

۱۳۹۵/۰۶/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

AUG 24 2016

چهارشنبه ۰۳
شهریور

۱۳۰۷

اذان صبح ۵:۰۱ طلوع آفتاب ۶:۳۰ اذان ظهر ۱۳:۰۷ اذان مغرب ۲۰:۰۱



قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۳۶	۳۱۱۳۵	دلار
▼ ۶۸	۳۵۱۷۴	یورو
▲ ۱۸۷	۴۱۰۴۱	پوند
▲ ۱۲	۳۱۰۲۸	سدین
▲ ۹	۸۴۷۷	درهم امارات
▼ ۲۸	۳۲۳۰۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۴۷	دلار
۴۰۳۵	یورو
۴۶۷۰	پوند
۳۵۵۰	سدین
۹۶۹	درهم امارات
۱۲۲۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۳۴۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	رقابت ناشران برای خرید امتیاز بازی های ایرانی	خبر
۲	اعلام مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای	ایران
۲	برگزاری نخستین مسابقات بازی های رایانه ای در قائم شهر	خبرگزاری فارس
۳	فراخوان همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی	کانون روایت عمومی
۴	فراخوان همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی	دفتر مطالعات برنامه ریزی رسانه
۶	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	خبرگزاری مهر
۶	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	باشگاه خبرنگاران
۶	کاربرانی که قید "پوکمون گو" را زدند	تدبیر و امید
۷	دستاوردهای ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ / بازی ایرانی در میدان جهانی	خبرگزاری مهر
۹	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	ICT
۹	«پروانه» ایرانی، جهانی می شود	خبرگزاری مهر
۹	دستاوردهای ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ / بازی ایرانی در میدان جهانی	بی بی سی
۱۱	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	شرق
۱۱	«پروانه» ایرانی، جهانی می شود	انوار
۱۲	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	نیوز
۱۲	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	جام جم آنلاین
۱۲	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	تهران پرس
۱۳	نسخه بین المللی بازی رایانه ای «پروانه» منتشر می شود	خبرگزاری قرآن
۱۳	بازی «پروانه» ایرانی، جهانی می شود	خبرگزاری قرآن

۱۴	یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند	سایت سری لعلی ۲۴ ساعت
۱۴	انتشار بازی ایرانی «پروانه» در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتال دنیا	باشگاه خبرنگاران
۱۴	شبکه تحویل محتوای اینترنت روغمایی می شود	مرکز خبرگزاری
۱۵	بازی «پروانه» ایرانی، جهانی می شود	تلای
۱۵	دستاوردهای ایران در گیمز کام 2016 / بازی ایرانی در میدان جهانی	خبرگزاری فارس
۱۷	شبکه تحویل محتوای اینترنت روغمایی می شود	انوار
۱۷	ریزش یک سوم کاربران پوکیمون	تقایران

تعداد محتوا : ۲۶



روزنامه

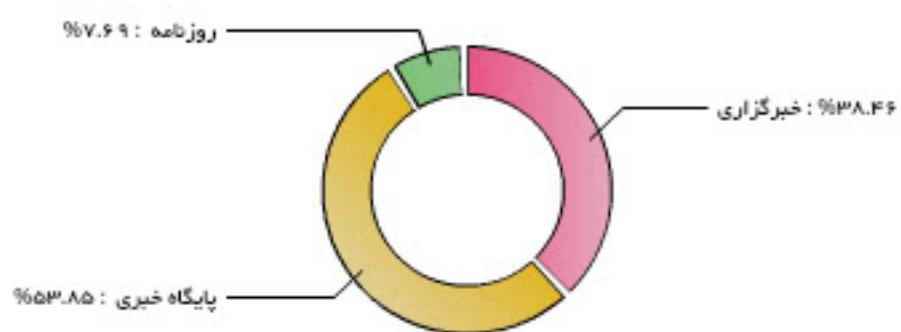
۲

پایگاه خبری

۱۴

خبرگزاری

۱۰



صنایع فرهنگی

رقابت ناشران برای خرید امتیاز بازی های ایرانی



فرهنگ: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره طوح صدور مجوز انحصاری بازی و تصویب شیوه نامه مربوطه آن گفت: با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است. جواد امیری افزود: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته، ده عنوان بازی بزرگ به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

اعلام مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای

مسابقات بازی های رایانه ای نمایندگی شهرهای ایران از هشتم تا دهم شهریور برگزار می شود و علاقه مندان می توانند تا پنجم شهریور اقدام به ثبت نام کنند. به گزارش ایسنا، شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائمشهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهند کرد و در صورت موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ پنجم شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات تاریخ ۸-۱۰ شهریور خواهد بود.



برگزاری نخستین مسابقات بازی های رایانه ای در قائم شهر (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۲/۲۳)

رئیس اداره ورزش و جوانان قائم شهر از برگزاری نخستین مسابقات بازی های رایانه ای به مناسبت هفته دولت و گرامیداشت یاد و خاطره شهیدان رجایی و باهنر در این شهرستان خبر داد.

فرشید قدیمی امروز در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری فارس در قائم شهر، با اشاره به برگزاری چند برنامه ورزشی در شهرستان به مناسبت هفته دولت، مسابقات بازی های رایانه ای را یکی از مهم ترین آنها دانست و گفت: استقبال زیادی از این دوره از مسابقات شده است و امیدواریم به دلیل جذابیت های زیادی که مسابقات بازی های رایانه ای دارد بتوانیم با استمرار آن سکوهای قهرمانی کشوری را کسب کنیم.

وی درباره زمان و مکان نخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای قائم شهر افزود: این مسابقات در روز جمعه پنجم شهریور ماه از ساعت ۸ صبح تا ۱۷ در سالن جهاد شهرستان واقع در جنب پارک شهر برپا می شود.

رئیس اداره ورزش و جوانان قائم شهر خبر با مهم خواندن بازی های رایانه ای به دلیل استقبال چشمگیر جوانان و نوجوانان، اظهار کرد: خوشبختانه هیأت انجمن های ورزشی قائم شهر به عنوان یکی از هیأت های موفق «کمپته بازی ها و ورزش های الکترونیک» را شکل داده است که برنامه های مشخص در قالب یک تقویم ورزشی در ابعاد مختلف آموزش، آزمون و مسابقات را در دستور کار دارد.

این مسؤول از خانواده ها دعوت کرد تا به تماشای این دوره از مسابقات بنشینند.



فراخوان همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی (۱۳۹۵-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسئولیت پذیری عمومی در حوزه ی سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت «نخبگان و مجامع علمی، سازمان های مسئول و افراد آگاه» در امر توسعه سواد رسانه ای و به منظور تبدیل این مهم به نهضتی عمومی و فراگیر در دو بخش علمی پژوهشی و ترویجی کاربردی برگزار می شود.

به گزارش کاوشگران روابط عمومی به نقل از ایستاد زمان برگزاری این نشست دهم لغایت دوازدهم آبان ماه ۱۳۹۵ مصادف با روز فرهنگ عمومی خواهد بود. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با همکاری وزارت ورزش و جوانان، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهرداری تهران، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و معماری جهاد دانشگاهی، رادیو سراسری ایران، شبکه ی آموزش سیما، دانشگاه پیام نور، دانشگاه جامع علمی کاربردی، دانشگاه سوره، موسسه ی آموزشی هدایت میزان، دانشگاه گفتمان انقلاب اسلامی، دانشکده خبر و دفتر مطالعات و برنامه ریزی رسانه ها برگزارکنندگان این همایش هستند.

ساختار نگارش مقالات و بیان ایده ها و گزارش ها

الف: بخش علمی - پژوهشی (ارائه نتایج مطالعات، تحقیقات و بررسی ها):

در مرحله اول چکیده مقالات متناسب با محورهای معرفی شده در ۲۵۰ تا ۳۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، مقاله اصلی در قالب علمی پژوهشی در ۶۰۰۰ تا ۸۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.

ب: ترویجی - کاربردی (گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب):

در مرحله اول چکیده گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب مشارکت کنندگان در ۱۵۰ تا ۲۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب در قالب مقاله ی علمی تخصصی در ۳۰۰۰ تا ۶۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.

معرفی و انتشار آثار برتر و برگزیده

مقالات برتر ضمن ارائه در پانل های تخصصی، متناسب با کیفیت و امتیاز ارزیابی و نوع آن در تشریفات علمی - پژوهشی و علمی - ترویجی منتشر خواهد شد. گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب برتر علاوه بر پوستر در کارگاه های تخصصی همایش ارائه شده و به فراخور موضوع به نهادها و سازمان های سیاستگذار و حامی معرفی شده و در تشریفات علمی تخصصی معرفی خواهد شد.

تمامی مقالات و گزارش های علمی برگزیده در دو بخش مجزا در کتاب مقالات و گزارش های علمی همایش درج می شود.

جایزه ی مقالات، ایده ها و گزارش های برتر

متناسب با جایگاه احراز شده در همایش به برگزیدگان لوح تقدیر و جوایز ارزشمند نقدی اهداء خواهد شد.

