

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

انعکاس اخبار برگزاری رویداد TGC



روابط عمومی

فهرست



۲	حمایت از «بازی سازان» دانشجویی	فرهنگستان
۳	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	اخبار
۴	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	روزگارما
روزنامه های رسالت، حسابان		
۵	چهار بازی ایرانی منتخب رویداد TGC	فناوران
۶	Tehran Hosts Computer Games Event	FINANCIAL TRIBUNE
۶	مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود	کسبوکار
۷	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم	روزگارما
۷	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	رسالت
۸	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	اقتصادی
۹	سامسونگ نخستین مانیتور گیمینگ خمیده جهان را در نمایشگاه بین المللی بازی تهران معرفی کرد	فرصت امروز
۱۰	گیم ایرانی در مسیر صنعتی شدن	چون
۱۰	اقدام موثر دانشگاه آزاد اسلامی در مهارت آموزی	فرهنگستان
۱۱	اعتقادی به فیلترینگ بازی های خارجی ندارم	ایران
۱۲	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	اخبار
۱۲	تلویزیون های سامسونگ به کنسول بازی تبدیل شدند +عکس	ECONews
۱۳	خبر	ایران
۱۳	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	تاپ خبر
۱۴	حمایت از «بازی سازان» دانشجویی	فرهنگستان

۱۵	حمایت از «بازی سازان» دانشجویی	فرهنگستان
۱۶	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی/ «انگاره» جهانی می شود	مرکز خبرگزاری مهر
۱۸	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی/ «انگاره» جهانی می شود	اقتصاد
۱۹	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی/ «انگاره» جهانی می شود	ECON NEWS
۲۰	جمع بندی روز: شنبه، ۱۷ تیر ۱۳۹۶	دیجیاتو
۲۱	"انگاره" جهانی می شود	سکسپات
۲۳	سامسونگ اولین مانیتور گیمینگ خمیده جهان را در نمایشگاه بین المللی بازی تهران معرفی کرد	ADGET NEWS
۲۴	مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه ایران الکامپ ۲۰۱۷ برگزار میشود	ICT
۲۴	مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود	مهرخدا افزار
۲۵	مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود	سخت افزار
۲۶	باید از بانوان در صنعت بازی حمایت ویژه کرد/ بازی به صادرات فرهنگ ایرانی کمک می کند	ایران نیوزی کارتن
۲۶	اتفاق ویژه الکامپ برای گیمرها!	کسرتنت
۲۶	حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد/ حمایت بازی سازان خارجی از صنعت بازی ایران در مقابل سیاست های خصمانه ترامپ	ایران نیوزی کارتن
۲۷	نمایندگان مجلس برای کمک به صنعت بازی آمادگی کامل دارند/ قانون کپی رایت را سر و سامان می دهیم	ایران نیوزی کارتن
۲۸	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی	شرق
۲۹	باید از بانوان در صنعت بازی حمایت ویژه کرد/ بازی به صادرات فرهنگ ایرانی کمک می کند	اقتصاد
۲۹	سامسونگ اولین مانیتور گیمینگ خمیده جهان را معرفی کرد	بازار
۳۱	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	خبرگزاری آریا
۳۲	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	جام جم آنلاین
۳۳	چهار بازی ایرانی منتخب رویداد TGC	فنا
۳۴	برگزاری مسابقات الکام گیمز در الکامپ ۲۳	فنا

۳۴	برترین بازی های ایرانی در نمایشگاه TGC معرفی شدند/ بانوی ایرانی جایزه بهترین بازی خلاقانه ایرانی را دریافت کرد	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری گیمپولکری بازی ملو
۳۵	اولین مانیتور خمیده گیمپینگ در نمایشگاه بازی تهران	تخته ایران
۳۵	عینک واقعیت مجازی به کمک بیماران مبتلا به فلج صورت می آید	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۶	عینک واقعیت مجازی به کمک بیماران مبتلا به فلج صورت می آید	اقتصاد مدیریت و توسعه www.aftabnews.com
۳۷	گزارش اختصاصی دیجیاتو از رویداد Tehran Game Convention	دیجیاتو
۳۷	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی/ «انگاره» جهانی می شود	پایگاه خبری تحلیلی آرانیوز
۳۸	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی	دولت بهار
۴۰	مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود	عصر گیمز
۴۰	عینک واقعیت مجازی به کمک بیماران مبتلا به فلج صورت می آید	ایفام اکونومیست
۴۱	برگزاری مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه ایران الکامپ 2017	برسام باشگاه و مرکز تخصصی
۴۱	نمایندگان مجلس برای کمک به صنعت بازی آمادگی کامل دارند/ قانون کپی رایت را سر و سامان می دهیم	قوانینوز
۴۲	برترین بازی های ایرانی در نمایشگاه TGC معرفی شدند/ بانوی ایرانی جایزه بهترین بازی خلاقانه ایرانی را دریافت کرد	قوانینوز
۴۲	کمک بیماران مبتلا به فلج صورت با عینک واقعیت مجازی	شفافیت روانشناسی و روانشناسی
۴۳	TGC 2017 دنیاهایی بی پایان: گزارش کنفرانس توسعه ی جهان های خلق شده	روز یکشنبه
۴۴	نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرد/ اولین مانیتور خمیده گیمپینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	
۴۵	سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی/ «انگاره» جهانی می شود	BaziCenter.com
۴۶	Tehran Hosts Computer Games Event	FINANCIAL TRIBUNE
۴۷	جمع بندی روز: یکشنبه، 18 تیر 1396	دیجیاتو
۴۸	فیلترینگ سایت های گیم ضد اسلامی خارج از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۴۹	موتور بازی سازی Corona 2D کاملاً رایگان شد	قوانینوز
۴۹	آنگلا مرکل نمایشگاه گیمزکام 2017 آلمان را افتتاح می کند	قوانینوز



۵۰

اهالی صنعت بازی ایران درباره TGC چه گفتند [قسمت اول]

قوانینوز

۵۰

ورود جدی نیروی هوایی ارتش به ساخت بازی های دفاع مقدس

خبرگزاری قرآنی
International Quran News Agency

تعداد محتوا : ۶۵



پایگاه خبری

۳۴

روزنامه

۲۳

خبرگزاری

۸



حضور فعال دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از «بازی سازان» دانشجویی

❶ بازی رایانه‌ای «مدافع حرم»



پروین داداندیش، رئیس واحد تهران غرب که به همراه وزیر ارتباطات و فناوری ارتباطات در غرفه‌های دانشگاه آزاد اسلامی حضور داشت، در حاشیه بازدید وزیر از این غرفه‌ها به «فرهنگستان» می‌گوید: «واحد تهران غرب با یک اقدام ابتکاری، یعنی تأسیس کانون بازی‌های رایانه‌ای، اولین قدم برای حمایت از دانشجویان علاقه‌مند به حوزه رایانه داشته است. تا امروز دانشجویان ما پنج بازی رایانه‌ای تولید کرده‌اند، یکی از این بازی‌ها به نام «مدافع حرم» که در یادبود یکی از دانشجویان شهید واحد تولید شده است الان در این نمایشگاه به نمایش درآمده و آماده فروش هم هست و مجوز آن نیز در حال صدور است.» او اضافه می‌کند: «ما تلاش می‌کنیم این دانشجویان با تأسیس شرکت‌های دانش‌بنیان برای تجاری‌سازی این محصولات و ورود آن به بازار عرضه، با مشکلی مواجه نشوند. این که دانشجویان در این نمایشگاه حضور دارند، باعث می‌شود در کنار استادان مهارت‌های خود را بالا ببرند و با ارائه و معرفی محصولات خود به شرکت‌های داخلی و خارجی، با سرعت بیشتری در روند تجاری‌سازی محصولات و عرضه تولیدات به بازار، وارد شوند.»

