

۱۳۹۶/۰۳/۳۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 21 2017

چهارشنبه  
خردلا

۲۵

اذان صبح ۴:۰۲

طلوع آفتاب ۵:۴۹

اذان ظهر ۱۳:۰۶

اذان مغرب ۲۰:۴۵

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▲ ۱۳	۳۲۴۹۵	دلار
▼ ۶۰	۳۶۱۸۳	یورو
▼ ۲۲۸	۴۱۰۴۲	پوند
▲ ۱۱۴	۲۹۲۰۲	صهیین
▲ ۴	۸۸۴۷	درهم امارات
▲ ۳۴	۳۳۲۴۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۷۴۴	دلار	
۴۲۶۵	یورو	
۴۸۴۰	پوند	
۳۴۴۰	صهیین	
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

۱

وب سایت جدید نظام رده بندی سنجی ESRA

**روزگارها**

روزنامه های رسالت، حسپان

۲

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

**حسپان**

۳

وب سایت جدید نظام رده بندی سنجی در راه است

**حسپان**

۴

هفتم تیرماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تئ جی سی

**دوشنبه**

روزنامه های رسالت، حسپان، روزگار ما

۵

وب سایت جدید نظام رده بندی سنجی «این اس آر ای» در راه است

**رسالت**

۶

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

**دن و آوران**

روزنامه های حسپان، هدف و اقتصاد

۷

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

**روزگارها**

۸

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

**رسالت**

۹

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

**افسانه**

۱۰

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

**حسپان**

۱۱

وب سایت جدید نظام رده بندی سنجی «این اس آر ای» در راه است

**رسالت**

۱۲

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

**امرتبا**

۱۳

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

**جامع نیوز**  
JameNews

۱۴

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

**خبرگزاری خبر**

۱۵

هفتم تیر آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تئ جی سی

**ICT**  
PRESS

۱۱

وب سایت جدید نظام رده بندی سینی ESRA در راه است



۱۲

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در نخستین همایش بین اقلالی صنعت بازی تهران



۱۳

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در غایشگاه و همایش تئ جی سی



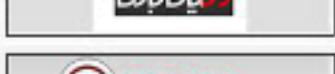
۱۴

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین اقلالی صنعت بازی تهران



۱۵

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در غایشگاه و همایش TGC



۱۶

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در غایشگاه و همایش تئ جی سی



۱۷

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در غایشگاه و همایش تئ جی سی



۱۸

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



۱۹

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در غایشگاه و همایش تئ جی سی



۲۰

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین اقلالی صنعت بازی تهران



۲۱

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در غایشگاه و همایش تئ جی سی



۲۲

«تجارت بازی» ایران در دست بازی سازان خارجی



۲۳

جلب مخاطب، پیش شرط تائیرگذاری فرهنگی



۲۴

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین اقلالی صنعت بازی تهران



۲۵

فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمزکام آلمان



۲۶

فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمزکام آلمان



۲۷

اختصاص بخش ویژه پژوهش، بازی سازان ارزشی را ترغیب خواهد کرد



## تعداد محتوا : ۱۴



روزنامه

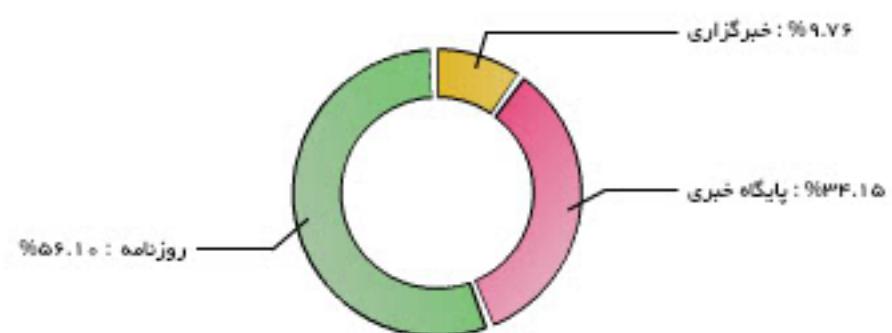
۲۳

پایگاه خبری

۱۴

خبرگزاری

۴



## وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنجی ESRA در راه است

وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنجی بازی (ESRA) به زودی با بخش‌های متنوع و با هدف آگاهی بخشی دقیق نسبت به بازی‌ها و این که برای چه رده‌سنجی مناسب‌هستند؛ آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های ویدئویی به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های تعلیمی در دنیا امروز شناخته می‌شوند و گسترده‌ترین گروه بازی‌های آن‌ها را می‌توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی‌ها پردازد. 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 موردنیاز در خصوص محتواهای آسیب‌رسان بازی‌ها را در اختیار افراد جامعه‌ی خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های ویدئویی را در جوامع شان رواج دهند.