مقاله ی برتر که بیشترین امتیاز را در مراحل داوری کسب نماید نشان سرآمد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را از آن خود خواهد کرد. مهلت ارسال آثار:

ارسال چکیده مقالات تا ۱۵ شهریورماه ۱۳۹۵

ارسال متن کامل مقالات تا ۱۵ مهرماه ۱۳۹۵

اهداف:

ارتقای حس مسئولیت پذیری نخبگان، اساتید حوزه و دانشگاه، دانشجویان، طلاب و فعالان اجتماعی در حوزه تولید دانش سواد رسانه ای به شکل بومی و تبدیل آن به یک مهارت عمومی؛

معرفی فرصت ها و تهدیدهای رسانه های جمعی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای از طریق آگاهی بخشی و توانمندسازی برای پیشگیری و مقابله با آسیب ها و مخاطرات؛

ارائه راهکارهای علمی و عملیاتی بومی برای افزایش مهارت های عمومی در زمینه استفاده از رسانه های جمعی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای موضوعات و محورها

الف: سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی

سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، چپستی، چرایی، علل و زمینه های طرح و گسترش؛

شاخص های ارزیابی و اصول روش شناختی سواد رسانه ای؛

تجربه های سیاستگذاری سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی؛

سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، عتقیت ها و سرمایه های اجتماعی

ب: سیاست ها، راهبردها و برنامه های سواد رسانه ای با تأکید بر مسئولیت اجتماعی

نقد و ارزیابی سیاست ها، راهبردها و برنامه های گسترش سواد رسانه ای؛

الگوها و بایسته های سیاستی و کاربردی در ترویج سواد رسانه ای؛

آینده پژوهی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در ایران و ترسیم چشم انداز مطلوب؛

سهیم سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در پیوست های فرهنگی و اجتماعی

پ: سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، اقدامات کاربردی و توسعه محور

نقش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در توسعه ی پایدار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جایگاه و کارکرد سواد رسانه ای در توسعه:
سواد رسانه ای، تنوع فرهنگی و زبانی؛
تامین منافع همگان از طریق مشارکت اجتماعی و سازمانی در نهضت سواد رسانه ای
تد: سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی؛ توانمند سازی جامعه
نقد و بررسی جایگاه سواد رسانه ای در نظام آموزشی پایه و پیشرفته؛
سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، الگوهای یادگیری و الزامات؛
نقش رسانه ها در گفتمان سازی سواد رسانه ای؛
جایگاه سواد رسانه ای در ارتقاء محتوای رسانه ها
ت: آثار و نتایج سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی
جایگاه سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در تحقق گفتمان اقتصاد مقاومتی؛
سواد رسانه ای، منافع عمومی و مسئولیت های اخلاقی و انسان دوستانه؛
سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، امنیت و صیانت از حقوق شهروندی؛
نقش سواد رسانه ای در تحقق سبک زندگی اسلامی ایرانی
اولویت های مورد تاکید برای ارائه ی مقاله و گزارش های کاربردی
رسانه های دیجیتال: رسانه های بر خط، شبکه های اجتماعی، شبکه های پیام رسان، تلفن و رسانه های همراه و هوشمند، چند رسانه ای ها و نرم افزارهای
دیجیتال، انیمیشن و محتوای چند رسانه ای؛
بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای و کنسولی، بازی های تلفن همراه، بازی های بر خط، بازی های جدی؛
رسانه های جمعی: مطبوعات، خبرگزاری ها، نشریات الکترونیک، سینما، رادیو و شبکه های ملی و ماهواره ی تلویزیونی
نحوه ی ارسال آثار
علاقه مندان جهت ارسال آثار می توانند مقالات و گزارش های خود را از طریق نشانی الکترونیک MasInfo@Saramad.ir همراه با ذکر مشخصات
کامل شامل نام، نام خانوادگی، کد ملی، شماره تماس و سطح تحصیلات علمی به دبیرخانه ی دائمی همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی ارسال کرده و
جهت کسب اطلاعات بیشتر به پورتال اینترنتی <http://www.saramad.ir> مراجعه نمایند



فراخوان همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسؤلیت پذیری عمومی در حوزه ی سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت «تخیلیان»
و مجامع علمی، سازمان های مسؤول و افراد آگاه» در امر توسعه سواد رسانه ای و به منظور تبدیل این مهم به نهضتی عمومی و فراگیر در دو بخش علمی
پژوهشی و ترویجی کاربردی برگزار می شود.
به گزارش روابط عمومی دفتر مطالعات و برنامه ریزی رسانه ها و به نقل از خبرگزاری ایسا، زمان برگزاری این نشست دهم لغایت دوازدهم آبان ماه ۱۳۹۵
مصادف با روز فرهنگ عمومی خواهد بود.
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با همکاری وزارت ورزش و جوانان، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، مرکز
مطالعات و برنامه ریزی شهرداری تهران، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و
فناوری، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و معماری جهاد دانشگاهی، رادیو سراسری ایران، شبکه ی آموزش سیما، دانشگاه پیام نور،
دانشگاه جامع علمی کاربردی، دانشگاه سوره، موسسه ی آموزشی هدایت میزان، دانشگاه گفتمان انقلاب اسلامی، دانشکده خبر و دفتر مطالعات و برنامه ریزی
رسانه ها برگزارکنندگان این همایش هستند.
ساختار نگارش مقالات و بیان ایده ها و گزارش ها
الف: بخش علمی - پژوهشی (ارائه نتایج مطالعات، تحقیقات و بررسی ها):
در مرحله اول چکیده مقالات متناسب با محورهای معرفی شده در ۲۵۰ تا ۲۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، مقاله اصلی
در قالب علمی پژوهشی در ۶۰۰۰ تا ۸۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.
ب: ترویجی - کاربردی (گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب):
در مرحله اول چکیده گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب مشارکت کنندگان در ۱۵۰ تا ۲۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی،
گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب در قالب مقاله ی علمی تخصصی در ۳۰۰۰ تا ۶۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.
معرفی و انتشار آثار برتر و برگزیده
مقالات برتر ضمن ارائه در پائل های تخصصی، متناسب با کیفیت و امتیاز ارزیابی و نوع آن در نشریات علمی - پژوهشی و علمی - ترویجی منتشر خواهد شد.
گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب برتر علاوه بر پوستر در کارگاه های تخصصی همایش ارائه شده و به فراخور موضوع به نهادها و سازمان های سیاستگذار و
حامی معرفی شده و در نشریات علمی تخصصی معرفی خواهد شد.
تمامی مقالات و گزارش های علمی برگزیده در دو بخش مجزا در کتاب مقالات و گزارش های علمی همایش درج می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جایزه ی مقالات، ایده ها و گزارش های برتر متناسب با جایگاه احراز شده در همایش به برگزیدگان لوح تقدیر و جوایز ارزشمند نقدی اهداء خواهد شد. مقاله ی برتر که بیشترین امتیاز را در مراحل داورى کسب نماید نشان سرآمد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامى را از آن خود خواهد کرد. مهلت ارسال آثار:

ارسال چکیده مقالات تا ۱۵ شهریورماه ۱۳۹۵

ارسال متن کامل مقالات تا ۱۵ مهرماه ۱۳۹۵

اهداف:

ارتقای حس مسئولیت پذیری نخبگان، اساتید حوزه و دانشگاه، دانشجویان، طلاب و فعالان اجتماعى در حوزه تولید دانش سواد رسانه اى به شکل بومى و تبدیل آن به یک مهارت عمومى؛

معرفى فرصت ها و تهدیدهای رسانه های جمعى، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه اى از طریق آگاهی بخشی و توانمندسازی برای پیشگیری و مقابله با آسیب ها و مخاطرات؛

ارائه راهکارهای علمى و عملیاتی بومى برای افزایش مهارت های عمومى در زمینه استفاده از رسانه های جمعى، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه اى موضوعات و محورها

الف: سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى

سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى، چيستى، جرایى، علل و زمینه های طرح و گسترش؛

شاخص های ارزیابى و اصول روش شناختى سواد رسانه اى؛

تجربه های سیاستگذاری سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى؛

سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى، ظرفیت ها و سرمایه های اجتماعى

ب: سیاست ها، راهبردها و برنامه های سواد رسانه اى با تأکید بر مسئولیت اجتماعى

نقد و ارزیابى سیاست ها، راهبردها و برنامه های گسترش سواد رسانه اى؛

الگوها و بایسته های سیاستى و کاربردى در ترویج سواد رسانه اى؛

آینده پژوهى سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى در ایران و ترسیم چشم انداز مطلوب؛

مهم سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى در پیوست های فرهنگى و اجتماعى

پ: سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى، اقدامات کاربردى و توسعه محور

نقش سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى در توسعه ی پایدار؛

جایگاه و کارکرد سواد رسانه اى در توسعه؛

سواد رسانه اى، تنوع فرهنگى و زبانى؛

تأمین منافع همگان از طریق مشارکت اجتماعى و سازمانى در نهضت سواد رسانه اى

ث: سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى؛ توانمند سازی جامعه

نقد و بررسی جایگاه سواد رسانه اى در نظام آموزشى پایه و پیشرفته؛

سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى، الگوهای یادگیرى و الزامات؛