❷ اقدام موثر دانشگاه آزاد اسلامی در مهارت‌آموزی



محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در گفت‌وگوی اختصاصی با «فرهنگستان» گفت: «فعالیت‌هایی که در حوزه رایانه‌ای در حال انجام است، تحول جدیدی است که در دنیا به وجود آمده و البته دانشگاه آزاد اسلامی هم در این عرصه به خوبی فعالیت می‌کند. اخیراً در صحبتی که با سرپرست محترم دانشگاه آزاد اسلامی داشتیم، آمار خوبی از فعالیت‌های مراکز رشد این دانشگاه و استقرار متمرکز پارک‌های علم و فناوری این مرکز بزرگ آموزش عالی در واحد علوم و تحقیقات ارائه کردند. این آمار و اطلاعات و فعالیت‌ها، نشانگر توجه مسئولان دانشگاه آزاد اسلامی به تقویت بنیه مهارتی دانشجویانی است که در عرصه‌های مختلف به فعالیت می‌پردازند. سیدرضا صالحی‌امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی هم در پاسخ به این سوال فرهنگستان که چه اقدامی برای حمایت از دانشجویان فعال در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از سوی این وزارتخانه صورت خواهد گرفت، گفت: «امیدواریم امسال اعتبار تعیین شده برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با سهولت بیشتر در اختیار دانشجویان فعال در این حوزه قرار گیرد.»

نخستین رویداد تجاری و بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای (Tehran Game Convention-T.G.C) با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این هفته در مرکز همایش‌های بین‌المللی سازمان صدا و سیما برگزار شد. اما در نمایشگاه اسفال دانشگاه آزاد اسلامی حضور پررنگی داشت. واحدهای تهران غرب، قزوین و کاشان این دانشگاه با حضور تیم‌های مختلف و با ارائه چندین و چند بازی رایانه‌ای جدید، در کنار سایر شرکت‌کنندگان، آخرین فعالیت‌های خود در این حوزه را به نمایش گذاشتند. در مراسم اختتامیه این نمایشگاه سیدرضا صالحی‌امیری و محمود واعظی وزرای فرهنگ و ارشاد اسلامی و ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز به غرفه‌های دانشگاه آزاد اسلامی سر زدند و از نزدیک با فعالیت‌های تیم‌های دانشجویی این دانشگاه آشنا شدند. در ادامه گزارشی از مراسم اختتامیه این مسابقات را می‌خوانید.

مدیر مسؤول
خبرنگار

تولید ۴۰ بازی رایانه‌ای



سید محمد رضا لاجوردی عضو هیات علمی واحد کاشان هم در غرفه این واحد دانشگاهی می‌گوید: «ما پنج دوره از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را در دانشگاه برگزار کردیم که حاصل آن تولید حدود ۲۰ بازی رایانه‌ای تحت موبایل و ویندوز بوده است. در کنار این امر دانشجویان بزرگ‌ترین دستاورد دهنده خاورمیانه هم در واحد کاشان از مهم‌ترین اقدامات علمی ما به حساب می‌آید.» او اضافه می‌کند: «ما متوجه نیاز بازار هم در این زمینه هستیم، چون مساله اصلی این است که در آینده این بازی‌ها با سرعت بیشتر جنبه تجاری پیدا کنند. معتقدم که باید تلاش کنیم محصولات ما در حوزه داخلی مورد سرمایه‌گذاری قرار بگیرند تا اینکه مغزهای متفکر جوان ما به وسیله سایر کشورها مورد بهره‌برداری قرار گیرند. باید در کنار اینکه تلاشی می‌کنیم نیروی انسانی متخصص را تربیت کنیم و به جامعه تحویل دهیم، برای حمایت‌های بعدی از توان آنها هم برنامه‌ریزی دقیق و درست‌تری را انجام دهیم.»

بازی‌های مبتنی بر موقعیت مکانی



فرزاد جلیلی، دانشجوی کارشناسی نرم‌افزار و سرپرست تیم واحد قزوین درباره فعالیت‌های این تیم می‌گوید: «ما حدود یک سال است که در این حوزه به صورت تخصصی کار می‌کنیم البته اقدام اصلی ما ارائه بازی‌های مبتنی بر موقعیت مکانی است. چیزی که کمتر گروه و مجموعه‌ای توانسته به حوزه آن وارد شود.» او اضافه می‌کند: «در ایران به صورت رسمی این شاخه از بازی‌های رایانه‌ای معرفی نشده و ما اولین تیمی هستیم که در این عرصه فعالیت می‌کنیم. لایزال من گروهی را سراغ ندارم در شاخه بازی‌های مبتنی بر موقعیت مکانی فعالیت کرده باشند.» جلیلی در ادامه از حمایت دانشگاه می‌گوید و اضافه می‌کند: «انصافاً حمایت کاملی از جانب مرتضی موسی‌خانی رئیس واحد نسبت به این فعالیت‌ها وجود دارد و او علی‌رغم مشغله کاری فراوان به صورت کامل در کنار دانشجویان حضور دارد. امکانات لازم اعم از مکان، تجهیزات و سایر موارد مربوطه از جانب واحد به صورت کامل در اختیار ما قرار گرفته است.»

حمایت ویژه رئیس واحد از دانشجویان



تیم دانشجویی واحد تهران غرب در نمایشگاه حضور فعالی داشت. محمد رخشانی زاده، دانشجوی کارشناسی رشته صنایع این واحد درباره فعالیت تیم‌های دانشجویی این واحد دانشگاهی می‌گوید: «ما از سال گذشته در کانون بازی‌های رایانه‌ای به دنبال تولید محتوا بودیم و در ۱۶ آذر امسال مسابقات دفاع حرم را رونمایی کردیم. در ادامه با همکاری رئیس محترم واحد امکانات و تجهیزات کامل در ساختمان دانشکده فنی دانشگاه در اختیار ما قرار گرفت. در این راستا بازی‌های مختلفی تحت ویندوز و موبایل را تولید کردیم. در حال حاضر هم در این نمایشگاه امید داریم که بتوانیم برای بخش تولیدات سرمایه‌گذار جذب کنیم.» او اضافه می‌کند: «امروز بازی‌های تحت موبایل به خاطر سهولت در دسترسی طرفدار بیشتری دارند. لذا ما سه عنوان بازی تحت موبایل را تولید کرده‌ایم که استقبال خوبی هم از آن شده است.» این دانشجویی واحد تهران غرب می‌گوید: «حمایت ویژه پروین دادآبدیشی رئیس این واحد دانشگاهی انگیزه فراوانی را در ما ایجاد کرد که با دقت و تلاشی بیشتر در این عرصه قدم برداریم.»

