

۱۳۹۶/۰۳/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۴۶۸	دلار
▲ ۲۶	۳۶۳۵۴	یورو
▼ ۲۸	۴۱۴۶۵	پوند
▼ ۵۰	۲۹۲۴۶	سدین
▲ ۱	۸۸۳۸	درهم امارات
▼ ۱۲	۳۳۳۵۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۵۴	دلار
۴۲۶۵	یورو
۴۸۸۰	پوند
۳۴۵۰	سدین
۱۰۳۰	درهم امارات
۱۱۰۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۷۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۴۰۰۰	نیم سکه
۳۷۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	کارگردانان هنری برای تولید محتوای ارزشی وارد صنعت گیم شوند	
۲	حضور بزرگان بازی سازی دنیا در نمایشگاه TGC	
۴	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بزودی آغاز به کار می کند	
۵	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۵	انتشار جزییاتی از نمایشگاه و همایش بین المللی TGC	
۷	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۸	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۸	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۹	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۰	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۰	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۱	حضور سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۱	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۲	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۳	نمایشگاه «تی جی سی» شاهراه ارتباطی بین صنعت بازی ایران با جهان است	
۱۳	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۴	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است	
۱۴	مانیتورهای جدید گیمینگ سامسونگ در نمایشگاه تی جی سی	
۱۶	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	

۱۶	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در نخستین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۷	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۸	سامسونگ به بزرگ ترین نمایشگاه بازی تهران می آید	
۱۸	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۱۹	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	
۲۰	مانیتورهای سامسونگ در همایش صنعت بازی تهران	
۲۰	وب سایت جدید نظام رده بندی سنی در راه است	
۲۱	سامسونگ از جدیدترین مانیتور گیمینگ خود در همایش بین المللی صنعت بازی تهران رونمایی می کند	
۲۲	22امین دوره ی نمایشگاه E3 در حال برگزاری است	
۲۲	جشنواره دانشجویی سرگرم آموز در دانشگاه علامه طباطبایی برگزار می شود	

تعداد محتوا : ۲۹



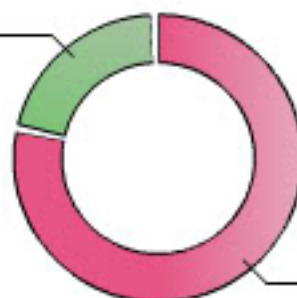
خبرگزاری

۶

پایگاه خبری

۲۳

خبرگزاری : ۲۰.۶۹%



پایگاه خبری : ۷۹.۳۱%



کارگردانان هنری برای تولید محتوای ارزشی وارد صنعت گیم شوند (۱۳۹۶-۰۳-۲۹)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ما از کارگردانان ارزشی همچون میرباقری و آن عده از کسانی که در حوزه آثار فاخر به تولید فیلم می پردازند، انتظار داریم تا با کارگردانی صحنه گیم و ایجاد محتوای بومی در صنعت بازی سازی نقش داشته باشند و محتوایی که برخاسته از فرهنگ خودمان (اسلامی - ایرانی) تولید کنند.

پرهز مینایی، دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به واکنوی این موضوع که تا چه اندازه می توان از محتواهای ارزشی در بازی های رایانه ای بهره مند شد، پرداخت و اظهار کرد: به نظر می رسد هنرمندان باید وارد این موضوع شوند تا بتوانند با ظرافت های هنرمندانه شان محتواهای ارزشی را در درون بازی های رایانه ای قرار دهند. اگر به واسطه هنر بتوانیم این کار را انجام دهیم، قطعاً مؤثر خواهد بود.

وی افزود: امروزه در هالیوود کارگردان های معروفی همچون استیون اسپیلبرگ، تمرکز اصلی شان را بر موضوع گیم قرار داده اند که می توان به فیلم آواتار اشاره کرد که از این فیلم پس از تولید یک بازی رایانه ای تهیه شد. مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: متأسفانه در ایران قشر کمی از کارگردانان مشهور و نویسندگان در حوزه گیم سرمایه گذاری کرده اند و می توان به تهران ۱۵۰۰ اشاره کرد؛ بنابراین کارگردانان ارزشی می توانند در این زمینه ورود کنند و در حوزه گیم هم فعالیت داشته باشند. وی ادامه داد: ما از کارگردانانی همچون میرباقری و آن عده ای کسانی که در حوزه آثار فاخر به تولید فیلم می پردازند، انتظار داریم تا با کارگردانی صحنه گیم و ایجاد محتوای بومی در صنعت بازی سازی نقش داشته باشند، محتوایی که برخاسته از فرهنگ خودمان (اسلامی - ایرانی) باشد. مینایی اظهار کرد: صنعت گیم نیاز دارد تا کسانی که صاحب محتوا هستند همچون دانشگاهیان علوم انسانی، معلمان آموزش و پرورش، اساتید دانشگاه به ویژه اساتید علوم ارتباطات وارد میدان شوند تا در این حوزه یک کار بین رشته ای شکل بگیرد و صنعت گیم تنها به افراد فنی و مهندسی متکی نباشد. مطالعات بازی های رایانه ای

وی بیان کرد: متأسفانه امروزه در صنعت گیم شاهد هستیم که بسیاری از تیم های تولید بازی تنها می توانند بعد فنی و هنری را تأمین کنند و برای ایجاد جذابیت در بخش طراحی بازی دست شان خالی است. اگر امروزه ما بحث مطالعات بازی های رایانه ای را ایجاد کرده ایم، برای این بوده که بتوانیم در این حوزه شاهد اتفاقات خوبی باشیم.

این مدرس دانشگاه تصریح کرد: امروزه باید کارشناس ارشد بازینامه نویسی پرورش یابد تا بتواند بازینامه ای با محتوای بومی تولید کند و در نهایت در اختیار بازی ساز قرار دهد.