نقش رسانه ها در گفتمان سازی سواد رسانه اى؛

جایگاه سواد رسانه اى در ارتقاء محتوای رسانه ها

ث: آثار و نتایج سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى

جایگاه سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى در تحقق گفتمان اقتصاد مقاومتى؛

سواد رسانه اى، منافع عمومى و مسئولیت های اخلاقى و انسان دوستانه؛

سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى، امنیت و صیانت از حقوق شهروندى؛

نقش سواد رسانه اى در تحقق سبک زندگى اسلامى ایرانی

اولویت های مورد تأکید برای ارائه ی مقاله و گزارش های کاربردى

رسانه های دیجیتال: رسانه های بر خط، شبکه های اجتماعى، شبکه های پیام رسان، تلفن و رسانه های همراه و هوشمند، چند رسانه اى ها و نرم افزارهای دیجیتال، انیمیشن و محتوای چند رسانه اى؛

بازی های رایانه اى: بازی های رایانه اى و کنسولى، بازی های تلفن همراه، بازی های بر خط، بازی های جدى؛

رسانه های جمعى: مطبوعات، خبرگزاری ها، نشریات الکترونیک، سینما، رادیو و شبکه های ملى و ماهواره ی تلویزیونى

نحوه ی ارسال آثار

علاقه مندان جهت ارسال آثار مى توانند مقالات و گزارش های خود را از طریق نشانی الكترونىك MasInfo@Saramad.ir همراه با ذکر مشخصات کامل شامل نام، نام خانوادگى، كد ملى، شماره تماس و سطح تحصیلات علمى به دبیرخانه ی دائمى همایش سواد رسانه اى و مسئولیت اجتماعى ارسال کرده و جهت كسب اطلاعات بیشتر به پورتال اینترنتى <http://www.saramad.ir> مراجعه نمایند.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱:۴۴)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود.

اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است.

این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.

شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهای سؤال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.

نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱:۴۴)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود.

اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است.

این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.

شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهای سؤال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.

نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.

منبع: مهر



کاربرانی که قید "پوکمون گو" را زدند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱:۴۴)

این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود.

اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است.

این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخایهای سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است. نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.



دستاوردهای ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ / بازی ایرانی در میدان جهانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اشاره به جزئیات برنامه های ایران در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان تأکید کرد دستاوردهای عینی و اجرایی این حضورهای جهانی در آینده نمودار می شود.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگد چهارشنبه، پنجشنبه و جمعه هفته گذشته شهر کلن آلمان میزبان یکی از جدی ترین رویدادهای دنیای بازی های رایانه ای یعنی «گیمز کام ۲۰۱۶» بود. رویدادی که پس از نمایشگاه «E3» در آمریکا، دومین رویداد بزرگ صنعت گیم در جهان محسوب می شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال هم به سنت ۷ سال گذشته، به نمایندگی از صنعت بازی های رایانه ای ایران، غرفه ای در این نمایشگاه جهانی داشت. ارائه تازه ترین دستاوردها و در عین حال تعامل و مذاکره با اصلی ترین فعالان صنعت گیم در جهان، مهمترین دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای استمرار حضور در این رویداد جهانی در تمام این سال ها بوده است. باگذشت نزدیک به یک هفته از برگزاری «گیمز کام ۲۰۱۶» در آلمان و حضور مسولان بنیاد به همراه جمعی از فعالان بخش خصوصی در این رویداد، هنوز گزارش رسمی درباره دستاوردهای این حضور منتشر نشده و ضعف اطلاع رسانی درباره این جدی ترین حضور ایران در عرصه جهانی بازی های رایانه ای واقعا جای سوال دارد.

با این حال ترجیح دادیم بیش از این منتظر اطلاع رسانی رسمی بنیاد ملی نمائیم و به همین دلیل سراغ مدیرعامل این بنیاد رفتیم تا مگر از زبان او گزارشی از دستاوردهای ایران از «گیمز کام ۲۰۱۶» مطلع شویم.

فرصتی برای دیده شدن در مقیاس جهانی

حسن کریمی قدوسی، در آغاز ضمن قبول ضعف اطلاع رسانی پیرامون حضور ایران در این رویداد جهانی، درباره سابقه حضور بنیاد ملی بازی های رایانه ای در «گیمز کام» آلمان به خبرنگار مهر گفت: نمایشگاه گیمز کام آلمان دو بخش اصلی دارد؛ یکی بخش تجاری و دیگری سرگرمی. سه روز ابتدایی به تجارت بازی ها اختصاص دارد و سه روز پایانی به تفریح و سرگرمی اختصاص داد.

غرفه ایران در گیمز کام ۲۰۱۶

وی ادامه داد: نکته مهم این است که بخش سرگرمی این رویداد صرفا به شرکت های تجاری بزرگ اختصاص دارد که تازه ترین محصولات خود را ارائه می کنند و مخاطبان آن ها هم مراجعان و مردم عادی هستند. به همین دلیل این بخش محلی برای حضور شرکت های کوچک و حتی کشورهای مختلف نیست. به گفته کریمی قدوسی، گیمز کام از سال گذشته سالن مشخصی را به کشورها اختصاص داده که فرصتی برای حضور و دیده شدن همه فعالان بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف فراهم آورده است.

وی بر همین اساس می گوید: نکته مهم درباره «گیمز کام» در قیاس با رویدادهای دیگری همچون «گیمز کانکشن»، «کژوال کانکت» و حتی نمایشگاه های کوچک تر بازی های رایانه ای این است که حتی در بخش تجاری هم حضور کشورها منوط به عقد قراردادهای متعدد نیست. از این نظر گیمز کام برای کشورهایی مانند ایران دو دستاورد اصلی دارد؛ اول اینکه در جریان اصلی بازی سازی جهان دیده می شوند و به عنوان یک کشور فعال می توانند اعلام حضور کنند و دیگر اینکه می توان با آدم های اصلی شرکت های بازی سازی در دنیا، وارد مذاکره مستقیم شد.

هویت خود را در گیمز کام پیدا کرده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: در دوره مدیریت بنده که امسال سومین سال حضور در گیمز کام را تجربه کردیم، اتفاق مهم این است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هویت خود را برای حضور در این رویداد جهانی پیدا کرده است. امسال اولین دوره ای بود که هیچ نامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غرفه ما درج نشده بود و همه تنها با «پایون ایران» مواجه می شدند. همه افرادی که رد می شدند غرفه ایران را می دیدند و لازم نبود درباره ماهیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جایگاه آن در صنعت بازی سازی ایران توجیه شوند. ما به دنبال آن نبودیم که دستاوردهای خودمان در بنیاد را عرضه کنیم بلکه به نمایندگی از کشور ایران به دنبال عرضه و تبلیغ دستاوردهای صنعت و همه فعالان بازی های رایانه ای در ایران بودیم.

وی تأکید می کند: به دلیل همین برنامه ریزی تکلیف مان از همان ابتدا مشخص بود که بنیاد به دنبال چیست و شرکت های خصوصی ای که به همراه بنیاد به این رویداد می آمدند قرار است به دنبال چه باشند.

کریمی قدوسی درباره برنامه مدیران بنیاد ملی در گیمز کام ۲۰۱۶ گفت: ما نزدیک به ۲۷ جلسه برای این سه روز برنامه ریزی کرده بودیم که از این ها ۲۰ جلسه بسیار مهم بود. جلساتی که با کشورهای مختلف و اتحادیه بازی سازی در کشورهای مختلف برگزار شد. به طور اخص با نمایندگان کشورهایمانند ایتالیا، اسپانیا، فلیپین، مکزیک، فرانسه، اتریش، ترکیه و رومانی داشتیم.

نمایی از گیمز کام ۲۰۱۶

وی درباره محتوای این جلسات هم توضیح داد: اولاً اینکه ایران را به عنوان یک کشور فعال در حوزه بازی های رایانه ای به آن ها معرفی کردیم و همزمان زمینه های همکاری های مشترک میان ایران و این کشورها را بررسی کردیم. توجه داشته باشید که درباره همکاری دو کشور بحث می کردیم و نه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعامل بنیاد با یک شرکت بازی ساز خارجی. در این زمینه در سال های گذشته هویت لازم را پیدا نکرده بودیم و این اتفاق از دستاوردهای این دوره بود.

چه کسانی در پلویون ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ حضور داشتند؟

در کاروان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ علاوه بر مدیران بنیاد، برخی فعالان بخش خصوصی هم حضور داشتند که کریمی قدوسی درباره ترکیب این کاروان گفت: در مجموع امسال ۳۳ نفر در پلویون ایران حضور داشتند که تنها ۴ نفر از طرف بنیاد بودند و باقی از فعالان بخش خصوصی بودند. دو سه شرکت ایرانی هم که خودشان به این رویداد آمده بودند جلسات و نشست های شان را در پلویون ایران برگزار می کردند.

