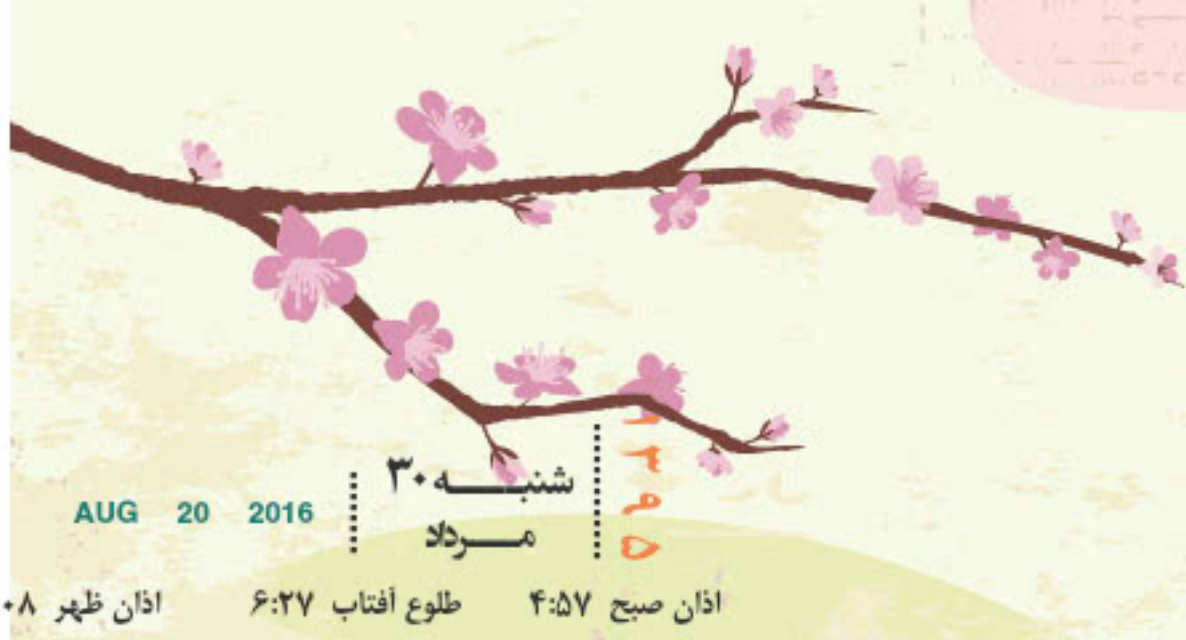


۱۳۹۵/۰۵/۳۰

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 20 2016

شنبه ۳۰  
مرداد

۱۰  
۲۰  
۵

اذان صبح ۴:۵۷    طلوع آفتاب ۶:۲۷    اذان ظهر ۱۳:۰۸    اذان مغرب ۲۰:۰۶



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۰۶۹	دلار
▲ ۶۳	۳۵۱۸۷	یورو
▲ ۶۹	۴۰۶۲۲	پوند
▼ ۵۹	۳۱۰۰۳	سدین
-	۸۴۵۹	درهم امارات
▼ ۷	۳۲۳۲۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۳۶	دلار
۴۰۰۸	یورو
۴۶۲۵	پوند
۳۵۳۰	سدین
۹۶۷	درهم امارات
۱۲۲۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۳۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۴۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	وزارت ورزش یا بنیاد ملی؛ پاسخگو کیست؟	
۴	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
روزنامه حسین		
۴	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
۵	افزایش سریع سن گیم‌های ایرانی	
۵	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۶	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
روزنامه های حسین، اسرار، کائنات، افکار، امتیاز، رویش ملت		
۶	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
۷	خبر کوتاه	
۷	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
۸	آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران	
۸	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
۹	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
۹	مجله ویدئویی بازی خوار	
۱۰	ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد	
۱۰	برگزاری مسابقات کلش رویال در لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۱۰	از تریلرها و پوستره‌های بازی های رایانه ای رونمایی شد	
۱۱	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	



۱۱	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۲	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۲	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۳	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۴	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۴	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۵	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۵	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۶	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۶	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۷	ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند	
۱۷	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۸	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۸	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۹	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۱۹	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»/ ما احساس امنیت نداریم!	
۲۰	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»/ ما احساس امنیت نداریم!	
۲۱	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»!	
۲۱	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»/ ما احساس امنیت نداریم!	
۲۲	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»	
۲۲	بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی/ بازی های تازه در راهند	

۲۴	بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی/ بازی های تازه در راهند	
۲۵	بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی/ بازی های تازه در راهند	
۲۷	بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی	
۲۸	شکایت یک آمریکایی از «پوکمون گو»!	
۲۹	حضور بزرگان صنعت بازی دنیا در ایران قطعی شد!	
۲۹	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»	
۳۰	بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند	
۳۰	شکایت یک آمریکایی از «پوکمون گو»!	
۳۱	گشایش "گیمزگام": بازار چند میلیارد دلاری بازی های رایانه ای	
۳۱	شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»/ ما احساس امنیت نداریم!	
۳۲	برای رانندگی بهتر، بازی های ویدیویی انجام دهید	
۳۳	برای رانندگی بهتر، بازی های ویدیویی انجام دهید	
۳۳	آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران	
۳۴	آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران	
۳۴	وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم	
۳۵	وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم	
۳۵	وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم	
۳۶	وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم	
۳۷	وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم	
۳۷	برندگان رشته کلتش رویال نیز به جام جهانی بازی های رایانه ای اعزام می شوند	
۳۷	قهرمان بازی های لیگ بازی های رایانه ای در بخش "آنلاین" مشخص شد	

۳۸	توافق نهایی تولید بخش هنری بازی در نمایشگاه گیمزکام آلمان	
۳۸	برندگان مرحله پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای	
۳۹	آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران	
۳۹	آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران	
۴۰	آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران	
۴۱	هشتمین حمله برای دفاع از خرمشهر	
۴۲	وزارت ورزش و جوانان یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ چه کسی پاسخگوست؟	
۴۳	مرحله جهانی لیگ بازی های رایانه ای از ساعاتی دیگر آغاز می شود	
۴۴	مجله ویدیویی بازی خوار	
۴۴	تصاویری زیبا از نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶   Gamescom 2016 gallery	
۴۴	جامع ترین و بزرگترین مسابقات ورزش های الکترونیک ایران برگزار می شود	
۴۶	سهراب کشی آن لاین	

## تعداد محتوا : ۸۰



پایگاه خبری

۳۸

خبرگزاری

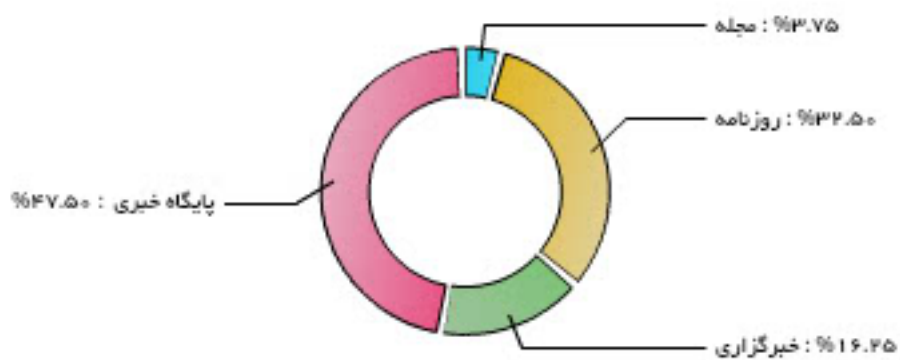
۱۳

روزنامه

۲۶

مجله

۳



# وزارت ورزش یا بنیاد ملی؛

## پاسخگو کیست؟

**علی ذاکری؛ منتقد و فعال حوزه بازیسازی از مشکلات گیمنت‌ها و وضعیت مسابقات رایانه‌ای می‌گوید**

**گفت‌وگو**  
**هوم‌بازی**

در حال حاضر از تعداد گیمنت‌های کشور کاسته شده و به لحاظ رشد و اقتصادشان ضعیف شده‌اند. عوامل مختلفی برای این اتفاق وجود دارد که بخشی شامل اینترنت پرسرعت همگانی - که بازی‌های شبکه‌ای آنلاین را در منزل هم می‌توان انجام داد - موبایل و... است. در کنار این وضعیت پیش آمده، برای شکل گرفتن بسترها و آماده‌سازی گیمرها برای حضور در مسابقات جهانی به حضور پر رنگ گیمنت‌ها نیاز است؛ به این ترتیب که مانند هر ورزش دیگری، مکان مشخصی برای کسب مهارت و در نهایت رخداد مسابقات شبکه‌ای که منجر به تشکیل تیم ملی و انتخاب افراد ورزیده در این حوزه شود. این در حالی است که ثبت نام برای شرکت در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای ایران آغاز شده است. در کنار این بخش مسئله اقتصاد سرگرمی‌سازی و بستر بزرگی که برای این صنعت در این حوزه وجود دارد مطرح است که نادیده گرفته می‌شود که گیمنت‌ها می‌توانند چرخش‌های مالی زیادی را ایجاد کنند و به صنعت بازیسازی و فرهنگ آن در شکل ایرانی‌اش جهت بدهند. با علی ذاکری؛ منتقد و فعال در این حوزه گفت‌وگو کرده‌ایم که می‌خوانید.

این قضیه مطرح شد که چون ما متولی گیم کشور هستیم باید دادن مجوز گیمنت‌ها را نیز ما انجام بدهیم.

در صورتی که واقعیت این است که بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با کمیود شدید بودجه‌ای در خود بخش‌های بازیسازی و حمایت از بازیسازان رنج می‌برد. در حالی که حمایت از گیمرها، حرفه‌ای و فرستادنشان به مسابقات جهانی خودش یک بودجه دیگری لازم دارد. بعد از این اتفاقات افتاد و تأثیرش را بر گیمنت‌ها گذاشت. حالا بعد از چند سال شاهد این هستیم که «مکعب» یک قرار نادری را با بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بسته است اما واقعیت این است که مکعب برای هیچ کدام از کسانی که بازی‌ها و مسابقات گیم دارند فعالیت می‌کنند آشنایی است.

در باره «مکعب» توضیح بدهید و این که «مکعب» تا چه اندازه در راستایی که خودش را معرفی می‌کند، برگزاری مسابقات بازی رایانه‌ای و متولی در این حوزه، قرار می‌گیرد؟

«مکعب» چند سالی است که فعالیت دارد و قبل از این که با بنیاد

می‌دانیم که حضور گیمنت‌ها برای تربیت و جهت‌دادن گیمرها برای حضور در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقش پررنگی داشته باشد اما در حال حاضر وضعیت گیمنت‌ها چندان مناسب نیست و روز به روز از تعداد گیمنت‌های فعال کاسته می‌شود. دلایل دخیل در این امر را چه می‌دانید؟

حدود هفت تا هشت سال پیش، شرایط گیمنت‌ها از نظر وضع کاری بهتر و تعدادشان بیشتر بود. در گذشته هنوز بحث کنسول، موبایل و اینترنت پرسرعت تا این اندازه جدی نشده بود ولی گیمنت‌ها یک ساز و کاری تعریف شده‌ای داشتند که کارشان مشخص بود؛ یعنی گیمنت‌ها می‌دانستند که از یکسری مراجع مشخص که حالا پلیس اماکن یا جاهای دیگر، می‌توانستند اقدام به دریافت مجوز کنند. بهر حال تکلیف و کارشان معلوم بود که باید چه بکنند و از چه مسیری بگذرند. چند سال بعد این اتفاق افتاد که قضیه مجوزها کمی دست به دست شد در بنیاد ملی - هر چند سال قبل اواخر مدیریت دکتر میتایی -



**به نظر شما چه فرآیندی کمک خواهد کرد تا دوباره مانند گذشته گیمنت‌ها سرپا شوند؟**

به نظر من مهم‌ترین عاملی که باعث می‌شود تا دوباره افراد به سرمایه‌گذاری در این حوزه علاقه‌مند شوند، شفاف‌شدن قوانین است و این که بدانند با چه نهادهای طرف هستند. وضعیتی که کاملاً روندش مشخص باشد نه کاری با ریسک بالا و قوانین نامشخصی که سرمایه‌گذاری شما را به خطر بیندازد.

عامل دیگری که می‌تواند شرایط را بهتر کند این است که نهادهای دولتی از این فضا به کنار بروند؛ یعنی بیشتر بخش خصوصی با روش‌های مشخصی وارد این حوزه شود. حضور داشتن شرکت مکعب هم اتفاق خوبی است ولی روندش نادرست است. در واقع باید بازار آزاد را تقویت کنیم که قوانین، نقش موثری در این حوزه دارند.





متولی این امر انگار که وجود خارجی ندارد. اگر وجود خارجی هم دارد چندین نهاد به صورت موازی دارند این کار را انجام می‌دهند و در واقع به راحتی امنیت کاری و سرمایه‌گذاری کسی که بخواهد در این حوزه فعالیت کند به خطر می‌افتد.

به نظر شما چرا دقیق‌سازی به شکل قانونی اتفاق نمی‌افتد؟ در حالی که این مخدوش بودن آسیب‌های جبران‌ناپذیری را برای صنعت بازی‌سازی و سرگرمی ما می‌تواند در پی داشته باشد.



**دکترین فرهنگی کشور با بازی به صورت یک امر سلبی برخورد می‌کنند و بعضی از این دوستان، بازی را به صورت - شاید لفظ درستی نباشد - یک ماده افیون یا مخدر فرض می‌کنند.**

امری که در ظاهر مشخص است و حدسی که من دارم - البته ما دلیل ریز تر این اتفاقات را نمی‌دانیم به این دلیل که داخل شاکله این نهاد نیستیم - این است که یک شکل از جنگ قدرت، بین دو نهاد شکل گرفته که به صورت خیلی خنده‌آوری دارد اتفاق می‌افتد، یعنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به اصطلاح این که من متولی گیم کشور هستم، می‌خواهد مستقیم یا غیر مستقیم روی فعالیت‌هایی که در گیم کشور هست و هر نهادی که آن را انجام می‌دهد خودش نظارت داشته باشد. از آن طرف نیز نهادی وجود دارد که ایس کارها - هر چند به صورت ناقص - انجام می‌دهد و اعزام برون مرزی داشته است. در این جلسه که شلختگی‌ها شکل می‌گیرد.

گویا این دو نهاد چندان علاقه‌مند به همکاری با هم نیستند. اگر این دو نهاد طی جلساتی تفاهت‌نامه می‌نوشته‌اند، درباره حضور شرکت‌های خصوصی به توافق می‌رسیدند و یا همکاری هم یک شاکله‌ای را طراحی می‌کردند که شرکت‌های خصوصی با روند تعریف‌شده در این شاکله زیر نظر این دو نهاد کار هایشان را انجام می‌دادند، آسیب‌ها کاهش پیدا می‌کرد و اتفاقات خوبی در این حوزه می‌افتاد.

**شما به سوء تفاهمی که بر بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد اشاره کردید. چرا به این بازی‌ها، به عنوان یک امر تهدید آمیز نگاه می‌شود؟ چه بخش‌هایی می‌توانند از این نگاه نفع ببرند؟**

این که چه بخشی از این وضعیت، نفع می‌برد خودش می‌تواند تبدیل به چندین مقاله و گزارش بشود ولی واقعیت این است که ما هنوز در کشور خودمان بازی را به عنوان یک رسانه سودمند قبول نکردیم. بیشتر لوک پیکان حرف‌هایم به سمت مسئولان کشور است. دکترین فرهنگی کشور با بازی به صورت یک امر سلبی برخورد می‌کند و بعضی از این دوستان، بازی را به صورت - شاید لفظ درستی نباشد - یک ماده افیون یا مخدر فرض می‌کنند. نهادی مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم که وظیفه‌اش نشر و گسترش بازی‌های مناسب و خوب برای خانواده ایرانی و بازی‌سازهاست، خودش به طریقی دارد روالش را طی می‌کند. مناسبه بنیاد در بعضی از برهه‌ها برای گرفتن یک سری بودجه‌ها و منابع مالی بیشتر به سمت یک شکل از جریان‌سازی‌های مقطعی می‌رود که بتواند وضعیت‌سازی ملی خودش را بهتر کند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک نهاد و بنیاد غیرانتفاعی و غیر دولتی معرفی شده است در صورتی که دارد از بودجه دولتی ارتزاق می‌کند. به همین خاطر، زمانی که در تنگنا قرار می‌گیرد در زمان‌هایی که اتفاقاتی می‌افتد سعی می‌کند یک سری بازی‌های رسانه‌ای را شروع کند که بیشتر افکار عمومی و مسئولان را به سمت خودش معطوف کند. به عنوان مثال نکته آخری که پیش آمد مربوط به بازی «جو کمون» بوده است. در صورتی که خودشان ادعا دارند که ما در روزهای اول این بازی را فیلتر نکردیم ولی مصاحبه‌هایشان موجود است که حرف از فیلترینگ و چیزهای دیگر می‌زدند. در واقع بنیاد به دنبال این بود که نگاه‌ها به سمتش بیشتر جلب شود تا بعدها بتواند چانه‌زنی سیاسی یا مقابله‌تالی‌رئیه کشور را بیشتر داشته باشد.