وی یادآور شد: رمز موفقیت برخی از کشورها همچون لهستان در تولید بازی این بوده که بازی ها را بر اساس داستان های بومی شان تولید می کنند و از آن سو هم دولت حمایت های مالی را از آنها دارد. امروزه لهستان در حوزه بازی صادرکننده به کشورهای آمریکاست. ما هم این توانایی را داریم تا بتوانیم از فرهنگ غنی ادبیات مان بازی های بومی تولید کنیم.

مینایی در پایان خاطرنشان کرد: امروزه سرمایه گذاران کشور متوجه اهمیت بازی ها نیستند و از سوی دیگر هم این گلایه را از هنرمندان داریم که به این بخش توجه نشان نداده اند درحالی که می توانند به واسطه ادبیات نمایشی، کمک بسیاری را به حوزه صنعت گیم داشته باشند.



حضور بزرگان بازی سازی دنیا در نمایشگاه TGC (۱۳۹۶-۰۳-۲۹)

در این برنامه نحوه حمایت، نظارت، قانونگذاری، تجاری سازی و گسترش صنعت بازی های رایانه ای با تعیین وظیفه دستگاه های مختلف دولتی و حاکمیتی تعیین شده است.

به گزارش گسترش به نقل از عصرنمایشگاه، با در نظر گرفتن ظرفیت های موجود در ایران در زمینه ی بازی سازی و وجود ۲۳ میلیون گیر که روزانه حداقل یک ساعت به بازی می پردازند، امکان پیشرفت و توسعه ی این صنعت در کشور وجود دارد. به علاوه، بازی سازان ایرانی در سال های اخیر توانسته اند بازی های خود را به بازارهای جهانی رسانند و با عرضه در مارکت های بین المللی موفقیت های زیادی کسب کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شتاب دادن به این حرکت رو به جلو، اقدام به برگزاری رویداد بزرگ Tehran Game Convention با حضور ناشرین و بازی سازان بین المللی کرده است تا مقدمات همکاری بازار بین المللی با صنعت بازی ایران را فراهم کند. در صدر اهداف این همایش آشنایی بازی سازان داخلی و نیروهای مستعد بازی سازی با تجربیات و نوع بازی سازی افراد و شرکت هایی است که سال های سال است به فعالیت در این عرصه مشغول هستند. TGC می تواند در واقع پلی جامع و همه جانبه برای اتصال صنعت بازی ایران به کشورهای توسعه یافته ی باسابقه در این حوزه باشد. این همایش بزرگ که در تیر ماه برگزار خواهد شد با همکاری موسسه ی معتبر Game Connection فرانسه برگزار می شود.

برای برگزاری این رویداد و فراهم شدن امکان حضور شرکت های خارجی و بازی سازان از سراسر دنیا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با گیم کانکشن فرانسه تقاضنامه ای برای همکاری امضا کرده است. گیم کانکشن همچنین برای برگزاری انحصاری این رویداد در ایران با بنیاد ملی بازی های رایانه ای توافق کرده است و آن چه به تهران می آید در هیچ کشور دیگری در منطقه و جهان تکرار نخواهد شد. «پیر کارده» مدیرعامل گیم کانکشن در این باره می گوید: «ایران کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای است و از نظر ما ایران با توجه به تعاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش؛ این ظرفیت را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.» گیم کانکشن همچنین به این رویداد به عنوان یک فرصت اولیه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و سرآغازی برای همکاری های دیگر در زمینه های مختلف می اندیشد. کارده در ادامه تصریح می کند: "این نخستین همکاری گیم کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پربار روبه رو باشیم تا مسیر تعامل های آینده باز شود." تهران با برگزار کردن چنین همایش بزرگ و معتبری مستند آینده ای پر بار و درخشان در صنعت بازی به نظر می رسد. «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در همین رابطه می گوید: «این نمایشگاه فرصت بزرگی است که فعالان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران آمده و ظرفیت های بالای سرمایه گذاری و امنیت اقتصادی کشور را از نزدیک ببینند.»

به سبب حضور گیم کانکشن در این رویداد، همه ی کسانی که برای شرکت در این رویداد ثبت نام کنند می توانند با استفاده از نرم افزار Game Connection برای قراردادهای ملاقات خود با ناشرین خارجی یا بازی سازان دیگر و سایر شرکت های حاضر در TGC برنامه ریزی کرده و به این طریق پیش از آغاز همایش از برنامه های قرار ملاقات خود با دیگران باخبر باشند. بدین ترتیب پیش بینی می شود نشست هایی که در رویداد تهران مابین بازی سازان داخلی و خارجی برگزار می شوند بی دردسر، منظم و کارآمدتر باشند. با توجه به فرصت محدود و فشرده ی دو روز برگزاری این همایش بزرگ، وجود چنین امکانی کاملاً ضروری به نظر می رسد.

TGC به عنوان بستری برای آموزش و فراگیری اصول و روش بازی سازی و ارائه ی بازی در مارکت های بین المللی شناخته می شود و به همین سبب تا کنون برنامه ی برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی نهایی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند. سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos, Microsoft, Riot Games, Zynga, Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. گفتنی است بعد از انتشار فراخوان شرکت در این همایش، بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی به دبیرخانه ی برگزاری رویداد رسید که از میان آنها این تعداد محدود انتخاب شده اند. لازم به ذکر است که برای همه ی سخنرانی ها در TGC مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. این حضور گسترده و استقبال بی نظیر از سوی شرکت های بازی سازی و ناشران و همچنین توجه فعالان صنعت بازی در جهان و بازی سازان با تجربه و کارکنان با سابقه درخشان بازی سازی TGC را به بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در خاورمیانه تبدیل می کند، به طوری که برخی از برگزار کنندگان رویدادهای گیم در منطقه برای حضور در همایش تهران علاقه نشان داده اند.