وی ادامه داد: سه شرکت هم به طور خاص با حمایت ما به آلمان آمدند تا فعالیت های خود را معرفی و تبلیغ کنند. یکی شرکت «فن افزار شریف» بود که به عنوان نماینده ایران در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور از یک سال پیش بر روی آن سرمایه گذاری کرده بودیم. دومین شرکت «آنو» بود که به نمایندگی از تولیدکنندگان بازی ایرانی در این رویداد حضور داشت و اتفاقا با دو سه شرکت خارجی هم مذاکرات جدی داشت. شرکت «مدریک» هم سومین شرکتی بود که به عنوان ناشر بازی های خارجی در داخل کشور، در این رویداد حضور داشت.

وی به حضور بخش پژوهش های بنیاد در گیمز کام هم اشاره کرد و گفت: این بخش بیشترین بازدیدکننده را در پلویون ایران داشت. جلسات خوبی هم با شرکت های معتبر جهانی در زمینه پژوهش بازی های رایانه ای داشتیم که قرار بر این شد برای آمارهای جهانی از این به بعد اطلاعات و داده های رسمی توسط مرکز پژوهش های بنیاد در اختیار این مراکز قرار بگیرد و اینگونه نباشد که براساس تخمین و گمان اطلاعاتی را درج کنند.

نمایندگان بخش خصوصی چگونه انتخاب شدند؟

کریمی قدوسی درباره فرآیند انتخاب این فعالان بخش خصوصی برای بهره مندی از حمایت بنیاد برای حضور در این رویداد جهانی هم گفت: این انتخاب کاملا شهودی بود و معاونت حمایت و امور بین الملل بنیاد بر مبنای تجربه و شناختی که از فعالان این حوزه دارد بهترین ها را انتخاب کرد. نمی توان گفت صددرصد انتخاب دقیقی هم داشته ایم اما بالاخره ناگزیر از انتخاب بودیم. امروز هم به جرأت می توان گفت هیچ کس نمی تواند در بهترین بودن این شرکت ها تشکیک کند.

وی در ادامه بزرگ ترین دستاورد مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گیمز کام ۲۰۱۶ را عقد قرارداد با گیم کانکشن در روز نخست نمایشگاه دانست و گفت: آن شالاه در اردیبهشت ماه سال آینده شاهد برگزاری نمایشگاه «تهران گیمز کانکشن» در ایران خواهیم بود که براساس همین قرارداد شاهد حضور چهره های جهانی در این رویداد خواهیم بود.

کریمی قدوسی با اشاره به «مظلومیت بازی های ایرانی در جهان» گفت: از زمانی که صنعت بازی سازی در ایران شکل گرفته است ما در تحریم بوده ایم و هیچ وقت زمانی که مشغول رشد گام به گام در این حوزه بودیم هیچ کس با نگاه مثبت در جهان به ما نگاه نکرد. همواره این علامت سوال بالای سرشان وجود داشته که اساسا مگر ایران صنعت بازی سازی دارد؟ سوال و ابهامی که حتی تا همین امسال هم شاهدش بودیم. از این نظر این قرارداد برای تعامل با چهره های جهانی یک دستاورد بسیار مهم است.

کریمی قدوسی تأکید کرد: بازی سازی ایران باید به بازار جهانی وصل شود و برای این اتصال تنها حضور در رویدادهای خارجی کافی نیست و باید زمینه آملن و حضور آن ها در ایران را فراهم کنیم. باید بیایند و ببینند تا راضی شوند برای سرمایه گذاری. امیدواریم به واسطه قرارداد ما با گیم کانکشن این اتفاق رخ دهد.

وی درباره زمان مشاهده ملموس تأثیر این دستاوردها در بازار بازی سازی ایران هم گفت: ما تازه کار را شروع کرده ایم و در ماه های آینده کارهای بسیاری باید انجام دهیم تا شاهد اتفاقی خوب در کشور باشیم. همراه این قرارداد مذاکرات بسیاری هم با دانشگاه ها و انستیتوهای جهانی داشتیم که همه این ها برای رسیدن به نتیجه نیاز به زمان دارد. صادقانه این است که این قبیل مذاکرات در بلندمدت ثمره می دهد.

گسترش «واقعیت مجازی» در بازار جهانی بازی ها

در کنار گزارش حضور ایران در «گیمز کام ۲۰۱۶» بعنوان آخرین بخش از سوالات مان از کریمی قدوسی خواستیم تا نظرش را درباره فضای کلی حاکم بر این رویداد و شاخص ترین دستاوردهای بازی سازی جهانی با ما در میان بگذارد: «واقعیتی که همه حاضران در گیمز کام ۲۰۱۶ حتما بر آن اذعان خواهند داشت، حضور گسترده فناوری واقعیت مجازی است. هر جای این نمایشگاه که می رفتیم به طرز عجیبی شاهد حضور دوربین های مخصوص واقعیت مجازی بودیم. در اکثر غرفه ها شاهد این نمونه و تکنولوژی های وابسته به واقعیت مجازی بودیم. حتی یکی از شرکت های مکزیکی دست کشتی طراحی کرده بود که اگر دست می کردید، دست خودتان را در فضای مجازی می دیدید. انواع و اقسام این نمونه ها نشان از گسترش استفاده از این تکنیک در آینده بازار بازی های رایانه ای داشت. سیمپله «واقعیت مجازی» در گیمز کام ۲۰۱۶ کاملا مشهود بود.

کریمی قدوسی معتقد است: تفاوت این تکنولوژی جدید با نمونه های قبلی مانند دوربین های هوشمند ایکس باکس، در این است که تمام بازی سازان مستقل در دنیا می توانند از این تکنولوژی استفاده کنند و دیگر نیازی به تأیید مایکروسافت و شرکت های دیگر نیست. با بسیاری از بازی سازان خارجی که صحبت می کردم اکثرشان به دنبال ساخت بازی براساس واقعیت مجازی بودند.

وی افزود: ایده های خوب در این حوزه هم به شدت فراوان است و آنچه مشخص است سرمایه گذاری های عظیمی هم در این حوزه انجام شده و اینطور که به نظر می رسد این بازار به همین سرعتی که آغاز شده، در حال اشباع است. این بارزترین نکته ای بود که هم در قسمت تجاری و هم در قسمت سرگرمی نمایشگاه «گیمز کام ۲۰۱۶» قابل مشاهده بود.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۱۳۹۴-۹۵/۰۶/۰۴)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است. بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود. اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است. این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است. شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهایی سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است. نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.



«پروانه» ایرانی، جهانی می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۶/۰۴)

نسخه بین المللی بازی رایانه ای «پروانه: میراث نگهبانان نور» که یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی شناخته می شود طی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این عنوان موفق شده بود در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند. این بازی که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام فادیا را روایت می کند که باید برای نجات شهر تاریا از موجودات پلید تلاش کند. نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می شود.



دستاوردهای ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ / بازی ایرانی در میدان جهانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۶/۰۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اشاره به جزئیات برنامه های ایران در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان تأکید کرد دستاوردهای عینی و اجرایی این حضورهای جهانی در آینده نمودار می شود. خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: چهارشنبه، پنجشنبه و جمعه هفته گذشته شهر کلن آلمان میزبان یکی از جدی ترین رویدادهای دنیای بازی های رایانه ای یعنی «گیمز کام ۲۰۱۶» بود. رویدادی که پس از نمایشگاه «E3» در آمریکا، دومین رویداد بزرگ صنعت گیم در جهان محسوب می شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال هم به سنت ۷ سال گذشته، به نمایندگی از صنعت بازی های رایانه ای ایران، غرفه ای در این نمایشگاه جهانی داشت. ارائه تازه ترین دستاوردها و در عین حال تعامل و مذاکره با اصلی ترین فعالان صنعت گیم در جهان، مهمترین دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای استمرار حضور در این رویداد جهانی در تمام این سال ها بوده است. باگذشت نزدیک به یک هفته از برگزاری «گیمز کام ۲۰۱۶» در آلمان و حضور مسولان بنیاد به همراه جمعی از فعالان بخش خصوصی در این رویداد، هنوز گزارشی رسمی درباره دستاوردهای این حضور منتشر نشده و ضعف اطلاع رسانی درباره این جدی ترین حضور ایران در عرصه جهانی بازی های رایانه ای واقعا جای سوال دارد.

با این حال ترجیح دادیم بیش از این منتظر اطلاع رسانی رسمی بنیاد ملی تمایم و به همین دلیل سراغ مدیرعامل این بنیاد رفتیم تا مگر از زبان او گزارشی از دستاوردهای ایران از «گیمز کام ۲۰۱۶» مطلع شویم.