تفاهت‌نامه مشترک امضا کنند خودش یک سری مسابقات برگزار می‌کرد مثل خیلی از جاهای دیگری که مسابقات برگزار می‌کردند، یک دوره از مسابقاتش را در پردیس ملت، باشگاه انقلاب و یک سری مراکز دیگر برگزار کرد «هکعب» ادعا دارد که انگار نماینده یک سری از تشکل‌های جهانی مسابقات بین‌المللی است ولی واقعیت این است که من هم به شخصه اطلاع دقیقی از آنها ندارم.

در واقع «هکعب» را با یک سری از مسابقاتی که برگزار کرد می‌شناسیم ولی این که آنها ادعا می‌کنند که نماینده یک سری از تشکل‌های جهانی هستند، مسئله دیگری است. در واقع ما نمی‌دانیم که «هکعب» نماینده کجاست و نمی‌دانیم که حتی این شرکت از چه راهی درآمزشی دارد. به این دلیل که خودشان را با عنوان شرکت معرفی می‌کنند چند دفعه تلاش کردیم که با آنها ارتباط برقرار کنیم ولی هیچ راهی برای برقراری این ارتباط وجود نداشت.

**می‌دانیم که در حال حاضر مسابقات ورزش‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارتخانه ورزش و جوانان است اما این وضعیت کمی به نظر مخدوش می‌رسد زیرا «هکعب» حضور دارد و در کنار این اتفاق، بسترهای شکل‌گیری تیم برای اعزام وجود ندارد. با این احوال، روال برای حضور در مسابقات برون مرزی رایانه‌ای به چه ترتیب است؟ در واقع گیمبر برای حضور در این مسابقات باید به کجا مراجعه کند؟ به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا وزارت ورزش و جوانان؟**

در واقع هر مسابقه برون مرزی که قرار است برگزار شود و ایران - در هر رشته‌ای و اصلا فرقی ندارد - در آن شرکت کند، باید شورای برون مرزی روی آن نظر بدهد. شورای برون مرزی هم زیر نظر ورزش جوانان است و حالا مسابقات رایانه‌ای هم زیر نظر معاونت الکترونیک و ورزش جوانان قرار دارد که آن هم در گذشته زیر نظر ورزش‌های همگانی بوده است. حالا بنیاد و معاونت خیلی با هم درگیری دارند که گیم هانم دارند که مسابقات را به چه ترتیبی برگزار کنند.

**در این خصوص توضیح بیشتری می‌دهید.**

قاعده این است که اگر شما برای مسابقاتی بخواهید اعزام خارجی داشته باشید باید از طریق شورای برون مرزی اقدام کنید، شورای برون مرزی هم زیر نظر ورزش برون مرزی و یک سری نهادهای دیگری است - یعنی نماینده‌هایی را از ارگان‌های دیگر داریم که در شورای برون مرزی حضور دارند. این قضیه برای من کمی جای سوال دارد که چطور بنیاد ملی بازی‌های ایران می‌خواهد این کار را انجام بدهد زیرا باید نظر شورای برون مرزی را جلب کند که بتواند این اقدام را انجام بدهد و گرنه اعتراض غیر قانونی خواهد بود و با آنها برخورد خواهد شد.

**نیستند؛ آیا نگاهی که به مقوله بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد باعث می‌شود که مسائل مربوط به آن، مانند حضور در مسابقات جهانی جدی گرفته نشود؟**

قضیه جدی گرفته شدن نیست. مسئله این است که با بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما به صورت یک دشمن سایبری برخورد می‌شود. به عنوان مثال چند سال پیش سندلوسیا یا جاهای دیگر، گزارش‌هایی را از گیمنته‌ها تهیه می‌کردند با این محتوا که در آن جا فلان بازی انجام می‌شود یا فلان اتفاق می‌افتد و برنامه‌های خیلی پرسروصدایی را می‌ساختند در صورتی که چنین حجم‌سازی رسانه‌ای بر اساس واقعیت نبود. در واقع با این اتفاقات کار را برای افراد فعال در این حوزه سخت کرده‌اند. به هر حال اگر فردی بخواهد گیمنتنسی را برای ارائه خدمات آماده‌سازی کند - که اگر بی‌سی یا گیمنته‌های کنسولی باشد - باید هزینه سنگینی را به جهت تجهیزات هر دوازده مکان مناسبی را هم بر اساس استانداردها آماده کند. شما در نظر بگیرید با این همه حاشیه‌سازی که دارد اتفاق می‌افتد فعالیت در این حوزه برای این فرد پیه‌به و به صرفه نیست. نکته بعدی که وجود دارد این است که اصلا این فرد نمی‌داند که باید برای گرفتن مجوز گیمنته به کجا مراجعه کند و نقطه قانونی این ماجرا کم شده و در مرتبه وضعیت خیلی بدتر هم شده است. در گذشته مجوز دادن برای فعالیت در حوزه گیمنته دست پلیس اماکن بود و فرد می‌توانست به آن جا مراجعه کند یا خود پلیس اماکن می‌آمد مکان و شرایط را می‌دید و به راحتی این مجوز صادر می‌شد اما در حال حاضر

امضاء تفاهمنامه ایران و گیم کانکشن؛

# بزرگان صنعت بازی‌های رایانه‌ای دنیا به ایران می‌آیند



بنیاد ملی ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در نمایشگاه گیمزکام تفاهمنامه‌ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهمنامه‌ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای به تهران بیایند. صبح روز چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و آرایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهمنامه‌ای را امضاء کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای است که توانسته است یکی از بزرگ‌ترین نمایشگاه‌های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

جبهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی‌سازان ایرانی می‌توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تقصین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، ارتباط با شرکتهای بزرگ است تا شرکتهای بازی‌سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در تهران

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهمنامه گفت: حضور شرکتهای بزرگ و فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای با عث

(TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی‌سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهمنامه بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمزکام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی‌تر و مسیر جهانی شدن بازی‌های ایرانی هموار می‌شود.

بخش تجاری نمایشگاه گیمزکام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال با برنامه‌ریزی دقیق‌تر در این نمایشگاه حضور دارد.

## معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک:

## ثبت نام مسابقات بازی های رایانه‌ای شکوفا آغاز شد



پانجمین دوره از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای شکوفا با ثبت نام از علاقمندان در سرراهی محلات شمال تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه یککه سعد کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر همین اظهار داشتند: گسترش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازی‌های رایانه‌ای

در بین کودکان و نوجوانان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در محلات شهر تهران اقدام کند. وی افزود:

«شهرداری منطقه یک نیز در همین راستا اقدام به ثبت نام از علاقمندان جهت شرکت در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در سرراهی محلات این منطقه نموده است.»

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در برای محله تجریش و قیچ در خیابان شریعتی، زمین تو از میدان قدس برگزار خواهد شد و تمامی علاقه‌مندان می‌توانند حداکثر تا تاریخ ۲۸ شهریورماه با مراجعه حضوری به سرراهی محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره‌های ۳۲۱۲۰۶۵۶ و یا ۹۷۲۵۲۶۰۳۳ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازی‌های رایانه‌ای ویژه بانوان در رشته‌های for speed و Snail mail و برای بزرگسالان در رشته‌های SEP و FIFA ۱۲ و Warcraft. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای آسمان‌خراش و پرچم‌کنی و لاکر برگزار خواهند شد.

گفتنی است دبیرخانه مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در ساختمان معاونت امور اجتماعی و فرهنگی منطقه واقع در خیابان شهید بهشتی، خیابان مبارز کوچه شهید صالحی قرار گرفته است.

## افزایش سریع سن گیمرهای ایرانی

شمار می‌روند. براساس آمارهای به دست آمده، کاربران زن بازی‌های دیجیتال در کشور حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی‌ها می‌دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی‌ها در ایران هستند.

او میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: براساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی‌توان صرفاً بازی‌های دیجیتال را رسانه‌ای مرتبط با کودکان دانست. براساس آمار به دست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی‌های دیجیتال کرده‌اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی‌های دیجیتالی، کاربران گوشی‌های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ارائه آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی‌های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی‌ها هستند. سیدمحمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلاتشهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظر سنجی قرار گرفته‌اند. در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده است. براساس آمارهای به دست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی‌های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً پنج میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی‌های دیجیتال به

### ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند؛

## بزرگان صنعت بازی‌های رایانه‌ای دنیا به ایران می‌آیند

بناخت محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برنده پوزیوی کرده است؛ در اردیبهشت ۱۳۹۶، گروه‌های صنعت بازی‌های رایانه‌ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازیسازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهنامه بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیم‌تکام گنل، حضور غاشور و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی‌تر و وسیع‌تر خواهد شد.

بخش تجاری نمایشگاه گیم‌تکام آلمان از ۱۳ مرداد آغاز شده و تا ۱۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آلمان با برقراری تعلق‌تر در این نمایشگاه حضور دارد.

رایانه‌ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از بزرگترین شرکت‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای است که توانسته است یکی از بزرگترین نمایشگاه‌های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

بزرگترین نمایشگاه گیم کانکشن با الهام از جنبه‌های این تفاهنامه گفت: حضور شرکت‌های بزرگ و فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای با بحث‌های این صنعت در ایران خواهد شد و بازیسازان ایرانی می‌توانند در ارتقاء صنعتی با آنها حضور خود را بازر جهانی را تسهیل کنند. حسن کریمی موسس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با این تفاهنامه گفت: یکی از نواهای اصلی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، ارتباط با شرکت‌های بزرگ است. ۶ شرکت‌های بازی‌ساز در ایران

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیم‌تکام گنل از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نماینده جمهوری آلمان ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهنامه‌ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا با غنای و فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای به تهران بیاید. به گزارش روزنامه صوبی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صبح امروز چهارشنبه بیست و شش مرداد با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیم‌تکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و اوله آخرین دستاوردهای کنسورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای کرد. خورد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توانست در اولین روز این نمایشگاه با گیم کانکشن فرانسه تفاهنامه‌ای را امضاء کند که طی آن، با غنای و فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به تهران بفرستد. آلمان در گروه‌های بازی‌های



منابع دیگر: روزنامه‌های حسین، اسرار، کائنات، افکار، امتیاز، رویش ملت

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک:

### ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد

پنجمین دوره از مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا با ثبت نام از علاقمندان در سراهای محلات شمال تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه یک، سعید کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر فوق اظهار داشت: گسترش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازیهای رایانه ای در بین کودکان و بزرگسالان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازیهای رایانه ای در محلات شهر تهران اقدام کند.

وی افزود: شهرداری منطقه یک نیز در همین راستا اقدام به ثبت نام از علاقمندان جهت شرکت در مسابقات بازیهای رایانه ای در سراهای محلات این منطقه نموده است.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در سرای محله تجریش واقع در خیابان شریعتی، پایین تر از میدان قدس برگزار خواهد شد و تمامی علاقه مندان می توانند حداکثر تا تاریخ ۵ شهریور ماه با مراجعه حضوری به سراهای محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره های ۲۶۱۳۰۶۵۶ و یا ۰۹۱۲۵۵۷۶۰۲۳ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازیهای رایانه ای ویژه بانوان در رشته های **need for Speed** و **Snail mail** و بازیهای ویژه آقایان در رشته های **PES۲۰۱۶** و **FIFA۲۰۱۶** و **Warcraft** و بازی های ایرانی آسمان دژ و پرچم کی بالاتر برگزار خواهد شد.

گفتنی است دبیرخانه مسابقات بازی های رایانه ای در ساختمان معاونت امور اجتماعی و فرهنگی منطقه، واقع در خیابان شهید باهنر، خیابان عمار، کوچه شهید صالحی قرار گرفته است.



معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک:

### ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد

شماره های ۲۶۱۳۰۶۵۶ و یا ۰۹۱۲۵۵۷۶۰۲۳ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازیهای رایانه ای ویژه بانوان در رشته های **need for Speed** و **Snail mail** و بازیهای ویژه آقایان در رشته های **PES۲۰۱۶** و **FIFA۲۰۱۶** و **Warcraft** و بازی های ایرانی آسمان دژ و پرچم کی بالاتر برگزار خواهد شد.

گفتنی است دبیرخانه مسابقات بازی های رایانه ای در ساختمان معاونت امور اجتماعی و فرهنگی منطقه، واقع در خیابان شهید باهنر، خیابان عمار، کوچه شهید صالحی قرار گرفته است.

راستا اقدام به ثبت نام از علاقمندان جهت شرکت در مسابقات بازیهای رایانه ای در سراهای محلات این منطقه نموده است.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در سرای محله تجریش واقع در خیابان شریعتی، پایین تر از میدان قدس برگزار خواهد شد و تمامی علاقه مندان می توانند حداکثر تا تاریخ ۵ شهریور ماه با مراجعه حضوری به سراهای محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با

شمال تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه یک، سعید کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر فوق اظهار داشت: گسترش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازیهای رایانه ای در بین کودکان و بزرگسالان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازیهای رایانه ای در محلات شهر تهران اقدام کند.

وی افزود: شهرداری منطقه یک نیز در همین

**بازی های رایانه ای**

پنجمین دوره از مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا با ثبت نام از علاقمندان در سراهای محلات



انتقادات زیادی از عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح است. آیا می‌توانیم بگوییم که در حال حاضر بنیاد حضور و نقشی که دارد در وضعیتی تزئینی قرار می‌گیرد؟ به این دلیل که قوانین برای بنیاد جای مانور زیادی نمی‌گذارند.

همیشه درباره بنیاد گفته‌ام که اگر وجود نداشت، خیلی از اتفاقات خوبی که در حال حاضر در حوزه بازی کشور می‌افتد رخ نمی‌داد؛ یعنی حضورش خیلی منافع و سودها داشته است. در یک دوره‌ای از خیلی از بچه‌ها حمایت‌های خوبی داشته است اما واقعیتی که وجود دارد این است؛ در چند وقت اخیر بنیاد کمی راهش را گم کرده که وارد شدن بنیاد در خیلی از مسائل به صلاح بازی کشور نیست. شاید بنیاد باید در اساس نامه، اهداف و سیاستنامه‌اش یک بازنگری داشته باشد و دوباره یک سری اتفاقاتی خاص بیفتد. همین قضیه دعوایی که این دو نهاد با هم دارند، خیلی راحت می‌توانست با یک جلسه خوب رفع شود و نیاز نبود که بنیاد به همه خبرگزاری‌ها ایمیل یا نامه بزند که ما این مسابقات را تحریم کرده‌ایم و این کار را انجام داده‌ایم و خیلی اتفاقات دیگری که افتاده است.

### ثبت نام مسابقات بازی‌های رایانه‌ای شکوفا آغاز شد

پنجمین دوره از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای شکوفا با ثبت نام از علاقمندان در سراهای محلات شمال تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه یک، سعید کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر فوق اظهار داشت: گسترش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازیهای رایانه‌ای در بین کودکان و بزرگسالان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازیهای رایانه‌ای در محلات شهر تهران اقدام کند.

وی افزود: شهرداری منطقه یک نیز در همین راستا اقدام به ثبت نام از علاقمندان جهت شرکت در مسابقات بازیهای رایانه‌ای در سراهای محلات این منطقه نموده است.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در سراهای محله تجریش واقع در خیابان شریعتی، پایین تر از میدان قدس برگزار خواهد شد و تمامی علاقه‌مندان می‌توانند حداکثر تا تاریخ ۵ شهریور ماه با مراجعه حضوری به سراهای محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره‌های ۲۶۱۳۰۶۵۶ و ۲۳۰۲۳۰۹۱۲۵۵۷۶ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازیهای رایانه‌ای ویژه بانوان در رشته‌های **need for Speed** و **Snail mail** و بازیهای ویژه آقایان در رشته‌های **PEST ۲۰۱۶** و **FIFA ۲۰۱۶** و **Warcraft** و بازی‌های ایرانی آسمان دژ و پرچم کی بالاتر برگزار خواهد شد. گفتنی است دبیرخانه مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در ساختمان معاونت امور اجتماعی و فرهنگی منطقه، واقع در خیابان شهید باهنر، خیابان عمار، کوچه شهید صالحی قرار گرفته است.

## آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران

دنیای اقتصاد: ثبت نام مرحله حضوری بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که باشکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد. تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد. برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی های انجام شده توسط مکعب، نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. به این ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا برای کسب مقام های جام جهانی بیازمایند.

علاقه مندان برای ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه کنند.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی  
شهرداری منطقه یک،

## ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد

پنجمین دوره از مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا با ثبت نام از علاقه مندان در سراهای محلات شمال تهران آغاز شد.

سعید کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر فوق اظهار داشت: گسترش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازی های رایانه ای در بین کودکان و بزرگسالان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازی های رایانه ای در محلات شهر تهران اقدام کند.

وی افزود: شهرداری منطقه یک نیز در همین راستا اقدام به ثبت نام از علاقه مندان جهت شرکت در مسابقات بازی های رایانه ای در سراهای محلات این منطقه نموده است.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در سرای محله تجریش واقع در خیابان شریعتی، پایین تر از میدان قدس برگزار خواهد شد و تمامی علاقه مندان می توانند حداکثر تا تاریخ ۵ شهریور ماه با مراجعه حضوری به سراهای محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره های ۲۶۱۳۰۶۵۶ و یا ۰۹۱۲۵۵۷۶۰۳۳ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازی های رایانه ای ویژه بانوان در رشته های Snail mail و need for Speed و بازی های ویژه آقایان در رشته های PES۶۱۰۲ و FIFA۶۱۰۲ و Warcraft و بازی های ایرانی آسمان دژ و پرچم کی بالاتر برگزار خواهد شد.