بنیاد مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مراسم اختتامیه تی جی سی: حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد

امید که بازی‌های رایانه‌ای به مزایای این فرهنگ‌ها برسد، برای که بافتن خارجی به انتخاب خنجران دادند. این بود که بازی‌های رایانه‌ای با تولید فکر کنند تنها با کپی و کپی و کپی و کپی بازی‌های رایانه‌ای خارجی می‌توانست موفق شود. با خدا باید بازی‌های بزرگ بسازد این ایده‌های بزرگ و جدید است که منجر به هویت بازی می‌شوند. برگزاری تی جی سی در طول یک سال گذشته تمام تلاش خود را کرد تا به گسترش نمایشگاه مدرن و نمایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد. تعدادی از کپی گذاشتن فرانسه که تمام گذشته شروع شد، خلا ما را در اختیار در جامعه جهانی بر کرد. این شرکت کاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد رومعه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم طرح برگزاری را عوض کنیم، مادر مورد مسائلی که ممکن است اتفاق افتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه کیم کاشان بود که به ما رومعه دادند و حتی ایده‌های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت میزبان خاورمیانه هستیم که به ایران آمدند، مدین تلاش‌های مجموعه کیم کاشان هستیم.

با این سیاست‌ها شکل گرفتند. کنار این کشورها هم فضای نمایشگاهی، جلوه بازی‌های صادرات محور را نیز پیش از این رویداد قرار دادیم. امسال انجمن می‌کنیم که به بازی بیش از ۲۰۰ نفر خارجی این بازی‌ها انتخاب شده‌اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی‌هایی که به نظر می‌رسد غیرقابل استفاده در ایران هستند که کاملاً منطبق با محتوا و فرهنگ داخل کشور تولید شده اند. این پیام خیلی مهم برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داشتن فرهنگ و شخصیت‌های داخلی و پوی خنجران بود. فرهنگ ما بر عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این بازار بین‌المللی نشان می‌دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار بازی‌هایی با فرهنگ ایرانی را دارد. بسیاری از شرکت‌کنندگان خارجی در این دوره صحبت کرده و یکی از مسائلی که آن‌ها ذکر می‌کردند، همین فرهنگ ایرانی است که ما در کشورمان داریم. این مسئله حائز اهمیت است برای آن‌ها بود. ما به برای هر استان، فرهنگ، معنای به خودی را داریم. تاکنون کمتر پیش

حسن کریمی، موسس بنیاد و مسخرانی خود را در این اختتامیه رویداد TGC ۲۰۱۷ بدین صورت آغاز کرد: «ما تازه تمام شدن این اولین قدم برای سازان داخلی برای، جهانی شدن بود. ما این وقت فکر می‌کنیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پشتیبانی و تشویق، اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این حسنگی از جن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد. برای ما می‌توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این هدایت شدند. این بود. عجب است چرا که نشان می‌دهد ما کارمان را درست انجام داده‌ایم. این حمایت‌های سازان ما متوجه شدند که بازی‌های گرافیکی است و این که گفتند حرف اول را می‌زند. اگر از کشور سازندگان و توسعه‌دهندگان و بازی‌های بازی‌ها با کیفیت هستند. گفتی که در این دوره رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود. با وجود سیاست‌های حمایتی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران مثالی می‌کند، هیچ حمایتی برای این بازی‌های سازان دنیا در رسانی مثاله

بیانیه مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مراسم اختتامیه تی جی سی:

حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد

حسن کریمی قدوسی بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد WTGC ۲۰۱۷ بدین صورت آغاز کرد: بالاخره تمام شد! این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی‌ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد.

تقریباً می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم.

در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملاً رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی‌های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دوروز رخ داده، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

با وجود سیاست‌های خصمانه دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست‌ها شکل گرفت.

در کنار این کنفرانس ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی‌های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.

امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی‌ها انتخاب شده‌اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی‌هایی که ناشرین و خریداران بین‌المللی انتخاب کرده‌اند، بازی‌هایی هستند که کاملاً منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده‌اند.

این پیام خیلی مهمی برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت‌های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ مادر عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین‌المللی نشان می دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی‌هایی با فرهنگ ایرانی را دارد. با بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دوروز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آن‌ها ذکر می کردند، عمق فرهنگ اصلی است که مادر کشورمان داریم. این مسئله جذاب‌ترین مسئله برای آن‌ها بود.

ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ‌ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی‌های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتماً باید بازی‌های بزرگ بسازند. این ایده‌های پر تر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود.

تیم برگزاری تی جی سی در طول یک سال گذشته، تمام تلاش خود را کرد تا با کیفیت‌ترین نمایشگاه ممکن و همایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد.

همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلاصه‌ای از اعتماد در جامعه جهانی پر کرد. این شرکت گاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد روحیه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم تاریخ برگزاری را عوض کنیم، مادر مورد مسائلی که ممکن است اتفاق بیفتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه گیم کانکشن بود که به ما روحیه دادند و حتی ایده‌های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت مهمانان عزیزمان هستیم که به ایران آمده‌اند، مدیون تلاش‌های مجموعه گیم کانکشن هستیم.

در پایان تشکر و پوزهای دارم از تمام بازی سازان و فعالان این حوزه که باعث شد ما بتوانیم این رویداد را باشکوه برگزار کنیم. تشکر می کنم از تمام مهمانان بین‌المللی رویداد که با تمام فضا سازی‌های منفی که در رسانه‌های غربی علیه کشورمان جریان دارد به ایران آمدند تا ببینند که ایران یکی از امن‌ترین کشورهای منطقه برای زندگی و سرمایه گذاری است.

در نهایت از تیم برگزاری این رویداد و مجموعه گیم کانکشن که چنین رویداد باشکوهی را به ثمر رساندند تشکر و پوزهای می کنم.

از سوی نمایندگی از ناشران بازی سراسر دنیا انجام شد چهار بازی ایرانی منتخب رویداد TGC



وی افزود: در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملاً رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می‌زند. قارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی‌های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

کریمی قدوسی ادامه داد: با وجود سیاست‌های خصمانه‌ی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می‌کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی‌سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست‌ها شکل گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در کنار این کنفرانس‌ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی‌های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم که با پاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی‌ها انتخاب شده‌اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی‌هایی که ناشرین و خریداران بین‌المللی انتخاب کرده‌اند، بازی‌هایی هستند که کاملاً منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده‌اند.

وی ادامه داد: این پیام خیلی مهمی برای بازی‌سازان داخلی ما است. بازی‌سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت‌های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین‌المللی نشان می‌دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی‌هایی با فرهنگ ایرانی را دارد. کریمی گفت: ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ‌ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی‌سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی‌های خارجی می‌توانند موفق شوند. پس حتماً باید بازی‌های بزرگ بسازند. این ایده‌های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می‌شود.

وی افزود: همکاری با گیم کاتکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد.

چهار بازی برتر ایرانی عرضه شده در نخستین رویداد تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی‌جی‌سی) به انتخاب هیات داوران بین‌المللی این رویداد معرفی شدند.

