

۱۳۹۵/۰۵/۲۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 16 2016

سه شنبه ۲۶
مرداد

۱۳۰۹

اذان صبح ۴:۵۲ طلوع آفتاب ۶:۲۴ اذان ظهر ۱۳:۰۹ اذان مغرب ۲۰:۱۱



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۰۷۳	دلار
▲ ۱۱۲	۳۴۷۸۴	یورو
▼ ۹۹	۴۰۰۸۲	پوند
▲ ۲۶۶	۳۰۹۳۰	صدین
▲ ۲	۸۴۶۲	درهم امارات
▲ ۱۲۶	۳۱۹۷۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۳۶	دلار
۳۹۸۰	یورو
۴۶۱۰	پوند
۳۵۲۰	صدین
۹۶۷	درهم امارات
۱۲۲۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۰۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۲۰۰۰	نیم سکه
۲۹۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	صبح اقتصاد
روزنامه گسترش صمت		
۳	حضور ایران در بزرگترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	ماهیت
۴	برپایی جشنواره جهانی گیم، برای توزیعی که نیست!	صبا
۵	سهم 4 درصدی فروش بازی های رایانه ای ایرانی	آران
۶	کارتن	صبا
۷	ایرانی ها در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال فیفا و PES رقابت می کنند	صبا
۸	8 بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند	چون
۸	برگزاری «لیگ بازی های رایانه ای ایران»	خبرنامه دانشجویان ایران
۹	تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران	باشگاه خبرنگاران
۱۰	تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران	پاپنگ
۱۲	مدیر بنیاد بازی های رایانه ای: ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی هاست...	صبا
۱۲	تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران	تله‌کامرس
۱۳	دردسرای بازی پوکمون برای کاربران/ تب پوکمون گو در ایران بالاگرفت	خبرگزاری فارس
۱۴	دردسرای بازی پوکمون برای کاربران/ تب پوکمون گو در ایران بالاگرفت	وب گردی ۳۰۳۰
۱۶	تب پوکمون گو در ایران بالاگرفت	مجموعه اطلاع رسانی وانا
۱۷	تب پوکمون گو در ایران بالاگرفت	عصاره
۱۸	تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران	آسمان خبر
۲۰	هشت بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند	دانشجو

تعداد محتوا : ۲۱



پایگاه خبری

روزنامه

خبرگزاری

۹

۹

۳



حضور ایران در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا

درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد. شرکت فن‌افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی‌سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن‌افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می‌شود. شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های برون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پانویون ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی‌سازی ایران خواهد بود.

به گزارش ایسنا، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا است و نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود. طبق اعلام، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوعی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد. امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی ایران پایه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد. سرای این منظور کتابی با عنوان - E sential Facts & Key Players



اهمیت ویژه‌ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی‌سازان ایران به فعالان بین‌المللی این حوزه است. از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم‌نامه‌ای است که با مجموعه گیم کانتکشن (Game Co - nction) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانتکشن برگزار می‌شود.

اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند. از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد Tehran Game Convention (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تاثیرگذار در این رویداد

حضور ایران در بزرگترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا در ۱۶ تا ۲۰ آوریل ۲۰۱۶ میلادی در آمستردام هلند برگزار خواهد شد. این نمایشگاه بزرگترین رویداد بازی‌های رایانه‌ای در اروپا است که هر ساله به میزبانان زیادی از سراسر جهان تبدیل می‌شود. در این نمایشگاه شرکت‌های بازی‌سازان ایرانی می‌توانند با فعالان بین‌المللی این صنعت آشنا شوند و همچنین با سرمایه‌گذاران و ناشران خارجی در ارتباط قرار دهند. در این نمایشگاه می‌توان با شرکت‌های بزرگ بازی‌سازان اروپایی مانند EA، Activision و Ubisoft دیدار کرد. همچنین می‌توان با شرکت‌های ایرانی در این نمایشگاه دیدار کرد و با آنها همکاری‌های جدیدی را آغاز کرد.

در جریان این نمایشگاه، شرکت‌های ایرانی می‌توانند با شرکت‌های خارجی در ارتباط قرار دهند و با آنها همکاری‌های جدیدی را آغاز کنند. همچنین می‌توان با شرکت‌های ایرانی در این نمایشگاه دیدار کرد و با آنها همکاری‌های جدیدی را آغاز کرد. در این نمایشگاه می‌توان با شرکت‌های بزرگ بازی‌سازان اروپایی مانند EA، Activision و Ubisoft دیدار کرد. همچنین می‌توان با شرکت‌های ایرانی در این نمایشگاه دیدار کرد و با آنها همکاری‌های جدیدی را آغاز کرد.

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا در ۱۶ تا ۲۰ آوریل ۲۰۱۶ میلادی در آمستردام هلند برگزار خواهد شد. این نمایشگاه بزرگترین رویداد بازی‌های رایانه‌ای در اروپا است که هر ساله به میزبانان زیادی از سراسر جهان تبدیل می‌شود. در این نمایشگاه شرکت‌های بازی‌سازان ایرانی می‌توانند با فعالان بین‌المللی این صنعت آشنا شوند و همچنین با سرمایه‌گذاران و ناشران خارجی در ارتباط قرار دهند. در این نمایشگاه می‌توان با شرکت‌های بزرگ بازی‌سازان اروپایی مانند EA، Activision و Ubisoft دیدار کرد. همچنین می‌توان با شرکت‌های ایرانی در این نمایشگاه دیدار کرد و با آنها همکاری‌های جدیدی را آغاز کرد.

