

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۱۳	۳۲۴۹۵	دلار
▼ ۶۰	۳۶۱۸۳	یورو
▼ ۳۲۸	۴۱۰۴۲	پوند
▲ ۱۱۴	۲۹۲۰۲	سدین
▲ ۴	۸۸۴۷	درهم امارات
▲ ۳۴	۳۳۳۴۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۴۴	دلار
۴۲۶۵	یورو
۴۸۴۰	پوند
۳۴۴۰	سدین
۱۰۲۵	درهم امارات
۱۰۹۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۰۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۰۰۰۰	نیم سکه
۳۷۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA	روزگارما	روزنامه های رسالت، حسیان
۳	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	حسیان	
۳	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی در راه است	حسیان	
۴	هفتم تیرماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	ویشل	روزنامه های رسالت، حسیان، روزگار ما
۴	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی «ای اس آر ای» در راه است	رسالت	
۵	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	ن و آوران	روزنامه های حسیان، هدف و اقتصاد
۶	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	امتنبا	
۷	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	روزگارما	
۷	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش «تی جی سی»	رسالت	
۸	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	اقتصاد	
۸	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	حسیان	
۹	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی «ای اس آر ای» در راه است	رسالت	
۹	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	امتنبا	
۱۰	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	جامع نیوز JameNews	
۱۰	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	مرکز خبری مهر	
۱۱	هفتم تیر آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	ICT	

۱۱	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۲	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در نخستین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۳	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	
۱۳	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۴	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	
۱۵	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش TGC	
۱۵	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	
۱۵	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	
۱۶	با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی ها؛ وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۶	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	
۱۷	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۷	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	
۱۸	«تجارت بازی» ایران در دست بازی سازان خارجی	
۱۹	جلب مخاطب، پیش شرط تاثیرگذاری فرهنگی	
۲۰	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۲۰	فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمزکام آلمان	
۲۱	فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمزکام آلمان	
۲۱	اختصاص بخش ویژه پژوهش، بازی سازان ارزشی را ترغیب خواهد کرد	

تعداد محتوا : ۴۱



روزنامه

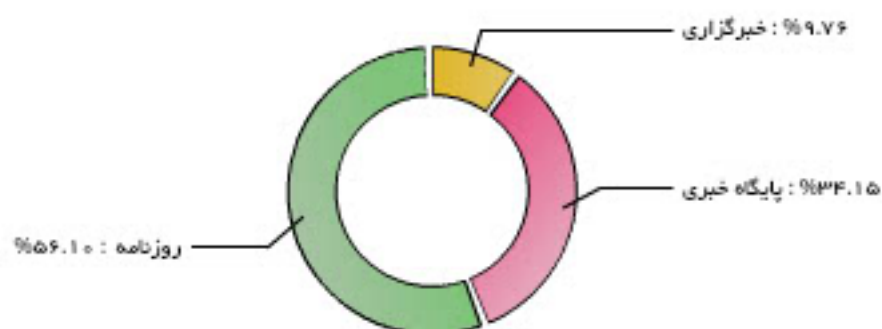
۲۳

پایگاه خبری

۱۴

خبرگزاری

۴



وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنی ESRA در راه است

وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنی بازی (ESRA) به زودی با بخش‌های متنوع و با هدف آگاهی‌بخشی دقیق نسبت به بازی‌ها و این که برای چه رده‌سنی مناسب هستند؛ آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش روزگار ما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های ویدئویی به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های تعاملی در دنیای امروز شناخته می‌شوند و کمتر کودک یا نوجوانی رامی‌توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی‌ها نپردازد.

با گسترش روزافزون اقبال افراد از بازی‌های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب‌های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن‌ها، جوامعی که در این مورد دغدغه‌های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام‌هایی کردند که اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتوای آسیب‌رسان بازی‌ها را در اختیار افراد جامعه‌ی خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های ویدئویی را در جوامع‌شان رواج دهند.

در کشورمان نیز نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) از سال ۱۳۸۸ در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار خود را آغاز کرد. وظیفه این نظام در گام اول نظارت بر محتوای بازی‌های PC و کنسولی و رده‌بندی سنی آن‌ها بر اساس محتوای آسیب‌رسان بود. در گام دوم و با توجه به فراگیر شدن بازی‌های موبایلی، رده‌بندی این گونه بازی‌ها نیز در دستور کار این نظام قرار گرفت. پس از اینکه ESRA تعداد قابل توجهی از بازی‌ها را بررسی و رده‌بندی سنی کرد، زمان آن فرا رسید تا فرهنگ‌سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی‌ها نیز در جامعه فراگیر شود. نگرانی و عدم آگاهی و شناخت خانواده‌ها از محتوای بازی‌ها و تأثیرات سوء جسمانی و روانی بازی‌ها بر اثر استفاده نادرست، نظام ESRA را بر آن داشت تا تمامی اطلاعاتی که خانواده‌ها برای انتخاب درست بازی‌ها نیاز دارند را برای آن‌ها جمع‌آوری کند و در اختیار آن‌ها قرار دهد.

از این رو نظام طرح‌ریزی و بسایت جدید ESRA آغاز شد تا خانواده‌ها و کاربران بازی‌های ویدئویی با مراجعه به آن بتوانند هم بازی‌های مناسب گروه سنی مد نظر خود را پیدا کنند و هم اطلاعات خود را در زمینه این گونه بازی‌ها افزایش دهند.

این سایت شامل قسمت‌های مختلفی می‌شود که از جمله آن‌ها می‌توان به توصیه به والدین، معرفی بازی‌ها، جستجوی بازی بر اساس رده‌بندی، معرفی پیکتوگرام‌ها، مشاوره‌ی آنلاین و غیره اشاره کرد.