در کشور مانیز نظام رده‌بندی سنجی 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 محتواهای بازی‌های PC و کنسولی و رده‌بندی سنجی آن‌ها بر اساس محتواهای 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 بازی‌های ابررسی و رده‌بندی سنجی کرد، زمان آن فرار سید تا فرهنگ‌سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی‌های نیز در جامعه‌فرآگیر شود. نگرانی و عدم آگاهی و شناخت خانواده‌ها محتواهای بازی‌ها و تأثیرات سوء‌جسمانی و روانی بازی‌های ابر اثر استفاده نادرست، نظام ESRA را بر آن داشت تا تمامی اطلاعاتی که خانواده‌ها برای انتخاب درست بازی‌های نیاز دارند را برای آن‌ها جمع‌آوری کند و در اختیار آن‌ها قرار دهد.

از این رونظام طرح ریزی وبسایت جدید ESRA آغاز شد تا خانواده‌ها و کاربران بازی‌های ویدئویی پا مراجعته به آن پتوانند هم بازی‌های مناسب گروه سنجی مدنظر خود را پیدا کنند و هم اطلاعات خود را در زمینه این گونه بازی‌ها فراش 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](http://www.esra.org.ir) در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

## هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت‌نام در

نمايشگاه و همایش تی جی سی

از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برنده‌سازی 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 فضای مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند. تبریزیابی 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 دیرخانه 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 کنند.

## آخرین مهلت ثبتنام برای حضور در نخستین Tehran Game همایش بین المللی Convention هفتم تیرماه تعیین شد

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 صنا و  
سیما پریا شود.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه‌فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرين توآئمندی‌ها، 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 توآئمند داخلی و همچنین Riot Games، سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و

وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنی در راه است

منابع دیگر: روزنامه‌های رسالت، حسپان، روزگار ما



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

## هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت‌نام در نمایشگاه و همایش تی‌جی‌سی

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 همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متعدد در ۵ یخش 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 شرکت‌های چون Microsoft، Riot Games، Zynga، Eidos، Ubisoft، Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه‌بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازی، برنده‌سازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران

با هدف آگاهی‌بخشی درباره محتواهای بازی‌ها:

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

وبسایت جدید نظام رده‌بندی سنی بازی «ای‌اس آر ای» بازودی با یخش‌های متعدد 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 زبان امروز شناخته می‌شوند و کمتر کودک یا نوجوانی را می‌توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی‌ها نیازداشده باشد. روزافزون اقبال افراد از بازی‌های ویدئویی و پدیدار شدن اسیب‌های 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 محتواهای اسیب‌رسان بازی‌ها را در اختیار افراد جامعه خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های ویدئویی را در جوامع شان رواج دهند.

### مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران

تصویر، حتی پرهیجان‌ترین بازی‌های کامپیوتري را هم به پایان برساند. همانند پیش‌رفته‌ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مججهز بودن به فناوری کوانتم دات تا ۱۲۵٪ خلیف نور RGB، بويژه 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 تامرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری بارگاه‌های زنده را مشاهده خواهد کرد. این مانیتور از اصلی‌ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران Tehran Game Convention یا TGC ۲۰۱۷ (۲۰۱۷TGC) به علاقه‌مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صدا و سیمای 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.

نوآوران-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. جداول 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 C27FGY 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 بین‌المللی صنعت بازی تهران

می‌شود. این اعجای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مسابقات بلندگویان، از جمله خصوصیاتی است که امکان غوطه‌ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زودهنگام چشم می‌شود. جدا از این اعجای صفحه نمایش، حالت محافظت چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می‌رساند. نور آبی بیش از هر دیگری شبکه چشم و انتزاعی می‌کند.

علاوه بر قابلیت‌ها و قابلیت‌های پیشرفت، مانیتورهای C77FG7 سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شده جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award (زن) شد.

این مانیتور از اصلی‌ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران با TGC (۲۰۱۷ Convention - ۲۰۱۷ TGC) به علاقه‌مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران میزبان هلاکت‌مندان خواهد بود. نیت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس‌ها و کنفرانس‌های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه‌مندان فراهم شده است.

### درباره شرکت سامسونگ

سامسونگ الکترونیکس الیافی‌خش دلای است و ایندیه را ایده‌های تو و فناوری‌های خلاقانه و کاربردی این شکل من‌دهد. حاصل خلاقت و تواندیه بی‌وقوفه سامسونگ، دگرگونی و ارتقاء تغییری نوین در دنیا تلویزیون‌ها گوشی‌های هوشمند، دستگاه‌های پوشیدنی، تبلت‌ها دوربین‌ها لوازم دیجیتال، جیوه‌رات پریشکی، سیستم‌های شیکه و قطعات نیمسرانا و نمایشگرهای حریفانی است. برای اطلاعات بیشتر در روابط آخرین اخبار، می‌توانید به <http://news.samsung.com> مراجعه کنید.



سرویس اقتصادی - 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 پنهان‌ملو بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فراسوی گیم کلکشن (Game Connection) برگزار می‌شود. ایندیه از این اتفاقات لازم برای جهانی گردید صنعت بازی ایران عنوان شده است.