کنفرانس ها به عنوان یکی از مهم ترین بخش های این همایش، موضوع اصلی توجه برگزار کنندگان بوده است و از ابتدا تلاش شده تا بهترین گزینه های ممکن برای سخنرانی و برگزاری کلاس ها انتخاب شوند. در TGC شش کلاس مستر در موضوعات اصلی همایش یعنی بخش های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و تولید و تجارت بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد. اساتید این کلاس ها از جمله بزرگان صنعت بازی سازی و افرادی با سابقه ی طولانی و موفق در این زمینه هستند. «کارگاه طراحی بازی داده محور» عنوان یکی از این کلاس های مستر است که با حضور Mike Acton مدیر اصلی بخش توسعه ی موتور بازی سازی در استودیوی Insomniac برگزار خواهد شد. در کنار این کلاس ها بیش از ۶۰ سخنرانی با موضوعات مشخص در همین زمینه ها برگزار خواهد شد. همچنین در همین بخش از برنامه های رویداد تهران سه پنل گفت و گوی تخصصی نیز برپا می شوند. «ناشرین در بازی شما به دنبال چه چیزی می گردند؟» عنوان یکی از این پنل ها است که قرار است با حضور Caglar Eger از استودیوی Goodgame, Robert Pontow از استودیوی Active Gaming Media و Ahmad Alsafer از استودیوی PlayArabi برگزار شود. این افراد در این پنل در رابطه با شرایط و ارزش های لازمی که هر بازی برای موفقیت در بازارهای مختلف دنیا نیاز دارد صحبت خواهند کرد. دو پنل دیگر با موضوعات «فرصت های سرمایه گذاری برای بازی های ایرانی» و «چالش های پیش روی ناشرین برای در اختیار گرفتن بازار و مخاطب» نیز در راستای اهداف همایش برگزار خواهند شد.

برگزاری TGC می تواند برای نخستین بار یک تعامل گسترده بین بازی ساز داخلی و بازی سازان مطرح بین المللی ایجاد کند. با نگاه به نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور می توان متوجه اهمیت این موضوع شد. به گفته ی «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه ی رویداد، این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند. به گواه صحبت های آشتیانی بسیاری از بازی سازان داخلی نمی دانند بازی آنها برای حضور در بازارهای جهانی باید واجد چه شرایط و دارای چه ویژگی هایی باشد، به همین خاطر از ارائه ی بهترین دستاوردهای خود باز می مانند. وی در این باره می گوید: "ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است." از این نظر، رویداد تهران یک فرصت طلایی برای آشنایی با این ویژگی ها و پیدا کردن راه ورود به بازار جهانی است. وی در ادامه تصریح می کند: "این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهاشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی نزدیک شود."

«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه خاطر نشان می کند که بازار داخلی اساساً امری غیرواقعی است و تصور غلطی است که سال های سال در میان بازی سازان و ناشرین ایرانی جریان داشته است. وی می گوید: "در این فرآیند متوجه شدیم که بازیسازان ما نمی توانند بازی خود را تنها برای بازار داخلی منتشر کنند چون در این صورت هیچ گاه پیشرفت نمی کنند." کریمی قدوسی در رابطه با اهداف برگزاری TGC می گوید: "ما دو هدف بزرگ از برگزاری TGC داریم. یک انتقال تجربه از بازیسازان خارجی به بازیسازان داخلی و دوم انتشار بازی های ایرانی در بازار جهانی. برای همین مهمانان خارجی ما به دو دسته تقسیم می شوند: ۲۰ سخنران و ۳۰ پابلیشر خارجی." برای تحقق این اهداف علاوه بر ساز و کارهای پیش بینی شده در نحوه ی برگزاری و نیز استفاده از گیم کانکشن برای تسهیل روند شکل گیری رویداد، فرم مشخصی برای اجرای آن در نظر گرفته شده است.

در راستای تحقق بخشیدن به اهداف برگزاری این مراسم در تهران، چند طرح حمایتی از بازی سازان داخلی و شرکت کنندگان ایرانی این رویداد در نظر گرفته شده است. از جمله این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از شرکت های دانش بنیان برای حضور در TGC حمایت می کند. طبق این طرح حمایتی و بر اساس آیین نامه ی حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه ی صادرات، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بخشی از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان در رویداد تهران را تقبل کرده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به استقبال گسترده ی بازی سازان شهرستانی، امکان اسکان ارزان قیمت آنها در زمان برگزاری رویداد را فراهم کرده است.

همچنین مسابقه ای با عنوان Development Awards در حاشیه ی TGC برگزار خواهد شد که همه ی گروه ها، تیم ها و استودیوهای بازی سازی داخل کشور می توانند با بازی های خود در آن شرکت کنند. البته لازم به ذکر است به دلیل این که هدف از برگزاری این مسابقه کمک به توسعه ی صادرات بازی های ایرانی است، آن دسته از بازی هایی که پیش از این در مارکت های جهانی از جمله گوگل پلی و اپ استور منتشر شده اند نمی توانند در این مسابقه شرکت کنند. وظیفه ی داوری آثار ارسالی به این مسابقه بر عهده ی بازی سازان و ناشرین مطرح بین المللی است. در پایان، این مسابقه در مجموع چهار برگزیده خواهد داشت که عناوین «بهترین بازی موبایل»، «بهترین بازی کنسول/کامپیوتر» و «بازی نوآور موبایل» و «بازی نوآور کنسول/کامپیوتر» به آنها تعلق خواهد گرفت. از بازی های برگزیده ی اصلی این مسابقه که با نظر داوران و کارشناسان خبره انتخاب شده اند، در تکمیل فرآیند تولید و انتشار حمایت مالی خواهد شد.