وبسایت جدید ESRA هم‌اکنون در مرحله‌ی آزمایشی خود قرار داشته و در آینده‌ی نزدیک تحت آدرس www.esra.org.ir در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و...

برای شرکت در این رویداد، علاقه مندان می توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.

این رویداد تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است.

علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.

وبسایت جدید نظام رده بندی سنی در راه است

بر اثر استفاده نامناسب نظام ESRB و این داشت تا تمامی اطلاعاتی که خانواده ها برای انتخاب درست بازی ها نیاز دارند را برای آن ها جمع آوری کند و در اختیار آن ها قرار دهد. این رو نظام طرحی وبسایت جدید ESRB آغاز شد تا خانواده ها و کاربران بازی های ویدیویی با مراجعه به آن بتوانند هم بازی های مناسب کودک را پیدا کنند و هم اطلاعات خود را در زمینه این گونه بازی ها افزایش دهند. این وبسایت شامل قسمت های مختلفی می شود که از جمله آن ها می توان به توسعه به انگلیسی، معرفی بازی ها، جستجوی بازی براساس رده بندی، معرفی بکتور گرافیک، مشاوره آنلاین و غیره اشاره کرد. وبسایت جدید ESRB می تواند در www.esrb.org در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

ایجاد چنین خود را دارند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی های ویدیویی را در جامعه ترویج دهند. کشور ما نیز نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRB) را سال ۱۳۸۸ در نهاد ملی بازی های رایانه ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار خود را آغاز کرد. وظیفه این نظام در گام اول نظارت بر محتوای بازی های PC و کنسولی و رده بندی سنی آن ها بر اساس محتوای آسیب رسان بود. در گام دوم و با توجه به فراگیر شدن بازی های موبایل، رده بندی این گونه بازی ها نیز در دستور کار این نظام قرار گرفت. پس از اینکه ESRB تعداد قابل توجهی از بازی ها را بررسی و رده بندی سنی کوت زمان آن فرا رسید تا فرهنگ سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی ها نیز در جامعه ترویج شود. تکراری و عدم گامی و شلختن خانواده ها از محتوای بازی ها و تأثیرات سوء جسمی و روانی بازی ها

در نهایت جدید نظام رده بندی سنی بازی (ESRB) به تازگی با بخش های متنوع و با هدف آگاهی بخشی دقیق نسبت به بازی ها و این که برای چه رده بندی مناسب هستند؛ آغاز به کار خواهد کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های ویدیویی به عنوان یکی از محبوب ترین رسانه های تفریحی در دنیای امروز شناخته می شوند و اکثر کودکان یا نوجوانان و حتی بزرگسالان که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی ها می پردازند با کنش روز افزون فعال افراد از بازی های ویدیویی و انتشار شناسیه های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نامناسب از آن ها مواجه می شوند که در این مورد راهکارهای جدی دانشمند، شروع به طراحی و تدوین تقابلهایی کردند که اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتوای آسیب رسان بازی ها را در اختیار



منابع دیگر: روزنامه‌های رسالت، حسیان، روزگار ما



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت‌نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی

آخرین مهلت ثبت‌نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد. نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا شود.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش می‌گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می‌شود. سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی‌سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار می‌دهند. حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران

برگزار شود. این پنل‌ها فرصت مناسبی برای بحث و گفت‌وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است. مدرسان بین‌المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت‌کنندگان آموزش می‌دهند. براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت‌نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس‌ها و کنفرانس‌ها رو به اتمام است. علاقه‌مندان برای ثبت‌نام در این رویداد می‌توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.

با هدف آگاهی‌بخشی درباره محتوای بازی‌ها:

وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنی «ای اس آر ای» در راه است

وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنی بازی «ای اس آر ای» به‌زودی با بخش‌های متنوع و با هدف آگاهی‌بخشی دقیق نسبت به بازی‌ها و این که برای چه رده‌سنی مناسب هستند، آغاز به کار خواهد کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های ویدئویی به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های تعاملی در دنیای امروز شناخته می‌شوند و کمتر کودک یا نوجوانی را می‌توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی‌ها نپردازد. با گسترش روزافزون اقبال افراد از بازی‌های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب‌های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن‌ها، جوامعی که در این مورد دغدغه‌های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام‌هایی کردند که اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتوای آسیب‌رسان بازی‌ها را در اختیار افراد جامعه خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های ویدئویی را در جوامع‌شان رواج دهند.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران

تصویر، حتی پرهیجان‌ترین بازی‌های کامپیوتری را هم به پایان برساند. همانند پیشرفته‌ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور SRGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می‌دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می‌شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ‌های زنده را مشاهده خواهید کرد. این مانیتور از اصلی‌ترین محصولات شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه‌مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج‌شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه‌مندان خواهد بود. ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس‌ها و کنفرانس‌های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه‌مندان فراهم شده است.

نواوران - تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره‌ها و شرکت‌های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می‌شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است. شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C۲۷FG۷۰ است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می‌دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

می‌شوند.

الحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیات است که امکان غوطه‌ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زود هنگام چشم می‌شود. جدا از آنحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می‌رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می‌کند.

علاوه بر قابلیت‌ها و فناوری‌های پیشرفته، مانیتورهای CrvFGY- سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی‌ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران با **Tehran Game 2017 Convention** (۲۰۱۷ TGC) به علاقه‌مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنجشنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه‌مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس‌ها و کنفرانس‌های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه‌مندان فراهم شده است.