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا در ۱۶ تا ۲۰ آوریل ۲۰۱۶ میلادی در آمستردام هلند برگزار خواهد شد. این نمایشگاه بزرگترین رویداد بازی‌های رایانه‌ای در اروپا است که هر ساله به میزبانان زیادی از سراسر جهان تبدیل می‌شود. در این نمایشگاه شرکت‌های بازی‌سازان ایرانی می‌توانند با فعالان بین‌المللی این صنعت آشنا شوند و همچنین با سرمایه‌گذاران و ناشران خارجی در ارتباط قرار دهند. در این نمایشگاه می‌توان با شرکت‌های بزرگ بازی‌سازان اروپایی مانند EA، Activision و Ubisoft دیدار کرد. همچنین می‌توان با شرکت‌های ایرانی در این نمایشگاه دیدار کرد و با آنها همکاری‌های جدیدی را آغاز کرد.

برپایی جشنواره جهانی گیم، برای توزیعی که نیست!



هوشنگ اصلانی
مستفاد و روزنامه‌نگار

موسسه «نیوزو» اعلام کرده بود که ایران توانسته جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵ از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است. این در حالی است که فقط بازی «کلش آو کلنز» که ساخته سوپرسل است با بودجه یک میلیون دلاری توانسته است تا پایان سال ۲۰۱۴ روزانه پنج میلیون دلار درآمد داشته باشد که معادل یک میلیارد و هشتصد میلیون دلار می‌شود!

در همین گزارش آمده است که بازی‌های گوشی‌های هوشمند سالانه حدود هشت میلیارد و ۳۴۰ میلیون دلار درآمد عاید سازندگان خود می‌کنند.

این موضوع دلایل زیادی دارد که از آن جمله می‌توان به مواردی که در تحقیقات کارشناسان خبره ایرانی در این زمینه آمده است اشاره کرد:

نبود حمایت ملی و مردمی از بازی‌های تولید داخل، رکود بازار فروش بازی‌های داخلی به دلیل نبود محیط کاری مناسب، نبود قوانین و مقررات تسهیل‌کننده اعطای وام به شرکت‌های بازیساز رایانه‌ای و دانش‌بنیان شدن این شرکت‌ها، چالش جذب سرمایه‌گذاری داخلی و خارجی برای تولید انبوه بازی‌ها، تشکیل شرکت‌های توزیع و بازار یاب بین‌المللی، نداشتن داستان باکیفیت و جذاب، ضعف گرافیک بازی‌ها در مقایسه با بازی‌های خارجی، رقابت پذیری بازی‌های رایانه‌ای خارجی، گران بودن بازی‌های تولید داخل در مقایسه با تولیدات خارجی و نبود اقدام‌های حمایتی برای کاهش قیمت تولیدات داخلی و افزایش توان رقابت با انواع تولیدات خارجی ارزان‌تر و با کیفیت‌تر، رعایت نکردن حق مولف و تکثیر بی‌رویه و غیرمجاز بازی‌های خارجی که توان رقابت تولیدات داخلی را با توجه به قیمت بالایشان از آنها سلب می‌کند، نبود تبلیغات مناسب برای تولیدات داخلی و نقش رسانه ملی در این زمینه، ضعف در برندسازی فرهنگی در تولید بازی‌ها و ضعف در نیازسنجی با توجه به زاویه دید خانواده‌ها و مردم به مسئله.

با این خیل دلایل، رتبه ۳۶ در دنیا به معجزه می‌ماند هر چند باید دید از بین سیصد کشور جهان، چند کشور اصلاً بازی

تولید می‌کنند و از بین آنها رتبه ۳۶، رتبه چندم خواهد بود. البته این موضوع دلیل تلاش بازیسازان ایرانی و برخی کارهای خوب تولیدشده نیست اما جان کلام آن جاست که رئیس بنیاد بازی‌های رایانه‌ای که مرتب از بی‌پولی و نبود بودجه می‌نالند و اجرایی شدن هر نوع طرح و برنامه را منوط به بودن منبع مالی می‌کند با چه استنادی دنبال برپایی جام جهانی بازی‌هاست؟ باید توجه داشت بسیاری از بازیسازان و کارشناسان این زمینه معتقدند که سطح کیفی بازی‌های داخلی مطابق با استانداردهای معقول تولید گیم در دنیا نیست و بازاریابی و تبلیغات مناسب نیز در این حوزه وجود ندارد. از قضا تبلیغ و بازاریابی دو رکن اصلی برپایی جشنواره‌اند که بحمداله احتمالاً به دلیل ضعف منابع مالی وجود ندارند و اگر هست اعلان نشده و آن هم در خارج از کشور بوده و گر نه ما نیز مطلع می‌شدیم.

مورد دیگر که به آن اشاره شده فراهم نبودن و ناکافی بودن زیرساخت‌های آموزش و تربیت نیروی انسانی کارآمد در صنعت گیم و توزیع عادلانه این امکانات در کشور است که به نظر می‌رسد از برپایی جشنواره‌ای که در آن تولید زیاد و مناسبی برای توزیع نیست واجب‌تر است.

کریمی قدوسی در یکی از مصاحبه‌های خود به این اشاره می‌کند که «بازی رایانه‌ای یک صنعت نوپا در کشور است و غرب پایه‌گذار آن است. کشورهای غربی از فناوری پیشرفته‌تری نسبت به ما برخوردارند و اگر ما انتظار جایگزینی بازی‌های رایانه‌ای داخلی با خارجی را در این مدت زمانی کوتاه داشته باشیم یک انتظار اشتباهی است بلکه باید با ارتقای سطح علمی در تولید و ارائه محصول داخلی در کنار محصولات خارجی قرار گیریم و حق انتخاب را به مخاطب دهیم.»

این حق انتخابی که به آن اشاره شده است از همین حالا مشخص است که به گیم‌های خارجی داده می‌شود چرا که علاوه بر موارد گفته‌شده در بالا، محصولات خارجی بسیار ارزان‌تر از محصولات داخلی ارائه می‌شوند و جذابیتی چندبرابر دارند. ضمن آن که موردی که کریمی از آن غافل شده، داتلود رایگان از اینترنت است که متأسفانه به دلیل نبود آموزش صحیح در این زمینه، به وفور انجام می‌شود و نیازهای کاربران ایرانی را به هر روی پاسخ می‌دهد.

