

۱۳۹۵/۱۰/۱۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

JAN 00 2017

شنبه ۱۱ دی

۵۴۴

اذان صبح ۵:۴۴ طلوع آفتاب ۷:۱۴ اذان ظهر ۱۲:۰۷ اذان مغرب ۱۷:۲۱

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۳۷۵	دلار
▲ ۲۰۶	۳۴۰۵۶	یورو
▲ ۲۷۵	۳۹۹۵۵	پوند
▼ ۸۴	۲۷۶۷۹	سدین
▼ ۱	۸۸۱۶	درهم امارات
▲ ۲۰۸	۳۱۷۷۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۹۶۵	دلار
۴۲۴۰	یورو
۴۹۰۰	پوند
۳۴۵۰	سدین
۱۱۱۸	درهم امارات
۱۱۷۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۰۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۵۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۴۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۱۵۰۰۰	نیم سکه
۳۲۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	نبود قانون کپی رایت صنعت بازی های رایانه ای کشور را دچار خسارت کرده است	صاحب نشا
۳	نشست رسانه ای جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت برگزار می شود	خسان
۳	رشته تحصیلی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۴	«گیم» هم «گیم» وطنی!	ECONews
۹	رشته «بازی های رایانه ای» در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۰	رشته «بازی های رایانه ای» در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود	ECONews
۱۰	رشته «بازی های رایانه ای» در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۱	رشته تحصیلی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۱	راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان	باشگاه خبرنگاران
۱۱	رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود	چابناک
۱۲	رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود	نما
۱۲	رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود	گیمس
۱۳	رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود	هدانا
۱۳	وزیر ارتباطات اعتراضات به اختلال بازی کلش را گزارش کرد	خبرگزاری فارس
۱۴	وزیر ارتباطات اعتراضات به اختلال بازی کلش را گزارش کرد	دانشجو
۱۴	کلش به پایان خط رسیده؟	اصلاحات
۱۵	وزیر ارتباطات: اختلال بازی کلش را پیگیری می کنم	تیتر
۱۶	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مشکل «کلش آو کلنز» را پیگیری می کنیم	خبرگزاری آریا
۱۶	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مشکل «کلش آو کلنز» را پیگیری می کنیم	دیجیاتو

۱۷

دومین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای روغمایی شد



۱۷

دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای روغمایی شد



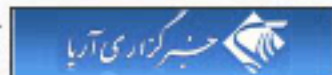
۱۸

روغمایی از دومین پوستر «ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران» + عکس



۱۸

آسان تر شدن روند ارسال اثر به ششمین جشنواره گیم تهران



تعداد محتوا : ۲۳



خبرگزاری

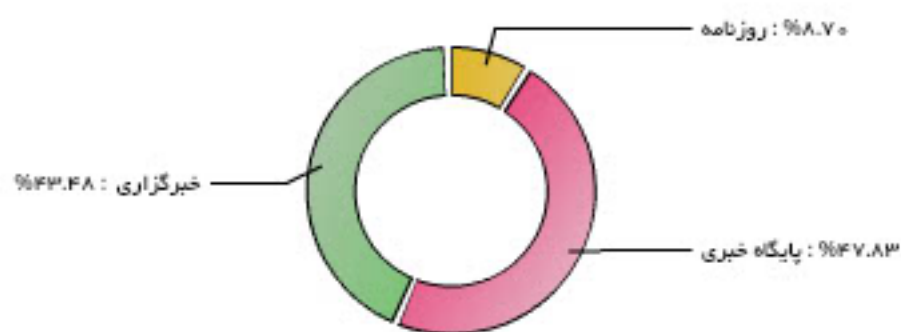
۱۰

پایگاه خبری

۱۱

روزنامه

۲



معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

نبود قانون کپی رایت صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور را دچار خسارت کرده است

وی در ادامه با بیان این موضوع که متأسفانه بخش عمده بازار کشور هم اکنون در دست محصولات وارداتی است؛ افزود: علت‌های مختلفی باعث بروز این معضل گردیده؛ نبود قانون کپی رایت در کشور از جمله این موارد است. قانونی که نبودش باعث ایجاد خسارات زیادی به صنعت بازی کشور شده است.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخش دیگر سخنان‌ش تصریح کرد: یک بازی ایرانی که هیچگونه هزینه‌ای برای آن پرداخت نشده و با قیمت نازل تر از قیمت بازار جهانی فروخته می‌شود، به دلیل عدم رعایت قانون کپی رایت به صورت غیر مجاز و با قیمت‌های گزاف در دسترس مردم قرار می‌گیرد، این موضوع صنعت بازی کشور را در رقابت خارجی با مشکل مواجه ساخته است.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: متأسفانه بخش عمده بازار کشور هم اکنون در دست محصولات وارداتی می‌باشد؛ علت وقوع این رخداد نبود قانون کپی رایت در کشور است.

به گزارش مهندس «هادی جعفری» معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت و گو با برنامه «رهاورد» رادیو ایران به بازی‌های رایانه‌ای ملی و عدم توجه مردم به آن پرداخت و در این باره گفت: بازی‌های رایانه‌ای ملی که صنعتی جوان محسوب می‌شود؛ از آغاز فعالیت خود اگر چه تاکنون با همت و تلاش جوانان و مبدعان این عرصه؛ تولیدات داخلی خود را بخصوص در بخش بازی‌های نصب شده بر روی گوشی‌های هوشمند به وضعیت مطلوب رسانده؛ اما هنوز سهم عمده‌ای از بازار ایران، نصیب و در اختیار تولید کنندگان خارجی است.

نشست رسانه‌های جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت برگزار می‌شود

نشست رسانه‌های جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت با حضور پرویز کرمی دبیر کل جشنواره روز یکشنبه ۱۲ دی‌ماه برگزار می‌شود. به گزارش روابط عمومی جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت، نشست خبری جشنواره با حضور پرویز کرمی دبیر کل و دبیران تخصصی بخش‌های مختلف در ساعت ۱۰:۳۰ روز یکشنبه ۱۲ دی‌ماه در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری برگزار خواهد شد. شایان‌ذکر است نخستین دوره جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت که به همت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در هفت بخش «ایده بازار»، رسانه‌های دیداری و شنیداری، ادبیات، هنرهای تجسمی، کاریکاتور، رسانه‌های دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای» از ۱۵ تا ۱۸ دی‌ماه با شعار فناوری ایرانی، کسب‌وکار ایرانی و باهدف حمایت از تولیدات دانش‌بنیان ساخت ایران با دبیر کلی پرویز کرمی برگزار می‌گردد.



رشته تحصیلی بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی می‌شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

اصفهان- ایرنا- رشته تحصیلی «بازی‌های رایانه‌ای» در مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد در دانشگاه اصفهان راه اندازی می‌شود.

رئیس دانشگاه اصفهان روز پنجشنبه به ایرنا گفت: این رشته به عنوان یک رشته جامع شامل مجموعه‌ای از دروس رایانه، فناوری اطلاعات، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، هنر، مدیریت و اقتصاد ارائه خواهد شد.

هوشنگ طالبی هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی را تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی‌های جدید مبتنی بر رایانه و تلفن همراه و در مقطع کارشناسی ارشد را توسعه مطالعه و پژوهش‌ها در زمینه تحلیل بازی‌های رایانه‌ای و تقویت زیرساخت‌های تولید بازی‌های آموزشی و درمانی عنوان کرد.

وی با بیان اینکه این رشته در ادامه سیاست‌های دانشگاه اصفهان در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال، راه اندازی می‌شود، گفت: دانش‌آموختگان این رشته می‌توانند در بخش‌های مختلف از جمله استودیوهای بازی‌سازی مشغول به کار شوند.

طالبی اظهار کرد: دانشگاه اصفهان مجموعه‌ای غنی از گروه‌های آموزشی مرتبط با تولید بازی‌های رایانه‌ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، جامعه‌شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

وی با اشاره به برگزاری نخستین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۴ در دانشگاه اصفهان گفت: تیم پژوهش‌های سازمان یافته و کمبود متخصصان در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی و دبیرخانه دائمی کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای در زمینه تربیت متخصصان و سازمان دهی پژوهش‌های پراکنده، گامی رو به جلو بردارد.

رئیس دانشگاه اصفهان اظهار امیدواری کرد با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای و راه اندازی رشته بازی‌های رایانه‌ای، دانشکده بازی‌های رایانه‌ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی شود.