حدائق مبلغ این حمایت برای دو بازی اول ۵۰۰ میلیون ریال و برای عناوین نوآور در هر رشته ۲۵۰ میلیون ریال خواهد بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور معرفی بهتر و دسترسی آسان به اطلاعات مورد نیاز در رابطه با TGC اپلیکیشن موبایل این رویداد را منتشر کرده است که از طریق گوگل پلی و اپ استور برای انواع گوشی های اندروید و آیفون قابل دریافت و استفاده است. علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسرها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند. در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند. همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است. معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آنها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آنها گفت و گو کنند.



وب سایت جدید نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بزودی آغاز به کار می کند (۱۳۹۵-۱۶/۴/۲۹)

تهران - ایرنا - وب سایت جدید نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) - با بخش های متنوع و با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی ها و اینکه برای چه رده سنی مناسب هستند، بزودی آغاز به کار می کند.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، بازی های ویدئویی به عنوان یکی از مهمترین 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 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 «پی سی» - 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 «اسرا» 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 «اسرا» 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 «اسرا» 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 آنلاین و غیره اشاره کرد.

وب سایت جدید «اسرا» اکنون در مرحله آزمایشی خود قرار داشته و در آینده نزدیک تحت آدرس www.esra.org.ir در دسترس عموم قرار خواهد گرفت. فرهنگ ۹۳۳۸ ** خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: امید غیاثوند



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

(۱۳۹۶-۰۳-۲۹)

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 نیوزدی از روابط عمومی بنیاد 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 کرده، 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.



انتشار جزییاتی از نمایشگاه و همایش بین المللی (TGC) ۱۱۳۱-۱۳۹۶/۰۳-۲۹

خلاصه خبر: ایران به سبب این که بیشترین جمعیت جوان در منطقه را در خود جای داده است، بیشترین جمعیت تولید کنندگان بازی های رایانه ای و بزرگ ترین جمعیت کاربران اینترنت در منطقه را داراست. به همین سبب به نظر می رسد که رشد اقتصادی، اشتغال زایی و فرصت های کاری از اهداف قابل وصول توسعه ی بازی های رایانه ای باشد. برنامه ی ملی بازی های رایانه ای [...] ایران به سبب این که بیشترین جمعیت جوان در منطقه را در خود جای داده است، بیشترین جمعیت تولید کنندگان بازی های رایانه ای و بزرگ ترین جمعیت کاربران اینترنت در منطقه را داراست. به همین سبب به نظر می رسد که رشد اقتصادی، اشتغال زایی و فرصت های کاری از اهداف قابل وصول توسعه ی بازی های رایانه ای باشد. برنامه ی ملی بازی های رایانه ای ایران به همین سبب تدوین شده است که برنامه ای جامع برای گسترش بازار صنعت بازی های رایانه ای است و در شورای عالی فضای مجازی کشور به تصویب رسیده است. به گزارش سایت اخبار نمایشگاه ها به نقل از عصر نمایشگاه، در این برنامه نحوه حمایت، نظارت، قانونگذاری، تجاری سازی و گسترش صنعت بازی های رایانه ای با تعیین وظیفه دستگاه های مختلف دولتی و حاکمیتی تعیین شده است. با در نظر گرفتن ظرفیت های موجود در ایران در زمینه ی بازی سازی و وجود ۲۳ میلیون گیمر که روزانه حداقل یک ساعت به بازی می پردازند، امکان پیشرفت و توسعه ی این صنعت در کشور وجود دارد. به علاوه بازی سازان ایرانی در سال های اخیر توانسته اند بازی های خود را به بازارهای جهانی رسانده و با عرضه در مارکت های بین المللی موفقیت های زیادی کسب کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شتاب دادن به این حرکت رو به جلو، اقدام به برگزاری رویداد بزرگ Tehran Game Convention یا حضور ناشترین و بازی سازان بین المللی کرده است تا مقدمات همکاری بازار بین المللی با صنعت بازی ایران را فراهم کند. در صدر اهداف این همایش آشنایی بازی سازان داخلی و نیروهای مستعد بازی سازی با تجربیات و نوع بازی سازی افراد و شرکت هایی است که سال های سال است به فعالیت در این عرصه مشغول هستند. TGC می تواند در واقع پلی جامع و همه جانبه برای اتصال صنعت بازی ایران به کشورهای توسعه یافته ی سابقه در این حوزه باشد. این همایش بزرگ که در تیر ماه برگزار خواهد شد با همکاری موسسه ی معتبر Game Connection فرانسه برگزار می شود. برای برگزاری این رویداد و فراهم شدن امکان حضور شرکت های خارجی و بازی سازان از سراسر دنیا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای برای همکاری امضا کرده است. گیم کانکشن همچنین برای برگزاری انحصاری این رویداد در ایران با بنیاد ملی بازی های رایانه ای توافق کرده است و آن چه به تهران می آید در هیچ کشور دیگری در منطقه و جهان تکرار نخواهد شد. «تیر کارده» مدیرعامل گیم کانکشن در این باره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می گوید: "ایران کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای است و از نظر ما ایران با توجه به تاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش؛ این پتانسیل را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد." گیم کانکشن همچنین به این رویداد به عنوان یک فرصت اولیه و سرآغازی برای همکاری های دیگر در زمینه های مختلف می اندیشد. کارده در ادامه تصریح می کند: "این نخستین همکاری گیم کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پربار رویه رو باشیم تا مسیر تعامل های آینده باز شود." تهران با برگزار کردن چنین همایش بزرگ و معتبری مستعد آینده ای پر بار و درخشان در صنعت بازی به نظر می رسد. «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در همین رابطه می گوید: «این نمایشگاه فرصت بزرگی است که فعالان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران آمده و پتانسیل های بالای سرمایه گذاری و امنیت اقتصادی کشور را از نزدیک ببینند.»