سه‌م ۴ درصدی فروش بازی‌های رایانه‌ای ایرانی

سال ۲۰۱۷ برای آن، لزوم نگاه علمی به این هنر-صنعت- رسانه وجود دارد که سعی داریم با کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای نقشی در این زمینه ایفا کنیم. اسفند سال گذشته رئیس هیات داوران نخستین جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوانان با اشاره به گردش مالی بالای بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهان اظهار کرد: هدف نهایی ما ورود تولیدکنندگان بازی‌ها به عرصه بازارهای جهانی است. به گزارش مهر، حمزه آزاد با اشاره به اینکه باید زمینه خروج مغزها از کشور را از بین ببریم، ادامه داد: طی چند سال گذشته بسیاری از متخصصان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای که بازی‌های درخوری تولید کرده بودند به دلیل نبود بستر مناسب از کشور خارج شدند.

ضعف قانونی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های وارداتی در ایران بسیار قابل توجه هستند، چنانچه به روزترین و جدیدترین این بازی‌ها با صرف اندک زمان محدودی وارد ایران شده و عده بسیاری را به خود مشغول می‌کند. به همین دلیل هزینه‌های بسیاری به کشورهای دیگر تزیق می‌شود که این مساله خود ضعف ساختاری را در ایران پر رنگ می‌کند. آن‌طور که پنج شنبه گذشته رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با بیان اینکه ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای در کشور وارداتی است، خاطر نشان کرد: در این زمینه ما نیازمند تلاش‌های گسترده فرهنگی هستیم. به گزارش ایرنا، بهمن سال گذشته، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، میزان فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان را در سال گذشته میلادی ۱۸۰ میلیون عنوان و بیان کرد: ۹۶ درصد آن سهم بازی‌های غیر مجاز خارجی بود و فقط چهار درصد از این رقم، سهم بازی‌های ایرانی بوده است. در ماه جاری نیز سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس عنوان کرد: لازم است ضعف قانونی در زمینه‌های مختلف صنعت بازی‌های رایانه‌ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی آن باشیم. محمد مهدی مفتاح جهت اصلاح قانون در این حوزه بیان کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی‌های رایانه‌ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی‌های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه‌های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می‌توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی‌سازان بدهیم تا بازی بسازند، سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی‌سازان حمایت کرده‌ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی‌ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد، چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد. به گزارش مهر، حسن کریمی قدوسی در مورد ضعف قانونی در عرصه‌های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارائه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی‌های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی‌های ایرانی شود که دولت آن را نپذیرفت و در مجلس نیز بررسی نشد پس از برجام ورود بازی‌های خارجی به ویژه موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی‌های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی‌های خارجی را صرف حمایت و تبلیغ بازی‌های ایرانی کنیم، اتفاقی خوبی می‌افتد که امیدواریم با کمک جنابعالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.

«ایران در بین کشورهای آسیایی رتبه پنجم و در میان کشورهای جهان اسلام رتبه نخست را در زمینه بازی سازی رایانه‌ای دارد. با این حال، جایگاه ایران در بین کشورهای دنیا در صنعت بازی سازی رایانه‌ای مشخص نیست.» این اظهار نظر دو سال گذشته توسط رئیس هیات مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد. هر چند در تعریف بازی‌های رایانه‌ای آمده است که بازی رایانه‌ای یک بازی ویدئویی است که به جای اجرای بازی در کنسول‌های ویدئویی یا دستگاه آرکید در رایانه شخصی انجام می‌شود، اما در این روزها این بازی‌ها حتی تاگوشی‌های همراه نیز رخنه کرده اند و بیشتر افراد به ویژه جوانان در طول مسیر روزمره خود نیز مشغول بازی‌های رایانه‌ای هستند. به گونه ای که اعتقاد به این بازی‌ها تا حدی پیش رفته که کارشناسان هشدارهای جدی را در این زمینه مطرح کرده اند. اما همین اشتیاق بازیکن‌های رایانه‌ای باعث رونق بازار این بازی‌ها شده است، تا جایی که پنج شنبه گذشته معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور عنوان کرد: مردم ایران در سال گذشته چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال برای خرید بازی‌های رایانه‌ای هزینه کردند، در حالی که ۹۵ درصد از این هزینه صرف بازی‌های رایانه‌ای تولید خارج شده است. هادی اسکندری با ارائه گزارشی از آخرین وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور بر اساس جدی‌ترین پژوهش انجام شده از سوی این مرکز تعداد جمعیت «گیمر» یا بازیکن بازی رایانه‌ای را بالغ بر ۲۳ میلیون تن عنوان کرد و افزود: ۶۳ درصد از این تعداد را مردان و ۲۳ درصد را زنان تشکیل می‌دهند که آمار گیمرهای زن با توجه به گسترش تلفن‌های همراه هوشمند و در دسترس بودن آن نسبت به آمار بدست آمده در پژوهش‌های گذشته افزایش قابل توجهی پیدا کرده است. او با بیان اینکه ۷۷ درصد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای با تلفن‌های همراه این بازی‌ها را انجام می‌دهند، گفت: بر خلاف تصورهای موجود بازیکن‌های بازی‌های رایانه‌ای دیگر کودک نیستند، بلکه ۳۳ درصد از آنها در گروه سنی ۱۲ تا ۱۹ و ۲۹ درصد نیز بین ۲۰ تا ۲۴ سال هستند. به گزارش ایرنا، اسکندری میانگین سن گیمرها در ایران را ۲۱ سال ذکر کرد و افزود: در مقایسه با پرآورد صورت گرفته در دو سال قبل تعداد گیمرهای بزرگسال نیز افزایش پیدا کرده است.

گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های کامپیوتری از سال ۱۹۸۳ به ویژه در اروپا رایج شدند. این زمان، زمان کنگداری اتاق خواب نام گرفت و این بازی‌ها از سال ۲۰۰۰ به صورت دیجیتالی مورد بهره‌برداری قرار گرفتند. بنابراین ماهیت ناهماهنگ بازی‌ها و عدم انعکاس آنها در رسانه‌ها، ارزیابی آنها را با مشکل مواجه کرد. گرچه این بازی‌ها به صورت رایگان یا به عنوان محصولی تجاری عرضه می‌شوند، اما با توجه به رشد روز افزون بازی‌های رایانه‌ای و گردش آن در میان اقشار مختلف عده ای بر آنند که این بازی‌ها برای افراد مضر است و عده ای دیگر نیز به فواید نهفته در این بازی‌ها اشاره می‌کنند، اما چیزی که در این میان قابل تأمل است، جنبه سرگرمی بازی‌های رایانه‌ای در ایران است، به گونه ای که این بازی‌ها از نظر علمی عموماً مدنظر قرار نمی‌گیرند و جوانان به قصد تفریح این بازی‌ها را دست به دست می‌چرخانند. آن‌چنان که آذر سال گذشته دبیر نخستین کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها تصریح کرد: بر اساس آمارهای موجود، گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای تا سال ۲۰۱۷ به صد میلیارد دلار خواهد رسید. جواد راستی به گسترش بازی‌های ویدئویی و درآمدهای هنگفت آن در جهان اشاره کرد و گفت: با رشد روز افزون بازی‌ها و پیش‌بینی درآمد ۱۰۰ میلیارد دلاری تا



ایرانی‌ها در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال فیفا و PES رقابت می‌کنند



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از جایزه یکمیلیارد ریالی لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعزام خواهند شد. کریمی قدوسی در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفرت برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به‌عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می‌کند.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت معکب به‌عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی‌های این لیگ پرداخت و گفت: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی‌هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی‌ها از نظر محتوا مورد تأیید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. وی درباره نحوه ثبت‌نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می‌توانند جهت ثبت‌نام به سامانه cgame.ir مراجعه کنند.

از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

۸ بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند

ششمین جلسه شورای پروانه
ساخت بازی‌های رایانه‌ای در
سال جاری برگزار شد و با
بررسی درخواست‌ها، هشت
بازی رایانه‌ای جدید پروانه
ساخت خود را دریافت کردند.
در سال جاری شش جلسه



شورای پروانه ساخت برگزار شده است که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت بازی زیر، پروانه ساخت خود را دریافت کردند:

بازی «کمینگاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، بازی «هوشنگ» به نویسندگی شایان گرمی با سبک برخط مسابقه‌ای، بازی «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطارزاده در سبک اکشن شبیه‌سازی، بازی «پورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، بازی «مار و پله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «مین‌یاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی، بازی «قصه‌بافی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی. لازم به ذکر است، متقاضیان دریافت پروانه ساخت بازی باید فرم‌های مربوط را از پایگاه اینترنتی Ebaz.org دریافت و پس از تکمیل همراه با مدارک مورد نیاز به معاونت نظارت و ارزشیابی مراجعه کنند.

به همراه ۱۰۰ میلیون تومان جایزه نقدی؛ برگزاری «لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران» (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرنامه دانشجویان ایران: صبح روز شنبه ۲۲ مردادماه، نشست خبری مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با اصحاب رسانه برگزار شد. در این نشست، حسن کریمی قدوسی ضمن اعلام تصمیم این بنیاد برای حمایت جدی از لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران، از اعطای جایزه یک میلیارد ریالی و همچنین اعزام نمایندگان منتخب ایران به مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای پاریس خبر داد.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات «خبرنامه دانشجویان ایران»: کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال‌های گذشته مغفول مانده بود، افزود: «از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می‌کند تا ایرادات و ضعف‌های صنعت را برطرف کند، طی سال‌های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه‌ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه‌ای داشته باشیم. نبرات برتر این لیگ به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی فرانسه اعزام می‌شوند که اهمیت لیگ را دوچندان می‌کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می‌افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخار آفرینی‌ها دنباله دار باشد.»

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ایران (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی‌های این لیگ پرداخت و گفت: «امسال با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، لیگ بازی‌های رایانه‌ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است. مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد. دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران انجام می‌شود، مسابقات بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای است که در آن، برترین و (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) پرافتخارترین گیم‌های جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیم‌هایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است. با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای می‌پیوندد و در تلاشیم تا در آینده‌ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود. در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی‌ها هدف ما است.^{۱۱}

عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: «مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیم‌ها در سراسر کشور به رقابت می‌پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین‌های استان‌ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای پاریس مشخص شوند. چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی‌هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی‌ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.» ارضی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: «گیم‌ها از امروز می‌توانند جهت ثبت نام به سایت cgame.ir مراجعه کنند.»^{۱۲}



تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران (۱۳۹۵-۹۶)

مجموعه بازی‌های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی‌ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است.

به گزارش گروه وبگردی پاشگاه خبرنگاران جوان، دو دهه پیش شاید آثاری برایمان مصداق بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می‌بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی‌های رایانه‌ای افزوده شود. اما در این حین روز به روز بر شدت بی‌تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می‌شد. حالا دیگر کاربران این بازی‌ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی‌هایی هستند بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر امروز رسوخ کرده است؛ بازی‌هایی که اصلاً دیگر کودک و بزرگسال نمی‌شناسد.

بنابر این گزارش؛ برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته‌اید را از ذهن پاک کنید؛ طراحی این بازی به گونه‌ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می‌شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می‌گردند. پوکمون گو، با محبوبیت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت آیم از جمله پوک بال‌ها، تخم مرغ‌ها، تخم مرغ شانس، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، مازول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی‌های آنلاین نظیر کلش او کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد. پوکمون گو از کجا آمده است؟

بازی **Pokemon Go** (پوکمن گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی‌های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی‌های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی‌ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی‌ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می‌کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی‌های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی‌های تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور اپل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ابتدا به صورت عمده در آمریکا، نیوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نیوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده‌اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود این اپلیکیشن در هفته اول بیش از داتلود اپلیکیشن‌هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر)، واتس‌آپ یا فیسبوک مستجر اعلام شد.