به گزارش اینجا، شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ‌هم را جمله اسپرسهای این رخداد است. جدای از صفات مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را این در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C77FG7 است.

این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خوبیده دنیا با زمان واکنش پایین‌تری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویر با عنوان Refresh Rate دلت نا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بیوپزه سیز و فرمز نیره 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 معرفه اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ‌های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخمه‌های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت‌های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ گشتاست و پوشش 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 اختیارتان قرار می‌گیرد.

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

نیت کنترل است ۱۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال ظاهری پیشرفته پل VA سامسونگ نیز میزبان بیرون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشدهای آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً نیره و رنگ سفید گاملاً 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 صداوسیمابریا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه ای فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توافقنامه ها پروردگاری 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 توافقنامه داری و همچنین Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft، Insomniac و Riot Games از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، فراز است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برنامه 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 گویی میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کنند تا در فضای مناسب نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل های 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 بگزارش 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 صداوسیمابریا شود. برپا شود در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه ای فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توافقنامه ها، پروردها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

چایگزیاری مناسب بشدگووار، حمله خسوسیاتی است که امکان خودنمودر شدن گفکر گلوبر در هفدهانی پارک را فراهم کرده و در میان حال مبالغه از خستگی رویدنگاه جسم من میشود. حدازه اینی سهند نمایش، حالت سهندگانی چشم Eye Saver Mode نیز با آنکه نور ایمیل، میزان خستگی چشم را به حداقل میرساند. نور ایمیل یعنی نورهای دیگری که تبدیل چشم را ازحریق می کنند.

علاوه بر سهندگانها و فناوری های پیشرفته مانند پروژه ای CRTFGY، سهندگانگاه به احتمال ظاهری نیز راهی این سهندگانی می شوند و در رساله ۱۶- آینه‌چشم‌شندگانهای بیرونی طراحی از موردست. [Good Design Award](#)، [G-Media](#)، [G-Design](#)

سازنگ نور شدندز کلام ملائمه قیق و واضح بیدهی می شوند  
بنابراین اول بین دو هر کلروری در ایرانی تاریخ امنیتی این فرمول  
و تعبیاتی قابل تضمیم تصوری بر زنگ های رنده را منع کرد  
خواهد گردید.  
یعنی دیگر کو شاخه هایی جایز باشند تغییر می نمایند تا  
وحشی خالکشانی های باشند از این تغییر شدید  
نتیجه این است که مسلسل گام ای سیستم فرخ  
GPS کنترل شده و حفظ تغییرات مسیری خالکشانی  
AOS، RTS، RPG را اسرور فتووی و خود کنترل  
برخوبی می کنند. همچنان که تغییرات مسیری محدوده  
می شوند توجه به نوع مارپیچ های تغییر تصوری در اختصار زمان  
فرمول را کنید.  
شروع کنید با اینکه با هدایت می شوند که در هر چهار

تر حسوزه طراحی و توئیت بازی مانند هدف از رویداد که با همکاری بندهای بازی های ریلایان (name) شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Connection) برگزار می شود، احتمال ایجاد از این افرادی جوانی کوچک صفتی بازی ایلری هنوان است.

شروع سلسیونگ الکترونیکس از پورتو برزیل های تواند بازی ریلایان هم از خود می بیند هم از حضارت عالم سپس شرکتی این ریلایان انتد اخیر خواسته اند

شروع می سوند و چندین بارین موقایع خود را دارند

در این تعاملاتگاه معرفی خواهد شد که یکی از مخصوصان ماینریست میگردید که بعد این شرکت مدعی

JCVEFGY

SAMSUNG



**هدف و اقتصاد - تهران** ناکستر از یک ملک دیگر  
میزبانی از این هزار و هشتاد و سه هزار هزاری هایی منعمت  
هزاری تهران خواهد بود. این نمایشگاه از تغیرات است

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 اسیاتسرهای 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 C27FG20 است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکتش 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 پرهیجان ترین بازی‌های کامپیوتوری را هم به پایان برساند. همانند پیشرفته ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجhz بودن به قابلیت کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور sRGB، بویزه 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.

## رسالت

### با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی‌ها؛ وب سایت جدید نظام رده‌بندی سینی «این اس آر ای» در راه است

وب سایت جدید نظام رده‌بندی سینی بازی «این اس آر ای» به زودی با بخش‌های متعدد و با هدف آگاهی بخشی دقیق نسبت به بازی‌ها و این که برای چه رده‌سینی 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 کوک کیا توان یافته که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی‌ها تپردازد. گزارش روزافرین اقبال افراد از بازی‌های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب‌های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن‌ها، جوامن که در این مورد دغدغه‌های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام هایی کرده‌اند که اطلاعات مورد نیاز درخصوص محتواهای آسیب‌رسان بازی‌ها را در اختیار افراد جامعه خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های ویدئویی را در جوامن شان رواج دهند.