گفتنی است: دبیرخانه مسابقات بازی های رایانه ای در ساختمان معاونت امور اجتماعی و فرهنگی منطقه، واقع در خیابان شهید باهنر، خیابان عمار، کوچه شهید صالحی قرار گرفته است.

## ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد

پنجمین دوره از مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا با ثبت نام از علاقمندان در سراهای محلات شمال تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه یک، سعید کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر فوق اظهار داشت: گسترش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازیهای رایانه ای در بین کودکان و بزرگسالان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازیهای رایانه ای در محلات شهر تهران اقدام کند.

وی افزود: شهرداری منطقه یک نیز در همین راستا اقدام به ثبت نام از علاقمندان جهت شرکت در مسابقات بازیهای رایانه ای در سراهای محلات این منطقه نموده است.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در سرای محله تجریش واقع در خیابان شریعتی، پایین تراز میدان قدس برگزار خواهد شد و تمامی علاقه مندان می توانند حداکثر تا تاریخ ۵ شهریور ماه با مراجعه حضوری به سراهای محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره های ۰۲۶۱۳۰۶۵۶ و ۰۹۱۲۵۵۷۶۰۳۳ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازیهای رایانه ای ویژه بانوان در رشته های need for Speed و Snail mail و بازیهای ویژه آقایان در رشته های PES ۲۰۱۶ و FIFA ۲۰۱۶ و Warcraft و بازی های ایرانی آسمان دژ و پرچم کی بالاتر برگزار خواهد شد.

## مجله ویدیویی بازی خوار



بازی خوار یک مجله تصویری آنلاین است که از اردیبهشت امسال کار خود را آغاز کرده. این استارت آپ قصد دارد با انتشار گسترده حرفها و نکتههایی که تا پیش از این، فضایی برای طرح و برروشان نبوده،

علاقه مندان و خوره های بازی های رایانه ای را جذب کند؛ بازی خوار برای این کار به سراغ ابزارهای امروزی و پرترفندار یعنی ویدیو رفته و به این ترتیب، در قالب یک پادکست ویدیویی با مخاطبان خود حرف میزند.

این مجله ی تصویری آنلاین که با گرد هم آمدن شماری از کارگشته های عرصه ی بازی های رایانه ای در ایران پا گرفته، شامل مجموعه ویدیوهایی است که با طنزی هوشمندانه به سراغ مسایل روز و موضوعات مختلف مرتبط با دنیای بازی های رایانه ای در ایران و جهان میروند و با رویکردی بی پرده، بی طرفانه و کاملاً انتقادی آن ها را نشان مخاطب می دهند و به چالش می کشند.

در کانال تلگرام بازی خوار ([telegram.me/bazikhar](https://t.me/bazikhar))، هر روز پست های کوتاهی با همین سبک و سیاق نیش دار و بازی گوشه منتشر می شود. ویدیوهای بازی خوار را علاوه بر کانال تلگرام آن می توان با کیفیت بالا بر روی آپارات ([در نشانی /aparat.com/bazikhar](https://www.aparat.com/bazikhar)) نیز تماشا کرد.

## کائنات

۵

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک:

## ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا آغاز شد

گروه شهری : پنجمین دوره از مسابقات بازی های رایانه ای شکوفا با ثبت نام از علاقمندان در سراسرهای محلات شمال تهران آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه یک، سعید کارگران معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک با اعلام خبر فوق اظهار داشت: گذرش استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات و بازیهای رایانه ای در بین کودکان و بزرگسالان موجب شده است شهرداری تهران در جهت هدفمند کردن تفریحات شهروندان به برگزاری جشنواره شکوفا و برپایی مسابقات بازیهای رایانه ای در محلات شهر

تهران اقدام کند.

وی افزود: شهرداری منطقه یک نیز در همین راستا اقدام به ثبت نام از علاقمندان جهت شرکت در مسابقات بازیهای رایانه ای در سراسرهای محلات این منطقه نموده است.

معاون امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه یک تصریح کرد: این مسابقات در سراسر محله تجریش واقع در میدان شریعتی، پایین تر از میدان قفس برگزار خواهد شد و نامی علاقه مندان می توانند حداکثر تا تاریخ ۵ شهریور ماه با مراجعه حضوری به سراسرهای محلات منطقه یک جهت شرکت در مسابقات ثبت نام کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره

های ۰۲۱۲۰۶۵۶ و یا ۰۹۱۲۵۵۶۶۰۳۳ تماس حاصل نمایند.

کارگران گفت: بازیهای رایانه ای ویژه بانوان در رشته های Snail mail و need for Speed و بازیهای ویژه آقایان در رشته های PES ۲۰۱۶ و FIFA ۲۰۱۶ و Warcraft بازی های ایرانی آسمان دژ و پرچم کس بالاتر از برگزار خواهد شد.

گفتنی است میرهانه مسابقات بازی های رایانه ای در ساختمان معاونت امور اجتماعی و فرهنگی منطقه، واقع در خیابان شهید باهنر، خیابان عمان، کوچه شهید صالحی قرار گرفته است.

## کاروکارگر

۱۱

## برگزاری مسابقات کلتش رویال در لیگ بازی های رایانه ای ایران

برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلتش رویال به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

به گزارش کاروکارگر با هماهنگی های انجام شده توسط مکتب، نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلتش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. بدین ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا جهت کسب مقام های جام جهانی بیازمایند. علاقه مندان جهت ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه نمایند.

## باشگاه خبرنگاران

## از تریلرها و بوسترهای بازی های رایانه ای رونمایی شد (۱۵/۰۵/۹۵-۱۳۹۷)

از روز گذشته به طور رسمی نمایشگاه گیمز کام آلمان کار خود را آغاز کرده است.

به گزارش خبرنگار درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ از عصر روز گذشته نمایشگاه گیمز کام آلمان به صورت رسمی کار خود را آغاز کرده است. گیمز کام ۲۰۱۶ تفاوت عمده ای با سالیان گذشته دارد. در کنار کمپانی های بزرگ دنیا از جمله سونی، مایکروسافت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم امسال حضوری قدرتمند در بزرگترین نمایشگاه بازی های رایانه ای دارد و تیم ایران در این نمایشگاه میزبان فعالان صنعت بازی سازی کشورمان است. روز نخست نمایشگاه با نمایش تریلرهای جدید بازی ها و همچنین رونمایی از بوسترها و برندهای بازی های رایانه ای آغاز شد. شرکت مایکروسافت طراحی جدیدی از ایکس باکس وان اس را با نام FIFA ۱۷ ارائه کرده است همچنین این شرکت چند تصویر از بازی ورزشی Forza Horizon ۲ را منتشر کرد. مایکروسافت در این نمایشگاه از سری بازی های Halo با عنوان Halo Wars ۲ رونمایی کرد که بر اساس اخبار منتشر شده ۱۰ فوریه سال آینده برای پلتفرم های ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر خواهد شد.

تریلر بازی اکشن و هیجان انگیز Mafia ۳ که ترکیبی از گیم پلی و میان پرده ها است روز گذشته به نمایش درآمد. این بازی در ۷ اکتبر به صورت رسمی برای پلتفرم های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان عرضه خواهد شد.

پیش از شروع رویداد گیمز کام، بوسترها و بترها بسیار زیادی طبق رسم همیشگی به درب ورودی این نمایشگاه وصل شد که در این میان نام بازی های مورد انتظار سال پیش رو به چشم می خورد که نکته جالب حضور بوستر بازی Halo Wars ۲ در میان این سری عناوین است (ادامه دارد ..)



(ادامه خبر ...) گفتنی است؛ تریلر بازی های پرطرفدار The Surge، Gears of War ۴، Destiny: Rise و FORZA HORIZON ۲، گیم پلی of Iron روز گذشته به نمایش عموم درآمدند که به ترتیب در سال جاری عرضه می شوند.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در نمایشگاه گیمز کام تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و رایانه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضاء کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جوش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند؛ بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و رایانه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضاء کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکت های بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن، با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: «حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جوش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند».

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حاشیه این نمایشگاه گفت: «یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده است تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند».(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: «با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود».

بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده است و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۵/۰۱/۲۵)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضا کرد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضا کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مرداد ماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند. پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموارتر می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهم ترین عناوین:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در نمایشگاه گیمز کام تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضا کرد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضا کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور تاشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.

بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



### امضاء تفاهتنامه ایران و گیم کانکشن؛ بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در نمایشگاه گیمز کام تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و لایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضاء کند که طی آن، تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور تاشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.

بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و لایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضاء کند که طی آن، تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.  
بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



بازار جهانی ایران

### بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ایرانا: بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش ایرانا، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.  
حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.  
بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



اقتصاد اکونومیست

### ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند؛ بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز چهارشنبه بیست و ششم مرداد ماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.  
حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند. وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور تاشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱/۰۱/۲۵)

فناوری اطلاعات - بازی - بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عت جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور تاشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.

۵۶۵۶



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱/۰۱/۲۵)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، تاشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عت جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند. وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند؛ بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱-۲۵)

خبرایران: بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱-۲۵)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.

بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



BaziCenter.com

### ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند (۱۳۹۶-۱۵/۰۷/۲۰۲۵)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عت جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

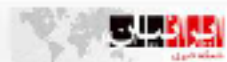
وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.

بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



### بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۱۵/۰۷/۲۰۲۵)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند. پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عت جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند. وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند؛ بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱-۲۵)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان» به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند. مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث چشم این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند. وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمزکام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمزکام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶-۰۱-۲۵)

ICTPRESS - بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند. مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث چشم این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند. وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمزکام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمزکام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



**ایران و گیم کانکشن تفاهم نامه امضا کردند؛ بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۳۹۶/۰۱/۲۵)**

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، صبح امروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خوشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جوش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود.

بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.

**شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو» / ما احساس امنیت نداریم! (۱۳۹۶/۰۱/۲۵)**

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیتندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دودبج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وای قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند.

در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخواهد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند»

دودبج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.



## در دادگاه فدرال کالیفرنیا ثبت شد؛ شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو» / ما احساس امنیت نداریم!

(۲۴/۰۱-۲۰۱۸)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیتندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است، با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دویدج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وابی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند.

در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخواهد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند».

دویدج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان با نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیتندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است، با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دویدج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وابی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند.

در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخواهد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند».

دویدج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان با نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

## شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو»! (۹۵/۰۱/۲۵)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

صراط: شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند. به گزارش مهر به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند. روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نینتنندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دودیع ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وایی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند. در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخوابد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند.»

دودیع ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد. علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بیماران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان یا نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

## در دادگاه فدرال کالیفرنیا ثبت شد؛ شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو» / ما احساس امنیت نداریم!

(۹۵/۰۱/۲۵)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش گروه بین الملل خبرگزاری دانشجو، به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نینتنندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دودیع ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وایی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند. در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخوابد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند.»  
دودج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.  
علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان با نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

### شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو» (۱۱/۲۵/۲۰۱۶-۱۱/۲۵/۲۰۱۶)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیتندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دودج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وایی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند. در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخواهد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند.»

دودج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان با نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

### بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی / بازی های تازه در راهند (۱۱/۲۷-۱۱/۲۵/۲۰۱۶)

کلید خوردن رویداد جهانی «گیمزکام ۲۰۱۶» در آلمان فرصتی تازه برای مدیران و بازی سازان ایرانی است تا بازی ایرانی را در ویرتینی جهانی معرفی و عرضه کنند.

به گزارش خبرنگار مهر، مهمترین رویداد خبری مرتبط با بازی های رایانه در هفته گذشته مربوط به برنامه ریزی و دورخیز ایران برای حضور موثر در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای جهان یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ بود.

در روزهای ابتدایی هفته بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از حضور قدرتمند ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ داد و به همین منظور برنامه خود برای برپایی غرفه در این نمایشگاه را منتشر کرد.

برنامه ریزی برای حضور موثر در گیمزکام

براساس برنامه منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمزکام امسال در نظر گرفته و به نوعی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی اسامال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

اسمال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key Players** درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

نمایشگاه گیمز کام بزرگ ترین نمایشگاه تخصصی بازی های ویدئویی است که از سال ۲۰۰۹ در شهر کلن آلمان برگزار می شود. در نمایشگاه اسمال نیز نمایندگان بیشتر کشورهای صنعتی دنیا حضور دارند.

معرفی و جذب مخاطب برای گردهمایی بازی های رایانه ای در تهران (TGC)، ارائه آخرین بازی های رایانه ای ایرانی توسط بازی سازان ایرانی و ارائه اطلاعات و تحقیقات بازار ایران در حوزه بازار بازی های رایانه ای از جمله فعالیت های نمایندگان ایران در این نمایشگاه خواهد بود.

بزرگان بازی سازی جهان در راه ایران

صبح دیروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه و همزمان با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارائه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

باید دید حاصل امضای این تفاهمنامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه چه دستاوردهایی را برای پیشبرد «صنعت بازی سازی ایران» به همراه خواهد داشت.

آغاز ثبت نام در بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

همزمان با انتشار اخبار مربوط به حضور ایران در گیمز کام ۲۰۱۶ خبر رسید ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوازبازی به ارزش ریالی بیش از یک میلیارد ریال آغاز شده است.

این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکتب بعنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

اعطای پروانه ساخت به هشت بازی جدید ایرانی

در کنار رقابت ها و جشنواره های بازی های رایانه ای در حوزه تولید هم در هفته گذشته خبر رسید ششمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای در سال جاری برگزار و با بررسی درخواست ها؛ هشت بازی رایانه ای جدید پروانه ساخت خود را دریافت کردند.

براین اساس در سال جاری شش جلسه شورای پروانه ساخت برگزار شده که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت بازی زیر پروانه ساخت خود را دریافت کردند:

بازی «کمین گاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، بازی «هوشنگ» به نویسندگی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه ای، بازی «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطارزاده در سبک اکشن شبیه سازی، بازی «پورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، بازی «مار و پله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «مین یاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه باقی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی هشت بازی جدید ایرانی هستند که در آینده می توانیم منظر رونمایی از آن ها در بازار داخلی باشیم.

بازی تازه برنده غزال زرین بهترین بازی ایرانی

خبر دیگر در حوزه تولید طی هفته گذشته هم اینکهاستودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «قاپویان فتری» پرده برداشت.

بازی «قاپویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاپویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند.

تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند.

## بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی / بازی های تازه در راهند (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی‌باک: بخش مهمترین عناوین:

کلید خوردن رویداد جهانی «گیمزکام ۲۰۱۶» در آلمان فرصتی تازه برای مدیران و بازی سازان ایرانی است تا بازی ایرانی را در ویتترین جهانی معرفی و عرضه کنند. به گزارش خبرنگار بی‌باک، مهمترین رویداد خبری مرتبط با بازی های رایانه در هفته گذشته مربوط به برنامه ریزی و دورخیز ایران برای حضور موثر در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای جهان یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ بود.

در روزهای ابتدای هفته بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از حضور قدرتمند ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ داد و به همین منظور برنامه خود برای برپایی غرفه در این نمایشگاه را منتشر کرد.

برنامه ریزی برای حضور موثر در گیمزکام

براساس برنامه منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمزکام اسامال در نظر گرفته و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تقویت کرده است. بنیاد ملی اسامال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

اسامال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

نمایشگاه گیمزکام بزرگ ترین نمایشگاه تخصصی بازی های ویدئویی است که از سال ۲۰۰۹ در شهر کلن آلمان برگزار می شود. در نمایشگاه اسامال نیز نمایندگان بیشتر کشورهای صنعتی دنیا حضور دارند.

معرفی و جذب مخاطب برای گردهمایی بازی های رایانه ای در تهران (TGC)، ارائه آخرین بازی های رایانه ای ایرانی توسط بازی سازان ایرانی و ارائه اطلاعات و تحقیقات بازار ایران در حوزه بازار بازی های رایانه ای از جمله فعالیت های نمایندگان ایران در این نمایشگاه خواهد بود.

بزرگان بازی سازی جهان در راه ایران

صبح دپروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه و همزمان با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارائه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

باید دید حاصل امضای این تفاهمنامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه چه دستاوردهایی را برای پیشبرد «صنعت بازی سازی ایران» به همراه خواهد داشت.

آغاز ثبت نام در بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

همزمان با انتشار اخبار مربوط به حضور ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ خبر رسید ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش ریالی بیش از یک میلیارد ریال آغاز شده است.

این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب بعنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کاتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

اصطی پروانه ساخت به هشت بازی جدید ایرانی

در کنار رقابت ها و جشنواره های بازی های رایانه ای در حوزه تولید هم در هفته گذشته خبر رسید ششمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای در سال جاری برگزار و با بررسی درخواست ها؛ هشت بازی رایانه ای جدید پروانه ساخت خود را دریافت کردند.

براین اساس در سال جاری شش جلسه شورای پروانه ساخت برگزار شده که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت بازی زیر پروانه ساخت خود را دریافت کردند.

بازی «کمین گاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، بازی «هوشنگ» به نویسندگی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه ای، بازی «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطارزاده در سبک اکشن شبیه سازی، بازی «پورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، بازی «مار و پله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «مین یاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه بافی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی هشت بازی جدید ایرانی هستند که در آینده می توانیم منظر رونمایی از آن ها در بازار داخلی باشیم.