واقیعت مجازی در دنیای پوکمون

سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت‌های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون»‌ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون‌ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون‌های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع‌ترین آمار داتلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون بار از اپ استور داتلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش اوکلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد.

پوکمون گو با تمام دردسرهاش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب‌ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۳ سر قرار حاضر می‌شوند و هر کدام از آنها گوشی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده ام شاک می شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب ها به دلیل تاریکی امکان حادثه و تصادفات افزایش می یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است. او که در بازی کلش آو کلنز خود را بی همتا می داند درباره پوکمون گو می گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می شود با وجود اینکه زمانی زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به پنهان کاری به پنهان کاری مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می اندازد. متأسفانه با بررسی دوره های گذشته می توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می تواند عاملی برای به تاراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است یک کارشناس آی تی درباره کم و کیف بازی پوکمون گو به «آرمان» می گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می کند. حمید حق جو می افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند.

حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می گوید: برای تحقق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تعامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تفاسیر بعید به نظر می رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهایی را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.

منبع: آرمان



تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران (۹۵/۰۱/۲۵)

مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند.

دو دهه پیش شاید آتاری برایمان مصداق بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی های رایانه ای افزوده شود. اما در این حین روز به روز بر شدت بی تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می شد. حالا دیگر کاربران این بازی ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی هایی هستند، بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر امروز رسوخ کرده است؛ بازی هایی که اصلا دیگر کودک و بزرگسال نمی شناسد.

به گزارش آرمان، برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین قیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند.

پوکمون گو، با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت آیم از جمله پوک بال ها، تخم مرغ ها، تخم مرغ شانسی، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، ماژول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلش آو کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... پوکمون گو از کجا آمده است؟)

بازی **Pokemon Go** (پوکمن گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی های تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور اپل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ابتدا به صورت عمده در آمریکا، نوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود این اپلیکیشن در هفته اول بیش از دانلود اپلیکیشن هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر)، واتس آپ یا فیسبوک مستجر اعلام شد.

واقعیّت مجازی در دنیای پوکمون

سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون» ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع ترین آمار دانلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون بار از اپ استور دانلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد.

پوکمون گو با تمام دردسرهایش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۳ سر قرار حاضر می شوند و هر کدام از آنها گوشی تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده ام شاک می شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب ها به دلیل تاریکی امکان حادثه و تصادفات افزایش می یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است. او که در بازی کلش آو کلنز خود را بی همتا می داند درباره پوکمون گو می گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می شود

با وجود اینکه زمانی زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به بهانه کاری به شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر متاد پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می اندازد. متأسفانه با بررسی دوره های گذشته می توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می تواند عاملی برای به تاراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است

یک کارشناس آی تی درباره گیم و کیف بازی پوکمون گو به «آرمان» می گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می کند. حمید حق جو می افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند. حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می گوید: برای تحقق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تعامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تقاسیم بعید به نظر می رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهایی را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.

مدیر بنیاد بازی های رایانه ای: ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی هاست... (۱۳۹۶/۰۵/۰۱-۱۳۹۶/۰۵/۰۱)

تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران (۱۳۹۶/۰۵/۰۱-۱۳۹۶/۰۵/۰۱)

دو دهه پیش شاید آتاری برایمان مصداق بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی های رایانه ای افزوده شود. اما در این حین روز به روز بر شدت بی تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می شد. حالا دیگر کاربران این بازی ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی هایی هستند، بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر امروز رسوخ کرده است؛ بازی هایی که اصلا دیگر کودک و بزرگسال نمی شناسد.

به گزارش "تلکام نیوز"؛ برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند. پوکمون گو، با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت آیم از جمله پوک بال ها، تخم مرغ ها، تخم مرغ شانسی، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، مازول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلش او کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد. پوکمون گو از کجا آمده است؟

بازی Pokemon Go (پوکمون گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی های تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور اپل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ایثنا به صورت عمده در آمریکا، نیوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نیوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود این اپلیکیشن در هفته اول بیش از داتلود اپلیکیشن هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر)، واتس آپ یا فیسبوک مستجر اعلام شد.

واقعیت مجازی در دنیای پوکمون سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون» ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع ترین آمار داتلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون بار از اپ استور داتلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش اوکلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد. پوکمون گو با تمام دردسرهایش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۳ سر قرار حاضر می شوند و هر کدام از آنها گوشی تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده ام شاک می شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب ها به دلیل تاریکی امکان حادثه و تصادفات افزایش می یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است. او که در بازی کلش اوکلنز خود را بی همتا می داند درباره پوکمون گو می گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می شود با وجود اینکه زمانی زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به بهانه های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) افزایش بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می اندازد. مناسفانه با بررسی دوره های گذشته می توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می تواند عاملی برای به تاراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است

یک کارشناس آی تی درباره کم و کیف بازی پوکمون گو می گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می کند. حمید حق جو می افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند. حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می گوید: برای تحقق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تعامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تقاسیم بعید به نظر می رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهایی را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.



در دسرهای بازی پوکمون برای کاربران / تب پوکمون گو در ایران بالا گرفت (۱۱/۰۶-۹۵/۰۱)

امیر در ساعت کاری به بهانه های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر معناد پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، دو دهه پیش شاید آتاری برایمان مصداق بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی های رایانه ای افزوده شود. اما در این حین روز به روز بر شدت بی تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می شد. حالا دیگر کاربران این بازی ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی هایی هستند، بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر امروز رسوخ کرده است؛ بازی هایی که اصلا دیگر کودک و بزرگسال نمی شناسد.

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند. پوکمون گو، با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت آیم از جمله پوک بال ها، تخم مرغ ها، تخم مرغ شانس، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، ماژول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلش آو کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد.