فناوران - مراسم اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی‌جی‌سی) عصر جمعه برگزار شد.

این رویداد که علاوه بر برگزاری نمایشگاه عرضه تازه‌ترین دستاوردهای صنعت گیم ایران، فرصتی برای تعامل تخصصی و تجاری میان بازی‌سازان ایرانی و نمایندگان جهانی صنعت گیم فراهم آورده بود، پس از دو روز برگزاری فشرده کنفرانس‌ها و نشست‌های تخصصی، با معرفی برترین بازی‌های ایرانی با قابلیت عرضه در بازار جهانی به کار خود پایان داد.

نکته جالب در داوری بازی‌های ایرانی در این رویداد، ترکیب کاملاً خارجی هیات داوران این رویداد متشکل از متخصصان بازی‌ساز و نشر بازی در بازار جهانی است که بر اساس نظر این داوران چهار بازی‌ای موفق به اخذ عنوان برترین‌ها شدند که کاملاً نوآورانه مبتنی بر ایده‌های بومی طراحی و تولید شده‌اند.

بر این اساس در آیین اختتامیه نخستین دوره «تی‌جی‌سی» بازی ایرانی «نگاره» که برگرفته از ظرایف معماری ایرانی طراحی و عرضه شده است، عنوان «خلاقانه‌ترین بازی پی‌سی» را از آن خود کرد.

در بخش‌های دیگری بازی‌های «Live TV Tycoon» بعنوان خلاقانه‌ترین بازی موبایلی و «Run Dehghan Run» به عنوان بهترین بازی موبایل معرفی و تجلیل شدند.

بازی ایرانی «Grandom Overdrive» یا همان «خاله‌قزی» هم توانست عنوان برترین بازی پی‌سی را از آن خود کند.

● انتخاب‌های جالب هیات داوران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مراسم اختتامیه این رویداد گفت: با توجه به حضور ۲۳۰۰ نفر در TGC، تقریباً می‌توان گفت تمام بازی‌سازان کشور در این رویداد حضور یافتند.

The Iranian capital hosted the first round of Tehran Game Convention at the IRB International Conference Center on July 6-7.

Iran Computer and Video Game Foundation (IRCG) set up the event in collaboration with France's Game Connection, the official website of the event reported.

Representatives and individuals working with major international game developing companies and publishers were present at the event, including Microsoft, Riot Games, EA, Zynga, Ubisoft and Insomniac.

According to reports, 120 startups and more established businesses showcased their latest computer games and related services at the event.

Pierre Cardo, the CEO of France's Game Connection, attended the event and said TGC is the first event jointly conducted by his firm in the Middle East.

"TGC has been the region's most important event in the gaming industry so far," he said.

Echoing comments made by Iranian organizers of the event, Cardo said one of the main goals of TGC is to connect Iranian game developers to their international peers.

Collaborations

According to the industry professional, collaborations between IRCG and France's Game Connection will expand further in the future.

The joint operations are set to turn Iran into the technology hub of the region's gaming sector, with several developers looking to sell their software to international markets.

Cardo said, "Iranian developers have a good shot at the international market and are able to claim a considerable chunk of it."

The event, backed by the Ministry of Communications and Information Technology, was inaugurated by Telecoms Minister Mahdiyar Vaezi.

In addition to the Telecoms Ministry, the event has been endorsed by Culture Minister Sayed Reza Saheli Anari who also paid a visit.

During his visit, Anari said, "Iranian game developers have a 10-15% share of the local market. The government is aiming to boost the

Tehran Hosts Computer Games Event

One of the main goals of Tehran Game Convention was to connect Iranian game developers to the international market



Iranian game developers earned \$1.2 billion in international app revenue during 2016.

TGC also aims to ease technology transfer to the country and enable Iranian firms to attract foreign investment and collaboration

sector so local businesses are able to secure a bigger share of the industry in the coming years."

At this year's event, mobile gaming and applications were in the spotlight, as they now constitute the largest share of the gaming market in the country. With this in mind, the organizers offered a free Android companion application dedicated to Tehran Game Convention.

The app offered TGC's timetable and also a site map of all participants. Users could also connect with other participants via the application and chat with them. It was available for download on AppStore and local Android market, Cafe Bazaar.

In addition, during the event, the CEO of IRCG also addressed the issue of Iranian game developers' isolation from the international market.

According to Hassan Karimi Qodoust, Iran has more than 100 companies active in the industry and some 2,000 game developers.

"However, neither the companies, nor the individuals have ties with the international market," he said.

"In addition to connecting Iranians to foreign businesses, TGC aims to ease technology transfer to the country."

Qodoust noted that events like TGC also enable Iranian firms to attract foreign investment and collaboration.

In addition to professionals and government officials, some 2,300 people visited TGC.

Overview of the Industry

Iran's Digital Games Research Center, known as DRCG, reported that Iranian game developers earned \$1.2 billion in international app stores like Google's Play Store during 2016.

According to the latest review by IRCG, the number of games produced in Iran has grown 12-fold and local companies are gaining a bigger share of the international market.

In 2016, 18 Iranian game developers offered 37 indigenous games through external app stores like Google Play and Apple Store; 48% of these companies worked with international game publishers to introduce their products.

مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود

روی کنسول PS4 بازی خواهند شد. علاوه بر این بازی افرادی دیگر نیز در این رقابت‌ها حضور دارند که روی موبایل و تبلت بازی می‌شوند. بازی‌های جذاب Sea Battle, ASPHALT و Soccer stars که دیگر این روزها روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است. گفتنی است یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت‌های الکام گیمز رخ خواهد داد، حضور بانوان در بخش رقابت‌های بلتفرم موبایل در این مسابقات است. برای نخستین بار بانوان ایرانی نیز می‌توانند همچنان رقابت در بازی‌های رایانه‌ای را تجربه کنند. بد نیست بدانید بر گزار کننده رقابت‌های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور است و تیم PERSIA GAME نیز بر نامه‌ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نراتر برتر تعلق خواهد گرفت. ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیر نقدی برای نراتر برتر این رقابت‌ها در نظر گرفته شده است. ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی‌های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی‌های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت‌های فینال نیز در نمایشگاه بین‌المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۲۰ تیرماه تا ۲ تیرماه برگزار خواهد شد.

امسال برای نخستین بار مسابقات بازی‌های رایانه‌ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن‌های اصلی این نمایشگاه برگزار خواهد شد. نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگ‌ترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با سبیل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه‌مندان به دنیای فناوری روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۲ تمام گیمزها از سراسر کشور به سالن الکام گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند. پیش‌بینی می‌شود در مسابقات الکام گیمز که امسال برای نخستین بار قرار است برگزار شود بیش از ۲ هزار گیمز از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولان برگزاری نمایشگاه، سالن الکام گیمز پربازدیدترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد. لازم به توضیح است در مسابقات الکام گیمز ۸ رشته بازی جای گرفته‌اند که برخی از این بازی‌ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی‌های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرتفره Dota ۲ و بازی مهیج Rainbow six که این روزها در بین نوجوان‌ها و جوان‌ها محبوبیت زیادی کسب کرده‌اند، تعداد تیم‌ها ۵ نفره است. بازی نوستالژیک CS:GO یا همان کانتر استرایک هم جزو بازی‌های گروهی این مسابقات محسوب می‌شود. بازی‌هایی همچون PES و FIFA 2017 نیز بازی‌های انفرادی این تورنمنت محسوب می‌شوند که

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد:

از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم

یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی در آمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.



بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت:

همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه های هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم. وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت:

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر دیروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم باز فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ساره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز

بیانیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه «تی جی سی»

حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد

حسن کریمی قدوسی بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد «تی جی سی» ۲۰۱۷ بدین صورت آغاز کرد: بالاخره تمام شد! این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد. تقریباً می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم. امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۳۰ ناشر خارجی این بازی ها انتخاب شده اند.

حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد

در قبال ایران دنبال می‌کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی‌سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست‌ها شکل گرفت. در کنار این کنفرانس‌ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی‌های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.

مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه ای گفت: امسال افتخار می‌کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی‌ها انتخاب شده‌اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی‌هایی که ناشرین و خریداران بین‌المللی انتخاب کرده‌اند، بازی‌هایی هستند که کاملاً منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده‌اند. این پیام خیلی مهمی برای بازی‌سازان داخلی ما است. بازی‌سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت‌های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین‌المللی نشان می‌دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی‌هایی با فرهنگ ایرانی را دارد.

قدوسی ادامه داد: من با بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دو روز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آن‌ها ذکر می‌کردند، عمق فرهنگ اصلی است که ما در کشورمان داریم. این مسئله جذاب‌ترین مسئله برای آن‌ها بود. ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی‌سازان به سراغ این فرهنگ‌ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی‌سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی‌های خارجی می‌توانند موفق شوند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه ای در آیین اختتامیه رویداد TGC گفت: نمایشگاه TGC به عنوان دروازه تعامل صنعت بازی ایران با جهان است و در این رویداد افتخار حضور بزرگان این صنعت از سراسر جهان و همکاری با شرکت بزرگ گیم کانکشن فرانسه داشتیم.

به گزارش ایلنا، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بیابیه و سفرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد TGC ۲۰۷۷ اظهار داشت: این اولین قدم بازی‌سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی‌کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی‌ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد. تقریباً می‌توان گفت تمام بازی‌سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می‌دهد ما کارمان را درست انجام داده‌ایم.

کریمی قدوسی افزود: در این همایش بازی‌سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملاً رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می‌زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی‌های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی‌سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

کریمی در رابطه با مشکلات ایجاد شده توسط دولت جدید آمریکا برای تجارت و ارتباط با دنیا گفت: با وجود سیاست‌های خصمانه‌ی دولت جدید آمریکا که

سامسونگ نخستین مانیتور گیمینگ خمیده جهان را در نمایشگاه بین‌المللی بازی تهران معرفی کرد

چند برار می‌کند مانیتور C27FG70 سامسونگ از فناوری کوئتوم دلت در پل خود بهره می‌برد که ضمن تولید طیف رنگ‌های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می‌کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست 13000:1 دو ویژگی دیگری هستند که تکنیون C27FG70 سامسونگ را در نمایش تصویر چشم‌پایدار کامل می‌کند.

برای محافظت از چشم‌ها به خصوص هنگام شب، این مانیتور گیمینگ خمیده مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش حساسیت چشم تجربه دیداری راحت‌تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی تصویر بدون تریس (Flicker Free) به کار گرفته شده تا ارزش‌های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند. طراحی دانش‌پور روی صفحه (UX OSD) و جای‌گذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیرها می‌توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش‌پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه‌های مدیریت برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.



مانیتور C27FG70 سامسونگ به‌عنوان نخستین مانیتور گیمینگ خمیده جهان در نمایشگاه بین‌المللی بازی تهران (TGC 2017) معرفی شد. این نمایشگاه در روزهای ۱۵ و ۱۶ اردیبه‌ماه برگزار شد.

نخستین دوره نمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران در روزهای پنجشنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ اردیبه‌ماه در سالن همایش‌های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کلکشن (Game Connection)

ارگانیسه برگزار شده آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هرچه بیشتر بازی‌های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت. به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه کنفرانس‌ها و کارگاه‌های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره‌های بین‌المللی صنعت بازی برگزار شد. شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی نخستین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با به عرضه تولید محصولات مخصوص بازی گذشت.

مانیتور C27FG70 سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض

مراحل و شناخته شده هستند. مانیتور مخصوص بازی جدید سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی‌ثانیه‌ای، فیزیکی می‌تواند در نمایش صحنه‌های پر تحرک بازی داشته و نرخ به‌روزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می‌شود حتی در پرده‌جایی‌ترین صحنه‌های بازی هم کاربر هیچ گونه وقفه‌ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ‌ها و چشم‌ها

در کنار نمایش ویژگی‌های سخت‌افزاری و توان پردازشی تصویر، نمایش رنگ‌های طبیعی و حتی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیرها

گرافیکی به چشم بیننده درآورد. مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت‌های خاص است. مانیتور C27FG70 با انتخابی به شعاع ۱۸۰۰ میلی‌متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می‌تواند با پوشش عرضی تصویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه‌ور کند.

پوش‌ها و ارزش‌های گلوین‌گاه تصویر سازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می‌تواند ضمن بهره‌بردن تمرکز گیرها و کاهش حجب‌ان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه‌شان شود. برای ارزیابی سرعت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ به‌روزرسانی (Refresh Rate) بیشتر از همه

دیدد. علاقه‌مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی‌هایی همچون زمان واکنش‌پذیری فوق سریع یک میلی‌ثانیه‌ای، نرخ به‌روزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انتخابی ۱۸۰۰ میلی‌متری پل و نسبت کنتراست ۱۳۰۰۰ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش نخستین‌ها در مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ

در کنار ایده‌های نوین، افزایش کیفیت گرافیک سازی اصلی‌ترین هدف تولید کنندگان و توسعه‌دهندگان بازی‌های کامپیوتری در سال‌های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت‌های

نگاه «جوان» به ضعف‌ها و قوت‌های رویداد تی‌جی‌سی

گیم ایرانی در مسیر صنعتی شدن

■ فرزین ماندگار

ایران ثبت شده، در رویداد تی‌جی‌سی سهم حمایتی در نظر گرفته شده است. به عنوان مثال بازی «پروانه» به عنوان یک بازی مستقل و در عین حال هدفمند و ارزشی تولید شده و امروز می‌توان از آن به عنوان امضا و سند «بازی‌سازی ایرانی» یاد کرد. این‌ها آثار با محتوایی است که قطعاً در دیگر نقاط دنیا وجود ندارد و مختص فرهنگ ایرانی است که بالاخره بخشی از تجربیات بازی‌سازان ایرانی محسوب می‌شود که در سال‌های اخیر چیزی فراتر از «هسر گرمی» برای عرضه داشته‌اند. این سؤال مهمی است که سیمواین جشن تولیدات و این دسته از بازی‌سازان از غرفه‌های نمایشگاه تی‌جی‌سی چه اندازه بوده است؟

در این ۱۰ سالی که از تولد صنعت گیم ایران می‌گذرد تجربیات ریز و درشتی داشته‌ایم تا امروز به جایگاهی برسیم که بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بتواند برای برگزاری یک رویداد بین‌المللی از مدیران بالادستی خود بخواهد. در واقع بازی‌های رایانه‌ای ایران عقبای دارد که بخشی از آنها امروز ایران را ترک کرده‌اند و بخشی دیگر گمان‌کن در کشور حضور دارند. در دولت قبیل حمایت‌هایی از آثار ارزشی و سفارشی می‌شد اما در این دولت حمایت‌هایی به طور کامل قطع شد و بیشتر دستگاه‌های حاکمیتی مانند سازمان بسیج، سپاه ناجا و ارتش وارد میدان شدند. از بازی‌سازان حمایت کردند و اتفاقاً آثار خوبی هم تولید شد. این تولیدات با هسر فضا و دایره امروز جزو کارنامه و عقبه صنعت گیم ایران محسوب می‌شوند.