## امتیاز

### ماهیت‌های گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران

سرویس اقتصادی-تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «تمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره‌ها و شرکت‌های فعال در حوزه طراحی و توسعه بازی‌ها 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. به گزارش امیاز؛ شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپارسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این تمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C7VGv است.

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

همانند پیشرفتیه ترین تلویزیون‌های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کواتروم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB پوشیده سبز و قرمز تیره را پوشش می‌دهد که حتی در پرایور نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می‌شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماسای 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 گامای سیاه، نرخ کنترast ووضوح تصویر برای حالت‌های AOS، FPS، RTS، RPG و تصویر در اختیارات قرار می‌گیرد.

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

نسبت کنترast: ۱۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفتیه پنل QLED سامسونگ نیز میزان بروز رفت نور را از کل صفحه تمایش و گوشش های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور سیار کم، رنگ سفید کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روش دیده می‌شوند.

انحنای ۱۸۰° میلی‌متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیاتی است که امکان خودکار شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زودهنگام چشم می‌شود. جدا از انحنای صفحه تمایش، حالت محافظه 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 C7VGv سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبا و داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شد جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award گرفت.

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

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

دریاره شرکت سامسونگ الکترونیکس

سامسونگ الکترونیکس الهام بخش دنیا است و آینده را با ایده‌های تو و فناوری‌های خلاقانه و کاربردی اش شکل می‌دهد. حاصل خلاقیت و نوآوری بین وقفه سامسونگ، دگرگونی و ارائه تعریفی نوین در دنیای تلویزیون‌ها، گوشش های هوشمند، دستگاه‌های پوشیدنی، تبلت‌ها، دوربین‌ها، لوازم دیجیتال، تجهیزات بی‌سیمی، سیستم‌های شبکه و قطعات نیمه رسانا و تمایشگرهای حرفره‌ای است. برای اطلاعات بیشتر و دریافت آخرین اخبار، می‌توانید به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... و سایت [news.samsung.com](http://news.samsung.com) مراجعه کنید.)**ماینپورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۴۰۰-۰۲-۲۰)**

جامع خبر (جامع نیوز) تهران تاکنتر 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 ماینپورهای گیمینگ هم از جمله اسپاتسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد یکی از این محصولات ماینپور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C7VPGV است.

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

همانند پیشتر فته ترین تلویزیون های سامسونگ، این ماینپور مخصوص بازی نیز با مججهز بودن به فناوری کوانتم داد تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بروزه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در پایین نور شدید نیز کاملا دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مسح اینترنت و تعاملاتی فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این ماینپور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، ترخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های AOS، FPS، RTS، RPG و RPG را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، پهلویان تصویر در اختیاراتان 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 ماینپور را مججهز به تور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این ماینپور، بهترین نسبت موجود در ماینپورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشتر فته پبل C7VPGV سامسونگ نیز میزبان بروز رفت.

نور را از کل صفحه تمایش و گوشش های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور سیار کم، رنگ سفید کاملا تیره و رنگ سفید کاملا روش دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰ میلی متری این ماینپور 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 تمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode میزبان خستگی چشم را به حداقل می رساند. تور آبی بیش از هر نور دیگری شبکه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشتر فته، ماینپورهای C7VPGV سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شد

جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاین شد.

این ماینپور 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 چهارم ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیمای 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://fatehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.

**هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش قی جی سی (۱۴۰۰-۰۶-۰۲-۲۰)**

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، پژوهه 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 توأمده داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت های جوں Insomniac, Riot Games, Microsoft, Eidos, Zynga, Ubisoft, Eidos, Zynga, Ubisoft.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، بروندسازی 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 فضای مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند.

برایانی 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 شناسی [fa.tehrangamecon.com/register](http://fa.tehrangamecon.com/register) مراجعه کنند.



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

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 توامندی ها، بروزه 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 توامده داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت های جوں Riot Games, Microsoft, Eidos, Zynga, Ubisoft, Eidos, Zynga, Ubisoft.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، بروندسازی 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 فضای مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند.

برایانی 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 شناسی [fa.tehrangamecon.com/register](http://fa.tehrangamecon.com/register) مراجعه کنند.



## وب سایت جدید نظام رده بندی سنجی ESRA در راه است

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

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS بازی های ویدئویی به عنوان یکی از مهم ترین رسانه های تماشی 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 پیدایار 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 موردن نیاز درخصوص محتواهای آسیب دهنگ بازی ها را در اختیار افراد جامعه می خودند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی های ویدئویی را در جوامع شان رواج دهند.

در کشور ما نیز نظام رده بندی سنجی 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 سئی آن ها بر اساس محتواهای آسیب رسان بود. در گام دوم و با توجه به فرآیند 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 سئی کرد، زمان آن فرا رسید تا فرهنگ سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی ها نیز در جامه فرآیند 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 اوری کند و در اختیار آن ها قرار دهد.