پوکمون گو از کجا آمده است؟

بازی Pokemon Go (پوکمون گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی های تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور ابل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ابتدا به صورت عمده در آمریکا، نیوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نیوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود این اپلیکیشن در هفته اول بیش از دانلود اپلیکیشن هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر)، واتس آپ یا فیسبوک مستجر اعلام شد.

واقعیت مجازی در دنیای پوکمون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون» ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع ترین آمار دانلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷۵ میلیون بار از اپ استور دانلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد.

پوکمون گو با تمام دردسرهایش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۲ سر قرار حاضر می شوند و هر کدام از آنها گوشی تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده ام شاک می شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب ها به دلیل تاریکی امکان حادثه و تصادفات افزایش می یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است. او که در بازی کلش آو کلنز خود را بی همتا می داند درباره پوکمون گو می گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می شود

با وجود اینکه زمان زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به بهانه های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می اندازد. متأسفانه با بررسی دوره های گذشته می توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می تواند عاملی برای به تاراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است

یک کارشناس آی تی درباره کم و کیف بازی پوکمون گو می گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می کند. حمید حق جو می افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند، یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند. حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می گوید: برای تحقق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تعامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تفاسیر بعید به نظر می رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهایی را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.

منبع: آرمان



دردسرهای بازی پوکمون برای کاربران / تب پوکمون گو در ایران بالا گرفت (۹۵/۰۱/۲۵)

امیر در ساعت کاری به بهانه های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است.

به گزارش گروه وبگردی ۲۰۲۰: دو دهه پیش شاید آتاری برایمان مصداق بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی های رایانه ای افزوده شود. اما در این حین روز به روز بر شدت بی تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می شد. حالا دیگر کاربران این بازی ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی هایی هستند بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر (ادامه

(ادامه خبر ...) امروز رسوخ کرده است؛ بازی هایی که اصلا دیگر کودک و بزرگسال نمی شناسد.

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند. پوکمون گو، با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت آئتم از جمله پوک بال ها، تخم مرغ ها، تخم مرغ شانس، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، مازول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلش آو کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد.

پوکمون گو از کجا آمده است؟

بازی **Pokemon Go** (پوکمون گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی های تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور اپل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ابتدا به صورت عمده در آمریکا، نوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود این اپلیکیشن در هفته اول بیش از دلتود اپلیکیشن هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر)، واتس آپ یا فیسبوک مستجر اعلام شد.

واقیعت مجازی در دنیای پوکمون

سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون» ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع ترین آمار دلتود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون بار از اپ استور دلتود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد. پوکمون گو با تمام دردسرهایش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۳ سر قرار حاضر می شوند و هر کدام از آنها گوشی تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده ام شاک می شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب ها به دلیل تاریکی امکان حادثه و تصادفات افزایش می یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است. او که در بازی کلش آو کلنز خود را بی همتا می داند درباره پوکمون گو می گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می شود

با وجود اینکه زمان زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به پنهان کاری به پنهان کاری مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر متاد پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می اندازد. متاسفانه با بررسی دوره های گذشته می توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می تواند عاملی برای به تراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است

یک کارشناس آی تی درباره کم و کیف بازی پوکمون گو می گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می کند. حمید حق جو می افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد. اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند. حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می‌کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می‌شود

با وجود اینکه زمان زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به بهانه های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می‌دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می‌افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می‌گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می‌کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می‌اندازد. مناسبانه با بررسی دوره های گذشته می‌توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می‌تواند عاملی برای به تراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است

یک کارشناس آی تی درباره کم و کیف بازی پوکمون گو می‌گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی ای اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی‌شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می‌کند. حمید حق جو می‌افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی‌توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی ای اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می‌کند، یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می‌توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند. حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می‌توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می‌گوید: برای تحقیق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تعامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تقاسیم بعید به نظر می‌رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهای را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.

منبع: آرمان



عبارت‌ها

تب پوکمون گو در ایران بالا گرفت (۱۱۴۴-۹۵/۰۱/۲۵)

امیر در ساعت کاری به بهانه های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می‌دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است.

به گزارش عصر امروز: دو دهه پیش شاید آثاری برای برابمان مصداق بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می‌بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی های رایانه ای افزوده شود. اما در این حین روز به روز بر شدت بی تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می‌شد. حالا دیگر کاربران این بازی ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی هایی هستند، بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر امروز رسوخ کرده است؛ بازی هایی که اصلا دیگر کودک و بزرگسال نمی‌شناسد.

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید؛ طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی ای اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می‌شوند و در مختصات بی‌وسمت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می‌گردند. پوکمون گو، با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت ایشم از جمله پوک بال ها، تخم مرغ ها، تخم مرغ شانس، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، ماژول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلش آو کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد.

پوکمون گو از کجا آمده است؟

بازی Pokemon Go (پوکمون گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می‌کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور اپل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ابتدا به صورت عمده در آمریکا، نیوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نیوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود این اپلیکیشن در هفته اول بیش از دانلود اپلیکیشن هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر)، واتس آپ یا فیسبوک مسنجر اعلام شد.

واقعیت مجازی در دنیای پوکمون سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون» ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع ترین آمار دانلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون بار از اپ استور دانلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد. پوکمون گو با تمام دردهایش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۳ سر قرار حاضر می شوند و هر کدام از آنها گوشی تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده ام شاک می شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب ها به دلیل تاریکی امکان حادثه و تصادفات افزایش می یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است، او که در بازی کلش آو کلنز خود را بی همتا می داند درباره پوکمون گو می گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می شود با وجود اینکه زمان زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به پنهان کاری به پنهان کاری مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می دهد. به گفته او دیگر متناد پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی های بارز همچون دیگر بازی ها فرد را از کار و زندگی می اندازد. متأسفانه با بررسی دوره های گذشته می توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می تواند عاملی برای به تراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود.