این عقبه امروز گجای رویداد تی‌جی‌سی تعریف شده و مهمانان خارجی این رویداد چگونه می‌خواهند با این داشته‌ها آشنا شوند؟ در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی‌سازان جابه‌جا به سمت بازی‌های موبایلی و حتی زرد رفته‌اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به بهترین بازی‌سازی ایران شوند؟ وقتی صحبت از بازی‌های ایرانی، اعتماد می‌کنیم منظور همسان بازی‌هایی است که احتمالاً مشتری جهانی ندارند اما نباید به عنوان پشم‌های حاشیه‌نشین صنعت گیم ایران از حضور در چنین رویدادی محروم باشند. به نظر می‌رسد بنیاد بازی‌های رایانه‌ای باید به دنبال این بازی‌ها و بازی‌سازان برود و از آنها برای شرکت در تی‌جی‌سی دعوت به عمل بیاورد. در واقع حضور این بازی‌سازان باید برای برگزاری رویداد تی‌جی‌سی مایه اعتبار باشد. بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در مقام نماینده رسمی دولت در این حوزه لزوماً وظایف حمایتی و اولویت‌های دیگری به غیر از بسترسازی برای حضور بازی‌سازان باید برای خود قائل باشند.

البته از این موضوع هوشیار باشید تا به بخش تجاری رویداد تی‌جی‌سی کمتر از نیمی از آن را تشکیل می‌دهد و کنفرانسی‌ها و نشست‌های علمی این رویداد هم اهمیت خاصی می‌تواند داشته باشد.

به گزارش «جوان»، رویداد تی‌جی‌سی که علاوه بر گزای نمایشگاه عرضه‌نارترین دستاوردهای صنعت گیم ایران، فرصتی برای تعامل تخصصی و تجاری میان برخی بازی‌سازان ایرانی و نمایندگان جهانی صنعت گیم فراهم آورده بود، پس از دو روز برگزاری فشرده کنفرانس‌ها و نشست‌های تخصصی، با معرفی بازی‌های ایرانی با قابلیت عرضه در بازار جهانی به کار خود پایان داد.

نخستین رویداد تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی‌جی‌سی) که هفته گذشته در مرکز همایش‌های سازمان صداوسیما آغاز به کار کرده بود، عصر جمعه با برگزاری آئین اختتامیه به کار خود پایان داد و چهار بازی برتر ایرانی عرضه شده در این رویداد به انتخاب هیئت داوران بین‌المللی معرفی شدند.

نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran 2017 Game Convention که به اختصار «تی‌جی‌سی» خوانده می‌شود، را شاید بتوان مهم‌ترین برنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی‌سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمینه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا به مرحله اجرا رسیده است. نکته جالب در دایره بازی‌های ایرانی در این رویداد، ترکیب گاملاً خارجی هیت داوران این رویداد متشکل از متخصصان بازی‌ساز و نشر بازی در بازار جهانی است که بر اساس نظر این داوران چهار بازی ایرانی موفق به اخذ عنوان برترین‌ها شدند که کاملاً نوآورانه مبتنی بر ایده‌های بومی طراحی و تولید شده‌اند.

بر این اساس در آئین اختتامیه نخستین دوره «تی‌جی‌سی» بازی ایرانی «نگاره» که برگرفته از ظرافت معماری ایرانی طراحی و عرضه شده است، عنوان «خلاقانه‌ترین بازی بی‌سی» را از آن خود کرد. در بخش‌های دیگر بازی‌های «Live TV Tycoon» به عنوان خلاقانه‌ترین بازی موبایلی و «Dehghan Run» به عنوان بهترین بازی موبایل معرفی و تجلیل شدند.

بازی ایرانی «Grandom Overdrive» یا همان «خلافه‌فری» هم توانست عنوان برترین بازی بی‌سی را از آن خود کند.

■ راه صنعتی شدن گیم ایران

پل ارتباطی‌ای که رویداد تی‌جی‌سی می‌تواند در بلندمدت شکل دهد به این نتیجه منتهی می‌شود که می‌توان شاهد رشد کیفی تولیدات بازی‌سازان ایرانی از نظر فنی و محتوایی باشیم. تسلط بر زبان انگلیسی یکی از مسائلی است که برای حضور هر چه اثرگذارتر بازی‌سازان ایرانی در رویدادهایی چون تی‌جی‌سی اهمیت زیادی دارد. ضعف در این مورد می‌تواند برای ایرانی چون ارتباطات بین‌المللی بازی‌سازان ایرانی تأثیرگذار باشد چرا که حضور بازی‌ها و بازی‌سازان ایرانی در بازارهای بین‌المللی از اهمیت زیادی برخوردار است و نگاه و رویکرد به بازی باید صنعتی باشد و مسیر صنعتی شدن آن نیز گذر از بازارهای جهانی است.

نکته دیگر در رابطه با تولیدات بازی در ایران این مسئله است که جنس بازی‌ها به لحاظ کیفیت باید به گونه‌ای باشد که نسبتی با بازارهای جهانی داشته باشد. یعنی نگاه بازی‌سازان باید به بازارهای جهانی باشد و نه فقط بازار داخلی. در واقع امکان صادرات بازی‌های رایانه‌ای را نباید از نظر دور نگاه داشت.

■ سهم بازی‌سازان ارزشی

در تی‌جی‌سی

با توجه به تغییر سیاست‌های حمایتی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در حوزه تولید که تبدیل به حمایت‌های غیرمستقیم شده است، این سؤال پیش می‌آید که چقدر برای تجربیات بازی‌سازان ارزشی که در مشول دوره‌های مختلف به عنوان تجربه در کارنامه بازی‌سازی

«اقدام موثر دانشگاه آزاد اسلامی در مهارت‌آموزی



محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در گفت‌وگوی اختصاصی با «فرهیختگان» گفت: «فعالیت‌هایی که در حوزه رایانه‌ای در حال انجام است، تحول جدیدی است که در دنیا به وجود آمده و البته دانشگاه آزاد اسلامی هم در این عرصه به خوبی فعالیت می‌کند. اخیراً در صحبتی که با سرپرست محترم دانشگاه آزاد اسلامی داشتیم، آمار خوبی از فعالیت‌های مراکز رشد این دانشگاه و استقرار متمرکز پارک‌های علم و فناوری این مرکز بزرگ آموزش عالی در واحد علوم و تحقیقات ارائه کردند. این آمار و اطلاعات و فعالیت‌ها، نشانگر توجه مسئولان دانشگاه آزاد اسلامی به تقویت بنیه مهارتی دانشجویانی است که در عرصه‌های مختلف به فعالیت می‌پردازند. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی هم در پاسخ به این سؤال فرهیختگان که چه اقدامی برای حمایت از دانشجویان فعال در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از سوی این وزارتخانه صورت خواهد گرفت، گفت: «امیدواریم اعمال اعتبار تعیین شده برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با سهولت بیشتر در اختیار دانشجویان فعال در این حوزه قرار گیرد.»