فرصتی برای دیده شدن در مقیاس جهانی حسن کریمی قدوسی، در آغاز ضمن قبول ضعف اطلاع رسانی پیرامون حضور ایران در این رویداد جهانی، درباره سابقه حضور بنیاد ملی بازی های رایانه ای در «گیمز کام» آلمان به خبرنگار مهر گفت: نمایشگاه گیمز کام آلمان دو بخش اصلی دارد؛ یکی بخش تجاری و دیگری سرگرمی. سه روز ابتدایی به تجارت بازی ها اختصاص دارد و سه روز پایانی به تفریح و سرگرمی اختصاص دارد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غرفه ایران در گیمز کام ۲۰۱۶

وی ادامه داد: نکته مهم این است که بخش سرگرمی این رویداد صرفاً به شرکت های تجاری بزرگ اختصاص دارد که تازه ترین محصولات خود را ارائه می کنند و مخاطب آن ها هم مراجعان و مردم عادی هستند. به همین دلیل این بخش محلی برای حضور شرکت های کوچک و حتی کشورهای مختلف نیست. به گفته کریمی قدوسی، گیمز کام از سال گذشته سالن مشخصی را به کشورها اختصاص داده که فرصتی برای حضور و دیده شدن همه فعالان بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف فراهم آورده است.

وی بر همین اساس می گوید: نکته مهم درباره «گیمز کام» در قیاس با رویدادهای دیگری همچون «گیمز کانکشن»، «کژوال کانکت» و حتی نمایشگاه های کوچک تر بازی های رایانه ای این است که حتی در بخش تجاری هم حضور کشورها منوط به عقد قراردادهای متعدد نیست. از این نظر گیمز کام برای کشورهایی مانند ایران دو دستاورد اصلی دارد: اول اینکه در جریان اصلی بازی سازی جهان دیده می شوند و به عنوان یک کشور فعال می توانند اعلام حضور کنند و دیگر اینکه می توان با آدم های اصلی شرکت های بازی سازی در دنیا، وارد مذاکره مستقیم شد.

هویت خود را در گیمز کام پیدا کرده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: در دوره مدیریت بنده که امسال سومین سال حضور در گیمز کام را تجربه کردیم، اتفاق مهم این است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هویت خود را برای حضور در این رویداد جهانی پیدا کرده است. امسال اولین دوره ای بود که هیچ نامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غرفه ما درج نشده بود و همه تنها با «پایون ایران» مواجه می شدند. همه افرادی که رد می شدند غرفه ایران را می دیدند و لازم نبود درباره ماهیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جایگاه آن در صنعت بازی سازی ایران توجیه شوند. ما به دنبال آن نبودیم که دستاوردهای خودمان در بنیاد را عرضه کنیم بلکه به نمایندگی از کشور ایران به دنبال عرضه و تبلیغ دستاوردهای صنعت و همه فعالان بازی های رایانه ای در ایران بودیم.

وی تأکید می کند: به دلیل همین برنامه ریزی تکلیف مان از همان ابتدا مشخص بود که بنیاد به دنبال چیست و شرکت های خصوصی ای که به همراه بنیاد به این رویداد می آمدند قرار است به دنبال چه باشند.

کریمی قدوسی درباره برنامه مدیران بنیاد ملی در گیمز کام ۲۰۱۶ گفت: ما نزدیک به ۲۷ جلسه برای این سه روز برنامه ریزی کرده بودیم که از این ها ۲۰ جلسه بسیار مهم بود. جلساتی که با کشورهای مختلف و اتحادیه بازی سازی در کشورهای مختلف برگزار شد. به طور اخص با نمایندگان کشورهایمانند ایتالیا، اسپانیا، فلیپین، مکزیک، فرانسه، اتریش، ترکیه و رومانی جلساتی داشتیم.

نمایی از گیمز کام ۲۰۱۶

وی درباره محتوای این جلسات هم توضیح داد: اولاً اینکه ایران را به عنوان یک کشور فعال در حوزه بازی های رایانه ای به آن ها معرفی کردیم و همزمان زمینه های همکاری های مشترک میان ایران و این کشورها را بررسی کردیم. توجه داشته باشید که درباره همکاری دو کشور بحث می کردیم و نه تعامل بنیاد با یک شرکت بازی ساز خارجی. در این زمینه در سال های گذشته هویت لازم را پیدا نکرده بودیم و این اتفاق از دستاوردهای این دوره بود.

چه کسانی در پایون ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ حضور داشتند؟

در کاروان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ علاوه بر مدیران بنیاد، برخی فعالان بخش خصوصی هم حضور داشتند که کریمی قدوسی درباره ترکیب این کاروان گفت: در مجموع امسال ۳۳ نفر در پایون ایران حضور داشتند که تنها ۴ نفر از طرف بنیاد بودند و باقی از فعالان بخش خصوصی بودند. دو سه شرکت ایرانی هم که خودشان به این رویداد آمده بودند جلسات و نشست های شان را در پایون ایران برگزار می کردند.

وی ادامه داد: سه شرکت هم به طور خاص با حمایت ما به آلمان آمدند تا فعالیت های خود را معرفی و تبلیغ کنند. یکی شرکت «فن افزار شریف» بود که به عنوان نماینده ایران در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور از یک سال پیش بر روی آن سرمایه گذاری کرده بودیم. دومین شرکت «آنو» بود که به نمایندگی از تولیدکنندگان بازی ایرانی در این رویداد حضور داشت و اتفاقاً با دو سه شرکت خارجی هم مذاکرات جدی داشت. شرکت «مدریک» هم سومین شرکتی بود که به عنوان ناشر بازی های خارجی در داخل کشور، در این رویداد حضور داشت.

وی به حضور بخش پژوهش های بنیاد در گیمز کام هم اشاره کرد و گفت: این بخش بیشترین بازدیدکننده را در پایون ایران داشت. جلسات خوبی هم با شرکت های معتبر جهانی در زمینه پژوهش بازی های رایانه ای داشتیم که قرار بر این شد برای آمارهای جهانی از این به بعد اطلاعات و داده های رسمی توسط مرکز پژوهش های بنیاد در اختیار این مراکز قرار بگیرد و اینگونه نباشد که براساس تخمین و گمان اطلاعاتی را درج کنند.

نمایندگان بخش خصوصی چگونه انتخاب شدند؟

کریمی قدوسی درباره فرآیند انتخاب این فعالان بخش خصوصی برای بهره مندی از حمایت بنیاد برای حضور در این رویداد جهانی هم گفت: این انتخاب کاملاً شهودی بود و معاونت حمایت و امور بین الملل بنیاد بر مبنای تجربه و شناختی که از فعالان این حوزه دارد بهترین ها را انتخاب کرد. نمی توان گفت صددرصد انتخاب دقیقی هم داشته ایم اما بالاخره ناگزیر از انتخاب بودیم. امروز هم به جرأت می توان گفت هیچ کس نمی تواند در بهترین بودن این شرکت ها تشکیک کند.

وی در ادامه بزرگ ترین دستاورد مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گیمز کام ۲۰۱۶ را عقد قرارداد با گیم کانکشن در روز نخست نمایشگاه دانست و گفت: آن شاله در اردیبهشت ماه سال آینده شاهد برگزاری نمایشگاه «تهران گیمز کانکشن» در ایران خواهیم بود که براساس همین قرارداد شاهد حضور چهره های جهانی در این رویداد خواهیم بود.

کریمی قدوسی با اشاره به «مظلومیت بازی های ایرانی در جهان» گفت: از زمانی که صنعت بازی سازی در ایران شکل گرفته است ما در تحریم بوده ایم و هیچ وقت زمانی که مشغول رشد گام به گام در این حوزه بودیم هیچ کس با نگاه مثبت در جهان به ما نگاه نکرد. همواره این علامت سوال بالای سرشان وجود داشته که اساساً مگر ایران صنعت بازی سازی دارد؟ سوال و ابهامی که حتی تا همین امسال هم شاهدش بودیم. از این نظر این قرارداد برای تعامل با چهره های جهانی یک دستاورد بسیار مهم است.

کریمی قدوسی تأکید کرد: بازی سازی ایران باید به بازار جهانی وصل شود و برای این اتصال تنها حضور در رویدادهای خارجی کافی نیست و باید زمینه آملن و حضور آن ها در ایران را فراهم کنیم. باید ببینند و ببینند تا راغب شوند برای سرمایه گذاری. امیدواریم به واسطه قرارداد ما با گیم کانکشن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این اتفاق رخ دهد وی درباره زمان مشاهده ملموس تأثیر این دستاوردها در بازار بازی سازی ایران هم گفت: ما تازه کار را شروع کرده ایم و در ماه های آینده کارهای بسیاری باید انجام دهیم تا شاهد اتفاقی خوب در کشور باشیم. همراه این قرارداد مذاکرات بسیاری هم با دانشگاه ها و انستیتوهای جهانی داشتیم که همه این ها برای رسیدن به نتیجه نیاز به زمان دارد. صادقانه این است که این قبیل مذاکرات در بلندمدت ثمره می دهد.