به سبب حضور گیم کانکشن در این رویداد، همه ی کسانی که برای شرکت در این رویداد ثبت نام کنند می توانند با استفاده از نرم افزار Game Connection برای قراردادهای ملاقات خود با ناشرین خارجی یا بازی سازان دیگر و سایر شرکت های حاضر در TGC برنامه ریزی کرده و به این طریق پیش از آغاز همایش از برنامه های قرار ملاقات خود با دیگران باخبر باشند. بدین ترتیب پیش بینی می شود نشست هایی که در رویداد تهران مابین بازی سازان داخلی و خارجی برگزار می شوند بی دردسر، منظم و کارآمدتر باشند. با توجه به فرصت محدود و فشرده ی دو روز برگزاری این همایش بزرگ، وجود چنین امکاتی کاملاً ضروری به نظر می رسد.

TGC به عنوان بستری برای آموزش و فراگیری اصول و روش بازی سازی و ارائه ی بازی در مارکت های بین المللی شناخته می شود و به همین سبب تا کنون برنامه ی برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی تهایی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند. سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos, Microsoft, Riot Games, Zynga, Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. گفتنی است بعد از انتشار فراخوان شرکت در این همایش، بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی به دبیرخانه ی برگزاری رویداد رسید که از میان آن ها این تعداد محدود انتخاب شده اند. لازم به ذکر است که برای همه ی سخنرانی ها در TGC مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. این حضور گسترده و استقبال بی نظیر از سوی شرکت های بازی سازی و ناشران و همچنین توجه فعالان صنعت بازی در جهان و بازی سازان با تجربه و کارکنان با سوابق درخشان بازی سازی، TGC را به بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در خاورمیانه تبدیل می کند، به طوری که برخی از برگزار کنندگان رویدادهای گیم در منطقه برای حضور در همایش تهران علاقه نشان داده اند.

کنفرانس ها به عنوان یکی از مهم ترین بخش های این همایش، موضوع اصلی توجه برگزار کنندگان بوده است و از ابتدا تلاش شده تا بهترین گزینه های ممکن برای سخنرانی و برگزاری کلاس ها انتخاب شوند. در TGC شش کلاس مستر در موضوعات اصلی همایش یعنی بخش های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و تولید و تجارت بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد. اساتید این کلاس ها از جمله بزرگان صنعت بازی سازی و افرادی با سابقه ی طولانی و موفق در این زمینه هستند. «کارگاه طراحی بازی داده محور» عنوان یکی از این کلاس های مستر است که با حضور Mike Acton مدیر اصلی بخش توسعه ی موتور بازی سازی در استودیوی Insomniac برگزار خواهد شد. در کنار این کلاس ها بیش از ۶۰ سخنرانی با موضوعات مشخص در همین زمینه ها برگزار خواهد شد. همچنین در همین بخش از برنامه های رویداد تهران سه پنل گفتگوی تخصصی نیز برپا می شوند. «ناشرین در بازی شما به دنبال چه چیزی می گردند؟» عنوان یکی از این پنل ها است که قرار است با حضور Caglar Eger از استودیوی Goodgame، Robert Pontow از استودیوی Active Gaming Media و Ahmad Alsafer از استودیوی PlayArabi برگزار شود. این افراد در این پنل در رابطه با شرایط و ارزش های لازمی که هر بازی برای موفقیت در بازارهای مختلف دنیا نیاز دارد صحبت خواهند کرد. دو پنل دیگر با موضوعات «فرصت های سرمایه گذاری برای بازی های ایرانی» و «چالش های پیش روی ناشرین برای در اختیار گرفتن بازار و مخاطب» نیز در راستای اهداف همایش برگزار خواهند شد.

برگزاری TGC می تواند برای اولین بار یک تعامل گسترده بین بازی ساز داخلی و بازی سازان مطرح بین المللی ایجاد کند. با نگاه به نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور می توان متوجه اهمیت این موضوع شد. به گفته ی «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه ی رویداد، این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند. به گواه صحبت های آشتیانی بسیاری از بازی سازان داخلی تمی داند بازی آن ها برای حضور در بازارهای جهانی باید واجد چه شرایط و دارای چه ویژگی هایی باشد. به همین خاطر از ارائه ی بهترین دستاوردهای خود باز می مانند. وی در این باره می گوید: «ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور به نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.» از این نظر، رویداد تهران یک فرصت طلایی برای آشنایی با این ویژگی ها و پیدا کردن راه ورود به بازار جهانی است. وی در ادامه تصریح می کند: «این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهاشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی نزدیک شود.»

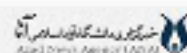
«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه خاطر نشان می کند که بازار داخلی اساساً امری غیرواقعی است و تصور غلطی است که سال های سال در میان بازی سازان و ناشرین ایرانی جریان داشته است. وی می گوید: «در این پروسه متوجه شدیم که بازیسازان ما نمی توانند بازی خود را تنها برای بازار داخلی منتشر کنند چون در این صورت هیچ گاه پیشرفت نمی کنند.» کریمی قدوسی در رابطه با اهداف برگزاری TGC می گوید: «ما دو هدف بزرگ از برگزاری TGC داریم. یک انتقال تجربه از بازیسازان خارجی به بازیسازان داخلی و دوم انتشار بازی های ایرانی در بازار جهانی. برای همین مهمانان خارجی ما به دو دسته تقسیم می شوند: ۳۰ سخنران و ۲۰ پابلیشر خارجی.» برای تحقق این اهداف علاوه بر ساز و کارهای پیش بینی شده در نحوه ی برگزاری و نیز استفاده از گیم کانکشن برای تسهیل روند شکل گیری رویداد، فرم مشخصی برای اجرای آن در نظر گرفته شده است.