 خبر

وزیر ارتباطات: اعتقادی به فیلترینگ بازی های خارجی ندارم

محمود واعظی گفت: ما در وزارت ارتباطات توانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه های سرورهای داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم. به گزارش ایلنا، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در نمایشگاه بین المللی سی جی سی در جمع خبرنگاران گفت: ما در سال گذشته با هماهنگی بنیاد بازی های رایانه ای از مبلغ در نظر گرفته شده برای وام شرکت های آی سی تی مبلغ ۵ میلیارد تومان وام با بهره پایین را به شرکت های معرفی شده از سوی بنیاد بازی های رایانه ای ارائه دادیم. واعظی افزود: ما در حوزه بازی سازی فقط به جنبه اقتصادی فکر نمی کنیم بلکه می گوئیم علاوه بر یک حرکت اقتصادی، حرکتی مثبت از نظر فرهنگی است و می تواند جوانان ایرانی را از بدآموزی و مشکلات بازی های خارجی دور نگه دارد. ما در وزارت ارتباطات توانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه های سرورهای داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به این مسأله که بنیاد بازی های رایانه ای به دنبال ایجاد نظارت بر بازی های رایانه ای خارجی است، گفت: ما در این وزارتخانه اعتقادی به ایجاد محدودیت و فیلترینگ روی بازی های خارجی نداریم. ما باید با مردم صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. باید بازی خوب و با کیفیت تولید کنیم مردم خودشان بعد از این تصمیم می گیرند بازی جذاب ایرانی را با قیمت پایین تری انجام دهند یا به سراغ بازی های خارجی با فرهنگ مغایر ایران بروند. محمود واعظی در پاسخ به این سؤال که وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قادر است سرور برای بازی های ایرانی که به صورت بین المللی نیز منتشر می شوند ایجاد کند، گفت: ما می توانیم سرورهای داخلی بسیار خوب و قدرتمند با قابلیت انجام بازی با سرعت بالا در اختیار آنها قرار دهیم تا حتی آنها در خارج از کشور بتوانند از سرورهای ایرانی استفاده کنند.

اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران

نخستین دوره نمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران در روزهای پنج‌شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش‌های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی‌های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت. به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره‌های بین‌المللی صنعت بازی برگزار شد. مانیتور CryFGY۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه‌مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی‌هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه‌ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی‌متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین‌ها

در کنار ایده‌های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی‌ترین هدف تولیدکنندگان و توسعه‌دهندگان بازی‌های کامپیوتری در سال‌های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت‌های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت‌هایی خاص است. مانیتور CryFGY۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی‌متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می‌تواند با پوشش عریض‌تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه‌ور کند. پرش‌ها و لرزش‌های گاه‌وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می‌تواند ضمن برهم‌زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه‌شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش‌تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.



تلویزیون‌های سامسونگ به کنسول بازی تبدیل شدند +عکس (۱۸/۹/۱۳۹۵-۱۳۹۴)

اقتصاد ایران: تلویزیون‌ها به دلیل استفاده از سخت‌افزارهایی در حد متوسط و نه چندان قدرتمند، توان اجرای بازی‌هایی با کیفیت بسیار بالا را نداشته و تنها در این زمینه با محدودیت‌هایی مواجه هستند.

به گزارش صبحانه، در سال ۲۰۱۶ سامسونگ الکترونیک اعلام کرد که به وسیله همکاری با مجموعه Steam، قصد دارد تا تلویزیون‌های خود را در زمینه بازی، به یک کنسول تبدیل نماید. تلویزیون‌ها به دلیل استفاده از سخت‌افزارهایی در حد متوسط و نه چندان قدرتمند، توان اجرای بازی‌هایی با کیفیت بسیار بالا را نداشته و تنها در این زمینه با محدودیت‌هایی مواجه هستند. اما Samsung به دنبال دور زدن این محدودیت‌ها، تاکنون دست کم ۳ روش متفاوت را مورد بررسی قرار داده است که در نهایت همکاری با Steam را با هدف استریم بازی‌های PC بر روی تلویزیون، انتخاب کرد. همانطور که گفته شد، این توافق در سال ۲۰۱۶ به امضا رسید و تلویزیون‌های هوشمند سامسونگ که تولید سالهای ۲۰۱۶ و ۲۰۱۷ هستند، قادر به اجرای این برنامه خواهند بود. برای این منظور یک اپلیکیشن با نام Steam Link برای این تلویزیون‌ها در نظر گرفته شده است.

Steam Link هم اینک در نسخه بتا دارای قابلیت پشتیبانی از بازی‌های ۱۰۸۰p با فرکانس ۶۰ هرتز است. این اپلیکیشن در آپدیت بعدی خود که به زودی منتشر می‌شود، قادر به ارائه بازی‌های ۴K نیز خواهد بود. همانطور که تاکنون نیز متوجه شدید، این اپلیکیشن به شبکه قدرتمند Steam متصل بوده و برای انجام بازی می‌توانید از کنترلرهای Steam یا کنترلرهای XBOX ۳۶۰ نوع سیمی استفاده نمایید. علاوه بر Valve و سامسونگ، Nvidia قابلیت مشابهی را در پخش کننده Nvidia Shield ارائه می‌دهد. سیستم GameStream انویدیا حتی از ویژگی‌های HDR نیز پشتیبانی می‌کند. شایان ذکر است که این سرویس در حال حاضر برای آمریکا و اروپا در دسترس قرار گرفته و به زودی تمامی نقاط جهان را در بر می‌گیرد. با این وجود به دلیل پرداخت‌های درون برنامه‌ای، امید چندانی به ورود آن به داخل ایران وجود ندارد!