دبیر کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز روز پنجشنبه به خبرنگار ایرنا گفت: جزئیات مربوط به رشته بازی‌های رایانه‌ای مانند زمان و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعداد پذیرش دانشجو در ستاد برنامه ریزی درسی و توسعه رشته های دانشگاه اصفهان در حال بررسی است. جواد راستی با بیان اینکه پیش از این، یک رشته در زمینه بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی ارشد در زیر مجموعه های رشته های هنر تعریف شده بود، اظهار کرد: اما رشته ای که در دانشگاه اصفهان ایجاد خواهد شد، جامع و دارای همه ابعاد مربوط به آن از نظر فنی، هنری، اجتماعی و اقتصادی است. راستی با بیان اینکه این رشته در مقطع کارشناسی، نخستین بار در کشور در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود، خاطرنشان کرد: با توجه به اینکه رشته بازی های رایانه ای، بین رشته ای است، یک دانشکده مخصوص برای آن باید ایجاد شود. نخستین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای بهمن پارسال در دانشگاه اصفهان برگزار شد و دومین دوره آن ۲۷ تا ۲۹ بهمن امسال در همین دانشگاه برگزار می شود.

ت/ ۳۰۱۱ / ۶۰۲۲ خبرنگار: آسیه معینی - انتشار دهنده: عمادی
 کانال اطلاع رسانی: <https://telegram.me/esfahanima>



«گیم» هم «گیم» وطنی! (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصاد ایران: کشور ما با داشتن جمعیت جوان قابل ملاحظه و نیز گسترش نفوذ فناوری، تبدیل به بازار بزرگی برای صنعت بازی های رایانه ای شده است. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۳ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند.

وب سایت همشهری شش و هفت - خشایار مریدپور: کشور ما با داشتن جمعیت جوان قابل ملاحظه و نیز گسترش نفوذ فناوری، تبدیل به بازار بزرگی برای صنعت بازی های رایانه ای شده است. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۳ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند، اما با وجود این بازار بزرگ مصرف، سهم خود ایرانی ها از این سرمایه عظیم در گردش چندان زیاد نیست...

آغاز شکفتن

وقتی فیزیکدان آمریکایی؛ ویلیام هیجین باتمدر سال ۱۹۵۸ نخستین بازی ویدئویی تاریخ را ساخت، هرگز فکر نمی کرد کمتر از ۶۰ سال بعد این پروژه آزمایشگاهی تبدیل به صنعتی عظیم و بین المللی با بیش از ۲۳ میلیارد دلار گردش مالی شود. هرچند تلاش ها برای ساخت این بازی ها حتی پیش از دهه ۵۰ میلادی شروع شده بود، اما همه گیر شدن آنها در بین مردم عادی را می توان با ورود کنسول های بازی خانگی و ایستگاه های بازی Arcade به بازار در دهه ۷۰ میلادی مصادف دانست. این کنسول ها، از جمله آتاری، که بردهای الکترونیکی بودند که به طور اختصاصی برای اجرای بازی های ویدئویی ساخته شده بودند نسبت به کامپیوترهای زمان خود ارزان تر بودند. همین زمینه را برای دسترسی عموم به این بازی ها فراهم کرد.

دهه ۸۰ میلادی را باید دوران سلطنت کنسول های خانگی دانست و بازی های ویدئویی کامپیوتری هنوز چندان رواج نداشتند؛ چرا که کامپیوتر شخصی گران قیمت بود، اما دهه ۹۰ و فراگیر شدن PC، در کنار قدرت روزافزون سخت افزاری آنها همه چیز را تغییر داد. استودیوهای بزرگ اقدام به ساخت بازی های سه بعدی با گرافیک انقلابی کردند و کامپیوترهای شخصی تبدیل به وسایل محبوب بازی شدند. البته در این دهه نیز شرکت هایی مانند سونی با عرضه کنسول پلی استیشن جانی دوباره به این پلتفرم دادند، اما کماکان بازی های ارائه شده برای PC فراوان تر و باکیفیت تر بودند.

با ورود به قرن جدید اما این روند تغییر کرد و رونمایی از نسل جدید کنسول های بازی مانند Xbox و PS۲ رقابت را برای تصاحب سهم بازار جدی تر کرد. کنسول های جدید به مدد سخت افزار توانمند خود قادر به اجرای بازی های سنگین مانند کامپیوتر بودند و دوباره کنسول های خانگی سهم قابل توجهی در بازار بازی های رایانه ای پیدا کردند. در نهایت، باید به چندسال اخیر و سونامی گوشی های هوشمند اشاره کرد که بسیاری از تماریف موجود در این فضا را تغییر داد و پلتفرمی جدید و فراگیرتر برای بازی های ویدئویی را عرضه کرد.

امروزه بازی های رایانه ای در پلتفرم های مختلف به میلیون ها کاربر در تمامی جهان عرضه شده و صدها عنوان بازی در سال منتشر می شوند و بازی آنلاین و مالتی پلیر تبدیل به یک عادت برای بسیاری از گیمرها شده است. در آینده نزدیک نیز با ورود واقعیت افزوده و مجازی به دنیای بازی های رایانه ای و یکپارچگی هرچه بیشتر این بازی ها با زندگی ما، نقش آنها پررنگ تر هم خواهد شد.

ایرانی ها وارد گود می شوند

ایرانی ها همیشه به چیزهای جدید، به خصوص وسایل سرگرمی توجه داشته اند و بازی های کامپیوتری نیز از این قاعده مستثنا نیستند. بسیاری از پدران ما تجربه بازی با تلویزیون های آن زمان را دارند و به جرأت می توان گفت بازی های کامپیوتری سال ها قبل از خود کامپیوتر به خانه ایرانی ها وارد شدند. کنسول های آتاری معروف، که برای بسیاری از دهه شصتی ها نخستین تجربه بازی کامپیوتری به شمار می روند، جزو نخستین وسیله های بازی کامپیوتری بودند که پس از جنگ وارد ایران شدند. بعدها و در مدتی کوتاه نسل های بعدی مانند تیتندو و سگا نیز وارد ایران شد، هرچند بالاخره از اواخر دهه ۷۰ شمسی با گسترش نفوذ کامپیوترهای شخصی بازی های ویدئویی تبدیل به امری آشنا برای بیشتر نسل جوان و نوجوان ایرانی شد. جمعیت بالای جوان، جذابیت این رسانه جدید و افزایش نفوذ فناوری در میان ایرانی ها باعث محبوبیت این بازی ها در میان جمعیت شد.

این استقبال گسترده باعث شد تا توجه ها به این رسانه به عنوان ابزاری تاثیرگذار برای انتقال مفاهیم در پس سرگرمی جلب شود، به خصوص که در این زمینه به دلیل نبود حمایت قانونی و مالی کافی هیچ نمونه ایرانی قابل ملاحظه ای وجود نداشت و تلاش های اندک انجام شده نیز تنها حاصل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاقه شخصی توسعه دهندگان بود. هرچند در تمام این سال ها، فروش غیررسمی بازی های رایانه ای حجم قابل ملاحظه ای داشت و سالانه صدها عنوان بازی خارجی در ایران عرضه شده و به فروش می رسید.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۵ به عنوان مرجعی برای حمایت، نظارت و جریان سازی در مقوله بازی های رایانه ای تشکیل شد و تلاش کرد تا بازار بازی های ویدئویی در ایران را سروسامان ببخشد. از جمله فعالیت های این بنیاد می توان به رتبه بندی و اعطای مجوز برای بازی های خارجی و نیز حمایت و پشتیبانی از عرضه بازی های ایرانی اشاره کرد که در این سال ها منجر به ارائه عنوان های موفقیت آمیز مانند گرشاسب شد.

در چند سال اخیر، با ورود گوشی های هوشمند و استقبال گسترده از آنها بازی های ویدئویی بیش از پیش وارد زندگی روزمره ما شده اند. هرچند به لطف ظهور سامانه فروش آنلاین اپلیکیشن های موبایل، در این سال ها شاهد رشد قابل ملاحظه بازی سازی در ایران بوده ایم، اما هنوز هم سهم بازی های وطنی در قیاس با محصولات خارجی ناچیز است و با رسیدن به جایگاه مناسب در این عرصه فاصله بسیاری وجود دارد.

با این وجود، باید به این نکته هم اشاره کنیم که در همین چندسال، بازی های ایرانی تولید شده از نظر تعداد چندین برابر کل بازی های تولیدی در تمامی سال های پیش بوده اند و کیفیت آنها نیز رشد قابل ملاحظه ای پیدا کرده است؛ عنوان های موفق که توانسته اند در کنار حفظ استانداردها، با مخاطب بومی ارتباط مناسبی برقرار کرده و اعتماد به نفس لازم را به سازندگان ایرانی بدهند.