در باره شرکت سامسونگ

الکترونیکس

سامسونگ الکترونیکس الهامبخش دنیا است و آینده را با ایده‌های نو و فناوری‌های خلاقانه و کاربردی اش شکل می‌دهد. حاصل خلاقیت و نوآوری بی‌وقفه سامسونگ، دگرگونی و ارائه تعریفی نوین در دنیای تلویزیون، گوشی‌های هوشمند، دستگاه‌های پوشیدنی، تبلت‌ها، دوربین‌ها، لوازم دیجیتال، تجهیزات پزشکی، سیستم‌های شبکه و قطعات نیمه‌رسانا و نمایشگرهای حرفه‌ای است. برای اطلاعات بیشتر و دریافت آخرین اخبار، می‌توانید به وبسایت <http://news.samsung.com> مراجعه کنید.



سرویس اقتصادی - تهران تا کمتر از

یک ماه دیگر میزبان اولین دوره همایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره‌ها و شرکت‌های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فرانسوی گیم کلکشن (Game Connection) برگزار می‌شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است.

به گزارش امتیاز، شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل CrvFGY- است.

این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می‌دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان‌ترین بازی‌های کامپیوتری را هم به پایان برساند. همانند پیشرفته‌ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دلت تا ۱۲۵٪ طیف نور sRGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می‌دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می‌شوند. به این ترتیب در هر کاربردی از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ‌های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه‌های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت‌های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامی سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت‌های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه‌ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیار تان قرار می‌گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی‌ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال‌ای‌دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می‌افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پتل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه‌های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش «تی جی سی»

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیر ماه تعیین شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.



همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کار کشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games, Microsoft, Eidos, Zynga, Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برند سازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند.

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش «تی جی سی»

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیر ماه تعیین شده. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش «تی جی سی»، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

جایگزینی مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیاتی است که امکان غوطه‌ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال، مانع از خستگی زود هنگام چشم می‌شود. جدا از فضای صفحه نمایش، حالت **Eye Saver Mode** چشم را با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می‌رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شایسته چشم را تحریک می‌کند. علاوه بر قابلیت‌ها و فناوری‌های پیشرفته مانیتورهای **CryFGY-0** سامسونگ به اهداف ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از میسه معتبر **Good Design Award** ژاپن شد. این مانیتور از اصلی‌ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران **Tehran Game 2017 Convention** (۲۰۱۷ TGC) به علاقه‌مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهرانی از پنجشنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه‌مندان خواهد بود. ثبت‌نام برای حضور در نمایشگاه کلاس‌ها و کنفرانس‌های این مراسم از طریق سایت <http://tehrangamecon.com> برای علاقه‌مندان فراهم شده است.

برای نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می‌شوند. بدین ترتیب در هر کاربردی از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ‌های زنده را مشاهده خواهید کرد. رنگی دیگر از شاخصه‌های جانبی توجه‌این مانیتور، وجود حالت‌های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که مسطح گامی مسافت، نرخ کانتراست و وضوح تصویر برای حالت‌های **FPS**، **RPG**، **RTS** و **AOS** را صورت‌گیری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه‌ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیار تان قرار می‌گیرد. شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هر چه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی‌ها طراحی کرده و این مانیتور را مجهز به نور آبی‌دی کرده است که مستنداً به فضای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می‌افزاید. نسبت کانتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته **VA** سامسونگ نیز میزان روشن رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه‌های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید مانور بسیار کم‌رنگ، صحنه کاملاً تیره و رنگ، مفید کاملاً روشن دیده می‌شوند. فضای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار

در حوزه طراحی و تولید بازی باشد، هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (**Game Connection**) برگزار می‌شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایرانی عنوان شده است. شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل **CryFGY-0** است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمانی واکنش پذیری فوق‌سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزسانی تصویر یا همان **Refresh Rate** در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می‌دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان‌ترین بازی‌های کامپیوتری را هم به راحتی ببیند. همانند پیشرفته‌ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات **Quantum Dot** تا ۱۲۵٪ طیف نور **sRGB**، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می‌دهد که حتی در

SAMSUNG



هدف و اقتصاد - تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره نمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره‌ها و شرکت‌های فعال

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره‌ها و شرکت‌های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (**Game Connection**) برگزار می‌شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است. شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل **CryFGY-0** است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق‌سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزسانی تصویر یا همان **Refresh Rate** در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می‌دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان‌ترین بازی‌های کامپیوتری را هم به پایان برساند. همانند پیشرفته‌ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور **sRGB**، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می‌دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می‌شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ‌های زنده را مشاهده خواهید کرد.

با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی ها؛ وب سایت جدید نظام رده بندی سنی «ای ای آر ای» در راه است

وب سایت جدید نظام رده بندی سنی بازی «ای ای آر ای» به زودی با بخش های متنوع و با هدف آگاهی بخشی دقیق نسبت به بازی ها و این که برای چه رده سنی مناسب هستند آغاز به کار خواهد کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های ویدئویی به عنوان یکی از مهم ترین رسانه های تاملی در دنیای امروز شناخته می شوند و کمتر کودک یا نوجوانی را می توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی ها نپردازد. با گسترش روزافزون اقبال افراد از بازی های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن ها، جوامعی که در این مورد دغدغه های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام هایی کردند که اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتوای آسیب رسان بازی ها را در اختیار افراد جامعه خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی های ویدئویی را در جوامع شان رواج دهند.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

سرویس اقتصادی- تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است. به گزارش امتیاز؛ شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C27FG70 است.

این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیارتان قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیات است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زودهنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای C27FG70 سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی ترین محصولات سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.