از این رو نظام طرح ریزی و وب سایت جدید ESRA آغاز شد تا خانواده ها و کاربران بازی های ویدئویی با مراجمه به آن بتوانند هم بازی های مناسب گروه سئی 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 پیکنکوگرام ها، مشاوره های آنلاین و غیره اشاره کرد.

وب سایت جدید ESRA هم اکنون در مرحله ای آزمایشی خود قرار داشته و در آینده ای نزدیک تحت آدرس [www.esra.org.ir](http://www.esra.org.ir) در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

## مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در نخستین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (TGC ۲۰۱۷)

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 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 برند های گیمینگ هم از جمله اسپاپسرهای 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 C77FGW است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش بدیری 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 کامپیوترا را هم به پایان برساند.

همانند پیش رفتنه ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB پوشیده سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برایر نور شدید نیز کاملا 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 کنترast ووضوح تصویر برای حالت های AOS, FPS, RTS, RPG و RTS پوشیده و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیارات قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، متوجهی روی صفحه را نیز به سیک 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 کنترast ۱:۳۰۰۰۰ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل QLED سامسونگ نیز میزان بروز رفت نور را از کل صفحه تمایش و گوشش های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور سیار کم، رنگ سیاه کاملا تیره و رنگ سفید کاملا 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 از خستگی زودهنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه تمایش، حالت محافظه 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 C77FGW سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبا داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award Zain 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 (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا چهارشنبه ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیمای 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

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

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش Game Connection، با همکاری شرکت TGC، با همکاری شرکت Game Connection، 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 Riot Games، Microsoft، Eidos，Zynga، Ubisoft، Insomniac، Eidos، Zynga، Ubisoft، برایان کنند. حضور سخنرانان از شرکت های توسعه بازی خارجی از شرکت هایی چون،

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازی، برنده‌سازی و فرست 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 کنند تا در فضای مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند.

برایان ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدربان 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 تشریف fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.

## سینما - Cinema

### ماهیت های گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران

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 سیننا، شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید ماتیورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را تیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد یکی از این محصولات ماتیور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C7VFGv است.

این ماتیور ۲۷ اینچی، اولین ماتیور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال تردد بروزرسانی تصویر با 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 کامپیوتوری را هم به پایان برساند.

همانند پیش‌رفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این ماتیور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB بویژه سبز و قرمز تیزه را پوشش می دهد که حتی در برایر نور شدید نیز کاملا 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 ماتیور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، تردد کنترast ووضوح تصویر برای حالت های AOS، FPS، RTS، RPG و

یهترین تصویر در اختیار توان رفته است که هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را تیز به سیک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز ماتیور را مجهز به

نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنترast: ۱:۳۰۰۰:۱ این ماتیور، پهلویان نسبت موجود در ماتیورهای این رده است و در عین حال فناوری پیش‌رفته پنل QLED سامسونگ نیز میزبان برون رفت تور را از کل صفحه نمایش و گوشته های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در تور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملا تیره و رنگ سفید کاملا روشن دیده می شوند.

انحنای ۰۱۸۰ میلی متری این ماتیور 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 محافظه چشم Eye Saver Mode نیز (دامنه دارد...)

(ادامه خبر ...) 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 C7VFG7 سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبا و داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معترض Good Design Award گزین 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 چهارشنبه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود. ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس‌ها و کنفرانس‌های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.



## دریافت مقاله

## هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۴۰۷-۱۴۰۶/۰۳/۲۰)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی 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 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 بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توافقنامه‌ها، 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 بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار می‌دهند. حضور سخنرانان از شرکت‌های توافقنامه داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌های جون، Riot Games، Microsoft، Zynga، Eidos، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرست های سرمایه گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شود. این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند تا در فضای مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند. برایانی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان 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. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می‌توانند به شناسی [fa.tehrangamecon.com/register](http://fa.tehrangamecon.com/register) مراجعه کنند. آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی 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 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 بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توافقنامه‌ها، 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 بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار می‌دهند. حضور سخنرانان از شرکت‌های توافقنامه داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌های جون، Riot Games، Microsoft، Zynga، Eidos، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرست های سرمایه گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شود. این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند تا در فضای مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند. برایانی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان 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. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می‌توانند به شناسی [fa.tehrangamecon.com/register](http://fa.tehrangamecon.com/register) مراجعه کنند.



هفتمین تیر ماه، آخرین مهلت پیش نام در نمایشگاه و همایش (TGC) (۱۰/۰۷/۰۴-۱۱/۰۷/۰۴)

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد. گزارش پردازی می‌گیریم 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 صنا و سیما برپا شود در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی مجاز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توافقنامه 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 کارکرنده صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft، Insomniac و کنفرانسین سخنرانان خارجی از شرکت های چون



هفتمین تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تئی حسی (۱۴۰۰/۰۷/۱۵-۱۶/۰۷/۱۷)

آخرین مهلت ثبت نام و ای 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 Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

در این رویداد ۱۷ 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 کنارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متعدد 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 کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان Riot Games Microsoft، Riot Games و Eidos Zinga، Ubisoft از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پل تخصصی در حوزه توسعه بازار، پرندسازی 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 کنند تا در فضای مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پل ها بیان کنند.