ایرانی ها چی دوست دارند؟

نگاهی به دور و بر کافی است تا سلیقه بازی ایرانی ها را برای ما روشن کند. در دهه ۷۰ شمسی، بیشتر کلوب های بازی در تسلط بازی های فوتبال از جمله Winning Eleven و فیفا بود، هرچند بازی های مبارزه ای، استراتژی، داستانی و ماجراجویی هم طرفداران خود را داشتند. با ورود به دهه ۸۰ و تغییر فضا از کلوب های بازی به گیم نت ها، بازی های مالتی پلیر شوتر و استراتژی محبوبیت فراوانی در میان بازیکنان پیدا کردند و عناوینی مانند CounterStrike و Warcraft هواداران بسیاری در میان گیم رهای ایرانی پیدا کرد.

البته عرضه نسل های توانمندتر کنسول های بازی مانند PS و Xbox هم بازیکنان را با سبک های جدیدی از بازی های ویدئویی آشنا کرد. بازی هایی مانند GTA هم به دلیل برخورداری از ساختار جهان باز و آزادی عمل بازیکنان همواره مورد توجه بازیکنان بوده و جزو نام های آشنا برای علاقه مندان به شمار می رود.

در نهایت باید به یکی از سبک های محبوب همیشگی ایرانی ها اشاره کنیم؛ بازی های رانندگی که طرفداران فراوانی دارند و اتفاقاً بسیاری از بازی های ایرانی ساخته شده نیز در همین گروه قرار دارند. بنابراین، جدای از این سبک های محبوب، بازی های دیگری از جمله نقش آفرینی، بازی های فکری و معمایی و سایر ژانرهای متعدد بازی های رایانه ای در ایران هریک طرفداران مخصوص به خود را دارند.

امابه طور کلی، به نظر می رسد سلیقه کلی ما تغییر چندانی نداشته و هنوز هم سبک های به خصوصی از بازی ها در ایران مخاطبان بیشتری دارند. این بازی ها شامل شوتر اول شخص، استراتژی، رانندگی و ماجراجویی می شوند که برای هریک می توان نمونه های خارجی فراوانی نام برد. سری هایی مانند GTA، Call of Duty، FIFA، Need for Speed، Tomb Raider، و Battlefield برای بازیکنان ایرانی و خیل عظیمی از جوانان نام هایی کاملاً آشنا هستند.

علاوه بر این، این روزها فارغ از ژانر بازی امکاناتی نظیر قابلیت بازی آنلاین و مالتی پلیر بیشتر در میان کاربران ایرانی محبوبیت یافته است و کم نیستند کاربرانی که با خرید اشتراک سرویس هایی مانند Steam، PSN و Xbox Live اقدام به تهیه عناوین اصلی و بازی آنلاین می پردازند. همچنین، بازی های سبک که اصطلاحاً مینی گیم نامیده می شوند نیز در این سال ها بیشتر جا افتاده و بازیکنان دیگر تنها به دنبال بازی هایی بزرگ با گرافیک سنگین نیستند و گیم پلی اهمیت بیشتری پیدا کرده است.

بازی های که در قالب اپلیکیشن های موبایلی عرضه می شوند نیز با اقبال بسیار گسترده ای مواجه شده اند و امروزه بیشترین حجم بازی انجام شده در ایران را می توان در این قالب دانست. بازی هایی مثل CandyCrush، Asphalt، Clash of Clans، برای کمتر کسی شناخته شده نیست. بازی های ایرانی ساخته شده نیز از همین قاعده پیروی می کنند و بیشتر عناوین عرضه شده، در همین سبک های پرتعداد بوده است.

عشق سرعت به جای Need for Speed

همان طور که اشاره کردیم، بازی های رایانه ای سال هاست که وارد ایران شده اند. هرچند، نبود امکانات، فناوری و آموزش مورد نیاز ساخت بازی در ایران را تا سال ها غیرممکن ساخته بود. شاید بتوان نخستین تجربه موفق در بازی سازی ایرانی را بازی نقش آفرینی گرشاسب دانست که در زمان خود بهترین محصول داخلی تا آن زمان به شمار رفته و پیشرفت های مناسبی در جهات کیفی، داستان پردازی، گیم پلی و ساختار کلی داشت.

این بازی که در داخل و خارج مورد تحسین قرار گرفت، آغازگر موجی از بازی های جدید با کیفیت بهتر و استانداردهای بالاتر شد. از جمله این بازی های داخلی می توان به مبارزه در خلیج عدن اشاره کرد که یکی از موفق ترین عناوین شوتر اول شخص ساخته شده در ایران است و البته با حمایت فراوان توانست فروش خوبی را هم تجربه کند.

این بازی گرافیک قابل قبول و سطح فنی به نسبت خوبی داشت و علی رغم زمان کوتاه بازی، جذابیت هایی برای مخاطب ایجاد می کرد. همچنین شرکت سازنده بخش مالتی پلیر را هم به آن افزوده که نشان دهنده توجه بازی سازان به نیازهای بازیکنان امروز است، با این که زیرساخت های ضعیف ارتباطی و نبود مراکز قدرتمند داده باعث می شود بازی های ایرانی توانایی پشتیبانی از حجم بزرگی از کاربران را نداشته باشند.

این بازی ها، علی رغم داشتن توانایی های بالقوه مناسب در زمینه های فنی، به دلیل بازاریابی ضعیف، محتوای شمارزده و داستان های بیش از حد هدفمند خود توانایی جذب مخاطبان را نداشته اند.

در زمینه بازی های آنلاین نیز توسعه دهندگان در سال های اخیر فعالیت های مناسبی داشته اند و از جمله محصولات موفق عرضه شده در این زمینه می توان به آسمان دژ اشاره کرد که در عرصه بین المللی نیز با بازخورد مناسبی روبه رو شد و توانست در سال ۲۰۱۲ جایزه بهترین بازی مستقل از نگاه کاربران را در جشنواره MMO of the Year در آلمان از آن خود کند.

واقعیت آن است که توسعه، طراحی و نشر یک بازی رایانه ای مستلزم صرف وقت و هزینه فراوانی است و تنها در صورتی که بازگشت این سرمایه به نحوی منطقی ممکن باشد، می توان انتظار رشد و توسعه آن به یک صنعت را داشت. مشکل نبود قانون کپی رایت و بازگشت سرمایه باعث شده تا علی رغم (ادامه

(ادامه خبر ...) وجود پتانسیل بالا، درآمدزایی و اشتغال چندانی در این حوزه را شاهد نباشیم. یکی از روش های ممکن تعریف روش های جایگزین و پرداخت آنلاین بود که به لطف توسعه نفوذ سیستم عامل اندروید و به وجود آمدن فروشگاه های اپلیکیشن مطمئن و شناخته شده مانند کافه بازار میسر شد. در سال های گذشته روند توسعه بازی های مبتنی بر سیستم عامل اندروید شتاب قابل توجهی داشته و از نظر کمی و کیفی رشد مشهودی در این بخش مشاهده می شود. شاید وجود سازوکارهای پرداخت آنلاین، راحتی نسبی توسعه و انتشار بازی های موبایل نسبت به بازی های سنگین تر و البته افزایش تعداد بازیکنان موبایلی باعث شده تا در این قسمت از بازار بازی حرکات امیدوار کننده ای را شاهد باشیم.

موبایل وارد می شود
گوشی های هوشمند، به خصوص گوشی های اندرویدی در ایران ضریب نفوذ بسیار بالایی دارند و بنابر آمارهای مرکز تحقیقات دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۸۰ درصد مخاطبان بازی های رایانه ای در ایران با استفاده از گوشی بازی می کنند. این رقم نسبت به میانگین جهانی که ۳۲ درصد است، بسیار بزرگ است و نشان می دهد بازی های مبتنی بر سیستم عامل موبایل تا چه حد در میان کاربران رواج دارند. بنابراین دور از ذهن نیست که توسعه دهندگان نیز تمرکز و تلاش خود را بیشتر به این حوزه معطوف کنند.

به همین دلیل در سال های اخیر شاهد تولید و حتی محبوبیت بسیاری از بازی های ایرانی بوده ایم. بعضی از این بازی ها رایگان نبوده اند و با این حال توانسته اند به دلیل استقبال مناسب کاربران به سوددهی برسند. در نتیجه همین روند، به تدریج شرکت های ساخت بازی در ایران در حال شکل گرفتن هستند. ساخت یک بازی برای اندروید، به دلیل متن باز بودن برنامه ها، سادگی نسبی برنامه نویسی، غلبه گیم پلی و ایده بر گرافیک و در نهایت سادگی انتشار و فروش آن جذابیت های بسیاری برای توسعه دهندگان مستقل دارد.

به همین دلیل، شرکت های کوچک یا افراد علاقه مند بسیاری در یکی، دو سال اخیر به ساخت و ارائه بازی های بومی سازی شده یا جدید روی آورده اند. روند کوتاه تر و ساده تر توسعه این دسته از بازی ها، برخلاف بازی های بزرگ کامپیوتری یا کنسولی، با هزینه های شخصی یا توسط شرکت های کوچک قابل تامین است و راه حلی عملی به شمار می رود. نتیجه، صدها بازی مختلف است که از طریق فروشگاه های اپلیکیشن منتشر شده اند و در بسیاری از موارد شانه به شانه یا برتر از نمونه های خارجی هستند.