بازی تازه برنده غزال زرین بهترین بازی ایرانی

خبر دیگر در حوزه تولید طی هفته گذشته هم اینکهاستودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «فلوایان فتری» پرده برداشت (نام نهایی دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی «فاویان فتری» در سبک سکوبازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «فاویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند.  
تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند.



## یک هفته با بازی های رایانه ای؛ بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی / بازی های تازه در راهند (۲۰۱۶-۱۵/۰۱/۲۵)

کلید خوردن رویداد جهانی «گیمزکام ۲۰۱۶» در آلمان فرصتی تازه برای مدیران و بازی سازان ایرانی است تا بازی ایرانی را در ویرتینی جهانی معرفی و عرضه کنند.

به گزارش خبرنگار مهر، مهمترین رویداد خبری مرتبط با بازی های رایانه در هفته گذشته مربوط به برنامه ریزی و دورخیز ایران برای حضور موثر در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای جهان یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ بود.

در روزهای ابتدایی هفته بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از حضور قدرتمند ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ داد و به همین منظور برنامه خود برای برپایی غرفه در این نمایشگاه را منتشر کرد.

برنامه ریزی برای حضور موثر در گیمزکام

بر اساس برنامه منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمزکام امسال در نظر گرفته و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

نمایشگاه گیمزکام بزرگ ترین نمایشگاه تخصصی بازی های ویدئویی است که از سال ۲۰۰۹ در شهر کلن آلمان برگزار می شود. در نمایشگاه امسال نیز نمایندگان بیشتر کشورهای صنعتی دنیا حضور دارند.

معرفی و جذب مخاطب برای گردهمایی بازی های رایانه ای در تهران (TGC)، ارائه آخرین بازی های رایانه ای ایرانی توسط بازی سازان ایرانی و ارائه اطلاعات و تحقیقات بازار ایران در حوزه بازار بازی های رایانه ای از جمله فعالیت های نمایندگان ایران در این نمایشگاه خواهد بود.

بزرگان بازی سازی جهان در راه ایران

صبح دیروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه و همزمان با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارائه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

باید دید حاصل امضای این تفاهمنامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه چه دستاوردهایی را برای پیشبرد «صنعت بازی سازی ایران» به همراه خواهد داشت.

آغاز ثبت نام در بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

همزمان با انتشار اخبار مربوط به حضور ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ خبر رسید ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوازیزی به ارزش ریالی بیش از یک میلیارد ریال آغاز شده است.

این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب بعنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

[p]

اعطای پروانه ساخت به هشت بازی جدید ایرانی

در کنار رقابت ها و جشنواره های بازی های رایانه ای در حوزه تولید هم در هفته گذشته خبر رسید ششمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای در سال جاری برگزار و با بررسی درخواست ها؛ هشت بازی رایانه ای جدید پروانه ساخت خود را دریافت کردند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای اساس در سال جاری شش جلسه شورای پروانه ساخت برگزار شده که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت بازی زیر پروانه ساخت خود را دریافت کردند:

بازی «کمین گاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، بازی «هوشنگ» به نویسندگی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه ای، بازی «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطازاده در سبک اکشن شبیه سازی، بازی «پورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، بازی «مار و پله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «مین یاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه باقی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی هشت بازی جدید ایرانی هستند که در آینده می توانیم منظر رونمایی از آن ها در بازار داخلی باشیم.

بازی تازه برنده غزال زرین بهترین بازی ایرانی

خبر دیگر در حوزه تولید طی هفته گذشته هم اینکهاستودیو «نیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «قاپویان فتری» پرده برداشت.

بازی «قاپویان فتری» در سبک سکوبازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاپویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند.

تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند.

به گزارش خبرنگار مهر، مهمترین رویداد خبری مرتبط با بازی های رایانه در هفته گذشته مربوط به برنامه ریزی و دورخیز ایران برای حضور موثر در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای جهان یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ بود.

در روزهای ابتدایی هفته بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از حضور قدرتمند ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ داد و به همین منظور برنامه خود برای برپایی غرفه در این نمایشگاه را منتشر کرد.

برنامه ریزی برای حضور موثر در گیمزکام

براساس برنامه منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمزکام امسال در نظر گرفته و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تقویت کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key Players** درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

نمایشگاه گیمزکام بزرگ ترین نمایشگاه تخصصی بازی های ویدئویی است که از سال ۲۰۰۹ در شهر کلن آلمان برگزار می شود. در نمایشگاه امسال نیز نمایندگان بیشتر کشورهای صنعتی دنیا حضور دارند.

معرفی و جذب مخاطب برای گردهمایی بازی های رایانه ای در تهران (TIG)، ارائه آخرین بازی های رایانه ای ایرانی توسط بازی سازان ایرانی و ارائه اطلاعات و تحقیقات بازار ایران در حوزه بازار بازی های رایانه ای از جمله فعالیت های نمایندگان ایران در این نمایشگاه خواهد بود.

بزرگان بازی سازی جهان در راه ایران

صبح دپروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه و همزمان با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارائه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TIG) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

باید دید حاصل امضای این تفاهمنامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه چه دستاوردهایی را برای پیشبرد «صنعت بازی سازی ایران» به همراه خواهد داشت.

آغاز ثبت نام در بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

همزمان با انتشار اخبار مربوط به حضور ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ خبر رسید ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش ریالی بیش از یک میلیارد ریال آغاز شده است.

این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب بعنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

[p]

اصطای پروانه ساخت به هشت بازی جدید ایرانی

در کنار رقابت ها و جشنواره های بازی های رایانه ای در حوزه تولید هم در هفته گذشته خبر رسید ششمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) های رایانه ای در سال جاری برگزار و با بررسی درخواست ها؛ هشت بازی رایانه ای جدید پروانه ساخت خود را دریافت کردند. براین اساس در سال جاری شش جلسه شورای پروانه ساخت برگزار شده که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت بازی زیر پروانه ساخت خود را دریافت کردند.

بازی «کمین گاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، بازی «هوشنگ» به نویسندگی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه ای، بازی «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطارزاده در سبک اکشن شبیه سازی، بازی «یورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، بازی «مار و پله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «مین یاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه بافی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی هشت بازی جدید ایرانی هستند که در آینده می توانیم منظر رونمایی از آن ها در بازار داخلی باشیم.

بازی تازه برنده غزال زرین بهترین بازی ایرانی خیر دیگر در حوزه تولید طی هفته گذشته هم اینکهاستودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «قاپویان فتری» پرده برداشت. بازی «قاپویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاپویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند. تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند.



## بازی ایرانی در میدان جشنواره آلمانی (۱۸-۱۹-۲۰۱۶)

به گزارش بی باک نیوز، مهمترین رویداد خبری مرتبط با بازی های رایانه در هفته گذشته مربوط به برنامه ریزی و دورخیز ایران برای حضور موثر در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای جهان یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ بود.

در روزهای ابتدای هفته بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از حضور قدرتمند ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ داد و به همین منظور برنامه خود برای برپایی غرفه در این نمایشگاه را منتشر کرد.

برنامه ریزی برای حضور موثر در گیمزکام

براساس برنامه منتشر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمزکام امسال در نظر گرفته و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

نمایشگاه گیمزکام بزرگ ترین نمایشگاه تخصصی بازی های ویدئویی است که از سال ۲۰۰۹ در شهر کلن آلمان برگزار می شود. در نمایشگاه امسال نیز نمایندگان بیشتر کشورهای صنعتی دنیا حضور دارند.

معرفی و جذب مخاطب برای گردهمایی بازی های رایانه ای در تهران (TGC)، ارائه آخرین بازی های رایانه ای ایرانی توسط بازی سازان ایرانی و ارائه اطلاعات و تحقیقات بازار ایران در حوزه بازار بازی های رایانه ای از جمله فعالیت های نمایندگان ایران در این نمایشگاه خواهد بود.

بزرگان بازی سازی جهان در راه ایران

صبح دپروز، چهارشنبه بیست و ششم مردادماه و همزمان با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمزکام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و ارائه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

باید دید حاصل امضای این تفاهمنامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه چه دستاوردهایی را برای پیشبرد «صنعت بازی سازی ایران» به همراه خواهد داشت.

آغاز ثبت نام در بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

همزمان با انتشار اخبار مربوط به حضور ایران در گیمزکام ۲۰۱۶ خبر رسید ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش ریالی بیش از یک میلیارد ریال آغاز شده است.

این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب بعنوان نماینده جام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کاتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

اعطای پروانه ساخت به هشت بازی جدید ایرانی

در کنار رقابت ها و جشنواره های بازی های رایانه ای در حوزه تولید هم در هفته گذشته خبر رسید ششمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای در سال جاری برگزار و با بررسی درخواست ها؛ هشت بازی جدید پروانه ساخت خود را دریافت کردند.

براین اساس در سال جاری شش جلسه شورای پروانه ساخت برگزار شده که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت بازی زیر پروانه ساخت خود را دریافت کردند.

بازی «کمین گاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، بازی «هوشنگ» به نویسندگی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه ای، بازی «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطارزاده در سبک اکشن شبیه سازی، بازی «یورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، بازی «مار و پله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «مین پاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه باقی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی هشت بازی جدید ایرانی هستند که در آینده می توانیم منظر رونمایی از آن ها در بازار داخلی باشیم.

بازی تازه برنده غزال زرین بهترین بازی ایرانی

خبر دیگر در حوزه تولید طی هفته گذشته هم اینکهاستودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «قاویان فتری» پرده برداشت.

بازی «قاویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند.

تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند.  
منبع: مهر



## شکایت یک آمریکایی از «پوکمون گو»! (۱۲/۱۱-۹۵/۰۱/۲۵)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش پایگاه ۵۹۸ به نقل از مهر، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیستنو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۲۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است، با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دویدج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وایی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند. در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخواهد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند».

دویدج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کیلوسی «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بیماران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان با نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

## حضور بزرگان صنعت بازی دنیا در ایران قطعی شد! (۱۳۹۶-۰۱-۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در حاشیه نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان، تفاهم نامه ای را با شرکت گیمز کانکشن فرانسه امضا کرد تا بزرگان صنعت بازی دنیا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران در سال ۱۳۹۶ حضور پررنگی داشته باشند.

به گزارش بولتن نیوز، ۲۶ مرداد با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و آرایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

پیر کاره، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: «حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جهت این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند». حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: «یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند».

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: «با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود». بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.

## شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو» (۱۳۹۶-۰۱-۲۵)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

مهر: زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیتندو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۲۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دودج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وایی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند.

در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخوابد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند».

دودج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.



## بزرگان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران می آیند (۱۵/۰۱/۹۵-۰۱/۰۱/۹۵)

بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان از امروز آغاز به کار کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران با حضور در این نمایشگاه تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیایند. چهارشنبه بیست و ششم مردادماه با آغاز به کار بخش تجاری هشتمین نمایشگاه گیمز کام در شهر کلن آلمان، جلسات تجاری و آرایه آخرین دستاوردهای کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای کلید خورد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند.

گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکتهای بزرگ صنعت بازی های رایانه ای است که توانسته است یکی از بزرگ ترین نمایشگاه های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند.

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای با عث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه این نمایشگاه گفت: یکی از نیازهای اصلی صنعت بازی های رایانه ای در ایران، ارتباط با شرکت های بزرگ است تا شرکت های بازی سازی در ایران بتوانند محصولات خود را در بازار جهانی عرضه کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ریزی کرده تا در اردیبهشت ۱۳۹۶، گردهمایی صنعت بازی های رایانه ای در تهران (TGC) را برگزار کند.

وی به فرصت بزرگ این گردهمایی برای بازی سازان ایرانی اشاره کرد و افزود: با امضای تفاهم نامه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، حضور ناشران و فعالان بزرگ و مهم این صنعت در تهران جدی تر و مسیر جهانی شدن بازی های ایرانی هموار می شود. بخش تجاری نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۲۶ مرداد آغاز شده و تا ۲۸ مرداد ادامه دارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با برنامه ریزی دقیق تر در این نمایشگاه حضور دارد.



## شکایت یک آمریکایی از «پوکمون گو»! (۱۵/۰۱/۹۵-۰۱/۰۱/۹۵)

شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

صراط: شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش مهر به نقل از گیم اسپات، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیستلو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۲۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دودبج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وایی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند.

در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخوابد. چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند.»

دودبج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش اسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان با نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

## کشایش "گیمز کام"؛ بازار چند میلیارد دلاری بازی های رایانه ای (۲۰۱۴-۲۰۱۵، ۲۰۱۶)

بزرگترین نمایشگاه سرگرمی های دیجیتال و بازی های کامپیوتری در اروپا امسال هم در شهر کلن برگزار شد. بسیاری از شرکت ها ماندگاری و رونق کسب و کار خود را وابسته به فناوری های نوین نظیر واقعیت مجازی می دانند.

به گزارش سرویس بین الملل ۴، سال گذشته نمایشگاه صنایع سرگرمی های دیجیتال و بازی های رایانه ای "گیمز کام" (Gamescom) به رکورد جدیدی دست یافت؛ ۳۴۵ هزار بازدیدکننده از این نمایشگاه پنج روزه که در شهر کلن برگزار شد دیدن کردند. از هر ده بازدیدکننده، یک نفر به نیت کسب کار و تجارت به این نمایشگاه آمده بود. امسال نیز این نمایشگاه با ابعادی مشابه سال گذشته برگزار می شود و با توجه به رویدادهای اخیر در عرصه فناوری انتظار می رود مورد استقبال زیادی قرار گیرد. این نمایشگاه از ۱۷ تا ۲۱ اوت (۲۷ تا ۳۱ مرداد) دایر خواهد بود. در طول ۱۲ ماه گذشته سه شرکت تولید کننده لوازم الکترونیکی "کیولس"، "اچ تی سی" و "سامسونگ" هدست واقعیت مجازی را به بازار عرضه کرده اند. شرکت "سونی" نیز تا پاییز امسال ست واقعیت مجازی خود را برای بازی محبوب پلی استیشن وارد بازار خواهد کرد. این فناوری نوین ایده های جدیدی را وارد دنیای طراحان بازی های کامپیوتری کرده است. شمار امسال گیمز کام، "قهرمان هایی در ابعاد جدید" بیاتگر این است که صنعتگران بازی های الکترونیکی امیدوارند سرگرمی های دیجیتال را وارد عرصه های پیشرفته تری کنند. هارتموت گیزلمن، یکی از دست اندرکاران مجله تخصصی "C't" می گوید: «تولیدکنندگان باید به فکر ایده های جدید باشند. تا کنون ما شاهد شمار زیادی از بازی های تجربی بودیم که حالا راهی بازار انبوه شده اند و میزان تولیدات بیشتر و حرفه ای تر خواهند شد». بازی های کامپیوتری و پخش زنده مسابقات ورزشی به طور کلی از عرصه هایی به شمار می آیند که در گسترش فناوری های جدید نقش بسیاری دارند. ماکسیمیلیان شکو، رئیس انجمن نرم افزارهای سرگرم کننده ایتراکتیو آلمان (BIU) و یکی از برگزارکنندگان این رویداد سالانه می گوید: «واقعیت مجازی از نوآوری های صنعت بازی بوده که به تدریج به عرصه های دیگر راه یافته است. ما با استناد به یک بررسی جدید که روی دو هزار کاربر اینترنتی در آلمان صورت گرفته می گوید: «۴۰ درصد کاربران می توانند تصور کنند که به زودی تعطیلات خود را بر اساس تجربه هدست واقعیت مجازی انتخاب کنند. با این وسیله می توان ساحلی در ایتالیا یا کافه ای در پاریس را پیش از سفر تجربه کرد». عرصه واقعیت مجازی ظرفیت های بسیاری دارد. اما استفاده از این ظرفیت های بالقوه بستگی به این دارد که آیا استفاده کنندگان مایل به خرید سخت افزارهای مورد نیاز برای کار کردن با آنها هستند یا خیر. بهای این سخت افزارها بسته به مدل آن بین ۸۰ تا ۹۰۰ یورو است. هدست واقعیت مجازی ساخته شرکت اچ تی سی (HTC Vive) گرانترین نوع این هدست هاست که با هدست کیولس ریفت (Oculus Rift) فیس بوک در رقابت است. برای شرکت تاپوئی اچ تی سی دستیابی به موفقیت در عرصه بازار واقعیت مجازی در حکم تلاشی برای بقای خود است. این شرکت که تا کنون به عنوان عمده ترین تولیدکننده تلفن های هوشمند شناخته می شده، دائما در حال از دست دادن سهم خود در بازار است. ارزش سهام این شرکت از سال ۲۰۱۱ میلادی تا بدین جا ۹۰ درصد کاهش را نشان می دهد. تحلیلگران بانک اطلاعات "نیوز" پیش بینی می کنند که امسال نرم افزارهای بازی های کامپیوتری نزدیک به ۱۰۰ میلیون دلار در سراسر جهان فروش داشته باشند؛ رقمی که نسبت به سال گذشته ۸۵ درصد افزایش را نشان می دهد. هارتموت گیزلمن می گوید: «شمار عناوین جدید بازی های کامپیوتری در سال های گذشته به شدت کاهش داشته است و برخی از تولیدکنندگان تنها یک عنوان در سال به بازار عرضه می کنند». همانقدر که بازار بازی های کامپیوتری کم رونق است، بازار تلفن های هوشمند و تبلت پر رونق است. گیزلمن می افزاید: «بسیاری از علاقمندان به بازی های کامپیوتری به اپلیکیشن های رایگان یا قابل خرید تلفن همراه روی آورده اند.»