برای این 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 طرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به شناسی [tehrangamecon.com/register](http://tehrangamecon.com/register) مراجعه کنند.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تئی حسی سی (۱۴۷/۲۲۴-۱۴۷/۲۰۷) است.

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 صنایع و سرمایه برگزار شود. (آدامه دارد...)

(ادامه خبر...) در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرين توافقندي 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 Riot Games، Microsoft، Zynga، Ubisoft، Eidos، Insomniac و نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است مه پل تخصصی در حوزه توسعه بازار، پرندسازی و فرست 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 کنند تا در فضای مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند.

برای این روز، 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 طرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است.  
علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی زیر مراجعه کنند [fa.tehrangamecon.com/register](http://fa.tehrangamecon.com/register)



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

日本語翻訳

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

به گزارش روابط عمومی ب تیاد 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 اسیب های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن ها، جوامنی که در این مورد دغدغه های جدی داشتند، شروع به طراحی و تدوین نظام هایی کردند که اطلاعات موردنیاز در مخصوص محتواهای اسیب زمان بازی ها را در اختیار افراد جامعه ی خود قرار دهند و همچنین، فرهنگ صحیح استفاده از بازی های ویدئویی را در جوامن شبان روانی را در دست دهند.

در کشور ما تیز نظام رده بندی سئی بازی های رایانه ای (ESRA) از سال ۱۳۸۸ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تیز 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 سئی آن ها بر اساس محتواهای آسیب رسان بود در گام دوم و با توجه به فراگیر شدن بازی های موبایل، رده بندی این گونه بازی ها تیز در دستور کار این نظام قرار گرفت.

پس از اینکه ESRA تعداد قابل توجهی از بازی ها را بررسی و رده بندی سنتی کرد، زمان آن فرا رسید تا فرهنگ سازی در زمینه استفاده صحیح از بازی ها تیز در جامعه فرآگیر شود. نگرانی و عدم آگاهی و شناخت خاتواده ها از محتوای بازی ها و تأثیرات سوء جسمانی و روانی بازی ها بر اثر استفاده تادرست، نظام ESRA را بر آن داشت تا تعاملی اطلاعاتی که خاتواده ها برای انتخاب درست بازی ها نیاز دارند را برای آن ها جمع اوری کند و در اختیار آن ها قرار دهد. از این رو نظام طرح ریزی وب سایت جدید ESRA اغزار شد تا خاتواده ها و کاربران بازی های ویدئویی با مراجمه به آن بتوانند هم بازی های مناسب گروه سنی مدنظر 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 پندتی، معرفی پیکنکogram ها، مشاوره ای آنلاین و غیره اشاره کرد. وب سایت جدید ESRA هم اکنون در مرحله ای آزمایشی خود قرار داشته و در آینده ای نزدیک تحت آدرس [www.esra.org.ir](http://www.esra.org.ir) در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.



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

آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین تماشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شده گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی رایانه ای، نخستین دوره تماشگاه 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 تماشی می گذارند.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (IGF)

تاب 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 اسپاسرهای 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 C7VGW است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال ترخ بروزرسانی تصویر با همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۶۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان من دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

همانند پیشرفت‌هه ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به قابلیت کوانتوم دات تا ۱۲۵ هیلف نور RGB، بیویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملا دقیق و واضح دیده می شود. 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 گاماتی سیاه، نرخ کنتراست و پسچو را برای حالت های AOS، FPS، RTS، RPG و RPD را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیار قرار می کند.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، متهای روی صفحه را نیز به سیک معمول در بازی‌ها 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 می‌افزاید.

میلی متری ۱۸۰ در کنار جایگذاری مناسب یلنگوکه، 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 اینجا صفحه نمایش، حالت محافظت 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.

این مانیتور از اصلی ترین مخصوصاتی 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 چهارم ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیمایی جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (TGS-TF/TI) است.

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 کنند.

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

(ادامه خبر ...) 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 کنند تا در فضای مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند. برایان ۶ کلاس تحصیلی 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 هفته تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به تمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به شناسی [fa.tehrangamecon.com/register](http://fa.tehrangamecon.com/register) مراجعه کنند.

## تبارت

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

سرا رشدی 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 موبایل تمایل دارند و ایران در طول سال های گذشته در حوزه اپلیکیشن تویسی و تولید بازی های موبایلی با قدرت وارد عرصه رقابت شده است. با این حال قواعد بازار در این حوزه با قواعد بازار متفاوت است. به دلیل ماهیت غیرفیزیکی بازی، بازار داخلی و خارجی معنای خود را از دست داده و به قول مهرداد 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 جزوی 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 ۱۵ (امیلادی ۱۳۹۴ شمسی) گزارشی را منتشر کرد که هنوز توان می دهد درآمد بازار بازی در ایران به ۴۵۰ میلیون دلار رسیده است که رتبه ۲۴ جهان را برای ایران به ارمغان آورد. این در حالی است که این رقم براساس معیارهایی از جمله تولید ناچالص داخلی، جمیعت و ضریب نفوذ ایسترت 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 ندارد، اما برای صنعت تازه نفسی که هنوز چند سالی پیشتر از فعالیتش نمی گذرد، رقم خوبی به نظر می رسد.