عناوینی مانند شمشیر تاریکی، ۴۱۱۴۸، خروس جنگی و آفتابه نشان داده اند که توسعه دهندگان داخلی توانایی تولید بازی های باکیفیت و تولید درآمد را دارند و کاربران ایرانی نیز به بازی های خوب تمایل نشان می دهند. آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاکی از وجود بیش از ۲۰ میلیون بازیکن در کشور است که به صورت میانگین بیش از یک ساعت بازی می کنند.

از این تعداد چیزی حدود یک سوم حاضر به پرداخت پول برای بازی هستند و همین تعداد ۵۰ درصد از کل گردش مالی بازی های رایانه ای را تامین می کنند. این بازار، به گفته آقای کریمی صدوقی؛ مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای چیزی در کل حدود ۴۶۰ میلیارد تومان گردش مالی دارد که سهم بازی های ایرانی از آن حدود ۲۳ میلیارد تومان می شود.

این پتانسیل بالا، در صورت فراهم شدن زیرساخت های مناسب قادر به رشد متوازن و ایجاد اشتغال خواهد بود. برای مثال، بازی محبوب Quiz of Kings که توسط چند دانشجوی دانشگاه امیرکبیر توسعه داده شده و مشابه بازی QuizUp است؛ در گروه سرگرمی و پازل قرار دارد و از مکانیسمی جالب برای تامین محتوا استفاده می کند. در این بازی کاربران با یکدیگر به رقابت می پردازند و به پرسش هایی پاسخ می دهند که توسط خود کاربران تهیه شده است.

این بازی با استقبال خوبی مواجه شد و در فروشگاه های داخلی و حتی AppStore در دسترس کاربران قرار گرفت، اما متأسفانه نبود زیرساخت های کافی برای پاسخگویی به حجم بالای کاربران و بروز تاخیرهای طولانی در بالا آمدن پرسش ها، بسیاری از آنها را از دست داد. جدای از این موضوع، نوآوری و خلاقیت در بسیاری از بازی های داخلی به چشم نمی خورد و بسیاری از آنها تنها نسخه فارسی بازی های خارجی هستند. این امر به نوبه خود در تمایل برخی کاربران به پرداخت هزینه برای خرید بازی تاثیر منفی دارد.

قصه های قدیمی، روایت جدید

ایران با تاریخی چندین هزارساله، تمدنی کهن و داشتن فرهنگ کثیف و شفاهی غنی از نظر داشتن سوره های مناسب برای ساخت بازی های رایانه ای در انواع سبک ها چیزی کم ندارد. تاریخ ایران سراسر نبردهای حماسی و داستان های جذاب است و از دوران اساطیری شاهنامه تا دفاع مقدس، هزاران داستان تاب و قابل روایت وجود دارد که می تواند سوره بازی های رایانه ای در انواع سبک ها باشد. قدیم ترها، بچه ها این داستان ها را معمولاً از دهان بزرگ ترهای فامیل در شب های سرد زمستان می شنیدند، اما متأسفانه این ارتباط در دوران جدید ضعیف شده و شاید نبود محتوای مناسب برای نسل های جدید را بتوان مهم ترین مشکل در این زمینه دانست.

بهترین گزینه برای این کار توسعه بازی های داخلی بر مبنای داستان های ایرانی است. دفاع مقدس به تنهایی می تواند تامین کننده محتوای صدها بازی باشد. برای مثال، نبرد ۳۹ روزه مقاومت مردمی و تکاوران نیروی دریایی در خرمشهر، می تواند نسبت به بازی های خارجی اکشن داستانی جذاب تر را برای مخاطب روایت کرده و در عین حال حافظه تاریخی ارزشمند نسل های قبل را به نسل های بعدی انتقال دهد.

حتی برای سبک های پرطرفداری مانند استراتژی و نقش آفرینی نیز ظرفیتی کافی در این زمینه وجود دارد. نبردهای دوران دفاع مقدس در زمین، هوا و دریا با استفاده از تجهیزات مدرن صورت گرفته و این نبردها می توانند به خوبی در زمینه داستان یک بازی استراتژی یا ماجراجویی - نقش آفرینی قرار بگیرند. یک حوزه حتی غنی تر تاریخ اساطیری ایران است که نسخه ای از آن در بسیاری از خانه های ایرانیان وجود دارد.

شاهنامه فردوسی روایتگر داستان هایی است که در عین وجود جذابیت های بسیار، به دلیل تغییر سبک زندگی و سلیقه فرهنگی نسل جوان، مورد توجه قرار نگرفته است. جهان اساطیری شاهنامه می تواند وسعتی بیشتر از تمامی رقبای خارجی داشته باشد و حتی در صورت پرداخت مناسب قابلیت عرضه در مقیاس جهانی را هم دارا هستند. البته باز هم حلقه مفقوده در این زمینه را باید نبود اطمینان از بازگشت سرمایه در بازار فناوری ایران دانست که در بخش بعدی به صورت مختصر به آن می پردازیم.

بازی با چاشنی کسب و کار

به گفته کریمی صدوقی، بیش از ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در حوزه موبایل انجام می شود. این موضوع دو دلیل اصلی دارد. یکی این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که مخاطبان گوشی های هوشمند توزیع سنی وسیع تری دارند و کمتر دارای وقت کافی برای بازی با کامپیوتر یا کنسول هستند. دلیل دیگر این است که بازی های موبایل، در مقایسه با بازی های اورجینال ۲۵۰ هزار تومانی یا حتی نسخه های غیرقانونی ۱۰ هزار تومانی قیمت مناسب تری دارند. سهم بازی های ایرانی اما از این بازار اندک است و این موضوع مدت هاست که پیشرفت صنعت بازی در ایران را به تاخیر انداخته است.

مهدی فغانی؛ گرافیکست و بازی ساز مستقلی است که بازی نوآورانه ۴۱۱۴۸ را ساخته است. در این بازی معمایی که در چهار قسمت منتشر شده، بازیکنان داستان قهرمان بازی را در بازیابی حافظه خود دنبال می کنند. او درباره شرایط بازار بازی های موبایل در ایران می گوید: «قسمت دوم بازی که اولین قسمت پولی بازی بود با اقبال خوبی روبه رو شد و درآمد قابل توجهی برای او داشت.

این مبلغ در ایزود سوم بهتر شده، هر چند در حد انتظار نبود.» به عقیده فغانی، دلیل این امر نشر غیرقانونی apk بازی در تلگرام است که باعث شده فروش بعضی از بازی ها از جمله محصول خود او کاهش یابد البته می توان با ایجاد راهکارهای امنیتی، تضمین های بیشتری ایجاد کرد، اما ممکن است این پیچیدگی ها بیشتر باعث ریزش مخاطب شود. به عقیده او، یکی دیگر از مشکلات موجود در این زمینه، نبود فرهنگ سازی مناسب است. روش دیگر نیز می تواند استفاده از پرداخت درون برنامه ای باشد که می تواند تا حدی از این مشکل بکاهد.

در نهایت، شرط واقعی رشد هر صنعتی ایجاد درآمد و جذب سرمایه است و در صورتی که شرایط قانونی، مالی و فرهنگی مناسب برقرار نباشد نمی توانیم به تولید آثار بزرگ در صنعت بازی های رایانه ای خوشبین باشیم. امید است با فراهم شدن شرایط لازم و فرهنگ سازی مناسب، رشد و توسعه این صنعت به عنوان راهی برای ایجاد اشتغال و درآمدزایی در کنار حفظ هویت فرهنگ ایرانی ممکن شود.

کپی برابر اصل

یکی از نقاط ضعف بسیاری از پروژه های بازی ایرانی، کپی برداری از بازی های خارجی در فرم و محتوا است. برای مثال، برخی از بازی های ارائه شده به عنوان بازی شوتر، تنها Mod های توشه شده برای انجین های بازی خارجی مانند Source هستند. این انجین ها برای ساخت بازی های مشهور و محبوبی مانند CounterStrike به کار رفته اند و به خوبی برای کاربران آشنا هستند.

یا آن که برخی از این عناوین تنها نسخه فارسی بازی اصلی را به کاربر ارائه می دهند و شایسته عنوان بازی جدید نیستند. به همین دلیل شاید معرفی آنها به عنوان یک بازی کاملاً ایرانی چندان مناسب نباشد. به خصوص در برخی موارد این شباهت ها برای بازیکنان بسیار مشهود است و باعث می شود تا بازی های ایرانی را خیلی جدی نگیرند.