درباره شرکت سامسونگ الکترونیکس

سامسونگ الکترونیکس الهام بخش دنیا است و آینده را با ایده های نو و فناوری های خلاقانه و کاربردی اش شکل می دهد. حاصل خلاقیت و نوآوری بی وقفه سامسونگ، دگرگونی و ارائه تعریفی نوین در دنیای تلویزیون ها، گوشی های هوشمند، دستگاه های پوشیدنی، تبلت ها، دوربین ها، لوازم دیجیتال، تجهیزات پزشکی، سیستم های شبکه و قطعات نیمه رسانا و نمایشگرهای حرفه ای است. برای اطلاعات بیشتر و دریافت آخرین اخبار، می توانید به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وب سایت <http://news.samsung.com> مراجعه کنید.**مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۳۱)**

جامع خبر(جامع نیوز)تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است. شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل CrtvFGV۰ است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیاران قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیتی است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زودهنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrtvFGV۰ سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> / برای علاقه مندان فراهم شده است.

**هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۳۱)**

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و (ادامه دارد ...)

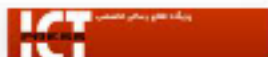
(ادامه خبر ...) تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games, Microsoft, Eidos, Zynga, Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند. براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.telrangamecon.com/register مراجعه کنند.



هفتم تیر آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۳۹۶-۰۴/۰۷-۱۱۸۴)

ICTPRESS - آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند. همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games, Microsoft, Eidos, Zynga, Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند. براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.telrangamecon.com/register مراجعه کنند.



وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است (۱۳۹۶-۰۴/۰۷-۱۱۸۴)

ICTPRESS - وب سایت جدید نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) به زودی با بخش های متنوع و با هدف آگاهی بخشی دقیق نسبت به بازی ها و این که برای چه رده سنی مناسب هستند، آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، بازی های ویدئویی به عنوان یکی از مهم ترین رسانه های تعاملی در دنیای امروز شناخته می شوند و کمتر کودک یا نوجوانی را می توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی ها نپردارد. با گسترش روزافزون اقبال افراد از بازی های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن ها، جوامعی که در این مورد دغدغه های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام هایی کردند که اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتوای آسیب رسان بازی ها را در اختیار افراد جامعه ی خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی های ویدئویی را در جوامع شان رواج دهند. در کشور ما نیز نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) از سال ۱۳۸۸ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارشاد اسلامی کار خود را آغاز کرد. وظیفه این نظام در گام اول نظارت بر محتوای بازی های PC و کنسولی و رده بندی سنی آن ها بر اساس محتوای آسیب رسان بود. در گام دوم و با توجه به فراگیر شدن بازی های موبایلی، رده بندی این گونه بازی ها نیز در دستور کار این نظام قرار گرفت. پس از اینکه ESRa تعداد قابل توجهی از بازی ها را بررسی و رده بندی سنی کرد، زمان آن فرا رسید تا فرهنگ سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی ها نیز در جامعه فراگیر شود. نگرانی و عدم آگاهی و شناخت خانواده ها از محتوای بازی ها و تأثیرات سوء جسمانی و روانی بازی ها بر اثر استفاده نادرست، نظام ESRa را بر آن داشت تا تمامی اطلاعاتی که خانواده ها برای انتخاب درست بازی ها نیاز دارند را برای آن ها جمع آوری کند و در اختیار آن ها قرار دهد. از این رو نظام طرح ریزی وب سایت جدید ESRa آغاز شد تا خانواده ها و کاربران بازی های ویدئویی با مراجعه به آن بتوانند هم بازی های مناسب گروه سنی مد نظر خود را پیدا کنند و هم اطلاعات خود را در زمینه این گونه بازی ها افزایش دهند. این سایت شامل قسمت های مختلفی می شود که از جمله آن ها می توان به توصیه به والدین، معرفی بازی ها، جستجوی بازی براساس رده بندی، معرفی پیکتوگرام ها، مشاوره ی آنلاین و غیره اشاره کرد. وب سایت جدید ESRa هم اکنون در مرحله ی آزمایشی خود قرار داشته و در آینده ی نزدیک تحت آدرس www.esra.org.ir در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.



مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در نخستین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۹۷/۲۰۲۱)

ICTPRESS - تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است.

شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل CrvFG۷۰ است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور sRGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیاران قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیات است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زود هنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrvFG۷۰ سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی ترین محصولات خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۴۰۰-۹۶/۰۴/۰۱)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش بی پاک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت های Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پل ها بیان کنند.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.



مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۴۰۰-۹۶/۰۴/۰۱)

تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است.

به گزارش سینما، شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل CrtFVG۰ است.

این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیاران قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پل ۱۲۵٪ سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیتی است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زود هنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با کاشی نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می‌رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می‌کند. علاوه بر قابلیت‌ها و فناوری‌های پیشرفته، مانیتورهای CryoFG۷۰ سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی‌ترین محصولات خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه‌مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه‌مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس‌ها و کنفرانس‌های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه‌مندان فراهم شده است.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۵-۱۷ تیر ۱۳۹۶)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش می‌گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می‌شود. سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی‌سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار می‌دهند. حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شود. این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت‌وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است. مدرسان بین‌المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت‌کنندگان آموزش می‌دهند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس‌ها و کنفرانس‌ها رو به اتمام است. علاقه‌مندان برای ثبت نام در این رویداد می‌توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش می‌گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می‌شود. سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی‌سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار می‌دهند. حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شود. این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت‌وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است. مدرسان بین‌المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت‌کنندگان آموزش می‌دهند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس‌ها و کنفرانس‌ها رو به اتمام است. علاقه‌مندان برای ثبت نام در این رویداد می‌توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش (TGC ۱۳۹۶/۰۳/۳۱-۳۰)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند. همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند. براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (TGC ۱۳۹۶/۰۳/۳۱-۳۰)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند. همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند. براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (TGC ۱۳۹۶/۰۳/۳۱-۳۰)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention (تی جی سی) هفتم تیرماه تعیین شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت های چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پتل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پتل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پتل ها بیان کنند.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

براساس اعلام دبیرخانه رویداد TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی زیر fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.