تکاپو در فروشگاه های مجازی موبایل

تباید فراموش کرد که به لطف همه گیر شدن موبایل، بازی های موبایل پیشترین 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 ۱۱ تا ۱۰ سال و سابقه تولید این بازی ها در سایر کشورهای جهان افزون بر ۳ سال است. هم اکنون ۲۲ میلیون نفر در کشور به دنبال بازی های رایانه ای هستند، تعداد زیادی از این جمیعت به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند که پیشتر موبایلی هستند. بر همین اساس هم شاید بد نباشد تگاهی به وضعیت موبایل مارک ها و بازی های موجود در قفسه های مجازی آنان بیندازیم تا از رقابت های تولیدکنندگان در این فضا نیز مطلع شویم.

سعید رسول اف، رئیس سندیکای برنامه های موبایل در بررسی وضعیت موبایل مارکت این از جمله بازی های موبایلی به «گسترش تجارت» می گویند در حوزه 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 پخش 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.

تیز به بازار بین المللی راه یافته اند که این نشان از کیفیت بالا و رو به پیشود 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 چندانی انجام نمی شود.

بازار داخلی یا خارجی؟

هرچند که ظرفیت بازار داخلی بازی محدود است، با این حال عدمه این ظرفیت محدود تیز در دست بازی سازان خارجی است. هزینه ارزان و گاه رایگان بازی های رایانه ای خارجی در کنار نوع، گرافیک و محتوای جذاب بازی ها همه از جمله عوامل مؤقتیت بازی های رایانه ای خارجی در بازار داخلی است؛ مولفه هایی که به دلیل تبدیل سرمایه گذار و شروع دیرهنگام ایران در این صنعت هنوز برای بازی سازان بومی فراهم نیست. با این حال هنوز هم فرست برازی کشف بازارهای پکر 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 موضع و چالش های بازارهای سنتی مانند گمرک مواجه نیستیم و فارغ از مزینندی های جنگلیابی راه برای توسعه بازار مخاطبان فراهم است.(ادامه دارد ...)

## تبارت

(ادامه خبر) شاید به همین دلیل هم مهدداد 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 سازهای ما نیز به بازار به نگاه باری می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

مهدهی نیازی که خود از تولیدکنندگان بازی های دیجیتالی 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 ازیش تعیین شده بین المللی، بازی های خود را در مارکت هایی مانند گوگل پلی به فروش بگذارد. اینه برای موقوفت در گوگل پلی هم فقط ورود به این مارکت کافی نیست و باید روی تبلیغات مانور نمود تا بتوان مخاطبان را به سوی محصولات خود جلب کرد. به عقیده من بازار بازی، یک بازار آزاد و بین المللی 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 گویند به عقیده من حضور در بازار آزاد و چالش می تواند یک فرصت باشد و بازی سازان را قادر به افزایش کیفیت کند. اما اینکه می توان به طور مستقیم محصولات را روی موبایل مارکت هایی بوسی یا جهانی فرستاد راهی برای رقابت آزاد به شمار می آیدالیته بازی سازان ایرانی بیشتر در حوزه بازی های اندرویدی فعالیت دارند و به دلیل تخصصی بودن بازی های سیستم عامل iOS توانسته این در این حوزه زیاد وارد شوند.

سخن پایانی

همانطور که پیش از این گفته شد، بازار صنعت بازی، به دلیل ماهیت غیرفیزیکی محصولاتش با بازارهای متنی 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 فرصت 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. تباید فراموش کرد که بازار بازی در اینتای راه قرار دارد و برای رشد و رسیدن به میانگین های جهانی راه طولانی در پیش دارد.

۱۹

## تبارت

### جلب مخاطب، پیش شرط تائیرگذاری فرهنگی

صنعت پولساز بازی های دیجیتالی 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 مستولان دولتی حوزه بازی سازی، تولید محصولاتی در جهت ترویج فرهنگ ایرانی در میان گروه های سنتی مختلف مهم ترین هدف ایران برای ورود به حوزه بازی سازی به شمار می آید. پیش از این هم بازها شنیده ایم که کارشناسان و مستولان 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 محظوظ پرطرفداری به نام بازی های رایانه ای؟

البته که این روش می تواند تائیرگذاری بالایی داشته باشد، به ویژه آنکه مخاطبان بازی های رایانه ای طیف وسیعی از گروه های سنتی مختلف از خردسالان تا جوانان را تشکیل می دهند به کمک تولید محظوظ و اطلاع رسانی به این گروه گسترده اجتماعی می توان امیدوار بود که جامعه آینده به سمت و سوی ازیش تبعیض شده و به دور از تضادهای فرهنگی وحشتتاک پیش خواهد رفت.