نگاهی به عناوین موفق بازی در بازار موبایل، که نسبت به بازی های رایانه ای مستقل تر به شمار می روند بیاتر همین موضوع است. بازی هایی که در داستان، محتوا، فرم، گرافیک و گیم پلی نوآوری نشان داده اند و توانسته اند عناصر فرهنگی و بصری جذاب برای مخاطبان ایرانی را در خود بگنجانند قادر بوده اند حتی با داشتن نواقص مشهود در بازار موفق باشند و به درآمدزایی بپردازند.

اگر قرار باشد بازی های ایرانی به تولید برسند که واقعا بتوانند با تولید ارزش افزوده درآمدزایی داشته باشند، باید به سمت تولید محتوای بومی حرکت کنیم. فرهنگ و تاریخ غنی سرزمین کهن ایران جذابیت های بسیاری برای قصه پردازی و ساخت بازی های مختلف دارد و به شرط وارد شدن عنصر خلاقیت و نوآوری در بازی های ایرانی، می توانیم شاهد استقبال گسترده تر و بهتر مخاطبان از این بازی ها باشیم. بازی سازهای ایرانی نشان داده اند توانایی تولید محتوای مناسب را دارند و به شرط وجود حمایت های لازم می توان به آینده ای که در آن بازی هایی با استاندارد جهانی و با داستان هایی ایرانی تولید شوند امیدوار بود.

بازی های ایرانی برای رایانه

ارتش های فرازمینی

شرکت پردیس هنر راسپینا

رده سنی ۱۵+

سبک اکشن

اگر به دنبال یک بازی ایرانی با گرافیک جهانی و داستانی مهیج هستید، ارتش های فرازمینی را از دست ندهید. داستان این بازی شوتر اول شخص در آینده دور می گذرد و راوی داستان نبرد انبای بشر برای بقاست. در ساخت این بازی از موتور Unreal استفاده شده و گرافیک و گیم پلی جذاب و چشم گیری دارد که بدون شک شما را غافلگیر خواهد کرد. هر چند حقاره های داستانی فراوان - که به زعم سازندگان ناشی از کوتاه شدن نسخه نهایی بازی است - ممکن است شما را کاملاً درگیر نکنند در هر صورت تجربه کردن این بازی همچنان انگیز را به شما توصیه می کنیم.

شتاب در شهر ۲

پرنیان

رده سنی ۷+

سبک ورزشی

هرچند این بازی سبک رانندگی در جهان باز به پای نمونه های مشابه مانند Need for Speed نمی رسد، اما شاید تجربه کردن دنیای این بازی برای دوستداران این سبک خالی از لطف نباشد. بازی راوی تلاش قهرمان داستان، امیر است که تلاش دارد از طریق برنده شدن در یک سری مسابقات دوست خود را نجات دهد. فضای بازی گسترده است و می توانید در نقشه ۷۰ کیلومتر مربعی بازی به انتخاب انواع مسابقات پرداخته و با افزایش امتیاز خودروی خود را تقویت کنید. گیم پلی این بازی چیز جدیدی برای ارائه ندارد اما مطمئن باشید قابلیت سرگرم کردن شما را دارد.

والیبال ۲۰۱۶

های ویو

رده سنی ۳+

سبک ورزشی

محبوبیت رشته ورزشی والیبال در پی درخشش های متعدد تیم ملی کشورمان باعث شد تا استودیو کاکتوس توسعه این بازی را در سال ۹۳ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شروع کند. در این بازی که نخستین بازی سه بعدی والیبال ساخته شده در کشور به شمار می رود، ۳۲ تیم حضور دارند که می توانید آنها را در حالت های مختلفی در برابر هم قرار دهید. از جمله این حالت ها می توان به مسابقات دوستانه، لیگ جهانی، جام جهانی و غیره اشاره کرد. یک نکته جالب دیگر درباره این بازی، استفاده از گزارشگر مطرح والیبال «کیومرث کُرده» برای گزارش زنده بازی است. این بازی برای پلتفرم های مختلف از جمله PS۲، Xbox۳۶۰ و PC منتشر شده است.

سیاوش

سورنا پردازش آریا

رده سنی ۱۲+

سبک نقش آفرینی

داستان های حماسی شاهنامه می توانند منبع عظیمی برای بازی های ماجراجویی و نقش آفرینی باشند و بازی سیاوش به خوبی از این ظرفیت استفاده کرده است. این بازی که با موتور بومی تولید شده، روایت گر داستان کشته شدن سیاوش به دست افراسیاب و خون خواهی کیخسرو؛ پسر اوست. در این بازی، در کنار نمایش داستان در میان پرده های جالب، در فضایی مانند بازی Warcraft یکی از قصه های اساطیری شاهنامه را بازی می کنید. امکانات زیادی برای ارتقای قهرمان داستان در نظر گرفته شده و سعی شده است گرافیک قابل قبولی با توجه به سبک بازی ارائه شود. تجربه این بازی را به تمام کسانی که به اساطیر و فرهنگ ایرانی علاقه دارند توصیه می کنیم.

جاده های نبرد

Immanitas Entertainment GmbH

رده سنی ۷+

سبک استراتژی

یکی از سبک های مورد علاقه بازیکنان در تمام دنیا، بازی های Tower & Defence یا دفاع از قلعه است. در این گونه بازی ها باید با قراردادن سازه های دفاعی مختلف از هدفی مشخص دفاع کرده یا برای مدت زمان معینی دوام بیاورید. بازی جاده های نبرد که با نام Rush for Glory در سرویس Steam نیز عرضه شده، شامل بیش از ۱۰ مرحله مجزا است که در آن باید با ساخت، چین و ارتقای برجک های دفاعی از پایگاه خود در برابر هجوم دشمنان دفاع کنید. گیم پلی این بازی در نوع خود جذابیت هایی دارد. این بازی با بازخورد خوبی از طرف کاربران بین المللی روبه رو شده است.

شمشیر تاریکی

سیستم عامل: اندروید / iOS

دسته بندی: هیجان انگیز

قیمت: ۴۰۰۰ تومان

یکی از بازی های خوش ساخت موبایلی ایرانی را باید شمشیر تاریکی دانست. گرافیک و انیمیشن جذاب، گیم پلی روان و سریع در کنار روایت داستان در میان پرده های کمیک گونه و عملکرد مناسب بازی باعث شده تا استقبال فراوانی از آن صورت بگیرد. در این بازی شما نقش نینجایی با نام کورو را بازی می کنید که قصد دارد با قدم گذاشتن در راهی پرخطر، لقب شمشیر تاریکی را به دست آورد. سرعت عمل و هماهنگی لمس سرانگشتان شما نقش اساسی در موفقیت نهایی تان در بازی ایفا می کنند و باید در کنار مبارزه بتوانید به خوبی مخفی بمانید. اگر یک بازی خوش ساخت و درگیر کننده می خواهید، جای دوری نروید!

۴۱۱۴۸

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: ماجراجویی

قیمت: سه قسمت اول رایگان

این بازی خوش ساخت و جنجالی، حاصل کار تنها یک نفر است! مهدی فتایی؛ گرافیست و برنامه نویس توانسته فضایی مرموز و جذاب برای مخاطبان خود بیافریند. بازی داستان مردی را روایت می کند که در ساختمانی عجیب، پر از خرابی و اجساد انسان ها به هوش می آید، اما هیچ حافظه ای از هویت و گذشته خود ندارد. شما باید به او کمک کنید تا راز این اتفاقات هولناک را کشف کرده و گذشته خود را به خاطر بیاورد. داستان پردازی قوی و فضای جذاب این بازی باعث شده تا تجربه ای منحصر به فرد را برای مخاطبان ایجاد کند. اگر هنوز ۴۱۱۴۸ را بازی نکرده اید همین امروز آن را دانلود کنید.

بتلفیش

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: استراتژی

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

بتلفیش یا ماهی جنگی یک بازی سرگرم کننده و جذاب در سبک دفاع از قلعه است که موفق به کسب عنوان بهترین بازی موبایلی سال ایران هم شده بود. در این بازی روان و سبک، می توانید در بیش از ۲۰۰ مرحله داستانی، چالشی، عملیات و ویژه بازی کرده به صورت آنلاین یا سایر کاربران رقابت کنید. تعدد مراحل، سلاح ها، تجهیزات جانبی، آیتم های مخفی، ساخت تسلیحات جدید و آیتم های ویژه در کنار محیط فانتزی و بانمک این بازی باعث شده تا بیش از ۵۰۰۰۰ بار دانلود و نصب شود. این بازی به تمام دوستداران بازی های استراتژی و رقابتی توصیه می شود.