زیمه

با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی ها؛ وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است

(۱۳۹۶-۰۲/۰۲/۰۱)

وب سایت جدید نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) به زودی با بخش های متنوع و با هدف آگاهی بخشی دقیق نسبت به بازی ها و این که برای چه رده سنی مناسب هستند؛ آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش روابط عمومی ب تیا د ملی بازی های رایانه ای، بازی های ویدئویی به عنوان یکی از مهم ترین رسانه های تعاملی در دنیای امروز شناخته می شوند و کمتر کودک یا نوجوانی را می توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی ها نپردازد.

با گسترش روزافزون اقبال افراد از بازی های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن ها، جوامعی که در این مورد دغدغه های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام هایی کردند که اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتوای آسیب رسان بازی ها را در اختیار افراد جامعه ی خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی های ویدئویی را در جوامع شان رواج دهند.

در کشور ما نیز نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) از سال ۱۳۸۸ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار خود را آغاز کرد. وظیفه این نظام در گام اول نظارت بر محتوای بازی های PC و کنسولی و رده بندی سنی آن ها بر اساس محتوای آسیب رسان بود. در گام دوم و با توجه به فراگیر شدن بازی های موبایلی، رده بندی این گونه بازی ها نیز در دستور کار این نظام قرار گرفت.

پس از اینکه ESRA تعداد قابل توجهی از بازی ها را بررسی و رده بندی سنی کرد، زمان آن فرا رسید تا فرهنگ سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی ها نیز در جامعه فراگیر شود. تگرانی و عدم آگاهی و شناخت خانواده ها از محتوای بازی ها و تأثیرات سوء جسمانی و روانی بازی ها بر اثر استفاده نادرست، نظام ESRA را بر آن داشت تا تمامی اطلاعاتی که خانواده ها برای انتخاب درست بازی ها نیاز دارند را برای آن ها جمع آوری کند و در اختیار آن ها قرار دهد.

از این رو نظام طرح ریزی وب سایت جدید ESRA آغاز شد تا خانواده ها و کاربران بازی های ویدئویی با مراجعه به آن بتوانند هم بازی های مناسب گروه سنی مد نظر خود را پیدا کنند و هم اطلاعات خود را در زمینه این گونه بازی ها افزایش دهند.

این سایت شامل قسمت های مختلفی می شود که از جمله آن ها می توان به توصیه به والدین، معرفی بازی ها، جستجوی بازی براساس رده بندی، معرفی پیکتوگرام ها، مشاوره ی آنلاین و غیره اشاره کرد. وب سایت جدید ESRA هم اکنون در مرحله ی آزمایشی خود قرار داشته و در آینده ی نزدیک تحت آدرس www.esra.org.ir در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.



رسالت

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش «تی جی سی»، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.



مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۰۳/۳۱)

تاپ خبر ۲۴ تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است.

شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل CrtvFG۰ است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیارتان قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیات است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زود هنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrtvFG۰ سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.



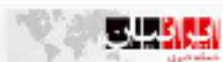
هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۳۹۶-۰۳/۰۳/۳۱)

ایرانیان_آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پتل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برتدسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایران برگزار شود. این پتل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پتل ها بیان کنند.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.telhrangamecon.com/register مراجعه کنند.



تجارت

سهیم ایران از بازار «بازی» کمتر از یک درصد «تجارت بازی» ایران در دست بازی سازان خارجی

سارا رشادی زاده: صنعت بازی در ایران با وجود عمر کوتاه خود، توانسته با رشد زیادی مواجه شود. هرچند که هنوز تا میانگین های جهانی راه زیادی باقی مانده و رقم درآمدزایی ایران از این حوزه چندان چشمگیر نیست، اما تلاش بازی سازان بومی برای رقابت با بازی سازان خارجی برای تصاحب سهمی از بازار فروش نشان می دهد می توان نسبت به آینده امیدوار بود.

به ویژه آنکه ۷۵ درصد از جامعه بازیکنان ایرانی به سوی بازی های موبایلی تمایل دارند و ایران در طول سال های گذشته در حوزه اپلیکیشن نویسی و تولید بازی های موبایلی با قدرت وارد عرصه رقابت شده است. با این حال قواعد بازار در این حوزه با قواعد بازار سنتی کمی متفاوت است. به دلیل ماهیت غیرفیزیکی بازی، بازار داخلی و خارجی معنای خود را از دست داده و به قول مهرنادر آشتیانی، مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرور شاهد ایجاد پدیده ای به نام «بازار پیوسته» خواهیم بود که ایران هم جزئی از آن است. این موضوع می تواند فرصت رشد و رونق در صنعت بازی را برای ایران فراهم کند و باید به درستی از آن استفاده کرد.