اما برای حرکت در این مسیر و دیدن بازخورددهای مثبت مقدماتی لازم است که باید فراهم شود در حال حاضر بازی های رایانه ای ایرانی رو به افزایش است و می بینیم که در کنار انتشار جوانان ایرانی برای ورود به دنیای هیجان انگیز بازی های دیجیتالی، 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 بوسی دارد. با این حال تباید فراموش کرد که محظوظ زمانی می تواند تائیرگذار باشد که مخاطب داشته باشد.

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

سارا رشادی زاده - روزنامه نگار

## مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۴۰۵-۱۵/۰۲/۲۱)

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 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 C77FGW 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 کوانتم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB پوشیده سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برای نور شدید نیز کاملا دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زندگانه 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 ووضوح تصویر برای حالت های AOS, FPS, RTS, RPG و

پهلوانی تصویر در اختیاراتان قرار می گیرد. شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سیک 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 ۱:۳۰۰۰ این مانیتور، پهلوانی نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیش‌رفته پنل LA سامسونگ نیز میزان بروز رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوش های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیاتی است که امکان خودکار 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 محافظه 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 C77FGW سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شد جایزه بهترین طراحی را از موسسه معترض Good Design Award گرفت.

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 چهارشنبه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

بیت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسمو از طریق سایت <http://fatehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.

## ۹ شرکت بازی ایرانی در گیمز کام آلمان (۱۴۰۵-۱۵/۰۲/۲۱)

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

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیوهای راسپینا، نوآگیمز، توسعه گر شبکه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گربه های تپل و آرنا شرکت هایی هستند که برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۷ توسط شورای ارزیابی تایید شده اند و در پاویون 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 پرند شرکت پخش تبلیغاتی محصولات در تلویزیون های واقع در پاویون ایران

تبلیغ شخص شرکت در کتاب صنعت بازی ایران تعریف شده برای این فرست های تبلیغاتی هشت میلیون تومان تعیین شده است. این ۹ شرکت می توانند چهت برخه مندی از این فرصت به ایمیل [contact@ircgir](mailto:contact@ircgir) درخواست خود را تا نهایتا ۷ تیر ماه ارسال کنند.

## فرصت ویژه تبلیغاتی ۹ شرکت بازی سازی ایرانی در گیمز کام آلمان

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

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیوهای راسپینا، توآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افراز، آتو، پاییزان، تپ سل، گریه های تپل و آرتا شرکت هایی هستند که برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۷ توسط شورای ارزیابی تایید شده اند و در پاویون 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 پرند شرکت

پخش تبلیغاتی محصولات در تلویزیون های واقع در پاویون ایران  
تبليغ شالخص شرکت در کتاب صنعت بازی سازی

تعریف ی تیعنین شده برای این فرصت های تبلیغاتی هشت میلیون تومان تعیین شده است. این ۹ شرکت می توانند چهت بهره مندی از این فرصت به ایمیل [email protected] درخواست خود را تا نهایتاً ۷ تیر ماه ارسال کنند.

## اختصاص بخش ویژه بزوشن، بازی سازان ارزشی را ترغیب خواهد کرد

گروه شبکه های اجتماعی: مدیر بزوشن بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: برای ترغیب بازی سازان به سمت بزوشن 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 بزوشن را داشته باشند.

سید محمد حسینی، مدیر بزوشن بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به برنامه های واحد بزوشن بنیاد اظهار کرد: واحد بزوشن بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از خردمندانه سال ۹۶ 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 بزوشنی، گزارش آماری با موضوع ورزش های الکترونیک، احصای درآمد های 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 بزوشن در سال جاری است.

وی افزود: واحد بزوشن با تألیف و ترجمه کتاب ایندیغا سعی می کند تا حمایت از پایان نامه ها و رساله های دکتری در این حوزه داشته باشد و سپس بتواند محتوای بزوشنی خوبی را در اختیار بازی سازان قرار دهد.

مدیر بزوشن بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مسأله اصلی این است که اگر بخواهیم محتوای بزوشنی 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. سریال های مذهبی مثل بازی 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 بزوشن 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 بزوشن را داشته باشند. بر این اساس بازی هایی که بیشترین بزوشن را در کارهای شان داشته باشند، در این بخش ویژه از آنها تقدیر خواهد شد تا بزوشن های شان براساس حقایق 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 استعدادها بازی های شالخص تولید کرده ایم. ممکن است کسی این خرده 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 اندادی فعالیت می کنند و ظرفیت و علاقه به بازی سازی در کشورمان بسیار زیاد است، در کشور این تولد وجود دارد که هم بازی های خوبی سازیم و هم از طریق این بازی ها بتواتریم در بازارهای اتباع شده داخل و بین المللی درآمدزایی کنیم.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

۵

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۲/۳۱