مگنسی

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: تفتنی

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های موبایل بیش از هر چیز نیازمند ایده خوب و گیم پلی جذاب هستند و مگنیس به خوبی انتظارات را از خود برآورده می کند. این بازی که توسط سازندگان ارشدی های فرازمینی توسعه داده شده، داستان ربانی با نام مگنیس را روایت می کند که در مسیری پر پیچ و خم و پرخطر در حال حرکت است. نکته اصلی در این بازی، برعکس بودن کنترل های حرکتی است که دقیقاً قرینه لمس شما عمل می کند. حالا باید با این کنترل دشوار، مگنیس را در مسیرش هدایت کرده و از برخورد با موانع اجتناب تا از بزرگ تر شدن و انفجار آن جلوگیری کنید. پیشنهاد می کنیم این بازی خلاقانه و متفاوت را از دست ندهید.

تیک آف ۳

سیستم عامل: اندروید

دسته بندی: مسابقه و سرعت

قیمت: رایگان (با پرداخت درون برنامه ای)

نوبتی هم که باشد، نوبت بازی های مسابقه ای و رانندگی است. این نوع بازی ها بین کاربران ایرانی طرفداران بسیاری دارد. تیک آف ۳ با بیش از ۵۰۰۰۰ نصب فعال نشان داده که خوب از پس جلب مخاطب برآمده است. وجود ده ها ماشین ایرانی و خارجی، امکان برگزاری مسابقات آنلاین و آفلاین، تقویت و تغییر خودروها، گرافیک سه بعدی مناسب، پخش موسیقی دلخواه، انواع مسابقه در نقشه های مختلف و در نهایت حالت داستانی بازی تضمین می کند که شما تا ساعت ها سرگرم باشید. به علاوه، محیط کاربری خوب و اجرای روان این نرم افزار تیک آف را به تجربه ای مناسب در بازی های ایرانی تبدیل کرده است. در این سال ها بازی های ایرانی تولید شده از نظر تعداد چندین برابر کل بازی های تولیدی در تمامی سال های پیش بوده اند و کیفیت آنها نیز رشد قابل ملاحظه ای پیدا کرده است. عنوان های موفق که توانسته اند در کنار حفظ استانداردها، با مخاطب بومی ارتباط مناسبی برقرار کنند. بازی های رایانه ای با جذابیت های ویژه خود در سال های اخیر در میان مردم بسیار رواج پیدا کرده اند و طبق آمار ها بیش از ۲۲ میلیون ایرانی به طور متوسط در روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف این گونه بازی ها می کنند.

رشته «بازی های رایانه ای» در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۹)

رییس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

به گزارش ایسنا، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رییس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، جامعه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جانی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رییس دانشگاه اصفهان در پایان خاطر نشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.



رشته «بازی های رایانه ای» در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود (۱۴۰۱-۰۱/۰۱/۱۴۰۲)

اقتصاد ایران: رئیس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

به گزارش ایسنا، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رئیس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، دجامه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جانی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رئیس دانشگاه اصفهان در پایان خاطر نشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.

انتهای پیام



رشته «بازی های رایانه ای» در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود (۱۴۰۱-۰۱/۰۱/۱۴۰۲)

رئیس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رئیس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، دجامه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جانی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رئیس دانشگاه اصفهان در پایان خاطر نشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.



رشته تحصیلی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود (۱۳۹۹-۹۵/۰۱/۲۵)



راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان (۱۳۹۹-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از اصفهان، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکز ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رئیس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، دجمنه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جایی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رئیس دانشگاه اصفهان اضافه کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.



رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود (۱۳۹۹-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

به گزارش ایسنا، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رئیس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، دجمنه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جایی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رئیس دانشگاه اصفهان در پایان خاطرنشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.

رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۰۱)

رییس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

به گزارش نما به نقل از ایسنا، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رییس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، جامعه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جانی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رییس دانشگاه اصفهان در پایان خاطرنشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.

رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۰۱)

رییس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبرداد.

به گزارش ایسنا، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رییس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، جامعه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جانی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رییس دانشگاه اصفهان در پایان خاطرنشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.

رشته «بازی های رایانه ای» راه اندازی می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

رییس دانشگاه اصفهان از راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در این دانشگاه در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد خبر داد. به گزارش ایسنا، هوشنگ طالبی، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان در ادامه سیاست خود در زمینه توسعه بسترهای آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه بازی های رایانه ای و افزایش ظرفیت تولید محتوای دیجیتال در فلات مرکزی ایران، رشته بازی های رایانه ای را در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد راه اندازی می کند.

وی افزود: هدف رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی تربیت نیروی متخصص در زمینه توسعه بازی های جدید PC و موبایل است و هدف از راه اندازی این رشته در مقطع کارشناسی ارشد توسعه مطالعات و پژوهش ها در زمینه تحلیل بازی های رایانه ای و تقویت زیر ساخت های تولید بازی های آموزشی و درمانی است.

رییس دانشگاه اصفهان در ادامه با اشاره به ظرفیت های موجود اصفهان گفت: دانشگاه اصفهان مجموعه ای غنی از گروه های آموزشی مرتبط با تولید بازی های رایانه ای مانند مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، دجمنه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت و اقتصاد است و همچنین تعامل خوبی با دانشگاه هنر اصفهان دارد.

طالبی خاطر نشان کرد: بعد از دو سال تحقیقات گسترده و تعامل با نهادهای مختلف، در سال ۱۳۹۴ اولین کنفرانس بازی های رایانه ای فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جهانی آن در دانشگاه اصفهان برگزار و با استقبال بسیار خوب مخاطبان و پژوهشگران مواجه شد.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه اصفهان، وی افزود: فقدان پژوهش های ساخت یافته در حوزه بازی های رایانه ای و نیز کمبود متخصصان تولید بازی های رایانه ای، دانشگاه اصفهان را بر آن داشت تا با راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و دبیر خانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای در زمینه تربیت متخصصان و نیز سازمان دهی پژوهش های پراکنده حوزه بازی های رایانه ای گامی رو به جلو بردارد.

رییس دانشگاه اصفهان در پایان خاطرنشان کرد: امیدواریم با حمایت نهادهای بالا دستی از مرکز تخصصی بازی های رایانه ای و نیز با راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقاطع مختلف، دانشکده بازی های رایانه ای به زودی در دانشگاه اصفهان راه اندازی و مورد بهره برداری قرار گیرد.

منبع: تابناک

با توجه به تصمیم اخیر کمیته فیلترینگ / وزیر ارتباطات اعتراضات به اختلال بازی کلش را گزارش کرد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر ارتباطات گفت: اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی بنده مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند.

به گزارش خبرنگار اقتصادی خبرگزاری تسنیم، اواسط هفته گذشته دسترسی به بازی کلش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. در پی این اتفاق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که علت محدودیت در دسترسی به این بازی مشکل اختلال در شبکه اینترنت بوده است اما معاون دادستان کل کشور در امور قضای مجازی علت را موضوع دیگری عنوان کرد.

عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- در گفت وگویی رسانه ای درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کلش آوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند.

وی درباره اینکه به چه علت محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد نیز گفت: این سوال باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کار گروه را برعهده دارد پرسیده شود که چرا محدودیت رفع شده است.

معاون قضایی دادستان کل کشور در امور قضای مجازی اعلام کرد به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است.

بعد از این ماجرا، محمود واعظی -وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات- ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند.

وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم.



وزیر ارتباطات اعتراضات به اختلال بازی کلش را گزارش کرد (۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر ارتباطات گفت: اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی بنده مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند.

به گزارش گروه اقتصادی خبرگزاری دانشجو، اواسط هفته گذشته دسترسی به بازی کلش آو کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. در پی این اتفاق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که علت محدودیت در دسترسی به این بازی مشکل اختلال در شبکه اینترنت بوده است اما معاون دادستان کل کشور در امور قضای مجازی علت را موضوع دیگری عنوان کرد. عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- در گفت و گویی رسانه ای درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آو کلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. وی درباره اینکه به چه علت محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد نیز گفت: این سوال باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کار گروه را برعهده دارد پرسیده شود که چرا محدودیت رفع شده است. معاون قضایی دادستان کل کشور در امور قضای مجازی اعلام کرد به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است. بعد از این ماجرا، محمود واعظی -وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات- ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند. وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم.