پوکمون گو منحصر به فرد است یک کارشناس آی تی درباره کم و کیف بازی پوکمون گو می گوید: این بازی از جذابیت های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می کند. حمید حق جو می افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است. در اصل اغلب بازی های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند. حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می گوید: برای تحقق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تعامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تقاسیم باید به نظر می رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهایی را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.



تب فراگیر بازی پوکمون گو در ایران (۱۶۰۱-۹۵)

اخبار اجتماعی - مجموعه بازی های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند. دو دهه پیش شاید آثاری برپایمان مصداقی بارز رفاه و تکنولوژی بود. دانش آموزان آن دوره در مدرسه از اینکه والدین برایشان این وسیله بازی را خریده بودند به خود می بالیدند، اما چیزی نگذشت که رشد سریع تکنولوژی باعث شد تا روز به روز بر شدت و حدت بازی های رایانه ای افزوده شود. اما در این (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر ...) حین روز به روز بر شدت بی تحرکی، چاقی، ضعف چشمان و... کاربران به ویژه کودکان افزوده می‌شد. حالا دیگر کاربران این بازی‌ها فقط در گوشه اتاق هایشان نیست که سرگرم چنین بازی‌هایی هستند، بلکه در کوچه و خیابان هم مشغولند. در یک کلام انگار بازی در جای جای زندگی بشر امروز رسوخ کرده است؛ بازی‌هایی که اصلاً دیگر کودک و بزرگسال نمی‌شناسد.

به گزارش آرمان، برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته‌اید را از ذهن پاک کنید؛ طراحی این بازی به گونه‌ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می‌شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می‌گردند.

پوکمون گو، با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد. این بازی توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد. این بازی شامل هشت آیتم از جمله پوک بال‌ها، تخم مرغ‌ها، تخم مرغ شانس، دستگاه پرورش تخم مرغ، دستگاه بخور، مازول اغوا کننده، حافظه پوکمون و کیف قابل ارتقا است. تفاوت این بازی با دیگر بازی‌های آنلاین نظیر کلش آو کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد. پوکمون گو از کجا آمده است؟

بازی **Pokemon Go** (پوکمون گو) از سوی یک شرکت آمریکایی بازی‌های ویدئویی به نام نیانتیک (Niantic) طراحی شد و توانست تنها با گذشت یک هفته از توزیعش، توجه ۲۱ میلیون کاربر را به خود جلب کند. مجموعه بازی‌های پوکمون ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم کارشان را شروع کردند. ایده اصلی این بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی‌ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است.

در این بازی‌ها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می‌کنند. سازندگان این بازی به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی‌های پوکمون، بازی جدیدی به نام «پوکمون گو» را برای گوشی‌های تلفن همراه طراحی کردند. این بازی که ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی است، از طریق فروشگاه گوگل پلی و اپ استور اپل در تاریخ ۱۶ تیر ۹۵ در دسترس قرار گرفت. «پوکمون گو» ابتدا به صورت عمده در آمریکا، نیوزیلند، آلمان و بریتانیا در اختیار افراد گذاشته شد و پس از مدت کوتاهی به دلیل تقاضای بالا که خارج از ظرفیت سرورها بود، توزیع «پوکمون گو» موقتاً در کشورهای دیگر جهان متوقف شد. به گزارش یورونیوز، شمار کاربران این بازی در هفته اول توزیع را در آمریکا، نیوزیلند و آلمان نزدیک به ۲۱ میلیون کاربر فعال برآورد کرده‌اند. همچنین براساس همین گزارش میزان دانلود اپلیکیشن در هفته اول بیش از دانلود اپلیکیشن‌هایی همچون تیندر، اسنپ چت (هفت برابر بیشتر) واتس آپ یا فیسبوک مسنجر اعلام شد. واقعیت مجازی در دنیای پوکمون

سازندگان این بازی با استفاده از اطلاعات منطقه جغرافیایی کاربران و همچنین قابلیت‌های دوربین تلفن همراه، این امکان را فراهم کرده تا «پوکمون»‌ها روی صفحه نمایش تلفن همراه کاربرها ظاهر شده و در واقع مکان جغرافیایی کاربرها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون‌ها شود. کاربرها برای پیدا کردن و شکار پوکمون‌های پنهان شده باید دوربین گوشی تلفن را در دست گرفته و در دنیای واقعی قدم بزنند و در حین قدم زدن، پوکمون مورد نظر را یافته و بازی خود را اجرایی کنند. تاکنون این بازی با استقبال فراوانی مواجه شده و توانسته است رکورد سریع‌ترین آمار دانلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون بار از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون بار از اپ استور دانلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد، اما به سرعت این بازی در بسیاری از کشورها وارد بازار شد و اختلال جدی در سرورها مشاهده نشد. پوکمون گو با تمام دردسرهایش

مهدی دانشجوی نرم افزار در مقطع کارشناسی است. او شب‌ها همراه دوستانش سر ساعت ۲۲ سر قرار حاضر می‌شوند و هر کدام از آنها گوشی تلفن همراه خود را به دست گرفته و راهی کوچه و خیابان می‌شود. مهدی از حوادث حین بازی با این نرم افزار می‌گوید: چندی پیش بر اساس نقشه باید به یک کوچه بن بست در خیابان آزادی وارد می‌شدم. در آن کوچه فقط یک خانه بود. وقتی به خودم آمدم یک مرد و دو پسرش از اینکه پشت در خانه آنها ایستاده‌ام شاک می‌شدند و نزدیک بود کار به جاهای باریک بکشد که به خیر گذشت. شب‌ها به دلیل تاریکی امکان خنده و تصادفات افزایش می‌یابد و حال اگر این تصادف هم سر بازی با یک نرم افزار باشد که دیگر مسخره است. او که در بازی کلش آو کلنز خود را بی‌همتا می‌داند درباره پوکمون گو می‌گوید: این بازی در نوع خود بسیار جذاب است و همگان را محصور خود می‌کند.