## شکایت شهروند آمریکایی از «پوکمون گو» / ما احساس امنیت نداریم! (۲۰۱۴-۲۰۱۵، ۲۰۱۶)

خبرگزاری میزان - شاکیان کمپانی سازنده بازی «پوکمون گو» برای ایجاد مزاحمت این بازی در محل زندگی شان، راهی دادگاه شده اند.

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری میزان به نقل از مهر، زوجی ساکن منطقه شهری دیترویت که به شدت از این عصبانی هستند که «پوکمون گو» باعث شده تعداد زیادی از مردم به پارک نزدیک خانه شان بیایند، یک دعوی قضایی علیه خالقان این بازی موبایلی که در مدتی کوتاه به شدت محبوب شده است، مطرح کرده اند.

روزنامه فری پرس دیترویت گزارش داده که این زوج از نیاتیک، نیتنلو و شرکای آن ها در کمپانی سازنده پوکمون به دادگاه فدرال کالیفرنیا شکایت کرده اند. آن ها می گویند شکایت کرده اند تا بتوانند کاری کنند نیاتیک دیگر نزدیک املاک شخصی مردم پوکمون قرار ندهد، مگر اینکه از آن ها اجازه فردی گرفته باشد. علاوه بر این، در دعوی آن ها خواسته شده که بخشی از سود حاصل از «پوکمون گو» به ساکنانی تعلق بگیرد که گفته می شود املاک شان به محبوبیت دیوانه وار این بازی افزوده است.

در پرونده آن ها درج شده که «پوکمون گو» به ۳۰ میلیون بار دانلود رسیده و بیش از ۳۵ میلیون دلار سود تولید کرده است، البته ارقام حقیقی بالاتر از این ها هستند. نیاتیک همین ماه به لس آنجلس تایمز رسماً گفت که این بازی به ۱۰۰ میلیون بار دانلود نزدیک شده است. با وجود اینکه ارقام رسمی فروش بازی منتشر نشده اند، اخیراً گزارشی منتشر شد که ادعا می کرد «پوکمون گو» توانسته در ماه اول آغاز به کارش ۲۰۰ میلیون دلار درآمدزایی کند.

دو دیج ها در دادخواست شان توضیح می دهند که به شدت از این خسته شده اند که بازیکنان وارد حیاط خانه شان می شوند، از پنجره ها به داخل خانه آنها نگاه می کنند و حتی بعضی مواقع به آن ها فحش می دهند. خانه آن ها در خیابان مقابل پارک وابی قرار دارد که در حال حاضر یک جیم (Gym) (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است و علاوه بر این هفت پوکی استاپ (Poke Stop) هم در منطقه آن ها واقع شده است. آن ها ادعا می کنند صدها نفر هر روز از کنار خانه شان رفت و آمد می کنند.

در دادخواست آن ها آمده: «دیگر کسی نمی تواند بخواهد چطور چنین چیزی قابل قبول است؟ آن ها در حیاط جلوی خانه مان وقت می گذرانند، روی گل ها پا می گذارند، داخل ماشین ها را نگاه می کنند... ما احساس امنیت نمی کنیم... من از نشستن جلوی خانه ام احساس امنیت نمی کنم. مدعی علیه توجهی به عواقب پر کردن دنیای واقعی با پوکمون های مجازی آن هم بدون اجازه از صاحبان املاک نمی کند»

دو دیج ها نخستین کسانی نیستند که علیه «پوکمون گو» دست به عمل می زنند. به گزارش آسوشیتدپرس، مردی در ماساچوست که نزدیک یک کلیسای «جیم» زندگی می کند از نیاتیک خواسته مختصات جی پی اس منطقه را تغییر بدهد.

علاوه بر این، پوکمون ها در موزه هولوکاست و یادبود بمباران هیروشیما هم ظاهر می شدند تا اینکه مسئولان یا نیاتیک ارتباط برقرار کردند تا کاری در این مورد انجام شود. نیاتیک فرمی رسمی برای کسانی که می خواهند محلی خالی از پوکمون باشد تعبیه کرده، اما ضمانت نمی کند که درخواست آن ها عملی شود.

انتهای پیام/

خبرگزاری میزان: انتشار مطالب و اخبار تحلیلی سایر رسانه های داخلی و خارجی لزوماً به معنای تایید محتوای آن نیست و صرفاً جهت اطلاع کاربران از فضای رسانه ای منتشر می شود.



## فاین آی تی

### برای راندگی بهتر، بازی های ویدیویی انجام دهید (۲۰۱۷-۲۰۱۸)

به گزارش فاین آی تی به نقل از زومیت، با خاطر دارید در گذشته چه میزان زمانی را صرف بازی های ویدیویی می کردید؟ همواره والدین مدام از فرزندانشان می پرسند که بازی های رایانه ای چه سودی در دنیای واقعی دارد. اکنون می توانید با مدارک معتبر علمی به والدین خود ثابت کنید که تمام مدت زمانی که صرف بازی های ویدیویی کرده اید، در واقع مشغول تبدیل شدن به راننده ای ماهر بودید.

مطالعه ی جدیدی توسط محققان دانشگاه هنگ کنگ و دانشگاه نیویورک شانگهای انجام گرفته که نشان می دهد بازی کردن بازی های ویدیویی که محتوای اکشن دارند برای حداقل زمان ۵ ساعت در روز می تواند سطح توانایی هایی را بالا ببرد که به انجام بهتر فعالیت هایی نظیر راندگی در دنیای واقعی می انجامد. این تحقیق در نشریه ی Psychological science منتشر شده است.

محققین آزمایشی روی افرادی که تجربه ی قبلی در انجام بازی های ویدیویی نداشتند را انجام دادند و این افراد را در گروه های مختلفی قرار دادند. یکی از گروه ها مشغول انجام بازی های اکشن (بازی Mario kart) و گروه دیگر مشغول انجام بازی های غیر اکشن (بازی Roller coaster tycoon III) بود.

هر دو گروه این بازی ها را ۱۰ مرتبه هر بار به مدت یک ساعت بازی کردند. سپس از آن ها خواسته شد در شبیه سازی راندگی شرکت کنند که در آن قرار بود یک خودروی مجازی را در جاده ای و در جهت باد مخالف، هدایت کنند. شرکت کنندگان همچنین به عنوان آزمایش دوم، آزمایش دیگری را هم انجام دادند که در آن از جوی استیک برای نگه داشتن یک نقطه در وسط نمایشگر استفاده کردند.

شرکت کننده هایی که بازی با پایه ی اکشن را انجام داده بودند در هر دو آزمایش از خود نتایج بهتری را به نمایش گذاشتند. گروه اول که بازی اکشن را انجام داده بودند، دقت بالاتری در رانندگی ساز داشتند و تلاش بیشتری برای ماندن در مسیر خود می کردند؛ بهتر به تغییر مسیری که توسط باد به وجود می آمد عکس العمل نشان می دادند و کسانی که بازی غیر اکشن انجام دادند بهبود اندکی را در این آزمایش ها نشان دادند. البته پیش از آن که بخواهیم نتیجه گیری کنیم که بازی ویدیویی، ما را راننده ی بهتری می کند، باید نگاهی به نتیجه ی مطالعات بیشتر این گروه داشت.

یکی از نکات جالب این بود، با اینکه در مطالعه ی دوم شرکت کنندگان یک بازی جنگی اول شخص (Unreal Tournament) را انجام دادند، اما همچنان ارتقای زیادی در سطح توانایی درک محیط و عکس العمل سریع نسبت به آن، در این دسته از افراد، دیده شد. این موضوع نشان می دهد که نه تنها بازی های راندگی، بلکه سایر انواع بازی های اکشن می توانند به این دسته از توانایی ها از جمله راندگی کمک کنند.

لی لی، دستیار استاد عصب شناسی و روان شناسی دانشگاه نیویورک شانگهای که مسئول این مطالعات است می گوید: «هر دو شیک بازی آزمایش شده (بازی های راندگی و اول شخص جنگی) می توانند در ارتقای مهارت راندگی کمک کنند»

آثار متنوع بازی های اول شخص جنگی و بازی های راندگی روی سیستم عصبی مغز انسان نشان می دهد که رانندگان با تجربه ای که تسلط کافی روی راندگی خود دارند اما همچنان نیاز به بهبود مهارت های خود در این زمینه دارند، بازی های اول شخص اکشن نسبت به نمونه های راندگی، بهبود بیشتری را در توانایی های آن ها حاصل می کنند. اما در مقابل، برای رانندگان تازه کار که هنوز با کنترل خودروی خود مشکل دارند و تلاش می کنند راندگی پایداری را داشته باشند، بازی های راندگی به نسبت بازی های اول شخص جنگی تاثیر بیشتری را دارد.

این اولین مطالعه ای نیست که نشان می دهد بازی های ویدیویی تاثیرهای مثبتی را روی مغز انسان می گذارد. مطالعه ای که در نوامبر سال ۲۰۱۴ در مجله ی Proceedings of the National Academy of Sciences منتشر شد نشان داد که بازی های ویدیویی اکشن می تواند توانایی یادگیری افراد را برای پیش بینی رویدادهای دنیای واقعی نیز افزایش دهد.

لینک خبر

## برای رانندگی بهتر، بازی های ویدیویی انجام دهید (۲۰۱۴-۲۰۱۳)

با خاطر دارید در گذشته چه میزان زمانی را صرف بازی های ویدیویی می کردید؟ همواره والدین مدام از فرزندان خود می پرسند که بازی های رایانه ای چه سودی در دنیای واقعی دارد. اکنون می توانید با مدارک معتبر علمی به والدین خود ثابت کنید که تمام مدت زمانی که صرف بازی های ویدیویی کرده اید، در واقع مشغول تبدیل شدن به راننده ای ماهر بودید.

مطالعه ی جدیدی توسط محققان دانشگاه هنگ کنگ و دانشگاه نیویورک شانگهای انجام گرفته که نشان می دهد بازی کردن بازی های ویدیویی که محتوای اکشن دارند برای حداقل زمان ۵ ساعت در روز می تواند سطح توانایی هایی را بالا ببرد که به انجام بهتر فعالیت هایی نظیر رانندگی در دنیای واقعی می انجامد. این تحقیق در نشریه ی Psychological science منتشر شده است.

محققین آزمایشی روی افرادی که تجربه ی قبلی در انجام بازی های ویدیویی نداشتند را انجام دادند و این افراد را در گروه های مختلفی قرار دادند. یکی از گروه ها مشغول انجام بازی های اکشن (بازی Mario kart) و گروه دیگر مشغول انجام بازی های غیر اکشن (بازی Roller coaster tycoon III) بود.

هر دو گروه این بازی ها را ۱۰ مرتبه هر بار به مدت یک ساعت بازی کردند. سپس از آن ها خواسته شد در شبیه سازی رانندگی شرکت کنند که در آن قرار بود یک خودروی مجازی را در جاده ای و در جهت باد مخالف، هدایت کنند. شرکت کنندگان همچنین به عنوان آزمایش دوم، آزمایش دیگری را هم انجام دادند که در آن از جوی استیک برای نگه داشتن یک نقطه در وسط نمایشگر استفاده کردند.

شرکت کننده هایی که بازی با پایه ی اکشن را انجام داده بودند در هر دو آزمایش از خود نتایج بهتری را به نمایش گذاشتند.

گروه اول که بازی اکشن را انجام داده بودند، دقت بالاتری در رانندگی شبیه ساز داشتند و تلاش بیشتری برای ماندن در مسیر خود می کردند؛ بهتر به تغییر مسیری که توسط باد به وجود می آمد عکس العمل نشان می دادند و کسانی که بازی غیر اکشن انجام دادند بهبود اندکی را در این آزمایش ها نشان دادند. البته پیش از آن که بخواهیم نتیجه گیری کنیم که بازی ویدیویی، ما را راننده ی بهتری می کند، باید نگاهی به نتیجه ی مطالعات بیشتر این گروه داشت.

یکی از نکات جالب این بود، با اینکه در مطالعه ی دوم شرکت کنندگان یک بازی جنگی اول شخص (Unreal Tournament) را انجام دادند، اما همچنان ارتقای زیادی در سطح توانایی درک محیط و عکس العمل سریع نسبت به آن، در این دسته از افراد، دیده شد. این موضوع نشان می دهد که نه تنها بازی های رانندگی، بلکه سایر انواع بازی های اکشن می توانند به این دسته از توانایی ها از جمله رانندگی کمک کنند.

لی لی، دستیار استاد عصب شناسی و روان شناسی دانشگاه نیویورک شانگهای که مسئول این مطالعات است می گوید: «هر دو شیک بازی آزمایش شده (بازی های رانندگی و اول شخص جنگی) می توانند در ارتقای مهارت رانندگی کمک کنند»

آثار متنوع بازی های اول شخص جنگی و بازی های رانندگی روی سیستم عصبی مغز انسان نشان می دهد که رانندگان با تجربه ای که تسلط کافی روی رانندگی خود دارند اما همچنان نیاز به بهبود مهارت های خود در این زمینه دارند، بازی های اول شخص اکشن نسبت به نمونه های رانندگی، بهبود بیشتری را در توانایی های آن ها حاصل می کنند. اما در مقابل، برای رانندگان تازه کار که هنوز با کنترل خودروی خود مشکل دارند و تلاش می کنند رانندگی پایداری را داشته باشند، بازی های رانندگی به نسبت بازی های اول شخص جنگی تاثیر بیشتری را دارد.

این اولین مطالعه ای نیست که نشان می دهد بازی های ویدیویی تاثیرهای مثبتی را روی مغز انسان می گذارد. مطالعه ای که در نوامبر سال ۲۰۱۴ در مجله ی Proceedings of the National Academy of Sciences منتشر شد نشان داد که بازی های ویدیویی اکشن می تواند توانایی یادگیری افراد را برای پیش بینی رویدادهای دنیای واقعی نیز افزایش دهد.

## تغییران

### آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۴-۲۰۱۳)

ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکتب بعنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

برگزاری مسابقات کلش رویال در لیگ بازی های رایانه ای ایران

برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. هم‌اکنون تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا جهت کسب مقام های جام جهانی بیازمایند.

علاقه مندان جهت ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی cgame.ir مراجعه نمایند.

### آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران (۱۳۸۱-۱۳۸۰)

به گزارش فاین آی تی به نقل از آی تی ایران،

منبع : روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای

نسخه چاپی

ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکتب بعنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

برگزاری مسابقات کلش رویال در لیگ بازی های رایانه ای ایران

برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی های انجام شده توسط مکتب، نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. بدین ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا جهت کسب مقام های جام جهانی بیازمایند.

علاقه مندان جهت ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه نمایند.

لینک خبر

### وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم (۱۳۸۱-۱۳۸۰)

مدیر یک استودیوی بازی سازی گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم.

مهدی بهفر، مدیر یک استودیوی بازی سازی که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حاضر است درباره این نمایشگاه در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم و از جهتی داریم تلاش می کنیم تا با ایجاد شرایط برای ورود رسمی برخی از بازی های مناسب خارجی به بازار ایران، یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی برای حضور در بازار جهانی ایجاد کنیم.

بهفر افزود: نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بهترین فرصت ها برای بازی سازان ایرانی است و این حضور فرصتی را برای ما ایجاد کرده است تا بتوانیم با ناشران بین المللی بازی های ویدئویی ارتباط برقرار کنیم و مهم تر از آن با راه و رسم حضور در بازار جهانی بازی های ویدئویی از نزدیک آشنا شویم.

وی به تنظیم ۵۳ جلسه در این نمایشگاه با ناشران بین المللی، شرکت های تبلیغاتی بازی و شرکت هایی که کار جذب گیم را انجام می دهند اشاره کرد و افزود: تا کنون بیشتر این جلسات که از قبل تنظیم شده است برگزار شده و به نتایج اولیه خوبی رسیده ایم و به زودی اخبار خوب آنها را اعلام خواهیم کرد.

بهفر در خصوص انتشار رسمی و قانونی بازی های خارجی در ایران گفت: بیشتر بازی ها در ایران به صورت غیررسمی و کپی شده عرضه می شوند و اندک بازی های غیرکپی که در ایران عرضه می شوند باز هم به صورت قاچاق وارد کشور شده و علاوه بر اینکه عوارض واردات از آنها گرفته نمی شود، این بازی ها با شرایط بازار و فرهنگ ایران هماهنگ نمی شوند.

وی افزود: می خواهیم بازی های خارجی مناسب را در ایران به صورت رسمی منتشر کنیم و برای اینکه این حرکت را به یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی تبدیل کنیم، در تلاشیم تا قراردادهایی به شکل تهاذری ببندیم و شرکت های متقاضی توزیع رسمی بازی در بازار ایران را به خرید بازی ایرانی و توزیع آن در بازار جهانی متقاعد کنیم.

استودیوی بازی سازی مدیریک در حدود هفت سال است که در حوزه تولید بازی های رایانه ای و موبایلی فعالیت می کند و تا کنون توانسته جوایز زیادی از جمله بهترین بازی سال موبایل ایران برای بازی خروس جنگی در جشنواره بازی های رایانه ای تهران را به دست بیاورد.

این شرکت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن حضور دارد.



**وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم** (۱۳۹۲-۱۳۹۰/۲۱)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی‌باک: بخش مهمترین عناوین:

مدیر یک استودیوی بازی سازی گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم. مهدی بهفر، مدیر یک استودیوی بازی سازی که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حاضر است درباره این نمایشگاه در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم و از جهتی داریم تلاش می کنیم تا با ایجاد شرایط برای ورود رسمی برخی از بازی های مناسب خارجی به بازار ایران، یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی برای حضور در بازار جهانی ایجاد کنیم. بهفر افزود: نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بهترین فرصت ها برای بازی سازان ایرانی است و این حضور فرصتی را برای ما ایجاد کرده است تا بتوانیم با ناشران بین المللی بازی های ویدئویی ارتباط برقرار کنیم و مهم تر از آن با راه و رسم حضور در بازار جهانی بازی های ویدئویی از نزدیک آشنا شویم.

وی به تنظیم ۵۳ جلسه در این نمایشگاه با ناشران بین المللی، شرکت های تبلیغاتی بازی و شرکت هایی که کار جذب گیمز را انجام می دهند اشاره کرد و افزود: تا کنون بیشتر این جلسات که از قبل تنظیم شده است برگزار شده و به نتایج اولیه خوبی رسیده ایم و به زودی اخبار خوب آنها را اعلام خواهیم کرد.

بهفر در خصوص انتشار رسمی و قانونی بازی های خارجی در ایران گفت: بیشتر بازی ها در ایران به صورت غیررسمی و کپی شده عرضه می شوند و اندک بازی های غیرکپی که در ایران عرضه می شوند باز هم به صورت قاچاق وارد کشور شده و علاوه بر اینکه عوارض واردات از آنها گرفته نمی شود، این بازی ها با شرایط بازار و فرهنگ ایران هماهنگ نمی شوند.

وی افزود: می خواهیم بازی های خارجی مناسب را در ایران به صورت رسمی منتشر کنیم و برای اینکه این حرکت را به یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی تبدیل کنیم، در تلاشیم تا قراردادهایی به شکل تهاثری ببندیم و شرکت های متقاضی توزیع رسمی بازی در بازار ایران را به خرید بازی ایرانی و توزیع آن در بازار جهانی متقاعد کنیم.

استودیوی بازی سازی مدیریک در حدود هفت سال است که در حوزه تولید بازی های رایانه ای و موبایلی فعالیت می کند و تا کنون توانسته جوایز زیادی از جمله بهترین بازی سال موبایل ایران برای بازی خروس جنگی در جشنواره بازی های رایانه ای تهران را به دست بیاورد.

این شرکت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن حضور دارد.

**روایت یک بازی ساز از گیمز کام؛ وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم** (۱۳۹۲-۱۳۹۰/۲۱)

مدیر یک استودیوی بازی سازی گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم.

مهدی بهفر، مدیر یک استودیوی بازی سازی که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حاضر است درباره این نمایشگاه در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم و از جهتی داریم تلاش می کنیم تا با ایجاد شرایط برای ورود رسمی برخی از بازی های مناسب خارجی به بازار ایران، یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی برای حضور در بازار جهانی ایجاد کنیم. بهفر افزود: نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بهترین فرصت ها برای بازی سازان ایرانی است و این حضور فرصتی را برای ما ایجاد کرده است تا بتوانیم با ناشران بین المللی بازی های ویدئویی ارتباط برقرار کنیم و مهم تر از آن با راه و رسم حضور در بازار جهانی بازی های ویدئویی از نزدیک آشنا شویم.

وی به تنظیم ۵۳ جلسه در این نمایشگاه با ناشران بین المللی، شرکت های تبلیغاتی بازی و شرکت هایی که کار جذب گیمز را انجام می دهند اشاره کرد و افزود: تا کنون بیشتر این جلسات که از قبل تنظیم شده است برگزار شده و به نتایج اولیه خوبی رسیده ایم و به زودی اخبار خوب آنها را اعلام خواهیم کرد.

بهفر در خصوص انتشار رسمی و قانونی بازی های خارجی در ایران گفت: بیشتر بازی ها در ایران به صورت غیررسمی و کپی شده عرضه می شوند و اندک بازی های غیرکپی که در ایران عرضه می شوند باز هم به صورت قاچاق وارد کشور شده و علاوه بر اینکه عوارض واردات از آنها گرفته نمی شود، این بازی ها با شرایط بازار و فرهنگ ایران هماهنگ نمی شوند.

وی افزود: می خواهیم بازی های خارجی مناسب را در ایران به صورت رسمی منتشر کنیم و برای اینکه این حرکت را به یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی تبدیل کنیم، در تلاشیم تا قراردادهایی به شکل تهاثری ببندیم و شرکت های متقاضی توزیع رسمی بازی در بازار ایران را به خرید بازی ایرانی و توزیع آن در بازار جهانی متقاعد کنیم.

استودیوی بازی سازی مدیریک در حدود هفت سال است که در حوزه تولید بازی های رایانه ای و موبایلی فعالیت می کند و تا کنون توانسته جوایز زیادی از جمله بهترین بازی سال موبایل ایران برای بازی خروس جنگی در جشنواره بازی های رایانه ای تهران را به دست بیاورد.

این شرکت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن حضور دارد.

مهدی بهفر، مدیر یک استودیوی بازی سازی که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حاضر است درباره این نمایشگاه در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم و از جهتی داریم تلاش می کنیم تا با ایجاد شرایط برای ورود رسمی برخی از بازی های مناسب خارجی به بازار ایران، یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی برای حضور در بازار جهانی ایجاد کنیم.

بهفر افزود: نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بهترین فرصت ها برای بازی سازان ایرانی است و این حضور فرصتی را برای ما ایجاد کرده است تا (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بتوانیم با ناشران بین‌المللی بازی‌های ویدئویی ارتباط برقرار کنیم و مهم‌تر از آن با راه و رسم حضور در بازار جهانی بازی‌های ویدئویی از نزدیک آشنا شویم.

وی به تنظیم ۵۳ جلسه در این نمایشگاه با ناشران بین‌المللی، شرکت‌های تبلیغاتی بازی و شرکت‌هایی که کار جذب گیمر را انجام می‌دهند اشاره کرد و افزود: تا کنون بیشتر این جلسات که از قبل تنظیم شده است برگزار شده و به نتایج اولیه خوبی رسیده ایم و به زودی اخبار خوب آنها را اعلام خواهیم کرد.

بهفر در خصوص انتشار رسمی و قانونی بازی‌های خارجی در ایران گفت: بیشتر بازی‌ها در ایران به صورت غیررسمی و کپی شده عرضه می‌شوند و اندک بازی‌های غیرکپی که در ایران عرضه می‌شوند باز هم به صورت قاچاق وارد کشور شده و علاوه بر اینکه عوارض واردات از آنها گرفته نمی‌شود، این بازی‌ها با شرایط بازار و فرهنگ ایران هماهنگ نمی‌شوند.

وی افزود: می‌خواهیم بازی‌های خارجی مناسب را در ایران به صورت رسمی منتشر کنیم و برای اینکه این حرکت را به یک فرصت طلایی برای بازی‌سازان ایرانی تبدیل کنیم، در تلاشیم تا قراردادهایی به شکل تهازری ببندیم و شرکت‌های متقاضی توزیع رسمی بازی در بازار ایران را به خرید بازی ایرانی و توزیع آن در بازار جهانی متقاعد کنیم.

استودیو بازی‌سازی مدیریک در حدود هفت سال است که در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی فعالیت می‌کند و تا کنون توانسته جوایز زیادی از جمله بهترین بازی سال موبایل ایران برای بازی خروس جنگی در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را به دست بیاورد. این شرکت با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن حضور دارد.



## وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم (۱۴۰۱-۱۴۰۰)

مدیر یک استودیوی بازی‌سازی گفت: ما بازی‌هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم.

مدیر یک استودیوی بازی‌سازی گفت: ما بازی‌هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم.

مهدی بهفر، مدیر یک استودیوی بازی‌سازی که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حاضر است درباره این نمایشگاه در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: ما بازی‌هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم و از جهتی داریم تلاش می‌کنیم تا با ایجاد شرایط برای ورود رسمی برخی از بازی‌های مناسب خارجی به بازار ایران، یک فرصت طلایی برای بازی‌سازان ایرانی برای حضور در بازار جهانی ایجاد کنیم.

بهفر افزود: نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بهترین فرصت‌ها برای بازی‌سازان ایرانی است و این حضور فرصتی را برای ما ایجاد کرده است تا بتوانیم با ناشران بین‌المللی بازی‌های ویدئویی ارتباط برقرار کنیم و مهم‌تر از آن با راه و رسم حضور در بازار جهانی بازی‌های ویدئویی از نزدیک آشنا شویم.

وی به تنظیم ۵۳ جلسه در این نمایشگاه با ناشران بین‌المللی، شرکت‌های تبلیغاتی بازی و شرکت‌هایی که کار جذب گیمر را انجام می‌دهند اشاره کرد و افزود: تا کنون بیشتر این جلسات که از قبل تنظیم شده است برگزار شده و به نتایج اولیه خوبی رسیده ایم و به زودی اخبار خوب آنها را اعلام خواهیم کرد.

بهفر در خصوص انتشار رسمی و قانونی بازی‌های خارجی در ایران گفت: بیشتر بازی‌ها در ایران به صورت غیررسمی و کپی شده عرضه می‌شوند و اندک بازی‌های غیرکپی که در ایران عرضه می‌شوند باز هم به صورت قاچاق وارد کشور شده و علاوه بر اینکه عوارض واردات از آنها گرفته نمی‌شود، این بازی‌ها با شرایط بازار و فرهنگ ایران هماهنگ نمی‌شوند.

وی افزود: می‌خواهیم بازی‌های خارجی مناسب را در ایران به صورت رسمی منتشر کنیم و برای اینکه این حرکت را به یک فرصت طلایی برای بازی‌سازان ایرانی تبدیل کنیم، در تلاشیم تا قراردادهایی به شکل تهازری ببندیم و شرکت‌های متقاضی توزیع رسمی بازی در بازار ایران را به خرید بازی ایرانی و توزیع آن در بازار جهانی متقاعد کنیم.

استودیو بازی‌سازی مدیریک در حدود هفت سال است که در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی فعالیت می‌کند و تا کنون توانسته جوایز زیادی از جمله بهترین بازی سال موبایل ایران برای بازی خروس جنگی در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را به دست بیاورد.

این شرکت با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن حضور دارد.

### وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم (۱۳۸۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر یک استودیوی بازی سازی گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم.

مهدی بهفر، مدیر یک استودیوی بازی سازی که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حاضر است درباره این نمایشگاه در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: ما بازی هایی را در ایران تولید و عرضه کرده ایم که با موفقیت همراه بوده و الان وقت آن است تا وارد بازارهای جهانی بشویم و از جهتی داریم تلاش می کنیم تا با ایجاد شرایط برای ورود رسمی برخی از بازی های مناسب خارجی به بازار ایران، یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی برای حضور در بازار جهانی ایجاد کنیم. بهفر افزود: نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بهترین فرصت ها برای بازی سازان ایرانی است و این حضور فرصتی را برای ما ایجاد کرده است تا بتوانیم با ناشران بین المللی بازی های ویدئویی ارتباط برقرار کنیم و مهم تر از آن با راه و رسم حضور در بازار جهانی بازی های ویدئویی از نزدیک آشنا شویم. وی به تنظیم ۵۳ جلسه در این نمایشگاه با ناشران بین المللی، شرکت های تبلیغاتی بازی و شرکت هایی که کار جذب گیمز را انجام می دهند اشاره کرد و افزود: تا کنون بیشتر این جلسات که از قبل تنظیم شده است برگزار شده و به نتایج اولیه خوبی رسیده ایم و به زودی اخبار خوب آنها را اعلام خواهیم کرد. بهفر در خصوص انتشار رسمی و قانونی بازی های خارجی در ایران گفت: بیشتر بازی ها در ایران به صورت غیررسمی و کپی شده عرضه می شوند و اندک بازی های غیرکپی که در ایران عرضه می شوند باز هم به صورت قاچاق وارد کشور شده و علاوه بر اینکه عوارض واردات از آنها گرفته نمی شود، این بازی ها با شرایط بازار و فرهنگ ایران هماهنگ نمی شوند. وی افزود: می خواهیم بازی های خارجی مناسب را در ایران به صورت رسمی منتشر کنیم و برای اینکه این حرکت را به یک فرصت طلایی برای بازی سازان ایرانی تبدیل کنیم، در تلاشیم تا قراردادهایی به شکل تهاتری ببندیم و شرکت های متقاضی توزیع رسمی بازی در بازار ایران را به خرید بازی ایرانی و توزیع آن در بازار جهانی متقاعد کنیم. استودیوی بازی سازی مدیریک در حدود هفت سال است که در حوزه تولید بازی های رایانه ای و موبایلی فعالیت می کند و تا کنون توانسته جوایز زیادی از جمله بهترین بازی سال موبایل ایران برای بازی خروس جنگی در جشنواره بازی های رایانه ای تهران را به دست بیاورد. این شرکت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن حضور دارد.

### برندگان رشته کلتی رویال نیز به جام جهانی بازی های رایانه ای اعزام می شوند (۱۳۸۵-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش پردیس گیمز، برای نخستین بار نفرات برتر کلتی رویال به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی هایی که مکتب نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای انجام داد و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلتی رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. بدین ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا جهت کسب مقام های جام جهانی بیازمایند. دوستان خود را از برگزاری این مسابقه بزرگ و اعزام قهرمانان آن به جام جهانی فرانسه مطلع نمایید. برای اطلاعات بیشتر به [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه کنید.

### قهرمان بازی های لیگ بازی های رایانه ای در بخش "آنلاین" مشخص شد (۱۳۸۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مسابقات انتخابی لیگ جهانی بازی های رایانه ای در سکوی دیدباز برج میلاد در ارتفاع ۲۸۰ متری از سطح زمین برگزار شد. این مسابقات با قهرمانی کیارش شکوهی از همان به پایان رسید و کیارش که سال گذشته توانسته بود در مسابقات جهانی رتبه چهارم را کسب کند به عنوان تنها نماینده ایران در اولین دوره آنلاین لیگ جهانی بازی های رایانه ای انتخاب شد. عزیزی که در دوره های آنلاین مسابقات مکتب شرکت کرده بودند و به قهرمانی رسیده بودند با انجام مسابقات انتخابی که امروز برگزار شد برای انتخاب شدن به عنوان نماینده ایران رقابت کردند. بر همین اساس کیارش شکوهی که توانسته بود دو سهمیه ای که از مسابقات آنلاین «جام ملت های اروپا» و «المپیک ريو» کسب کند را به نیمه نهایی برساند یکی از فینالیست ها لقب گرفت. در طرف دیگر جدول نیز مهران علیزاده و محمد نظری با هم رقابت کردند تا دیگر فینالیست مسابقات مشخص شود. در بازی پایانی نیز کیارش شکوهی با غلبه بر حریف خود توانست نفر برتر این رقابت ها لقب بگیرد. کیارش شکوهی از فردا صبح شنبه ۳۰ مرداد ساعت ۱۲ به مصاف رقبایی از کشورهای دانمارک، فرانسه، آرژانتین، پرتغال، انگلیس، رومانی، سوئد می رود. جدول این مسابقات از اینجا قابل رویت است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است که مسابقات لیگ جهانی توسط مکعب برنامه ریزی شده و جایزه ۱۵۰۰ دلاری خواهد داشت. قرعه کشی و برکت بندی مسابقات جهانی IGL نیز از ساعتی دیگر بر روی سایت [www.cgame.ir](http://www.cgame.ir) قرار خواهد گرفت.



## توافق نهایی تولید بخش هنری بازی در نمایشگاه گیمز کام آلمان (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر عامل استودیو بازی سازی از اهداف خود در نمایشگاه گیمز کام آلمان خبر داد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: مصطفی کیوانیان، مدیرعامل استودیو بازی سازی آئورسانه هنر درباره حضور خود در هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان گفت: یکی از اهداف ما در این نمایشگاه، گرفتن سفارش تولید بخش هنری بازی های ویدئویی است که تا کنون موفق به توافق نهایی با چند شرکت بین المللی شده ایم.

مدیرتولید بازی خاله قزی با اشاره به اینکه تولید هنری متخصصان ایرانی در بازی های رایانه ای از سطح مطلوبی برخوردار است افزود: شرکت های خارجی به دلیل اینکه می توانند بخش آرت بازی خود را با کیفیت مناسب و با قیمت بسیار کمتر از بازار جهانی به شرکت های ایرانی سفارش بدهند از پیشنهادات ما بسیار استقبال می کنند.

کیوانیان از معرفی بازی های ایرانی "خاله قزی"، "تویی" و "دزدان تخم مرغ" در این نمایشگاه خبر داد و گفت: حضور پررنگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای باعث می شود که شرکت های بین المللی از فعالیت ایران در زمینه تولید بازی مطلع شوند و این حضور کار را برای شرکت های خصوصی ایرانی بسیار آسان می کند.

وی در توضیح ضرورت حضور ایران در نمایشگاه گیمز کام گفت: چرا شرکت های بزرگ دنیا در این نمایشگاه حضور جدی و همه ساله دارند؟ چون اگر در این فضا حضور نداشته باشند، هرچقدر هم بزرگ باشند اما کم کم از چرخه توزیع و معرفی خارج خواهند شد. در بخش تجاری این نمایشگاه که ایران در آن غرفه دارد کسانی هستند که دنبال بازی های ناب و خاص برای انتشار جهانی و یا بازار کشورهای خودشان می گردند و بازی های ایرانی در این نمایشگاه مشتری خاص خودشان را دارند.