گسترش «واقعیت مجازی» در بازار جهانی بازی ها

در کنار گزارش حضور ایران در «گیمز کام ۲۰۱۶» بعنوان آخرین بخش از سوالات مان از کریمی قدوسی خواستیم تا نظرش را درباره فضای کلی حاکم بر این رویداد و شاخص ترین دستاوردهای بازی سازی جهانی با ما در میان بگذارد: «واقعیتی که همه حاضران در گیمز کام ۲۰۱۶ حتما بر آن اذعان خواهند داشت، حضور گسترده فناوری واقعیت مجازی است. هر جای این نمایشگاه که می رفتیم به طرز عجیبی شاهد حضور دوربین های مخصوص واقعیت مجازی بودیم. در اکثر غرفه ها شاهد این نمونه و تکنولوژی های وابسته به واقعیت مجازی بودیم. حتی یکی از شرکت های مکزیکی دست کشتی طراحی کرده بود که اگر دست می کردید، دست خودتان را در فضای مجازی می دیدید. انواع و اقسام این نمونه ها نشان از گسترش استفاده از این تکنیک در آینده بازار بازی های رایانه ای داشت. سیمپله «واقعیت مجازی» در گیمز کام ۲۰۱۶ کاملاً مشهود بود.

کریمی قدوسی معتقد است: تفاوت این تکنولوژی جدید با نمونه های قبلی مانند دوربین های هوشمند ایکس باکس، در این است که تمام بازی سازان مستقل در دنیا می توانند از این تکنولوژی استفاده کنند و دیگر نیازی به تأیید مایکروسافت و شرکت های دیگر نیست. با بسیاری از بازی سازان خارجی که صحبت می کردم اکثرشان به دنبال ساخت بازی براساس واقعیت مجازی بودند.

وی افزود: ایده های خوب در این حوزه هم به شدت فراوان است و آنچه مشخص است سرمایه گذاری های عظیمی هم در این حوزه انجام شده و اینطور که به نظر می رسد این بازار به همین سرعتی که آغاز شده، در حال اشباع است. این بارزترین نکته ای بود که هم در قسمت تجاری و هم در قسمت سرگرمی نمایشگاه «گیمز کام ۲۰۱۶» قابل مشاهده بود.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۱۱/۵/۱۳۹۵-۱۳۹۸)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

به گزارش مشرق، بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه داتلود محسوب می شود.

اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است.

این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.

شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهایی سؤال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.

نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.



با انتشار نسخه بین المللی؛ «پروانه» ایرانی، جهانی می شود (۱۳/۵/۱۳۹۵-۱۳۹۸)

نسخه بین المللی بازی رایانه ای «پروانه: میراث نگهبانان نور» که یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی شناخته می شود ملی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این عنوان موفق شده بود در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند.

این بازی که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام قادیا را روایت می کند که باید برای نجات شهر تاری از موجودات پلید تلاش کند. نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این عنوان موفق شده بود در چهارمین جشنواره بازی های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند.
این بازی که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام قادیا را روایت می کند که باید برای نجات شهر تاریا از موجودات پلید تلاش کند.
نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می شود.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۷)

شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهای سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.

به گزارش سرمدتیوز: بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است. بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود.
اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است. این درحالی است که Niantic به عنوان آرایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.
شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهای سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.
نکته مهم اینجاست که از زمان آرایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۷)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

به گزارش جام جم آنلاین از مهر، بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود.
اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است.
این درحالی است که Niantic به عنوان آرایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.
شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند.
همچنین انتخاب های سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.
نکته مهم اینجاست که از زمان آرایه این بازی، کاربران پیشرفت های جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۷)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

به گزارش تهران پرس، بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما حالا خبر می‌رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده‌اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به لوج رسیده بود) قابل توجه است. این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز لول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است. شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته‌اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده‌اند. همچنین انتخابهای سؤال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است. نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده‌اند.

منبع: مهر



نسخه بین‌المللی بازی رایانه ای «پروانه» منتشر می‌شود (۱۴۰۲/۰۶/۱۵-۱۴۰۲/۰۶/۲۳)

گروه فضای مجازی: نسخه بین‌المللی بازی رایانه ای «پروانه: میراث نگهبانان نور» که یکی از باکیفیت‌ترین بازی‌های ایرانی شناخته می‌شود، طی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می‌شود.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، بازی «پروانه: میراث نگهبانان نور» در چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند. این بازی که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام فادیا را روایت می‌کند که باید برای نجات شهر تاریا از موجودات پلید تلاش کند. نسخه بین‌المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ‌ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می‌شود. بازی پروانه بزرگترین پروژه بازی‌سازی در ایران است که روند تولید آن از سال ۹۱ آغاز و طی دو سال به پایان رسیده است. این بازی رایانه ای از گرافیک زیبا و منحصر به فرد و داستانی پرکشش و جامع برخوردار و برای مخاطب ۷ سال به بالا ساخته شده است و پایه‌گذار فضای جدیدی در بازی‌های رایانه ای ایرانی خواهد بود.



بازی «پروانه» ایرانی، جهانی می‌شود (۱۴۰۲/۰۶/۱۵-۱۴۰۲/۰۶/۲۳)

نسخه بین‌المللی بازی رایانه ای «پروانه: میراث نگهبانان نور» که یکی از باکیفیت‌ترین بازی‌های ایرانی شناخته می‌شود طی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می‌شود.

اخبار مرتبط

طرفداران بازی‌های رایانه ای فرصت را از دست ندهند ثبت نام بزرگترین مسابقات بازی‌های رایانه ای ایران آغاز شد بازی‌های ۴۷۰ میلیارد تومانی انوجوانان و جوانان بیشتر از بچه‌ها درگیر بازی هستند آیا پوکمون گو یک بازی مفید است یا ابزاری برای عملیات تروریستی؟! بررسی اجتماعی، تبلیغاتی و امنیتی یک بازی محبوب جهانی به گزارش ایسکاتیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای، این عنوان موفق شده بود در چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند. این بازی که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام فادیا را روایت می‌کند که باید برای نجات شهر تاریا از موجودات پلید تلاش کند. نسخه بین‌المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ‌ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می‌شود.

۵۰۲۵۰۲



یک سوم کاربران «پوکمن گو» قید آن را زدند (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

ساعت ۲۴-بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیونها طرفدار خود را از دست داده است.

بازی موبایلی «پوکمن گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود. اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکمن گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است. این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز اول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است. شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخابهای سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است. نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفتهای جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.

مهر



انتشار بازی ایرانی "پروانه" در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

نسخه بین المللی بازی رایانه ای "پروانه" یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی به صورت جهانی منتشر می شود.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نسخه بین المللی بازی رایانه ای "پروانه؛ میراث نگهبانان نور" که یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی شناخته می شود طی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی "استیم" منتشر می شود. این بازی موفق شده بود در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند. "پروانه" که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام فادیا را روایت می کند که باید برای نجات شهر ناریا از موجودات پلید تلاش کند. نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می شود. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



شبکه تحویل محتوای اینترنت رونمایی می شود (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

شبکه تحویل محتوای ترافیک ارتباطی توسط شرکت مخابرات ایران، همزمان با هفته دولت افتتاح می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر، همزمان با هفته دولت، شبکه «CDN» شرکت مخابرات ایران برای کاهش بار ترافیک شبکه ملی اطلاعات، بهبود کیفیت تحویل محتوا و خدمت به مشتریان مورد بهره برداری قرار می گیرد. شبکه تحویل محتوا که به اختصار CDN نیز خوانده می شود؛ شبکه ای از سرورهایی است که در نقاط مختلف جغرافیایی توزیع و مستقر شده اند و با استفاده آن، کاربران می توانند به فایلهای و محتوای مورد نیاز از جمله کلیپ های ویدئویی، بازی، فیلم، انواع فایل های قابل دانلود شدن، VOD, online APP, online Game, APP Update از طریق نزدیک ترین سرور فیزیکی دسترسی پیدا کنند. با اجرای این طرح کاربرانی که از سرویس اینترنتی شرکت مخابرات ایران استفاده می کنند، می توانند محتوای بارگذاری شده را از داخل شبکه همان استان یا حتی همان مرکز مخابراتی دریافت کنند. این سرویس می تواند در افزایش سرعت تحویل محتوا و پهنای باند در وب سایت های با ترافیک بالا بسیار تأثیرگذار باشد. همچنین پروژه CDN می تواند با ایجاد یک ارتباط مطمئن و پایدار برای کاربر نهایی علاوه بر افزایش کیفیت سرویس و خدمات قابل ارائه به مشتری، موجب صرفه جویی چشمگیری در استفاده از منابع ملی یا پهنه سازی و مدیریت پیشرفته ترافیک در شبکه انتقال کشور شود.



بازی «پروانه» ایرانی، جهانی می شود (۱۴۰۳-۱۴۰۲-۱۴۰۱)

نسخه بین المللی بازی رایانه ای «پروانه: میراث نگهبانان نور» که یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی شناخته می شود ملی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می شود.

به گزارش تدبیر و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این عنوان موفق شده بود در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج غزال زرین از جمله غزال زرین بهترین بازی سال را کسب کند.

این بازی که در سبک اکشن ماجراجویی ساخته شده داستان نوجوانی به نام فادیا را روایت می کند که باید برای نجات شهر تاریا از موجودات پلید تلاش کند. نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته و دو روز دیگر امکان خرید بازی فعال می شود.