در راستای تحقق بخشیدن به اهداف برگزاری این مراسم در تهران، چند طرح حمایتی از بازی سازان داخلی و شرکت کنندگان ایرانی این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویداد در نظر گرفته شده است. از جمله این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از شرکت های دانش بنیان برای حضور در TGC حمایت می کند. طبق این طرح حمایتی و بر اساس آیین نامه ی حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه ی صادرات، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان در رویداد تهران را تقبل کرده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به استقبال گسترده ی بازی سازان شهرستانی، امکان اسکان ارزان قیمت آن ها در زمان برگزاری رویداد را فراهم کرده است. همچنین مسابقه ای با عنوان Development Awards در حاشیه ی TGC برگزار خواهد شد که همه ی گروه ها، تیم ها و استودیوهای بازی سازی داخل کشور می توانند با بازی های خود در آن شرکت کنند. البته لازم به ذکر است به دلیل این که هدف از برگزاری این مسابقه کمک به توسعه ی صادرات بازی های ایرانی است، آن دسته از بازی هایی که پیش از این در مارکت های جهانی از جمله گوگل پلی و اپ استور منتشر شده اند نمی توانند در این مسابقه شرکت کنند. وظیفه ی داوران آثار ارسالی به این مسابقه بر عهده ی بازی سازان و ناشرین مطرح بین المللی است. در پایان، این مسابقه در مجموع چهار برگزیده خواهد داشت که عناوین «بهترین بازی موبایل»، «بهترین بازی کنسول اکامیوتر» و «بازی نوآور موبایل» و «بازی نوآور کنسول اکامیوتر» به آن ها تعلق خواهد گرفت. از بازی های برگزیده ی اصلی این مسابقه که با نظر داوران و کارشناسان خبره انتخاب شده اند، در تکمیل فرایند تولید و انتشار حمایت مالی خواهد شد حداقل مبلغ این حمایت برای دو بازی اول ۵۰۰ میلیون ریال و برای عناوین نوآور در هر رشته ۲۵۰ میلیون ریال خواهد بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور معرفی بهتر و دسترسی آسان به اطلاعات مورد نیاز در رابطه با TGC اپلیکیشن موبایل این رویداد را منتشر کرده است که از طریق گوگل پلی و اپ استور برای انواع گوشی های اندروید و آیفون قابل دریافت و استفاده است. علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانیان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسر ها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند. در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند. همچنین در بخش سخنرانیان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است. معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسر ها و خبرها از دیگر بخش های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند.

مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه میزبان شرکت کنندگان داخلی و خارجی TGC خواهد بود. علاقه مندان برای ثبت نام و حضور در رویداد می توانند از طریق آدرس <http://fa.tehrangame.com/register> اقدام کنند.



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

(۱۳۹۶-۰۳-۲۹)

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 اینکه برای چه رده سنی مناسب هستند؛ آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد 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 نپردارد.

با گسترش روزافزون اقبال افراد از بازی های ویدئویی و پدیدار شدن آسیب های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آنها، 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.

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 آنها 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 آنها جمع آوری کند و در اختیار آنها 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، جست و جوی بازی براساس رده بندی، معرفی پیکتوگرام ها، مشاوره آنلاین و غیره اشاره کرد.

وب سایت جدید ESRA هم اکنون در مرحله ی آزمایشی خود قرار دارد و در آینده نزدیک تحت آدرس www.esra.org.ir در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.



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

(۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، 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. 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.



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

(۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

ایرانیان 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.

با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی ها؛

ایرانیان 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 ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد 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. 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 (ادامه

(ادامه خبر ... قرار خواهد گرفت.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد 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. 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.



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

(۱۳۹۶-۰۳-۲۹)

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 خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد 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. 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.



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

(۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۹)

آرتنا: 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 سرویس انیمیشن «آرتنا» 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 کرده، 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.



وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۹)

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 بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد 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 کرده، 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 (ادامه

(ادامه خبر ...) قرار خواهد گرفت.

**حضور سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۱۴۰۲)**

مانیتورهای 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.

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 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 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 VA۰۱ 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.

اتحنا 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 اتحنا 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 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.



موبایلستا

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۱۴۰۲)

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 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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 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 زاین 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.

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

وقتی شرکت چینی ویوو از اپل و سامسونگ جلو میزند برای بیشتر افراد نام اپل و سامسونگ به عنوان نوآورترین و...

بدقولی سامسونگ در زمینه دستیار دیجیتالی بیکسی سامسونگ به تازگی مانور بسیاری را پیرامون دستیار هوشمند بیکسی داده است و بر...

ده ابزارهای جانی که باید برای گلکسی اس ۸ اگر شما نیز تا کنون موفق به خرید سامسونگ گلکسی اس...

به نظر می رسد که یکی از دلایل اصلی عدم استفاده از سنسور اثر انگشت زیر صفحه نمایش گوشی در...

گلکسی نوت ۸ شبیه به گلکسی اس ۸ خواهد بود سامسونگ در آینده ای نه چندان دور قرار است تا تلفن همراه...

امروز تصویری از پنل اصلی نوت ۸ فاش شد که ساختار آن را نشان می دهد. گلکسی نوت ۸ همچون...

زمانی که حرف از صفحات ۵ اینچی به میان می آید و شما می خواهید که ثابت کنید هنوز هم...



وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است (۱۳۹۶-۰۲/۰۳/۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: 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 آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد 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. 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

قوانینوز

نمایشگاه «تی جی سی» شاهره ارتباطی بین صنعت بازی ایران با جهان است (۱۳۹۶-۰۲/۰۲/۹۶)

مدیر پروژه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) گفت: این نمایشگاه شاهره ارتباطی صنعت بازی در ایران و جهان است و با اهداف ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار برگزار می شود. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا با بیان اینکه ارتقای سطح دانش بازی سازان و اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار مهمترین هدف «تی جی سی» است افزود: این نمایشگاه از مجموعه کنسرتاک ها و همایش های علمی تشکیل شده و بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی در آن سخنرانی و مطالب علمی را با یکدیگر به اشتراک می گذارندوی ادامه داد: ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی با محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری نیز در این نمایشگاه سخنرانی خواهند داشت. آشتیانی افزود: شرکت کننده ها در مورد تجربیات خود با بازی سازان صحبت می کنند و یک فضای تجاری و کسب و کار ایجاد می شود. همچنین بیش از ۱۰۰ شرکت داخلی و خارجی در حوزه بازی سازی داریم که در زمینه تجاری این نمایشگاه می تواند فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد را فراهم کند. مدیر پروژه «تی جی سی» با بیان اینکه ایران برای اولین بار در یک رویداد بین المللی بازی سازی شرکت می کند، گفت: هدف دیگری که در نمایشگاه دنبال می کنیم این است کسانی که از شرکت های خارجی دعوت شده اند همه در راستای صنعت بازی سازی داخلی و از ناشران و تولید کنندگان بازی های بین المللی استفاده شود و به صادرات محصولات ایرانی کمک کند و تلاش کردیم افرادی که دعوت می شوند خریدار محتوای ما باشند و نه بالعکس. وی افزود: سال اول برگزاری هر رویدادی با کاستی ها و نقص هایی همراه خواهد بود اما امیدواریم که این رویداد ادامه داشته باشد و به یک رویداد بین المللی تبدیل شود زیرا با این ظرفیت بازی سازی که در ایران داریم واقعا حیف است که بازی سازان کشور از چنین رویدادی محروم باشند. باید این رویداد را پایدار نگه داریم تا سالیانه بازی سازان زیادی به کشور سرازیر شوند و تجربیات خود را با ما به اشتراک بگذارند. آشتیانی خاطر نشان کرد: امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و ایران به عنوان قلب تپنده بازی سازی در منطقه تبدیل شود. نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران - تی جی سی - (تهران گیم کانکشن) بطور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه از ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در سالن همایش های صدا و سیما برگزار می شود.

قوانینوز

وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است (۱۳۹۶-۰۲/۰۲/۹۶)

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 قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد 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. 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. (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) 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.



International Quran News Agency

وب سایت جدید نظام رده بندی سنی ESRA در راه است (۱۳۹۶/۰۳/۲۹)

گروه شبکه های اجتماعی: 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 خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد 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. 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.



سامسونگ

مانیتورهای جدید گیمینگ سامسونگ در نمایشگاه تی جی سی (۱۳۹۶/۰۳/۲۹)

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 CwFG۷۰ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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 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.

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 گیج 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 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 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.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

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 CrvFGV۰ 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، ویژگی 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 جایگزینی 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 شبکیه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrvFGV۰ 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، کلاسی ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت tehrangamecon برای علاقه مندان فراهم شده است.

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در نخستین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

اقتصادتهران: 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 CrvFGV۰ 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، به ویژه 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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.



مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

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

به گزارش نیوزدی، 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 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 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 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 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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.



digikala.com

سامسونگ به بزرگ ترین نمایشگاه بازی تهران می آید (۱۳۹۶-۰۲/۰۳/۱۳۹۶)

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 قصد دارد با مانیتورهای گیمینگ جدیدش در این رویداد حضور پیدا کند. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل CrtFGV۰ است.

این مانیتور ۲۷ اینچی خمیده 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، به بازی کردن مشغول شود. 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.

وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات این مانیتور باعث شده 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 داد و در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر را مشاهده کرد. 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.

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.

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 به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صنا 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.



جی اس ام

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۲/۰۳/۱۳۹۶)

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 CrtFGV۰ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 ساسونگ 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 ساسونگ 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 شبکیه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrtvFG۰ ساسونگ 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 ساسونگ 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.



مانیتورهای گیمینگ ساسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

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 ساسونگ الکترونیکس از برترین تولید کنندگان مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت ساسونگ 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 ساسونگ، 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 ساسونگ 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 ساسونگ 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 شبکیه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrtvFG۰ ساسونگ 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 ساسونگ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.



مانیتورهای سامسونگ در همایش صنعت بازی تهران (۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

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 CrvFG۰ 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 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 CrvFG۰ 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.



با هدف آگاهی بخشی درباره محتوای بازی ها؛ وب سایت جدید نظام رده بندی سنی در راه است (۱۳۹۶-۰۳/۲۹)

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.

ایران اکتونومیست - به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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. 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.

شبکه

مانیتور ۲۷ اینچی C۲۷FG۷۰ سامسونگ از جدیدترین مانیتور گیمینگ خود در همایش بین المللی صنعت بازی تهران رونمایی می کند (۱۳۹۶-۱۲/۲۴-۱۲/۲۴)

سامسونگ خبر داد در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران از جدیدترین مانیتور ۲۷ اینچی مخصوص بازی خود به نام C۲۷FG۷۰ رونمایی می کند.

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 C۲۷FG۷۰ است.

این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه است. در عین حال نرخ به روزرسانی 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 کوآتوم دات تا ۱۲۵ درصد 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 به صورت 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 ۲۰۰۰:۱ 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.

اتحنا ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جای گذاری 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 اتحنا 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 C۲۷FG۷۰ 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این مانیتور از اصلی ترین محصولات خواهد بود که شرکت ساسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران با Tehran ۲۰۱۷ Game Convention (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.