کلش به پایان خط رسیده؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

اصلاحات نیوز - بازی «کلش آف کلنز» طی یک ماه اخیر، یکی از سخت ترین دوره های خود در ایران را طی می کند و در حالی که در مقطع کوتاهی از زمان با اختلال مواجه شده بود، ظاهراً در حال حاضر با نظر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، تصمیم به فیلترینگ آن گرفته شده است. به گزارش ایسنا، در حالی که طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود، اولین جرعه های محدود شدن این بازی در یک ماه اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد. به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند. اما در شرایطی که شرکت سوپرسل واکنشی به اختلال در «کلش آف کلنز» و کلش رویال نشان نداد و با توجه به اینکه در آن زمان بازار اختلالات اینترنتی داغ بود، حسن کریمی قدوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- عدم دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» را نیز به گردن همین اختلالات انداخت و حل مشکل آن را به آینده موکول کرد. البته پیش از واکنش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان این بنیاد این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند؛ تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است. ادعای شرکت ارتباطات زیرساخت، رد اختلال اینترنتی کشمکش درباره فیلترینگ و اختلال «کلش آف کلنز» به همین جا ختم نشد و محمود جواد آذری جهرمی -مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت- و البته با گذشت یک هفته از این جریان، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و همچنین موضوع از دسترس خارج شدن بازی «کلش آف کلنز» را نیز بی ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد. با توجه به اینکه در فروشگاه «کافه بازار» کاربران اندرویدی می توانند خریدهای درون برنامه ای خود را انجام دهند، این فروشگاه آنلاین داخلی در نهایت از حل مشکل اتصال به بازی های «کلش آف کلنز» و «کلش رویال» خبر داد. «پوکمون گو»، دیگر بازی محبوب و منقور البته مشکلات دسترسی به بازی های موبایلی پیش از این هم برای بازی «پوکمون گو» رخ داده بود و در شرایطی که این بازی در مقطعی از زمان به شدت محبوب شده و در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده بود، در ماه مرداد و یک ماه پس از انتشار بازی، کاربران ایرانی به دلیل فیلتر شدن آن نمی توانستند آن را بازی کنند و یا باید قیدش را می زدند یا از فیلترشکن برای باز کردن آن استفاده می کردند. در آن زمان نیز جواد امیری -معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای- با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. اعلام کرد بازی «پوکمون گو» با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است و بدون هماهنگی یا بنیاد فیلتر شده است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. از طرفی سیدابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- یک هفته پس از آن، با بیان اینکه به نظر می رسد بازی «پوکمون گو» به دلیل مشکلاتی که ایجاد می کند، مناسب نیست از تصمیم کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه برای فیلتر کردن بازی «پوکمون گو» در صورت ورود این بازی به ایران خبر داد. فیلترینگ «کلش آف کلنز» حقیقت داشت

اکنون با گذشت نزدیک به یک ماه از پاسکاری میان فیلترینگ و اختلال، به نظر می رسد شایعه فیلترینگ «کلش آف کلنز» حقیقت داشته است؛ چرا که چهار روز پیش و (هفتم دیماه) در برخی رسانه ها به نقل از عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- اعلام شد که اختلالات بازی «کلش آف کلنز»، برخلاف ادعای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل اختلالات عادی در شبکه اینترنت نبوده و به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

بر اساس گفته های دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بسیاری از خانواده ها که فرزندانشان از این بازی آسیب دیده اند، مصرانه درخواست منع دسترسی را داشته و اکثریت قریب به اتفاق اعضای دولتی و غیردولتی کارگروه نیز با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کرده اند. بنابراین این دستور لازم الاجراست و این سوال که چرا محدودیت فوق رفع شده است، باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کارگروه را بر عهده دارد، پرسیده شود.

طبق آنچه در رسانه ها اعلام شد، خرم آبادی درباره دلایل این تصمیم نیز گفته است به موجب ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه ای، ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است. همچنین به عقیده روانشناسان، این بازی حداقل ۲۰۰ مورد آسیب بسیار مخرب آشکار و پنهان در نوجوانان و جوانان ایجاد می کند، و یک بازی به شدت اعتیادآور است.

چند روز قبل نیز علی جمالی -رئیس پلیس فتا استان ایلام- با بیان اینکه یکی از بازی های آنلاینی که امروزه به عنوان یکی از پرطرفدارترین ها در میان کودکان و نوجوانان و همه خانواده ها تبدیل شده بازی «کلش آف کلنز» است که بر اساس تحقیقات روان شناسان و یک بازی اعتیادآور و مخرب شناخته شده است، تصریح کرد: تحقیقات و آمارها نشان می دهد روزانه به صورت میانگین ۹ ساعت کاربران وقت خود را به این بازی اختصاص می دهند و که می تواند در درازمدت باعث بروز مشکلاتی از قبیل شکل گیری روحیه تخریب گری، زمینه یی قرار می و استرس را در افراد به وجود بیاورد.

در نهایت نیز بازی از میان بازی های سوپرسل که روی «کافه بازار» قرار داشتند، تنها «کلش آف کلنز» روز هشتم دی ماه از این فروشگاه آنلاین موبایلی حذف شد تا وعده کارگروه مبنی بر فیلترینگ و مسدود کردن این بازی جامه عمل بپوشد.

واعظی وعده پیگیری می دهد

از سوی دیگر محمود واعظی در صفحه اجتماعی اینستاگرام منسوب به وی قول داد موضوعات مربوط به فیلترینگ «کلش آف کلنز» را پیگیری کند. او در پست اینستاگرام خود نوشت: در چند پست اخیر، اعتراضاتی به اختلال بازی «کلش» مطرح کرده اید. این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهم کرد، گرچه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم.

فیلترینگ بازی های آنلاین اینترنتی، شبکه های اجتماعی و دیگر برنامه های محبوب مربوط به سرگرمی، حکایت تازه ای نیست و در چند سال اخیر که روند فناوری و خلاقیت در این زمینه به سرعت ادامه دارد، همواره وجود داشته است؛ با این وجود به نظر می رسد وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه هنوز در این زمینه خاص به نظر مشترکی نرسیده اند و این روند اصرار از یک طرف و انکار از طرف دیگر ادامه دارد.



وزیر ارتباطات: اختلال بازی کلش را پیگیری می کنم (۱۱/۱۱/۹۵-۱۱/۱۱/۹۵)

وزیر ارتباطات گفت: اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی بنده مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهم رساند.

اواسط هفته گذشته دسترسی به بازی کلش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد.

در پی این اتفاق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که علت محدودیت در دسترسی به این بازی مشکل اختلال در شبکه اینترنت بوده است اما معاون دادستان کل کشور در امور قضایی مجازی علت را موضوع دیگری عنوان کرد.

عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- در گفت و گویی رسانه ای درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آوکلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند.

وی درباره اینکه به چه علت محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد نیز گفت: این سوال باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کار گروه را برعهده دارد پرسیده شود که چرا محدودیت رفع شده است.

معاون قضایی دادستان کل کشور در امور فضای مجازی اعلام کرد به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است.

بعد از این ماجرا، محمود واعظی -وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات- ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند. به گزارش تسنیم، وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدیم.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مشکل «کلش آو کلنز» را پیگیری می کنیم (۱۱/۴/۹۵-۹۵/۱۰/۱۱)

خبرگزاری آریا - «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران ساعاتی پیش نسبت به اعمال محدودیت بر بازی موبایلی «کلش آو کلنز» و حذف آن از کافه بازار واکنش نشان داده و ضمن ابراز بی اطلاعی تقصیرها را گردن کارگروه مصادیق محتوای مجرمانه انداخته است. همانطور که میدانید طی یک ماه گذشته ماجراهای گسترده ای پیرامون وضعیت دسترسی به بازی پرفرمدار و محبوب کلش آو کلنز اتفاق افتاده است و در حالی که کمتر کسر انتظارش را داشت، دسترسی به این بازی محدود شده و کافه بازار نیز به عنوان تنها موسسه رسمی همکار با استودیو «سوپرسل»، بازی مورد بحث را حذف کرده است.

بعد از آنکه اوایل ماه گذشته امکان ورود به اغلب بازی های سوپرسل یا آی پی ایران برای مدتی قطع شده بود، کریمی قدوسی به عنوان مدیرعامل موسسه ای که وظیفه کنترل و نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای را بر عهده دارد، دلیل بروز مشکل را اختلال در اینترنت سراسری کشور دانست. اما اواسط هفته گذشته معاون قضایی دادستان کل کشور حرف قدوسی را رد کرد و اعلام داشت این اتفاق به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

بعد از انتشار این خبر و گسترش اعتراضات مردمی، کریمی قدوسی با اشاره بر تعامل مثبتی که بین بنیاد و کارگروه مورد بحث وجود داشته، اظهار کرده اعمال محدودیت مورد بحث بدون مشورت و اخذ نظر کارشناسی آنها صورت گرفته است.