دستاوردهای ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ / بازی ایرانی در میدان جهانی (۱۴۰۳-۱۴۰۲-۱۴۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اشاره به جزئیات برنامه های ایران در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان تأکید کرد دستاوردهای عینی و اجرایی این حضورهای جهانی در آینده نمودار می شود.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، چهارشنبه، پنجشنبه و جمعه هفته گذشته شهر کلن آلمان میزبان یکی از جدی ترین رویدادهای دنیای بازی های رایانه ای یعنی «گیمز کام ۲۰۱۶» بود. رویدادی که پس از نمایشگاه «E3» در آمریکا، دومین رویداد بزرگ صنعت گیم در جهان محسوب می شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال هم به ست ۷ سال گذشته، به نمایندگی از صنعت بازی های رایانه ای ایران، غرفه ای در این نمایشگاه جهانی داشت. ارائه تازه ترین دستاوردها و در عین حال تامل و مذاکره با اصلی ترین فعالان صنعت گیم در جهان، مهمترین دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای استمرار حضور در این رویداد جهانی در تمام این سال ها بوده است.

باگذشت نزدیک به یک هفته از برگزاری «گیمز کام ۲۰۱۶» در آلمان و حضور مسولان بنیاد به همراه جمعی از فعالان بخش خصوصی در این رویداد، هنوز گزارشی رسمی درباره دستاوردهای این حضور منتشر نشده و ضعف اطلاع رسانی درباره این جدی ترین حضور ایران در عرصه جهانی بازی های رایانه ای واقعا جای سوال دارد.

با این حال ترجیح دادیم بیش از این منتظر اطلاع رسانی رسمی بنیاد ملی نمائیم و به همین دلیل سراغ مدیرعامل این بنیاد رفتیم تا مگر از زبان او گزارشی از دستاوردهای ایران در «گیمز کام ۲۰۱۶» به دست آوریم.

فرصتی برای دیده شدن در مقیاس جهانی

حسن کریمی قدوسی، در آغاز ضمن قبول ضعف اطلاع رسانی پیرامون حضور ایران در این رویداد جهانی، درباره سابقه حضور بنیاد ملی بازی های رایانه ای در «گیمز کام» آلمان به خبرنگار مهر گفت: نمایشگاه گیمز کام آلمان دو بخش اصلی دارد؛ یکی بخشی تجاری و دیگری سرگرمی. سه روز ابتدایی به تجارت بازی ها اختصاص دارد و سه روز پایانی مختص تفریح و سرگرمی است.

غرفه ایران در گیمز کام ۲۰۱۶

وی ادامه داد: نکته مهم این است که بخش سرگرمی این رویداد صرفا به شرکت های تجاری بزرگ اختصاص دارد که تازه ترین محصولات خود را ارائه می کنند و مخاطبان آن ها هم مراجعان و مردم عادی هستند. به همین دلیل این بخش محلی برای حضور شرکت های کوچک و حتی کشورهای مختلف نیست.

به گفته کریمی قدوسی، گیمز کام از سال گذشته سالن مشخصی را به کشورها اختصاص داده که فرصتی برای حضور و دیده شدن همه فعالان بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف فراهم آورده است.

وی بر همین اساس می گوید: نکته مهم درباره «گیمز کام» در قیاس با رویدادهای دیگری همچون «گیمز کانکشن»، «کژوال کانکت» و حتی نمایشگاه های کوچک تر بازی های رایانه ای این است که حتی در بخش تجاری هم حضور کشورها منوط به عقد قراردادهای متعدد نیست. از این نظر گیمز کام برای کشورهایی مانند ایران دو دستاورد اصلی دارد؛ اول اینکه در جریان اصلی بازی سازی جهان دیده می شوند و به عنوان یک کشور فعال می توانند اعلام حضور کنند و دیگر اینکه می توان با آدم های اصلی شرکت های بازی سازی در دنیا، وارد مذاکره مستقیم شد.

هویت خود را در گیمز کام پیدا کرده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: در دوره مدیریت بنده که امسال سومین سال حضور در گیمز کام را تجربه کردیم، اتفاق مهم این است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هویت خود را برای حضور در این رویداد جهانی پیدا کرده است. امسال اولین دوره ای بود که هیچ نامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غرفه ما درج نشده بود و همه تنها با «پاویون ایران» مواجه می شدند. همه افرادی که رد می شدند غرفه ایران را می دیدند و لازم نبود درباره ماهیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جایگاه آن در صنعت بازی سازی ایران توجیه شوند. ما به دنبال آن نبودیم که دستاوردهای خودمان در بنیاد را عرضه کنیم بلکه به نمایندگی از کشور ایران به دنبال عرضه و تبلیغ دستاوردهای صنعت و همه فعالان بازی های رایانه ای در ایران بودیم.

وی تأکید می کند: به دلیل همین برنامه ریزی تکلیف مان از همان ابتدا مشخص بود که بنیاد به دنبال چیست و شرکت های خصوصی ای که به همراه بنیاد به این رویداد می آمدند قرار است به دنبال چه باشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی درباره برنامه مدیران بنیاد ملی در گیمز کام ۲۰۱۶ گفت: ما نزدیک به ۲۷ جلسه برای این سه روز برنامه ریزی کرده بودیم که از این ها ۲۰ جلسه بسیار مهم بود. جلساتی که با کشورهای مختلف و اتحادیه بازی سازی در کشورهای مختلف برگزار شد. به طور اخص با نمایندگان کشورهایمانند ایتالیا، اسپانیا، قلیپین، مکزیک، فرانسه، اتریش، ترکیه و رومانی جلساتی داشتیم.

وی درباره محتوای این جلسات هم توضیح داد: لولا اینکه ایران را به عنوان یک کشور فعال در حوزه بازی های رایانه ای به آن ها معرفی کردیم و همزمان زمینه های همکاری های مشترک میان ایران و این کشورها را بررسی کردیم. توجه داشته باشید که درباره همکاری دو کشور بحث می کردیم و نه تعامل بنیاد با یک شرکت بازی ساز خارجی. در این زمینه در سال های گذشته هویت لازم را پیدا نکرده بودیم و این اتفاق از دستاوردهای این دوره بود.

چند کسانی در پالیون ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ حضور داشتند؟

در کاروان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ علاوه بر مدیران بنیاد، برخی فعالان بخش خصوصی هم حضور داشتند که کریمی قدوسی درباره ترکیب این کاروان گفت: در مجموع امسال ۲۲ نفر در پالیون ایران حضور داشتند که تنها ۴ نفر از طرف بنیاد بودند و باقی از فعالان بخش خصوصی بودند. دو سه شرکت ایرانی هم که خودشان به این رویداد آمده بودند جلسات و نشست های شان را در پالیون ایران برگزار می کردند.

وی ادامه داد: سه شرکت هم به طور خاص با حمایت ما به آلمان آمدند تا فعالیت های خود را معرفی و تبلیغ کنند. یکی شرکت «فن افزار شریف» بود که به عنوان نماینده ایران در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور از یک سال پیش بر روی آن سرمایه گذاری کرده بودیم. دومین شرکت «آنو» بود که به نمایندگی از تولیدکنندگان بازی ایرانی در این رویداد حضور داشت و اتفاقا با دو سه شرکت خارجی هم مذاکرات جدی داشت. شرکت «مدریک» هم سومین شرکتی بود که به عنوان ناشر بازی های خارجی در داخل کشور، در این رویداد حضور داشت.

وی به حضور بخش پژوهش های بنیاد در گیمز کام هم اشاره کرد و گفت: این بخش بیشترین بازدیدکننده را در پالیون ایران داشت. جلسات خوبی هم با شرکت های معتبر جهانی در زمینه پژوهش بازی های رایانه ای داشتیم که قرار بر این شد برای آمارهای جهانی از این به بعد اطلاعات و داده های رسمی توسط مرکز پژوهش های بنیاد در اختیار این مراکز قرار بگیرد و اینگونه نباشد که براساس تخمین و گمان اطلاعاتی را درج کنند.

نمایندگان بخش خصوصی چگونه انتخاب شدند؟

کریمی قدوسی درباره فرآیند انتخاب این فعالان بخش خصوصی برای بهره مندی از حمایت بنیاد برای حضور در این رویداد جهانی هم گفت: این انتخاب کاملا شهودی بود و معاونت حمایت و امور بین الملل بنیاد بر مبنای تجربه و شناختی که از فعالان این حوزه دارد بهترین ها را انتخاب کرد. نمی توان گفت صددرصد انتخاب دقیقی هم داشته ایم اما بالاخره ناگزیر از انتخاب بودیم. امروز هم به جرأت می توان گفت هیچ کس نمی تواند در بهترین بودن این شرکت ها تشکیک کند.

وی در ادامه بزرگ ترین دستاورد مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گیمز کام ۲۰۱۶ را عقد قرارداد با گیم کانکشن در روز نخست نمایشگاه دانست و گفت: آن شالاه در اردیبهشت ماه سال آینده شاهد برگزاری نمایشگاه «تهران گیمز کانکشن» در ایران خواهیم بود که براساس همین قرارداد شاهد حضور چهره های جهانی در این رویداد خواهیم بود.