پایگاه خبری نیوز نو که در حوزه اخبار صنعت بازی فعالیت دارد در پایان سال ۲۰۱۵ میلادی (۱۳۹۴ شمسی) گزارشی را منتشر کرد که نشان می دهد درآمد بازار بازی در ایران به ۴۵۰ میلیون دلار رسیده است که رتبه ۲۴ جهان را برای ایران به ارمان آورد این در حالی است که این رقم براساس معیارهایی از جمله تولید ناخالص داخلی، جمعیت و ضریب نفوذ اینترنت و به صورت تخمینی به دست آمده و رقم واقعی چیزی حدود ۱۵۵ میلیون دلار است. هرچند که رقم ۱۵۵ میلیون دلار برای درآمد ایران از صنعت بازی سازی نسبت به میانگین جهانی که به حدود ۹۱ میلیارد دلار می رسد بسیار پایین است و نمی توان در رقابت های جهانی چندان روی آن مانور داد، اما برای صنعت تازه نفسی که هنوز چند سالی بیشتر از فعالیتش نمی گذرد، رقم خوبی به نظر می رسد.

تکاپو در فروشگاه های مجازی موبایلی

نباید فراموش کرد که به لطف همه گیر شدن موبایل، بازی های موبایلی بیشترین درصد فروش را در این بازار به خود اختصاص داده اند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز ضمن تایید این موضوع از علاقه ۷۵ درصدی مخاطبان ایرانی بازی های دیجیتالی به بازی های موبایلی سخن گفته است. وی چندی پیش در برنامه ای رادیویی درباره رونق بازار بازی در ایران گفت: عمر بازی سازی رایانه ای در ایران ۱۰ تا ۱۱ سال و سابقه تولید این بازی ها در سایر کشورهای جهان افزون بر ۳۰ سال است. هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور به دنبال بازی های رایانه ای هستند، تعداد زیادی از این جمعیت به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند که بیشتر موبایلی هستند. بر همین اساس هم شاید بد نباشد نگاهی به وضعیت موبایل مارکت ها و بازی های موجود در قفسه های مجازی آنان ببینیم تا از رقابت های تولیدکنندگان در این فضا نیز مطلع شویم.

سعید رسول اف، رئیس سندیکای برنامه های موبایلی در بررسی وضعیت موبایل مارکت ها و محصولات آنان از جمله بازی های موبایلی به «گسترش تجارت» می گویند. در حوزه بازی به ویژه بازی های موبایلی می توان دید که رشد این حوزه به شدت سریع است و هم به واسطه مخاطبان گسترده خود و هم به دلیل حمایت های مناسب بخش دولتی، درآمدزایی و فروش این حوزه از درآمدهای سایر اپلیکیشن ها پیشی گرفته است. این مسیر سرآغاز رشد صنعت بازی در ایران به شمار می آید و چشم اندازی از پیشرفت را پیش روی بازی سازان بومی ترسیم می کند. به ویژه آنکه بازی های ایرانی در همین شرایط که در آغاز راه هستند نیز به بازار بین المللی راه یافته اند که این نشان از کیفیت بالا و رو به بهبود بازی های داخلی دارد.

وی در ادامه سخنان خود با اشاره به حضور گسترده بازی سازان خارجی در بازارهای داخلی می افزاید: درحال حاضر ضوابط و قواعدی برای فروش بازی های خارجی در ایران پیش بینی شده تا هم بازی ساز بومی دچار چالش نشود و هم محتوای بازی مورد بررسی قرار بگیرد. در این مرحله بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود وارد عمل می شود و نظارت ها را تا حدودی انجام می دهد. البته این در صورتی است که بازی قرار باشد با پرداخت هزینه در دسترس مخاطب قرار بگیرد. در زمینه بازی های رایگان اوضاع کمی متفاوت است و کنترل های چندانانی انجام نمی شود.

بازار داخلی یا خارجی؟

هرچند که ظرفیت بازار داخلی بازی محدود است، با این حال عمده این ظرفیت محدود نیز در دست بازی سازان خارجی است. هزینه ارزان و گاه رایگان بازی های رایانه ای خارجی در کنار تنوع، گرافیک و محتوای جذاب بازی ها همه از جمله عوامل موفقیت بازی های رایانه ای خارجی در بازار داخلی است؛ مولفه هایی که به دلیل نبود سرمایه گذار و شروع دیر هنگام ایران در این صنعت هنوز برای بازی سازان بومی فراهم نیست. با این حال هنوز هم فرصت برای کشف بازارهای بکر و جدید وجود دارد. خوشبختانه به دلیل ماهیت غیرفیزیکی محصولات حوزه بازی و تفاوت های بازار این حوزه با بازار سنتی که به واسطه همین ماهیت پدید آمده، دیگر با بسیاری از موانع و چالش های بازارهای سنتی مانند گمرک مواجه نیستیم و فارغ از مرزبندی های جغرافیایی راه برای توسعه بازار مخاطبان فراهم است. (ادامه دارد ...)

تجارت

(ادامه خبر ...) شاید به همین دلیل هم مهاداد آشتیانی، مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از پدیده ای به نام «بازار پیوسته» سخن گفته و اعلام می کند: ما دیگر به بازار به عنوان بازار داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این بازار به مرور به یک بازار پیوسته تبدیل می شود که بازار ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهایی ما نیز به مرور با نگاه به بازار بین المللی، بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

مهدی نیازی که خود از تولیدکنندگان بازی های دیجیتال در ایران به شمار می آید با تشریح حوزه فعالیت خود و مرور چالش ها و فرصت های این حوزه به «گسترش تجارت» می گوید: یکی از مهم ترین مزایای بازار فروش در حوزه بازی، امکان صادرات آن در کوتاه مدت است. یک بازی ساز به راحتی می تواند با رعایت استانداردهای آژیش تمین شده بین المللی، بازی های خود را در مارکت هایی مانند گوگل پلی به فروش بگذارد. البته برای موفقیت در گوگل پلی هم فقط ورود به این مارکت کافی نیست و باید روی تبلیغات مانور داد تا بتوان مخاطبان را به سوی محصولات خود جلب کرد. به عقیده من بازار بازی، یک بازار آزاد و بی مرز است که می توان در آن به راحتی رشد کرد. وی در پاسخ به این پرسش که حضور در یک بازار آزاد فرصت است یا چالش، می گوید: به عقیده من حضور در بازار آزاد و چالشی می تواند یک فرصت باشد و بازی سازان را وادار به افزایش کیفیت کند. اما اینکه می توان به طور مستقیم محصولات را روی موبایل مارکت های بومی یا جهانی فرستاد راهی برای رقابت آزاد به شمار می آید البته بازی سازان ایرانی بیشتر در حوزه بازی های اندرویدی فعالیت دارند و به دلیل تخصصی بودن بازی های سیستم عامل iOS نتوانسته ایم در این حوزه زیاد وارد شویم.