وی مدعی است بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال پیگیری این مسئله بوده و برای رفع مشکل به وجود آمده برای بازی کلش آو کلنز تلاش خواهد کرد. حال باید دید این مسئله تا کجا پیش خواهد رفت و آیا می توان آینده ای برای کلش آو کلنز در کشورمان متصور باشیم یا همچنان رویه مقابله با بازی های خاتمان برانناز، دنبال خواهد شد.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مشکل «کلش آو کلنز» را پیگیری می کنیم (۱۱/۴/۹۵-۹۵/۱۰/۱۱)

«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران ساعاتی پیش نسبت به اعمال محدودیت بر بازی موبایلی «کلش آو کلنز» و حذف آن از کافه بازار واکنش نشان داده و ضمن ابراز بی اطلاعی تقصیرها را گردن کارگروه مصادیق محتوای مجرمانه انداخته است. همانطور که میدانید طی یک ماه گذشته ماجراهای گسترده ای پیرامون وضعیت دسترسی به بازی پرفرمدار و محبوب کلش آو کلنز اتفاق افتاده است و در حالی که کمتر کسر انتظارش را داشت، دسترسی به این بازی محدود شده و کافه بازار نیز به عنوان تنها موسسه رسمی همکار با استودیو «سوپرسل»، بازی مورد بحث را حذف کرده است.

بعد از آنکه اوایل ماه گذشته امکان ورود به اغلب بازی های سوپرسل یا آی پی ایران برای مدتی قطع شده بود، کریمی قدوسی به عنوان مدیرعامل موسسه ای که وظیفه کنترل و نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای را بر عهده دارد، دلیل بروز مشکل را اختلال در اینترنت سراسری کشور دانست. اما اواسط هفته گذشته معاون قضایی دادستان کل کشور حرف قدوسی را رد کرد و اعلام داشت این اتفاق به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

بعد از انتشار این خبر و گسترش اعتراضات مردمی، کریمی قدوسی با اشاره بر تعامل مثبتی که بین بنیاد و کارگروه مورد بحث وجود داشته، اظهار کرده اعمال محدودیت مورد بحث بدون مشورت و اخذ نظر کارشناسی آنها صورت گرفته است.

وی مدعی است بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال پیگیری این مسئله بوده و برای رفع مشکل به وجود آمده برای بازی کلش آو کلنز تلاش خواهد کرد. حال باید دید این مسئله تا کجا پیش خواهد رفت و آیا می توان آینده ای برای کلش آو کلنز در کشورمان متصور باشیم یا همچنان رویه مقابله با بازی های خاتمان برانناز، دنبال خواهد شد.

چند خبر فرهنگی؛ دومین پوستر جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد (9/2/94-12/1/94)

تهران- ایرنا- دومین بوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا، دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای حال و هوای زمستانی به خود گرفته و پوستر نهایی این جشنواره شناخته خواهد شد.

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای اولین بار، پایان سال و پنجم اسفند ماه برگزار خواهد شد و بازی سازان می توانند تا ۱۵ دی ماه یعنی کمتر از پنج روز دیگر آثار خود را به جشنواره ارسال کنند.

در جسنواره اسمال با توجه به این که ثبت نام و ثبت آثار ساده تر و کاملاً الکترونیکی شده است؛ آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تاکنون بیش از ۵۶ اثر ثبت شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان در سراسر کشور می توانند آثار خود را از طریق وب سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال کنند.

••• ناوړه اړخ، ریځس، پوست، چشمواره حرکت معرفي شول

ابراهیم حقیقی، علیرضا مصطفی زاده ابراهیمی و مرتضی آکوچکیان سه داور بخش مسابقه پوستر جشنواره حرکت هستند که آثار رسیده به این جشنواره را انتخاب می‌کنند.

به گزارش روابط عمومی جشنواره حرکت، با اعلام دبیرخانه این جشنواره این آثار را برای نمایش در روزهای ۲۴ و ۲۵ بهمن در برج میلاد مشخص می کنند.

چشمواره حرکت با همت ایران خودرو و در سه حوزه کاریکاتور، پوستر و عکس برگزار می شود که سه موضوع 'ایران خودرو'، همسفر خانواده ایرانی، 'ایران خودرو' کار و زندگی، 'ایران خودرو' از دیروز تا امروز' برای هنرمندان عکاس، 'خودروسازی موتور محرک صنعت'،

دیپلماسی صنعتی ایران خودرو (تعامل با خودرو سازان معتبر جهانی)، 'چرا ایران چرا ایران خودرو؟' موضوعات مطرح شده برای طراحی پوستر و موضوع مسابقه کاریکاتور، فرهنگ رانندگی^۱ تعیین شده است.

همزمان برای حضور در این جشنواره از زمان اعلام فراخوان تا ۱۰ بهمن ۹۵ فرصت دارند آثار خود را به سایت www.Artikeoir.com

بیشتر در مورد این جشنواره و جوایز آن را نیز از طریق همین سایت

زمان برگزاری نمایشگاه ۲۴ و ۲۵ بهمن و همزمان با همایش بین‌المللی صنعت خودرو در سالن همایش‌های برج میلاد خواهد بود.

●● آغداشلو و شورای انتخاب بیش از ۳ هزار اثر را داوری می کنند

سیف الله پویاراد، مدیر دوسالانه نقاشی دامون فر ویژه جوانان زیر ۲۵ سال ایران گفت: در مهلت تعیین شده ۲۰۵۰ اثر از ۱۳۴۰ هنرمند به دبیرخانه این دوسالانه رسیده است.

بویاراد، استقبال جالب توجه جوانان از این رویداد ملی را مایه مباهات و دلگرمی خواند و افزود: خوشحالیم که دامون فر به سکویی برای دیده شدن جوان ها بدل شده است.

نفر نخست ششمین دوسالانه نقاشی دامون فر مسافر آلمان خواهد شد و میهمان آکادمی



برای اولین بار؛ دومین بوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد (95/11-22/10/1395)

آرتا: ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای اولین بار، پایان سال و در پنج اسفند ماه برگزار خواهد شد و بازی سازان می توانند تا ۱۵ دی ماه یعنی کمتر از پنج روز دیگر آثار خود را به جشنواره ارسال کنند.

سرانجام دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد؛ پیش از این نیز پوستر دیگری رونمایی شده بود. با این حال پوستر دوم با توجه به حال و هوای زمستانه، که به خود گرفته، پوستر چهارم این جشنواره شناخته خواهد شد.

در جشواره امسال با توجه به این که ثبت نام و ثبت آثار ساده تر و کاملاً الکترونیکی شده است؛ آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تاکنون بیش از ۵۶ اثر ثبت شده است.

بازی سازان در سراسر کشور می توانند آثار خود را از طریق وب سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال نمایند.



رونمایی از دومین پوستر «ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران» + عکس (۱۳۴۸-۹۵/۰۱/۱۱)

دومین پوستر «ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران» با حال و هوای زمستانی رونمایی شد.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس، دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد، پیش از این نیز پوستر دیگری رونمایی شده بود. با این حال پوستر دوم با توجه به حال و هوای زمستانی که به خود گرفته، پوستر نهایی این جشنواره شناخته خواهد شد. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای اولین بار، پایان سال و در پنج اسفند ماه برگزار خواهد شد و بازی سازان می توانند تا ۱۵ دی ماه یعنی کمتر از پنج روز دیگر آثار خود را به جشنواره ارسال کنند. در جشنواره امسال با توجه به این که ثبت نام و ثبت آثار ساده تر و کاملاً الکترونیکی شده است؛ آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تاکنون بیش از ۵۶ بازی ثبت شده است. بازی سازان در سراسر کشور می توانند آثار خود را از طریق وب سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال نمایند. انتهای پیام / ۱۲۱



آسان تر شدن روند ارسال اثر به ششمین جشنواره گیم تهران (۱۳۴۸-۹۵/۰۱/۱۱)

خبرگزاری آریا - با توجه به این که درصد زیادی از بازی های جشنواره را بازی های موبایلی تشکیل می دهند، برگزار کنندگان روند ثبت آثار را آسان تر کرده اند. به گزارش خبرگزاری آریا، روابط عمومی ششمین جشنواره گیم تهران اعلام کرد: پیش تر لازم بود تا پس از ثبت اطلاعات اولیه، بازی را به صورت جداگانه برای دبیرخانه ایمیل یا پست می شد. اما در به روزرسانی جدیدی که انجام شده، بازی سازان می توانند لینک داتلود یا لینک کافه بازار بازی های خود را که حداکثر ۱۲۸ مگابایت حجم دارند موقع ثبت اثر وارد نمایند. چهار نکته مهم: بازی سازانی که اثر خود را ثبت کرده اند هم اکنون می توانند از طریق این صفحه نسبت به ویرایش اطلاعات بازی خود بپردازند و لینک داتلود را اضافه کنند. در صورتی که لینک کافه بازار را داده باشید و بازی را تا پایان مهلت ارسال آثار به روزرسانی کنید، دبیرخانه جشنواره نسخه جدید را دریافت خواهد کرد. تلگرام جشنواره را دنبال کنید! صبرانه منتظریم!

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۰/۱۱