مدیرعامل آئورسانه هنر از تجربه حضور خود در نمایشگاه گیمز کام آلمان گفت و توضیح داد: تجارت در این نمایشگاه کاملا امکان پذیر است ولی بستگی به هدف مشخص ما دارد. نمی توانیم شانس به گیمز کام بباییم و هدف مان را در اینجا بسازیم بلکه از قبل باید هدفی را مشخص کرده باشیم و برای آن برنامه ریزی کنیم. شایان ذکر است، آئورسانه هنر با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در هشتمین نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور دارد.



## برندگان مرحله پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

برندگان مرحله پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: مرحله چهارم آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد و این مرحله از لیگ به اتمام رسید. دور اول این مسابقات با نام "جام ملت های اروپا آنلاین"، دور دوم با نام "مکعب ۵" و دور بعدی مکعب ۶ نام گرفت.

مسابقات المپیک ریو در روز چهارشنبه ۲۰ مرداد در دو رشته PES و FFA برگزار شد و ۲۸۶ گیمر در این مسابقه شرکت کردند که دور پایانی به دلیل همزمانی با المپیک با نام مسابقات آنلاین "المپیک ریو" برنامه ریزی و برگزار شد.

اسامی قهرمانان رشته های مختلف دور چهارم و پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای کشور با نام "المپیک ریو" به شرح زیر است:

رشته فیفا - رایانه ای شخصی:

نفر اول: ۱۰۰ هزار تومان

علیرضا امیرکافی

نفر دوم: ۵۰ هزار تومان

سجاد زارع

رشته فیفا - پلی استیشن ۴:

نفر اول: ۲۰۰ هزار تومان

کیارش شکوهی

نفر دوم: ۱۰۰ هزار تومان

مهراهم محمدعلیزاده

نفر سوم: ۵۰ هزار تومان

فرهاد عطا

رشته PES - رایانه ای شخصی:

۲۰۰ هزار تومان (ادامه دارد ...)

رضا خضری

(ادامه خبر ...) نفر دوم: سیدعلی خوش دل  
 نفر سوم: میلاد جعفری صیادی  
 رشته PES - پلی استیشن ۴  
 نفر اول: مسعود صدرالحافظین  
 نفر دوم: بابک جنگلی  
 ۱۰۰ هزار تومان  
 ۵۰ هزار تومان

جوایز در این مرحله نیز همانند دیگر مراحل لیگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به برندگان پرداخت می شود. مسابقات آنلاین جهانی لیگ بازی های رایانه ای مرحله بعدی لیگ بازی های رایانه ای ایران است. این مسابقات اواخر مرداد ماه با حضور یک نفر از ایران که از میان ۴ نفر برتر دور آنلاین لیگ انتخاب و تعدادی بازیکن مقام دار در رشته فیفا برگزار خواهد شد. علاقه مندان جهت در جریان قرار گرفتن اخبار لیگ بازی های رایانه ای ایران می توانند به پایگاه اینترنتی این لیگ به نشانی [www.cgme.ir](http://www.cgme.ir) مراجعه کنند.



### روی خط آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران

دنیای اقتصاد ثبت نام مرحله حضوری بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که باشکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد. تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد. برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی های انجام شده توسط مکعب، نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. به این ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا برای کسب مقام های جام جهانی بیازمایند.

علاقه مندان برای ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه کنند.

x



### روی خط آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

ثبت نام مرحله حضوری بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک ...

دنیای اقتصاد ثبت نام مرحله حضوری بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که باشکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد. تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد. برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی های انجام شده توسط مکعب، نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. به این ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا برای کسب مقام های جام جهانی بیازمایند.

علاقه مندان برای ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه کنند.

دنیای اقتصاد ثبت نام مرحله حضوری بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که باشکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد. تا این لحظه اعزام تیم های قهرمان رشته های کانتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی های رایانه ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد. برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی های انجام شده توسط مکتب، نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رشته کلش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد. به این ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگ ترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در تقابل با بزرگان این بازی در دنیا برای کسب مقام های جام جهانی بیازمایند.

علاقه مندان برای ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه کنند.



### آغاز ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای ایران

صفحه خبر: ثبت نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی های رایانه ای ایران نیز نامیده می شود با جوایزی به ارزش بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقات که با شکوه ترین رقابت های بازی های رایانه ای در تاریخ ایران به حساب می آید، با همکاری شرکت مکتب بعنوان نماینده جام جهانی فرانس در ایران و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان مرتفع ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

علاقه مندان جهت ثبت نام در این مسابقات می توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه نمایند.

## هشتمین حمله برای دفاع از خرمشهر

## هشتمین حمله برای دفاع از خرمشهر



خرمشهر در محاصره نیروهای بعثی قرار گرفته و هر لحظه به تعداد آنها افزوده می‌شود. شهر تقریباً در حال سقوط است و بخش‌های زیادی از خرمشهر به ویرانه‌هایی تبدیل شده که هیچ‌کس در آن سکونت ندارد. در بین این خرابه‌ها نیروهای بعثی کمین کرده‌اند و هر لحظه دایره پیشروی آنها گسترده‌تر می‌شود. در چنین شرایطی ساکنان شهر خرمشهر اسلحه به دست گرفته‌اند تا از خاک خود دفاع کنند و در مقابل حملات دشمن بایستند. ارتش عراق از قبل گفته بود که یک‌روزه خرمشهر را به تصرف خود درمی‌آورد و با این وجود مقاومت‌های جانانه مردم موجب شده این نبرد مدها به طول بینجامد. محمد جهان‌آرا همراه با چند نفر از آخرین رزمندگان در روزهای پایانی بیش از سقوط خرمشهر آخرین برنامه‌ریزی‌ها را انجام می‌دهند تا با تجهیزات محدودی که در اختیار دارند، جلوی دشمنان ایستادگی کنند و آنها را به عقب برانند. این داستانی است که بازی «هشتمین حمله ۲» با آن آغاز می‌شود و شما در چنین شرایطی وارد صحنه نبرد می‌شوید تا نیروهای بعثی را به عقب برانید. بازی «هشتمین حمله ۲» در اصل ماجرای دفاع از خرمشهر است و بخش‌های مختلف این بازی اکشن شما را با روایت‌های مختلف روزهای خونین در این شهر آشنا می‌کند تا با تمام توان خود از سقوط شهر جلوگیری کنید. شماروی گوشی هوشمند اندرویدی خود در نقش یکی از رزمندگان ایرانی در مقابل ارتش دشمن ایستادگی می‌کنید و با انواع مختلف تجهیزات و اسلحه‌هایی که در اختیار دارید، بهترین برنامه‌ریزی را برای به عقب راندن نیروهای بعثی انجام می‌دهید. «هشتمین حمله ۲» یک بازی تیراندازی در سبک Shoot Them Up است که با گرافیک سه‌بعدی زیبا و خیره‌کننده شما را ترغیب می‌کند که تا مراحل پایانی بازی پیش بروید. برای این بازی انواع مختلف سلاح‌های واقعی و تجهیزات کمکی شبیه‌سازی شده‌اند و کیفیت بازی را می‌توان با استانداردهای جهانی برابر دانست. رابط کاربری حرفه‌ای همراه با جزئیات فراوانی که برای این بازی در نظر گرفته شده است، موجب می‌شود تفاوت آن را نسبت به دیگر بازی‌های ایرانی تجربه کنید. البته توجه داشته باشید که برای دشمنان در بازی «هشتمین حمله ۲» از هوش مصنوعی استفاده شده و به راحتی نمی‌توانید آنها را از پا در بیاورید. به همین دلیل باید با هوشمندی کامل و استراتژی درست با آنها روبه‌رو شوید. نیروهای دشمن در برخی مراحل بازی با چرخ‌بال یا تانک حمله می‌کنند و در هر بخش باید بهترین تصمیم را بگیرید. در مجموع اگر به دنبال یک بازی اکشن تمام‌عیار می‌گردید، «هشتمین حمله ۲» بهترین گزینه محسوب می‌شود.

## علی ذاکری: وزارت ورزش و جوانان یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ چه کسی پاسخگوست؟ (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

در حال حاضر اگر فردی بخواهد گیم نت را تأسیس کند نمی داند که باید برای گرفتن مجوز آن به کجا مراجعه کند و نقطه قانونی این ماجرا گم شده است.

در حال حاضر از تعداد گیم نت های کشور کاسته شده و به لحاظ رشد و اقتصادشان ضعیف شده اند. عوامل مختلفی برای این اتفاق وجود دارد که بخشی شامل اینترنت پرسرعت همگانی - که بازی های شبکه ای آنلاین را در منزل هم می توان انجام داد- موبایل و... است. در کنار این وضعیت پیش آمده، برای شکل گرفتن بسترها و آماده سازی گیمرها برای حضور در مسابقات جهانی به حضور پررنگ گیم نت ها نیاز است؛ به این ترتیب که مانند هر ورزش دیگری، مکان مشخصی برای کسب مهارت و درنهایت رخداد مسابقات شبکه ای که منجر به تشکیل تیم ملی و انتخاب افراد ورزیده در این حوزه شود. در کنار این بخش مسئله اقتصاد سرگرمی سازی و بستر بزرگی که برای این صنعت در این حوزه وجود دارد مطرح است که نادیده گرفته می شود که گیم نت ها می توانند چرخش های مالی زیادی را ایجاد کنند و به صنعت بازی سازی و فرهنگ آن در شکل ایرانی اش جهت بدهند. با این رویکرد با علی ذاکری؛ منتقد و فعال در این حوزه گفت و گو کرده ایم که می خوانید.

می دانیم که حضور گیم نت ها برای تربیت و جهت دادن گیمرها برای حضور در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می تواند نقش پررنگی داشته باشد اما در حال حاضر وضعیت گیم نت ها چندان مناسب نیست و روز به روز از تعداد گیم نت های فعال کاسته می شود. دلایل دخیل در این امر را چه می دانید؟  
حدود هفت تا هشت سال پیش، شرایط گیم نت ها از نظر وضع کاری بهتر و تعدادشان بیشتر بود. در گذشته هنوز بحث کنسول، موبایل و اینترنت پرسرعت تا این اندازه جدی نشده بود ولی گیم نت ها یک سازوکاری تعریف شده ای داشتند که کارشان مشخص بود؛ یعنی گیم نت ها می دانستند که از یکسری مراجع مشخص که حالا پلیس اماکن یا جاهای دیگر، می توانستند اقدام به دریافت مجوز کنند. به هر حال تکلیف و کارشان معلوم بود که باید چه بکنند و از چه مسیری بگذرند. چند سال بعد این اتفاق افتاد که قضیه مجوزها کمی دست به دست شد. در بنیاد ملی - در چند سال قبل لولکر مدیریت دکتر مینایی- این قضیه مطرح شد که چون ما متولی گیم کشور هستیم باید دادن مجوز گیم نت ها را نیز ما انجام بدهیم.

در صورتی که واقعیت این است که بنیاد بازی های رایانه ای با کمبود شدید بودجه ای در خود بخش های بازی سازی و حمایت از بازیسازان رنج می برد. در حالی که حمایت از گیمهای حرفه ای و فرستادنشان به مسابقات جهانی خودش یک بودجه دیگری لازم دارد. بعد این اتفاقات افتاد و تأثیرش را بر گیم نت ها گذاشت. حالا بعد از چند سال شاهد این هستیم که «مکعب» یک قراردادی را با بنیاد بازی های رایانه ای بسته است اما واقعیت این است که مکعب برای هیچ کدام از کسانی که بازی ها و مسابقات گیم که دارند فعالیت می کنند آشنا نیست.

درباره «مکعب» توضیح بدهید و این که «مکعب» تا چه اندازه در راستایی که خودش را معرفی می کند، برگزاری مسابقات بازی رایانه ای و متولی در این حوزه، قرار می گیرد؟

«مکعب» چند سالی است که فعالیت دارد و قبل از این که با بنیاد تقاهم نامه مشترکی امضا کند خودش یکسری مسابقات برگزار می کرد مثل خیلی از جاهای دیگری که مسابقات برگزار می کردند، یک دوره از مسابقاتش را در پردیس ملت، باشگاه انقلاب و یکسری مراکز دیگر برگزار کرد. «مکعب» ادعا دارد که انگار نماینده یک سری از تشکل های جهانی مسابقات بین المللی است ولی واقعیت این است که من هم به شخصه اطلاع دقیقی از آنها ندارم. در واقع «مکعب» را با یک سری از مسابقاتی که برگزار کرد می شناسیم ولی این که آنها ادعا می کنند که نماینده یکسری از تشکل های جهانی هستند، مسئله دیگری است. در واقع ما نمی دانیم که «مکعب» نماینده کجاست و نمی دانیم که حتی این شرکت از چه راهی درآمدزایی دارد به این دلیل که خودشان را با عنوان شرکت معرفی می کنند چند دفعه تلاش کردیم که با آنها ارتباط برقرار کنیم ولی هیچ راهی برای برقراری این ارتباط وجود نداشت. می دانیم که در حال حاضر مسابقات ورزش های رایانه ای زیر نظر وزارتخانه ورزش و جوانان است اما این وضعیت کمی به نظر مخدوش می رسد زیرا «مکعب» حضور دارد و در کنار این اتفاق، بسترهای شکل گیری تیم برای اعزام وجود ندارد. با این احوال، روال برای حضور در مسابقات برون مرزی رایانه ای به چه ترتیب است؟ در واقع گیمر برای حضور در این مسابقات باید به کجا مراجعه کند؟ به بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا وزارت ورزش و جوانان؟  
در واقع هر مسابقه برون مرزی که قرار است برگزار شود و ایران - در هر رشته ای و اصلاً فرقی ندارد- در آن شرکت کند، باید شورای برون مرزی روی آن نظر بدهد. شورای برون مرزی هم زیر نظر ورزش جوانان است و حالا مسابقات رایانه ای هم زیر نظر معاونت الکترونیک ورزش جوانان قرار دارد که آن هم در گذشته زیر نظر ورزش های همگانی بوده است. حالا بنیاد و معاونت خیلی با هم درگیری دارند که گیمرها نمی دانند که مسابقات را به چه ترتیبی برگزار کنند. در این خصوص توضیح بیشتری می دهید.

قاعده این است که اگر شما برای مسابقه ای بخواهید اعزام خارجی داشته باشید باید از طریق شورای برون مرزی اقدام بکنید، شورای برون مرزی هم زیر نظر ورزش برون مرزی و یک سری نهادهای دیگری است؛ یعنی نماینده هایی را از ارگان های دیگر داریم که در شورای برون مرزی حضور دارند. این قضیه برای من کمی جای سوال دارد که چطور بنیاد ملی بازی های ایران می خواهد این کار را انجام بدهد زیرا باید نظر شورای برون مرزی را جلب کند که بتواند این اقدام را انجام بدهد وگرنه اعزامشان غیرقانونی خواهد بود و با آنها برخورد خواهد شد.

فکر می کنید به غیر مشکل قوانینی که کاملاً روشن و مشخص نیستند؛ آیا نگاهی که به مقوله بازی های رایانه ای وجود دارد باعث می شود که مسائل مربوط به آن، مانند حضور در مسابقات جهانی جدی گرفته نشود؟

قضیه جدی گرفته شدن نیست. مسئله این است که با بازی های رایانه ای در کشور ما به صورت یک دشمن سایبری برخورد می شود. به عنوان مثال چند سال پیش صنایع و جاهای دیگر، گزارش هایی را از گیم نت ها تهیه می کردند با این محتوا که در آن جا فلان بازی انجام می شود یا فلان اتفاق می افتد و برنامه های خیلی پرسروصدایی را می ساختند. در صورتی که چنین حجم سازی رسانه ای براساس واقعیت نبود. در واقع با این اتفاقات کار را برای افراد فعال در این حوزه سخت کرده اند. به هر حال اگر فردی بخواهد گیم نت را برای ارائه خدمات آماده سازی کند - که اگر بی سی یا گیم نت های کنسولی باشد- باید هزینه سنگینی را بابت تجهیزات بپردازد و مکان مناسبی را هم براساس استانداردها آماده کند. شما در نظر بگیرید با این همه حاشیه سازی که دارد اتفاق می افتد فعالیت در این حوزه برای این فرد بهینه و به صرفه نیست. نکته بعدی که وجود دارد این است که اصلاً این فرد نمی داند که باید برای گرفتن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مجوز گیم نت به کجا مراجعه کند و نقطه قانونی این ماجرا گم شده و در مراتبی وضعیت خیلی بدتر هم شده است. در گذشته مجوز دادن برای فعالیت در حوزه گیم نت دست پلیس اماکن بود و فرد می توانست به آن جا مراجعه کند یا خود پلیس اماکن می آمد مکان و شرایط را می دید و به راحتی این مجوز صادر می شد اما در حال حاضر متولی این امر انگار که وجود خارجی ندارد. اگر وجود خارجی هم دارد چندین نهاد به صورت موازی دارند این کار را انجام می دهند و در واقع به راحتی امنیت کاری و سرمایه گذاری کسی که بخواهد در این حوزه فعالیت کند به خطر می افتد. به نظر شما چرا دقیق سازی به شکل قانونی اتفاق نمی افتد؟ در حالی که این مخدوش بودن آسیب های جبران ناپذیری را برای صنعت بازی سازی و سرگرمی ما می تواند در پی داشته باشد.