کریمی قدوسی با اشاره به «مظلومیت بازی های ایرانی در جهان» گفت: از زمانی که صنعت بازی سازی در ایران شکل گرفته است ما در تحریم بوده ایم و هیچ وقت زمانی که مشغول رشد گام به گام در این حوزه بودیم هیچ کس با نگاه مثبت در جهان به ما نگاه نکرد. همواره این علامت سوال بالای سرشان وجود داشته که اساسا مگر ایران صنعت بازی سازی دارد؟ سوال و ابهامی که حتی تا همین امسال هم شاهدش بودیم. از این نظر این قرارداد برای تعامل با چهره های جهانی یک دستاورد بسیار مهم است.

کریمی قدوسی تأکید کرد: بازی سازی ایران باید به بازار جهانی وصل شود و برای این اتصال تنها حضور در رویدادهای خارجی کافی نیست و باید زمینه آملن و حضور آن ها در ایران را فراهم کنیم. باید بیایند و ببینند تا راضی شوند برای سرمایه گذاری. امیدواریم به واسطه قرارداد ما با گیم کانکشن این اتفاق رخ دهد. وی درباره زمان مشاهده ملموس تأثیر این دستاوردها در بازار بازی سازی ایران هم گفت: ما تازه کار را شروع کرده ایم و در ماه های آینده کارهای بسیاری باید انجام دهیم تا شاهد اتفاقی خوب در کشور باشیم. همراه این قرارداد مذاکرات بسیاری هم با دانشگاه ها و انستیتوهای جهانی داشتیم که همه این ها برای رسیدن به نتیجه نیاز به زمان دارد. صدقانه این است که این قبیل مذاکرات در بلندمدت ثمره می دهد.

گسترش «واقعیت مجازی» در بازار جهانی بازی ها

در کنار گزارش حضور ایران در «گیمز کام ۲۰۱۶» بعنوان آخرین بخش از سوالات مان از کریمی قدوسی خواستیم تا نظرش را درباره فضای کلی حاکم بر این رویداد و شاخص ترین دستاوردهای بازی سازی جهانی با ما در میان بگذارد: «واقعیتی که همه حاضران در گیمز کام ۲۰۱۶ حتما بر آن اذعان خواهند داشت، حضور گسترده فناوری واقعیت مجازی است. هر جای این نمایشگاه که می رفتیم به طرز عجیبی شاهد حضور دوربین های مخصوص واقعیت مجازی بودیم. در اکثر غرفه ها شاهد این نمونه و تکنولوژی های وابسته به واقعیت مجازی بودیم. حتی یکی از شرکت های مکزیکی دست کشی طراحی کرده بود که اگر دست می کردید، دست خودتان را در فضای مجازی می دیدید. انواع و اقسام این نمونه ها نشان از گسترش استفاده از این تکنیک در آینده بازار بازی های رایانه ای داشت. سیمپره «واقعیت مجازی» در گیمز کام ۲۰۱۶ کاملا مشهود بود.

کریمی قدوسی معتقد است: تفاوت این تکنولوژی جدید با نمونه های قبلی مانند دوربین های هوشمند ایکس باکس، در این است که تمام بازی سازان مستقل در دنیا می توانند از این تکنولوژی استفاده کنند و دیگر نیازی به تأیید مایکروسافت و شرکت های دیگر نیست. با بسیاری از بازی سازان خارجی که صحبت می کردم اکثرشان به دنبال ساخت بازی براساس واقعیت مجازی بودند.

وی افزود: ایده های خوب در این حوزه هم به شدت فراوان است و آنچه مشخص است سرمایه گذاری های عظیمی هم در این حوزه انجام شده و اینطور که به نظر می رسد این بازار به همین سرعتی که آغاز شده، در حال اشباع است. این بارزترین نکته ای بود که هم در قسمت تجاری و هم در قسمت سرگرمی نمایشگاه «گیمز کام ۲۰۱۶» قابل مشاهده بود.

منبع: مهر



شبکه تحویل محتوای اینترنت رونمایی می شود (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

شبکه تحویل محتوای ترافیک ارتباطی توسط شرکت مخابرات ایران، همزمان با هفته دولت افتتاح می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر، همزمان با هفته دولت، شبکه «CDN» شرکت مخابرات ایران برای کاهش بار ترافیک شبکه ملی اطلاعات، بهبود کیفیت تحویل محتوا و خدمت به مشتریان مورد بهره برداری قرار می گیرد.

شبکه تحویل محتوا که به اختصار CDN نیز خوانده می شود؛ شبکه ای از سرورهای است که در نقاط مختلف جغرافیایی توزیع و مستقر شده اند و با استفاده آن، کاربران می توانند به فایلها و محتوای مورد نیاز از جمله کلیپ های ویدئویی، بازی، فیلم، انواع فایل های قابل دانلود شدن، VOD, online APP, online Game, APP Update از طریق نزدیک ترین سرور فیزیکی دسترسی پیدا کنند.

با اجرای این طرح کاربرانی که از سرویس اینترنتی شرکت مخابرات ایران استفاده می کنند، می توانند محتوای بارگذاری شده را از داخل شبکه همان استان یا حتی همان مرکز مخابراتی دریافت کنند.

این سرویس می تواند در افزایش سرعت تحویل محتوا و پهنای باند در وب سایت های با ترافیک بالا بسیار تأثیرگذار باشد. همچنین پروژه CDN می تواند با ایجاد یک ارتباط مطمئن و پایدار برای کاربر نهایی علاوه بر افزایش کیفیت سرویس و خدمات قابل ارائه به مشتری، موجب صرفه جویی چشمگیری در استفاده از منابع ملی یا پهنه سازی و مدیریت پیشرفته ترافیک در شبکه انتقال کشور شود.

به گزارش خبرگزاری مهر، همزمان با هفته دولت، شبکه «CDN» شرکت مخابرات ایران برای کاهش بار ترافیک شبکه ملی اطلاعات، بهبود کیفیت تحویل محتوا و خدمت به مشتریان مورد بهره برداری قرار می گیرد.

شبکه تحویل محتوا که به اختصار CDN نیز خوانده می شود؛ شبکه ای از سرورهای است که در نقاط مختلف جغرافیایی توزیع و مستقر شده اند و با استفاده آن، کاربران می توانند به فایلها و محتوای مورد نیاز از جمله کلیپ های ویدئویی، بازی، فیلم، انواع فایل های قابل دانلود شدن، VOD, online APP, online Game, APP Update از طریق نزدیک ترین سرور فیزیکی دسترسی پیدا کنند.

با اجرای این طرح کاربرانی که از سرویس اینترنتی شرکت مخابرات ایران استفاده می کنند، می توانند محتوای بارگذاری شده را از داخل شبکه همان استان یا حتی همان مرکز مخابراتی دریافت کنند.

این سرویس می تواند در افزایش سرعت تحویل محتوا و پهنای باند در وب سایت های با ترافیک بالا بسیار تأثیرگذار باشد. همچنین پروژه CDN می تواند با ایجاد یک ارتباط مطمئن و پایدار برای کاربر نهایی علاوه بر افزایش کیفیت سرویس و خدمات قابل ارائه به مشتری، موجب صرفه جویی چشمگیری در استفاده از منابع ملی یا پهنه سازی و مدیریت پیشرفته ترافیک در شبکه انتقال کشور شود.



ریزش یک سوم کاربران پوکیمون (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

بازی موبایلی که رکوردهای عجیبی بر جای گذاشته این روزها میلیون ها طرفدار خود را از دست داده است.

به گزارش مهر، بازی موبایلی «پوکیمون گو» که سر و صدای زیادی در آمریکا و بسیاری از کشورهای جهان به راه انداخته به عنوان بازی رکوردشکن در زمینه دانلود محسوب می شود.

اما حالا خبر می رسد که بیش از ۱۵ میلیون کاربر همیشگی این بازی قید آن را زده اند. این رقم در مقایسه با بیش از ۴۵ میلیون کاربر پوکیمون گو (یعنی زمانی که علاقه به آن به اوج رسیده بود) قابل توجه است.

این درحالی است که Niantic به عنوان ارایه دهنده این بازی مناطق جدیدی را نسبت به روز لول در سراسر جهان به محدود قابل استفاده برای آن افزوده است.

شمار زیادی از افرادی که این بازی را کنار گذاشته اند به دلیل آنکه ساختار آن به نوعی تکراری است این کار را کرده اند. همچنین انتخاب های سوال برانگیز از دیگر مواردی است که در ریزش مخاطبان این بازی تأثیرگذار بوده است.

نکته مهم اینجاست که از زمان ارایه این بازی، کاربران پیشرفت های جدیدی در سیستم بازی مشاهده نکرده اند.

در همین رابطه بخوانید:

پوکیمون ها در قاب تلخ سوریه

رونق کسب و کار رستوران ها با بازی پوکیمون

هنگام رانندگی پوکیمون بازی نکنید!

پوکیمون؛ تهدیدی برای پایگاه های نظامی چین

درآمد ۳ میلیارد دلاری اپل از پوکیمون گو

پوکیمون گو در ژاپن سیاسی شد

پوکیمون گو حمله به حریم خصوصی است

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۰۳