سخن پایانی

همانطور که پیش از این گفته شد، بازار صنعت بازی، به دلیل ماهیت غیرفیزیکی محصولاتش با بازارهای سنتی متفاوت است. اما مولفه های رونق آن با سایر بازارها یکسان است. به عنوان نمونه برگزاری نمایشگاه ها و همایش های بین المللی اختصاصی می تواند فرصتی مناسب برای ایجاد تعامل و همکاری میان بازی سازان داخلی و خارجی باشد و ایرانیان را با استانداردهای جهانی جدید این حوزه آشنا کند. از همه مهم تر اینکه می توان نسبت به جذب سرمایه گذار در مسیر توسعه بازار و ورود به بحث صادرات نیز امیدوار شد. نباید فراموش کرد که بازار بازی در ایران هنوز در ابتدای راه قرار دارد و برای رشد و رسیدن به میانگین های جهانی راه طولانی در پیش دارد.



تجارت

جلب مخاطب، پیش شرط تأثیرگذاری فرهنگی

صنعت پولساز بازی های دیجیتال چند سالی است که جای خود را در ایران باز کرده و توانسته این کشور را از مصرف کننده صرف به تولیدکننده و حتی صادرکننده بازی تبدیل کند.

هرچند که مهم ترین عوامل گرایش به این صنعت مانند هر صنعت دیگری، درآمدزایی و اشتغالزایی بالای آن است، اما بنا به اظهارات مسئولان دولتی حوزه بازی سازی، تولید محصولات در جهت ترویج فرهنگ ایرانی در میان گروه های سنی مختلف مهم ترین هدف ایران برای ورود به حوزه بازی سازی به شمار می آید. پیش از این هم بارها شنیده ایم که کارشناسان و مسئولان مختلف از تضاد بازی های رایانه ای خارجی با فرهنگ ایرانی اسلامی سخن گفته اند و بر این مهم تأکید کرده اند که باید برای پاسداشت فرهنگ ایرانی از امروز دست به کار شد و چه راهی بهتر از تولید محتوای پرفرمداری به نام بازی های رایانه ای؟

البته که این روش می تواند تأثیرگذاری بالایی داشته باشد، به ویژه آنکه مخاطبان بازی های رایانه ای طیف وسیعی از گروه های سنی مختلف از خردسالان تا جوانان را تشکیل می دهند. به کمک تولید محتوا و اطلاع رسانی به این گروه گسترده اجتماعی می توان امیدوار بود که جامعه آینده به سمت و سویی از پیش تعیین شده و به دور از تضادهای فرهنگی و حشنتاک پیش خواهد رفت.

اما برای حرکت در این مسیر و دیدن بازخوردهای مثبت مقدماتی لازم است که باید فراهم شود. درحال حاضر بازی های رایانه ای ایرانی رو به افزایش است و می بینیم که در کنار اشتیاق جوانان ایرانی برای ورود به دنیای هیجان انگیز بازی های دیجیتال، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در نقش متولی ظاهر شده و با ایجاد فضایی برای آموزش و حمایت از بازی سازان سعی در افزایش تولیدات بومی دارد. با این حال نباید فراموش کرد که محتوا زمانی می تواند تأثیرگذار باشد که مخاطب داشته باشد.

در حوزه بازی های رایانه ای نیز تا زمانی که نتوانیم مخاطب گسترده بازی های رایانه ای خارجی را با محتوا و گرافیک جذاب به سوی محصولات ایرانیزه جلب کنیم، نه می توانیم نسبت به توسعه بازار و افزایش فروش محصولات ایرانی در بازار رقابت امیدوار باشیم و نه امیدی به تأثیرگذاری فرهنگی بر مخاطب داشته باشیم. بر همین اساس پیش از هرچیز باید بر نیازها و ذائقه مخاطب ایرانی بار دیگر نگاهی بیندازیم و همزمان خود را برای رقابت پایاپای با بازی ساز خارجی آماده کنیم تا بتوانیم در این بازار حرفی برای گفتن داشته باشیم، چرا که تنها در صورت تصاحب سهمی از بازار فروش می توانیم نسبت به شنیده شدن حرف ها و تأثیرگذاری فرهنگی بر مخاطب امیدوار باشیم.

سارا رشادی زاده - روزنامه نگار

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۲۳)

تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است.

شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C27FG70 است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر یا همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور sRGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS, RTS, RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیارتان قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید. نسبت کنتراست ۴۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیاتی است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زودهنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای C27FG70 سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی ترین محصولات خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.



از سوی بنیاد بازی ها تشریح شد؛ فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمز کام آلمان (۲۰۱۷-۰۳/۲۳)

پیرو اعلام نتیجه درخواست های شرکت ها جهت حضور در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان، ۹ شرکت بازی سازی جهت برخورداری از فضای اختصاصی در پایوبون ایران انتخاب شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیوهای راسیندا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گربه های تیل و آرتا شرکت هایی هستند که برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۷ توسط شورای ارزیابی تایید شده اند و در پایوبون ایران از میز جلسات و فضای اختصاصی برخوردار خواهند شد.