فوانیوز

۱۲مین دوره ی نمایشگاه E۳ در حال برگزاری است (۱۳۹۶-۱۴/۰۳/۲۹)

نمایشگاه E۳ یا Electronic Entertainment Expo، بزرگترین نمایشگاه صنایع مربوط به بازی های رایانه ای است. این نمایشگاه توسط ESA، انجمن نرم افزارهای سرگرم کننده، در سال ۱۹۹۵ پایه گذاری شد. به گزارش فوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نمایشگاه بازی سازان به نمایش بازی های در حال ساخت و سخت افزارهای ساخته شده مرتبط با بازی می پردازند. از سال ۲۰۰۷ به بعد E۳ به یک نمایشگاه اختصاصی تبدیل شد که تنها کسانی که دعوتنامه ای دریافت کرده بودند می توانستند در آن شرکت کنند، که این امر موجب آن شد که تعداد شرکت کنندگان این نمایشگاه از ۶۰۰۰ نفر در سال ۲۰۰۶ به ۳۰۰۰ تا ۵۰۰۰ نفر در سال ۲۰۰۷ کاهش یابد، و برای عموم مردم و کسانی که به بازی علاقه دارند نمایشگاه جداگانه ای با نام Entertainment for all Expo شکل بگیرد که آخرین رویدادهای دنیای بازی در این نمایشگاه در معرض دید عموم مردم قرار می گیرد. نمایشگاه E۳ ۲۰۱۷ آغاز شده و تا تاریخ ۱۵ ژوئن سال ۲۰۱۷ میلادی (مصادف با پنج شنبه، ۲۵ خرداد ۱۳۹۶) ادامه خواهد داشت.

همانند سال های گذشته بخش مهمی از نمایشگاه امسال نیز به کنفرانس مطبوعاتی بزرگ ترین شرکت ها و ناشران صنعت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. امسال هفت کنفرانس مطبوعاتی ترتیب داده شده که در روزهای نخست اجرا می شوند. عموماً در این کنفرانس ها شرکت ها برای نخستین بار از جدیدترین محصولات نرم افزاری و سخت افزاری خود رونمایی می کنند و با توجه به اهمیت این نمایشگاه در سطح جهان، تقریباً تمام گیمرها اخبار کنفرانس ها و بازی های معرفی شده را دنبال می کنند. علاوه بر بخش کنفرانس ها که بیشترین بار خبری رویداد را به خود اختصاص می دهد، غرفه های وسیعی هم برای بازی ها در نمایشگاه حاضر است که شرکت کنندگان می توانند جدیدترین بازی های معرفی شده را تجربه کنند. به طور کلی نمایشگاه E۳ به مهم ترین مرجع برای رونمایی های جدید تبدیل شده و شرکت های مطرح بازی سازی در دنیا ترجیح می دهند که اول از همه محصول خود را در این نمایشگاه رونمایی کنند. پس از E۳، نمایشگاه گیمز کام آلمان مهم ترین نمایشگاه بازی در دنیاست که حتی برخی اوقات رونمایی های جدیدی در آن اتفاق می افتد.

فوانیوز

جشنواره دانشجویی سرگرم آموز در دانشگاه علامه طباطبائی برگزار می شود (۱۳۹۶-۱۴/۰۳/۲۹)

جشنواره دانشجویی سرگرم آموز متمرکز بر موضوع کارآفرینی و معرفی صنعت بازی های ویدیویی و فرصت های شغلی موجود در آن توسط مرکز رشد دانشگاه علامه طباطبائی و هسته پژوهشی مطالعات بازی های رایانه ای آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی از فردا مورخ ۲۸ خرداد ۹۶ آغاز شده و برنامه های آن تا تاریخ ۷ تیر ماه ادامه خواهد داشت.

به گزارش فوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره را می توان به عنوان اولین رویداد گسترده ی آموزشی در رابطه با بازی های ویدیویی دانست. برنامه های جشنواره ی دانشجویی سرگرم آموز براین اساس برگزار می شوند تا دانشجویان، اساتید، علاقه مندان و شرکت های مشغول به فعالیت در صنعت بازی های ویدیویی ها را با دیدی متفاوت متوجه فرصت های شغلی در این صنعت کند و از آثار و فعالیت های آن ها نیز حمایت کند؛ آثار و کارهایی چون بازی های رایانه ای، مدل های بازی سازی، شبیه سازها، اپ های تلفن های هوشمند و دیگر محصولات. محوریت آثار و محصولات حمایت شده توسط این جشنواره، یادگیری و یاددهی است و یادگیری طراحی بازی ها با دیدی عمیق تر نیز یکی از نکات مدنظر اساتید و برگزارکننده های این جشنواره است. آثار و محصولات نمایش داده شده و حمایت شده در جشنواره دانشجویی سرگرم آموز، به این دلیل با تمرکز بر موضوع یادگیری و یاددهی انتخاب می شوند که در محیطی دانشجویی با یکدیگر مقایسه شوند و توسط شرکت کنندگان و علاقه مندان مورد بحث و بررسی قرار بگیرند تا رسیدن به اهدافی چون اهداف تحقیقاتی و اشتراک گذاری ایده ها نیز محقق شود.

برنامه های اجرایی مختلفی هم برای این جشنواره در نظر گرفته شده که از جمله آن ها می تواند به پانل های تخصصی، کارگاه های آموزشی و سخنرانی های علمی اشاره کرد.

همچنین محورهای اصلی این جشنواره بازی های رایانه ای، واقعیت مجازی، شبیه سازی، مجازی سازی، اپ های موبایل، بازی های جدی، نرم افزارها و سخت افزارهای آموزشی تعیین شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ثبت نام در هر کدام از برنامه های رویداد رایگان بوده و از طریق نشانی <https://evand.com/events/gbeatu> قابل انجام است.

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

۱۳۹۶/۰۳/۲۹