وقتی سلامتی، جوانی و انرژی نشانه گرفته می‌شود با وجود اینکه زمانی زیادی از رواج این بازی در کشور نگذشته است، اما این بازی به ظاهر مهیج کاربران خود را با صدمات گوناگونی مواجه کرده است. امیر در حوالی میدان ونک در یک شرکت خصوصی مشغول به کار است. در ساعت کاری به بهانه‌های مختلف شرکت را ترک کرده و بازی با این نرم افزار را به هر اقدام دیگری ترجیح می‌دهد. به گفته او دیگر معنادار پوکمون گو شده است، اما این شدت علاقه با تصادف او نیز همراه بوده است. این مرد جوان می‌افزاید: بازی با این نرم افزار دیگر جای فکر و اندیشه بشری را می‌گیرد و فکر فرد به سمت این بازی سوق پیدا می‌کند. به گفته او این بازی با تمام ویژگی‌های بارز همچون دیگر بازی‌ها فرد را از کار و زندگی می‌اندازد. مناسقاته با بررسی دوره‌های گذشته می‌توان نرم افزارها و وسایل گوناگونی را به عنوان دزدان وقت و انرژی افراد برشمرد. برای مثال در یک دهه گذشته وی چت، چت و بعد فیسبوک، تلگرام، کلش آو کلنز و... وقت جوانان را هدر داده است. هم‌اکنون نیز این بازی با تمام تحرک و جذابیتش می‌تواند عاملی برای به تاراج رفتن وقت، انرژی و سلامتی افراد محسوب شود. پوکمون گو منحصر به فرد است

یک کارشناس آی تی درباره گیم و کیف بازی پوکمون گو به «آرمان» می‌گوید: این بازی از جنبه‌های منحصر به فردی و بنابراین از مخاطبان فراوانی برخوردار است. برای بازی با این نرم افزار ابتدا باید دوربین و جی پی اس گوشی اندرویدی را روشن کرد تا به این ترتیب نرم افزار نقشه در اختیار کاربر قرار دهد. کاربر از این طریق در خیابان حرکت کرده و مسیرها و تصاویری را که از سوی هیچ شخصی دیده نمی‌شود از طریق دوربین گوشی مشاهده کرده و مسیر خود را طی می‌کند. حمید حق جو می‌افزاید: این بازی به دلیل افزایش تحرک و فعالیت بدنی برای کاربران مناسب است.

در اصل اغلب بازی‌های موجود در جامعه بی تحرکی و به دنبال آن چاقی را در بین کاربران به ویژه کودکان افزایش داده است. به گفته او نمی‌توان به وضوح درباره اینکه این نرم افزار جاسوسی است یا خیر، اظهار نظر کرد، اما وقتی کاربر با جی پی اس و دوربین روشن به بازی با این نرم افزار پرداخته (ادامه دارد ...)

آسمان خبر

(ادامه خبر ...) و بر اساس نقشه مورد نظر حرکت می کند، یعنی توانایی مخابره اطلاعات فیزیکی منطقه برای این نرم افزار و صاحبان آن امکان پذیر است. در این شرایط افراد می توانند از طریق این نرم افزار اطلاعات کامل و جامعی از منطقه مورد نظر به دست آورند.

حق جو در پاسخ به این سوال که چگونه می توان این نرم افزار را در داخل سالم سازی کرد تا به هیچ عنوان امکان مخابره اطلاعات وجود نداشته باشد، می گوید: برای تحقق این مهم باید با شرکت سازنده این نرم افزار تامل شود. در نقاط مختلف دنیا این نرم افزار کاربران متعددی دارد. برای سالم سازی این نرم افزار باید سرورهای آن در اختیار مسئولان امر و نهادهای امنیتی در دیگر کشورها قرار گیرد. اما با این تفاسیر بعید به نظر می رسد که سازندگان این نرم افزار اطلاعات خود را در اختیار دیگر نهادها قرار دهند. برای مثال در سال های گذشته از صاحبان نرم افزار تلگرام خواسته شد تا برای افزایش کاربران این نرم افزار سرورهایی را در داخل کشور قرار دهند، اما شرکت سازنده تلگرام با چنین پیشنهادی موافقت نکرد.



دانشجو

هشت بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند (۱۳۳۱-۱۳۲۸/۲۶)

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.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 باب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل

بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی

بازی «قصه بافی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی

لازم به ذکر است متقاضیان دریافت پروانه ساخت بازی می بایست فرم های مربوطه را از پایگاه اینترنتی Ebazi.org دریافت و پس از تکمیل همراه با مدارک مورد نیاز به معاونت نظارت و ارزشیابی مراجعه نمایند.



جهان نلایت

گلستان میزبان بازی های رایانه ای شد (۱۳۳۷-۱۳۲۸/۲۶)

معاون هنری اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی گلستان از آغاز دومین استارت آپ ساخت بازی های رایانه ای در گلستان خبر داد.

قاسم قندهاری با اعلام این خبر گفت: استارت آپ بازی های رایانه ای از ۲۷ مرداد به مدت ۳ روز و با حضور تیم های آزاد در بخش های طرح های بازی، طراحی مرحله، گرافیک بازی، برنامه نویسی و کار با موتور بازی با رویکرد تولید بازی رایانه ای و حمایت از تولید کنندگان بازی های رایانه ای در ساختمان کسب و کار پارک علم و فناوری استان گلستان برگزار خواهد شد.

وی با بیان اینکه بیشترین مخاطب بازی های رایانه ای در ایران جوانان و نوجوانان هستند، افزود: بیش از ۹۵ درصد از بازی های رایانه ای در بازار قاچاقی است و اساسا صنعت بازی رایانه در ایران نوپاست و امروزه بازی رایانه یکی از مهم ترین ابزار تفریح کودک و نوجوان است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۵/۲۶