بر این اساس فرصت های ویژه تبلیغاتی برای این ۹ شرکت در نظر گرفته شده است که می توانند با استفاده از آن حضور ویژه تری را در گیمز کام تجربه کنند. این فرصت ها عبارت اند از:

غرفه شخصی سازی شده با برند شرکت

بخش تریلرهای محصولات در تلویزیون های واقع در پایوبون ایران

تبلیغ شاخص شرکت در کتاب صنعت بازی سازی

تعرفه ی تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی هشت میلیون تومان تعیین شده است. این ۹ شرکت می توانند جهت بهره مندی از این فرصت به ایمیل contact@ircgir درخواست خود را تا نهایتاً ۷ تیر ماه ارسال کنند.



فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمز کام آلمان (۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۳۱)

اقتصاد ایران: پیرو اعلام نتیجه درخواست های شرکت ها جهت حضور در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان، ۹ شرکت بازی سازی جهت برخورداری از فضای اختصاصی در پایوبون ایران انتخاب شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیوهای راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گریه های تنبل و آرتا شرکت هایی هستند که برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۷ توسط شورای ارزیابی تایید شده اند و در پایوبون ایران از میز جلسات و فضای اختصاصی برخوردار خواهند شد.

بر این اساس فرصت های ویژه تبلیغاتی برای این ۹ شرکت در نظر گرفته شده است که می توانند با استفاده از آن حضور ویژه تری را در گیمز کام تجربه کنند. این فرصت ها عبارت اند از:

غرفه شخصی سازی شده با برند شرکت

بخش تریلرهای محصولات در تلویزیون های واقع در پایوبون ایران

تبلیغ شاخص شرکت در کتاب صنعت بازی سازی

ترغیفی تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی هشت میلیون تومان تعیین شده است. این ۹ شرکت می توانند جهت بهره مندی از این فرصت به ایمیل درخواست خود را تا نهایتاً ۷ تیر ماه ارسال کنند.



اختصاص بخش ویژه پژوهش، بازی سازان ارزشی را ترغیب خواهد کرد (۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۳۱)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: برای ترغیب بازی سازان به سمت پژوهش در تولیدات شان از سوی دایرکت بخش خاص و ویژه ای را در جشنواره بازی های رایانه ای امسال قرار داده ایم تا بازی سازان به ویژه بازی سازان ارزشی، در تولیدات شان با کیفیت ترین پژوهش را داشته باشند.

سیدمحمد حسینی، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به برنامه های واحد پژوهش بنیاد اظهار کرد: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از خردادماه سال ۹۴ تأسیس شده است و برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، انتشار ماهنامه مطالعات بازی، انتشار چندین ترجمه و تألیف کتاب به سفارش دایرکت، حمایت از یک سری پایان نامه و رساله دکتری با اولویت پژوهشی، گزارش آماری با موضوع ورزش های الکترونیک، احصای درآمدهای بازی، مصرف بازی های دیجیتال در شهر تهران و گزارش آماری مقایسه ۱۱ کلان شهر کشور در حیطه مصرف بازی های دیجیتال از جمله برنامه های واحد پژوهش در سال جاری است.

وی افزود: واحد پژوهش با تألیف و ترجمه کتاب ابتداعا سعی می کند تا حمایتی از پایان نامه ها و رساله های دیکتری در این حوزه داشته باشد و سپس بتواند محتوای پژوهشی خوبی را در اختیار بازی سازان قرار دهد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مسأله اصلی این است که اگر بخواهیم محتوای پژوهشی را برای کارهای ارزشی و دینی در اختیار بازی ساز قرار دهیم، اشتباه است؛ چراکه اگر بازی سازی علاقمند به کارهای دینی و ارزشی باشد، خودجوش به این سمت می رود و کار خود را انجام می دهد. سرپال های مذهبی مثال بارز این موضوع است و کارگردانان خودشان خودجوش به مطالعات تحقیقاتی درباره موضوع دینی شان می پردازند.

وی بیان کرد: برای ترغیب بازی سازان به سمت پژوهش در تولیدات شان، بخش خاص و ویژه ای را در جشنواره بازی های رایانه ای امسال قرار داده ایم تا بازی سازان به ویژه بازی سازان ارزشی، در تولیدات شان با کیفیت ترین پژوهش را داشته باشند. بر این اساس بازی هایی که بیشترین پژوهش را در کارهای شان داشته باشند، در این بخش ویژه از آنها تقدیر خواهد شد تا پژوهش های شان براساس حقایقی باشد که کشف کرده اند.

حسینی اظهار کرد: بنظرم استعدادهای بسیار شگفت انگیزی در حوزه بازی سازی در کشور وجود دارد که مثال آن را در کشورهای منطقه نداریم. ما براساس همین استعدادهای بازی های شاخصی تولید کرده ایم. ممکن است کسی این کرده را بگیرد که صنعت مان نمی تواند هنوز به صورت سیستماتیک بازی هایی با کیفیت تولید کند، اما با توجه به استعدادهایی که وجود دارد، هر لحظه امکان این است که یک پدیده جدید در حوزه بازی بتواند ظهور پیدا کند.

وی ادامه داد: به دلیل اینکه تیم های بازی سازی زیادی به صورت مستقل و انفرادی فعالیت می کنند و ظرفیت و علاقه به بازی سازی در کشورمان بسیار زیاد است، در کشور این نوید وجود دارد که هم بازی های خوبی بسازیم و هم از طریق این بازی ها بتوانیم در بازارهای اشباع نشده داخل و بین المللی درآمدزایی کنیم.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

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

۱۳۹۶/۰۳/۳۱