امری که در ظاهر مشخص است و حدسی که من دارم - البته ما دلایل ریزتر این اتفاقات را نمی دانیم به این دلیل که داخل شاکله این دو نهاد نیستیم - این است که یک شکل از جنگ قدرت، بین دو نهاد شکل گرفته که به صورت خیلی خنده آوری دارد اتفاق می افتد؛ یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اصطلاح این که من متولی گیم کشور هستم، می خواهد مستقیم یا غیر مستقیم روی فعالیت هایی که در گیم کشور هست و هر نهادی که آن را انجام می دهد خودش نظارت داشته باشد. از آن طرف نیز نهادی وجود دارد که این کارها را - هرچند به صورت ناقص - انجام می دهد و اعزام برون مرزی داشته است. در این جاست که شلختگی ها شکل می گیرد.

گویا این دو نهاد چندان علاقه مند به همکاری با هم نیستند اگر این دو نهاد طی جلساتی تفاهم نامه می نوشتند، درباره حضور شرکت های خصوصی به توافق می رسیدند و با همکاری هم یک شاکله ای را طراحی می کردند که شرکت های خصوصی با روند تعریف شده در این شاکله زیر نظر این دو نهاد کارهایشان را انجام می دادند، آسیب ها کاهش پیدا می کرد و اتفاقات خوبی در این حوزه می افتاد. شما به سوءتفاهمی که بر بازی های رایانه ای وجود دارد اشاره کردید چرا به این بازی ها، به عنوان یک امر تهدیدآمیز نگاه می شود؟ چه بخش هایی می تواند از این نگاه نفع ببرند؟

این که چه بخشی از این وضعیت، نفع می برد خودش می تواند تبدیل به چندین مقاله و گزارش بشود ولی واقعیت این است که ما هنوز در کشور خودمان بازی را به عنوان یک رسانه سودمند قبول نکرده ایم. بیشتر نوک پیکان حرف هایم به سمت مسئولان کشور است. دکترین فرهنگی کشور یا بازی به صورت یک امر سلیبی برخورد می کنند و بعضی از این دوستان، بازی را به صورت - شاید لفظ درستی نباشد - یک ماده افیون یا مخدر فرض می کنند. نهادی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم که وظیفه اش نشر و گسترش بازی های مناسب و خوب برای خانواده ایرانی و بازیسازهاست، خودش به طریقی دارد روایتش را طی می کند. متأسفانه بنیاد در بعضی از برهه ها برای گرفتن یک سری بودجه ها و منابع مالی بیشتر به سمت یک شکل از جریان سازی های مقطعی می رود که بتواند وضعیت سازمانی خودش را بهتر کند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ یک نهاد و بنیاد غیرانتفاعی و غیر دولتی معرفی شده است در صورتی که دارد از بودجه دولتی ارتزاق می کند. به همین خاطر، زمانی که در تنگنا قرار می گیرد، در زمان هایی که اتفاقاتی می افتد سعی می کند یک سری بازی های رایانه ای را شروع کند که بیشتر افکار عمومی و مسئولان را به سمت خودش معطوف کند. به عنوان مثال نکته آخری که پیش آمد مربوط به بازی «پوکمون» بوده است. در صورتی که خودشان ادعا دارند که ما در روزهای اول این بازی را فیلتر نکردیم ولی مصاحبه هایشان موجود است که حرف از فیلترینگ و چیزهای دیگر می زدند در واقع بنیاد به دنبال این بود که نگاه ها به سمتش بیشتر جلب شود تا بعدها بتواند چانه زنی سیاسی با مقامات عالی رتبه کشور را بیشتر داشته باشد.

## Zoom ۱

به نظر شما چه فرآیندی کمک خواهد کرد تا دوباره مانند گذشته گیم نت ها سرپا شوند؟  
به نظر من مهم ترین عاملی که باعث می شود تا دوباره افراد به سرمایه گذاری در این حوزه علاقه مند شوند؛ شفاف شدن قوانین است و این که بدانند با چه نهادی طرف هستند. وضعیتی که کاملاً روندش مشخص باشد نه کاری با ریسک بالا و قوانین نامشخصی که سرمایه گذاری شما را به خطر بیندازد. عامل دیگری که می تواند شرایط را بهتر کند این است که نهاد های دولتی از این قضیه کنار بروند؛ یعنی بیشتر بخش خصوصی یا روش های مشخصی وارد این حوزه شود. حضور داشتن شرکت مکعب هم اتفاق خوبی است ولی روندش نادرست است. در واقع باید بازار آزاد را تقویت کنیم که قوانین، نقش موثری در این حوزه دارند.

## Zoom ۲

انتقادات زیادی از عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح است. آیا می توانیم بگوییم که در حال حاضر بنیاد حضور و نقشی که دارد در وضعیتی تزئینی قرار می گیرد؟ به این دلیل که قوانین برای بنیاد جای مانور زیادی نمی گذارند.  
همیشه درباره بنیاد گفته ام که اگر وجود نداشت، خیلی از اتفاقات خوبی که در حال حاضر در حوزه بازی کشور می افتد رخ نمی داد؛ یعنی حضورش خیلی منافع و سودها داشته است. در یک دوره ای از خیلی از بچه ها حمایت های خوبی داشته است اما واقعیتی که وجود دارد این است؛ در چند وقت اخیر بنیاد کمی راهش را گم کرده که وارد شدن بنیاد در خیلی از مسائل به صلاح بازی کشور نیست. شاید بنیاد باید در اساس نامه، اهداف و سیاستنامه اش یک بازنگری داشته باشد و دوباره یک سری اتفاقی های خاص بیفتند همین قضیه دعوائی که این دو نهاد با هم دارند، خیلی راحت می توانست با یک جلسه خوب رفع شود و نیاز نبود که بنیاد به همه خبرگزاری ها ایمیل یا نامه بزند که ما این مسابقات را تحریم کرده ایم و این کار را انجام داده ایم و خیلی اتفاقات دیگری که افتاده است. هوم بزی



### مرحله جهانی لیگ بازی های رایانه ای از ساعتی دیگر آغاز می شود (۱۴:۰۰-۱۳:۰۰)

مرحله جهانی لیگ بازی های رایانه ای از شنبه ساعت ۱۲ به وقت تهران برگزار خواهد شد. این مسابقات آنلاین که شرکت مکعب برگزاری آن را بر عهده دارد اولین مسابقات بین المللی ایران در زمینه بازی های الکترونیک در عرصه جهانی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است که نفر برتر این مسابقات صاحب جایزه ۱ هزار دلاری و نفر دوم ۵۰۰ دلار را به خانه خواهد برد. شرکت کنندگان این مسابقات همگی از بازیکنان مطرح جهان از کشورهای دانمارک، فرانسه، پرتغال، انگلیس، رومانی، سوئد هستند.

پیش از این نیز مسابقات انتخابی لیگ جهانی بازی های رایانه ای در سکوی دیدباز برج میلاد در ارتفاع ۲۸۰ متری از سطح زمین برگزار شد. این مسابقات با قهرمانی کیارش شکوهی از همدان به پایان رسید و کیارش که سال گذشته توانسته بود در مسابقات جهانی رتبه چهارم را کسب کند به عنوان تنها نماینده ایران در اولین دوره آنلاین لیگ جهانی بازی های رایانه ای انتخاب شد. ضمن اینکه از صفحه اصلی سایت [www.cgame.ir](http://www.cgame.ir) جدول مسابقات قابل رویت است.



## مجله ویدیویی بازی خوار

بازی خوار یک مجله تصویری آنلاین است که از اردیبهشت امسال کار خود را آغاز کرده. این استارت‌آپ قصد دارد با انتشار گسترده حرف ها و نکته هایی که تا پیش از این، فضایی برای طرح و بروزشان نبوده، علاقه مندان و خوره های بازی های رایانه ای را جذب کند؛ بازی خوار برای این کار به سراغ ابزارهای امروزی و برطرفدار یعنی ویدیو رفته و به این ترتیب، در قالب یک پادکست ویدیویی با مخاطبان خود حرف می زند.

این مجله ی تصویری آنلاین که با گرد هم آمدن شماری از کارگشته های عرصه ی بازی های رایانه ای در ایران پا گرفته، شامل مجموعه ویدیوهایی است که با طنزی هوشمندانه به سراغ مسایل روز و موضوعات مختلف مرتبط با دنیای بازی های رایانه ای در ایران و جهان می روند و با رویکردی بی پرده، بی طرفانه و کاملا انتقادی آن ها را نشان مخاطب می دهند و به چالش می کشند.

در کانال تلگرام بازی خوار ([telegram.me/bazikhar](https://t.me/bazikhar))، هر روز پست های کوتاهی با همین سبک و سیاقی نیش دار و بازی گوشانه منتشر می شود. ویدیوهای بازی خوار را علاوه بر کانال تلگرام آن می توان با کیفیت بالا بر روی آپارات ([aparat.com/bazikhar](http://aparat.com/bazikhar)) نیز تماشا کرد.



## تصاویری زیبا از نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ | Gamescom ۲۰۱۶ gallery

همانطور که مستحضر هستید نمایشگاه گیمز کام که یکی از بزرگترین نمایشگاه بازی های کامپیوتری در اروپا می باشد هر ساله در شهر کلن آلمان برگزار می شود. در گیمز کام ۲۰۱۶ هم به مانند سال های قبل از جدیدترین تکنولوژی ها و بازی های کامپیوتری رونمایی شد. این نمایشگاه هر ساله بیش از ۲۵۰ هزار بازدید کننده دارد. در این قسمت تصاویر زیبایی از این نمایشگاه را برای شما آماده کرده ایم که می توانید در ادامه مطلب مشاهده کنید.

gallery-۱ { margin: auto; } #gallery-۱ .gallery-item { float: right; margin-top: ۱۰px; text-align: center; # { width: ۳۳%; } #gallery-۱ img { border: ۲px solid #cfcfcf; } #gallery-۱ .gallery-caption { margin-left: ۰



## به میزبانی برج میلاد؛ جامع ترین و بزرگترین مسابقات ورزش های الکترونیک ایران برگزار می شود

مرحله نهایی جامع ترین مسابقات خاورمیانه و بزرگترین مسابقات ورزشهای الکترونیک ایران از تاریخ هفتم تا سیزدهم شهریورماه در برج بین المللی میلاد تهران برگزار خواهد شد.

به گزارش گروه ورزشی خبرگزاری برنا، مرحله نهایی جامع ترین مسابقات خاورمیانه و بزرگترین مسابقات ورزش های الکترونیک ایران از تاریخ هفتم تا سیزدهم شهریورماه در برج بین المللی میلاد تهران برگزار خواهد شد.

این مسابقات که توسط لیگ بازی های رایانه ای ایران -iCG و با نظارت انجمن بازی های و ورزش های الکترونیک کشور برگزار می شود تا روز ۱۳ شهریورماه برای مشخص شدن رتبه های اول تا سوم قهرمانان کشوری در ۱۰ رشته ادامه خواهد داشت.

این دوره از مسابقات با استقبال دور از انتظار علاقمندان و دوستداران حرفه ای ورزش های الکترونیک (بازی های رایانه ای و کنسول) برگزار شد و با توجه به تعداد بسیار زیاد ثبت نام کنندگان برای شرکت در این مسابقات، بزرگترین مسابقات کشور تا بحال بوده و تاکنون برگزاری این دست مسابقات با این سطح استقبال بی سابقه بوده است.

در این دوره از رقابت ها بیش از ۴۴۰۰ نفر شرکت کننده در بیش از ده رشته و در دو بخش رایانه ای و کنسول، در سه پلتفرم PC گوشی های هوشمند موبایل و کنسول بازی PS۴ و در دو مرحله مقدماتی و نهایی با هم به رقابت پرداخته اند که با پایان یافتن مرحله مقدماتی در برخی رشته ها، دور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نهایی مسابقات و دور مقدماتی و نهایی در برخی دیگر از رشته ها به صورت متمرکز و در مجموع با حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر شرکت کننده در بازه زمانی ۷-۱۳ شهریور ماه و در حاشیه جشنواره بزرگ شهرداری تهران تحت عنوان "دهکده جوانی" در برج بین المللی میلاد به مدت ۷ روز از ساعت ۱۰ صبح تا ۹ شب برگزار می شود.

از برجسته ترین نکات این دوره از مسابقات می توان به اعزام نفرات در یک رشته انفرادی و تیم های برتر در دو رشته تیمی به مسابقات قهرمانی جهان که قرار است در مهرماه آینده و به میزبانی کشور اندونزی برگزار شود اشاره کرد. همچنین با توجه به تصمیمات اتخاذ شده در مجموعه مدیریتی برگزاری مسابقات تمامی عواید حاصله از مبالغ ورودی مسابقات به صورت یکجا به "موسسه خیریه رفاه کودک" اهدا خواهد شد.

از سویی از دارندگان رتبه های اول تا سوم رشته های تیمی و انفرادی مورد رقابت در این دوره از مسابقات با اهدای جوایز نقدی و غیر نقدی ارزشمندی قدرتی و تقدیر می شود.



سلحشوران، اولین بازی آن لاین ایرانی است که پای اساطیر شاهنامه را به مبارزات تن به تن موبایلی باز کرده  
سهراب کشی آن لاین (قسمت اول)

جلد ۱

سلحشوران

سلحشوران، اولین بازی آن لاین ایرانی است که پای اساطیر شاهنامه را به مبارزات تن به تن موبایلی باز کرده

# سهراب کشی آن لاین

محمد رضا جعفری

سال گذشته چیزی حدود ۲۱۱۲ میلیون دلار در صنعت بازی دنیا هزینه شده است. از این رقم ۴۱۸۶ میلیون مربوط به سخت افزار است. ۵۱۱۷ میلیون مربوط به بخش نرم افزاری و ۲۱۱ میلیون هم به بخش فروش تجهیزات و لوازم مربوط است. همین آمار کوتاه نشان می دهد که صنعت گیم در دنیا از چه اهمیتی برخوردار است و مردم دنیا حاضرند برای این که بازی با کیفیتی به دستشان برسد، به شکل سرسام آوری هزینه کنند. با این که مدت هاست صنعت بازی سازی در ایران شکل و شمایل جدی به خود گرفته ولی هنوز خروجی های قابل قبول مان به تعداد انگشتان دست است؛ مخصوصاً در بازی های موبایلی که به لب و تاب جامعه تبدیل شده اند. همین چند بازی اولیه ای که در این حوزه ساخته شده، سودهای کلانی به جیب بازی ساز ها و از بر کرده. حالا مشکلی که بازی سازان PC برای بازگشت سرمایه دانشنده از سر رفته و فرسنگ هزینه کردن برای بازی تا حد قابل قبولی در میان عموم مردم حافظه است. مسئله ای که نمی شود نقش افزایش دسترسی به سخت افزار های مناسب و اینترنت را کتمان کرد ولی بهبود روند بازی سازی هم تأثیری مستقیم بر این اتفاق دارد.



۲

۱۸



## سلحشوران، اولین بازی آن لاین ایرانی است که بای اساطیر شاهنامه را به مبارزات تن به تن موبایلی باز کرده سهراب کشی آن لاین (قسمت دوم)



بهرار: سهراب بازی از قسمت سلحشوران

دست به جنب شدن مردم باعث شده دست و دل شرکت‌های بازی سازی کمتر بلرزد و با فراغت مال بیشتر بازی های بومی سازند این فضا آن قدر مگر و خشک است که ساده و پیش پا افتاده ترین بازی ها هم در آن مورد استقبال قرار می گیرند اما تعدادی از شرکت های بزرگ تصمیم گرفته اند با فراتر بگذرند و با ساخت بازی های با کیفیت. مارک های جهانی را هدف بگیرند. سال گذشته همین موقع ها بود که به طور مفصل به

بازی «منشیر» تارنگی» پرداختیم؛ بازی ای که به عنوان بازی برتر از نگاه سرو دیزر اپل، گوگل پلی و جستجوی برترین بازی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شده بود. حالا اعضای جوان تک شرکت دیگر بازی ای منتشر کرده اند که حسابی مورد توجه کاربران قرار گرفته و تکانی اساسی به صنعت بازی سازی داخلی داده. شرکت بازی سازی «ساران رویا» که دو سالی است فعالیتش را در این حوزه شروع کرده، در حوزه بازی های آن لاین فعالیت می کند. بر وجه های «ساران رویا» سال پیش دو نسخه از بازی آن لاین «ماشین جنگی» را روی پلتفرم موبایل منتشر کرده اند. و اولین بازی آن لاین ریل تایم ایرانی را به نام خودشان ثبت کردند. این گروه بازی ساز امسال هم می کار نشستند و با انتشار نسخه ای آن لاین بازی «سلحشوران» بر قدرت به صحنه ی رقابت برگشته اند. سلحشوران اولین بازی موبایل آن لاین در سنگ مبارزات است که شخصیت هایش را از اساطیر شاهنامه ی فردوسی گرفته برداری کرده.

نسخه ای آنلاین «سلحشوران» چند وقت پیش منتشر شده و حالا چند روزی است که آیدیت جدیدش با قابلیت بازی کردن به صورت آنلاین منتشر شده است و نگاه تعداد قابل توجهی از مخاطبان بازی های موبایلی را به خودش معطوف کرده است. خبر خوشایند انتشار نسخه ای آنلاین بازی باعث شده به سراغ مسعود عسگریان مدیر عامل شرکت ساران رویا و گروه خلافت برو به و در مورد ویژگی های بازی بروند. ایده برداری احرار و سور و سگرهای ساخت

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

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

۱۳۹۵/۰۵/۳۰