وزیر ارتباطات:

اعتقادی به فیلترینگ

بازی های خارجی ندارم

محمود واعظی گفت: ما در وزارت ارتباطات توانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه های سرورهای داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم. به گزارش ایفنا، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در نمایشگاه بین المللی سی جی سی در جمع خبرنگاران گفت: ما در سال گذشته با هماهنگی بنیاد بازی های رایانه ای از مبلغ در نظر گرفته شده برای وام شرکت های آی سی تی مبلغ ۵ میلیارد تومان وام با بهره پایین را به شرکت های معرفی شده از سوی بنیاد بازی های رایانه ای ارائه دادیم. واعظی افزود: ما در حوزه بازی سازی فقط به جنبه اقتصادی فکر نمی کنیم بلکه می گوییم علاوه بر یک حرکت اقتصادی، حرکتی مثبت از نظر فرهنگی است و می تواند جوانان ایرانی را از بدآموزی و مشکلات بازی های خارجی دور نگه دارد. ما در وزارت ارتباطات توانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه های سرورهای داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به این مسأله که بنیاد بازی های رایانه ای به دنبال ایجاد نظارت بر بازی های رایانه ای خارجی است، گفت: ما در این وزارتخانه اعتقادی به ایجاد محدودیت و فیلترینگ روی بازی های خارجی نداریم. ما باید با مردم صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. باید بازی خوب و با کیفیت تولید کنیم مردم خودشان بعد از این تصمیم می گیرند بازی جذاب ایرانی را با قیمت پایین تری انجام دهند یا به سراغ بازی های خارجی با فرهنگ متغیر ایران بروند. محمود واعظی در پاسخ به این سؤال که وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قادر است سرور برای بازی های ایرانی که به صورت بین المللی نیز منتشر می شوند ایجاد کند، گفت: ما می توانیم سرورهای داخلی بسیار خوب و قدرتمند با قابلیت انجام بازی با سرعت بالا در اختیار آنها قرار دهیم تا حتی از کشور بتوانند از سرورهای ایرانی استفاده کنند.

ایران میزبان کارگاه بین المللی اینترنت اشیا

دوره آموزشی بین المللی و کارگاه تخصصی اینترنت اشیا به میزبانی دانشکده پست و مخابرات و تحت نظارت اتحادیه جهانی مخابرات و با حضور مدرسان بین المللی و رئیس گروه مطالعاتی اینترنت اشیا و شهرهای هوشمند ITU به مدت سه روز از ۱۷ تا ۱۹ تیرماه سال جاری در هتل اسپیناس تهران برگزار می شود. به گزارش «ایران»، در هنگام برگزاری این دوره، پتلی به عنوان پتل اختصاصی ایران نیز برپا شده و تجارب و دستاوردهای سخت افزاری و نرم افزاری کشور، در حوزه اینترنت اشیا به همراه رونمایی از تجهیزات مرتبط ارائه می شود.

گفتنی است این دانشکده به عنوان عضو آکادمیک اتحادیه جهانی مخابرات، در پی شکل دهی هاب آموزشی ICT در منطقه است که برگزاری این دوره های تخصصی بین المللی هم در این راستا انجام می شود.

اعطای نشان به اپراتور اول

به پاس فعالیت های شایسته در «تولآوری و خلاقیت ارتباطی»، نشان ارتباطی اقتصاد مقاومتی و لوح سپاس به روابط عمومی همراه اول اعطا شد. به گزارش «ایران»، صبح روز چهارشنبه ۱۴ تیرماه در همایش «تبیین نقش روابط عمومی ها در تحقق اقتصاد مقاومتی» که در سالن جابربین حیان دانشگاه تربیت مدرس برگزار شد، بر اساس بررسی و داوری صورت گرفته، به خاطر فعالیت های ارتباطی شایسته در شاخه «تولآوری و خلاقیت ارتباطی» روابط عمومی شرکت ارتباطات سیار ایران (همراه اول) با دریافت «نشان ارتباطی اقتصاد مقاومتی» و لوح سپاس مورد قدردانی قرار گرفت. در این همایش که با همکاری «مؤسسه پژوهشی توسعه اجتماعی ماندگار وزارت علوم، تحقیقات و فناوری»، «مؤسسه فرهنگی روابط عمومی آرمان» و «گروه های ارتباطات، روابط عمومی و روزنامه نگاری دانشگاه علامه طباطبائی» و با حضور چهره ها و مدیران برجسته اقتصادی و ارتباطی کشور برگزار شد، از روابط عمومی های پیشرو در زمینه اقتصاد مقاومتی قدردانی به عمل آمد.



نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرد اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۲)

تاپ خبر ۲۴: نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد.

در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت. به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و ... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد. شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با

قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور CrtvFGV۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه و بیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمنگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون CrtvFGV۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیرسند CrtvFGV۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award زاین دریافت کند.

بهترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.

در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتاً با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.



حضور فعال دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای حمایت از «بازی سازان» دانشجویی

اقدام موثر دانشگاه آزاد اسلامی در مهارت آموزی

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در گفت و گوی اختصاصی با «فرهنگستان» گفت: «فعالیت هایی که در حوزه رایانه ای در حال انجام است، تحول جدیدی است که در دنیا به وجود آمده و البته دانشگاه آزاد اسلامی هم در این عرصه به خوبی فعالیت می کند. اخیراً در صحبتی که با سرپرست محترم دانشگاه آزاد اسلامی داشتم، آمار خوبی از فعالیت های مراکز رشد این دانشگاه و استقرار متمرکز پارک های علم و فناوری این مرکز بزرگ آموزش عالی در واحد علوم و تحقیقات ارائه کردند. این آمار و اطلاعات و فعالیت ها، نشانگر توجه مسئولان دانشگاه آزاد اسلامی به تقویت بنیه مهارتی دانشجویانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است که در عرصه های مختلف به فعالیت می پردازند. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی هم در پاسخ به این سوال فرهیختگان که چه اقدامی برای حمایت از دانشجویان فعال در عرصه بازی های رایانه ای از سوی این وزارتخانه صورت خواهد گرفت، گفت: «امیدواریم اسامی اعتبار تعیین شده برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سهولت بیشتر در اختیار دانشجویان فعال در این حوزه قرار گیرد.»

بازی رایانه ای «مدافع حرم» پروین دادندیش، رئیس واحد تهران غرب که به همراه وزیر ارتباطات و فناوری ارتباطات در غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی حضور داشت، در حاشیه بازدید وزیر از این غرفه ها به «فرهیختگان» می گوید: «واحد تهران غرب با یک اقدام ابتکاری، یعنی تأسیس کانون بازی های رایانه ای، اولین قدم برای حمایت از دانشجویان علاقه مند به حوزه را برداشته است. تا امروز دانشجویان ما پنج بازی رایانه ای تولید کرده اند. یکی از این بازی ها به نام «مدافع حرم» که در یادبود یکی از دانشجویان شهید واحد تولید شده است الان در این نمایشگاه به نمایش درآمده و آماده فروش هم هست و مجوز آن نیز در حال صدور است.» او اضافه می کند: «ما تلاش می کنیم این دانشجویان با تأسیس شرکت های دانش بنیان برای تجاری سازی این محصولات و ورود آن به بازار عرضه، با مشکلی مواجه نشوند. این که دانشجویان در این نمایشگاه حضور دارند، باعث می شود در کنار استادان مهارت های خود را بالا ببرند و با ارائه و معرفی محصولات خود به شرکت های داخلی و خارجی، با سرعت بیشتری در روند تجاری سازی محصولات و عرضه تولیدات به بازار، وارد شوند.»

حمایت ویژه رئیس واحد از دانشجویان

تیم دانشجویی واحد تهران غرب در نمایشگاه حضور فعالی داشت. محمد رخشانی زاده، دانشجوی کارشناسی رشته صنایع این واحد درباره فعالیت تیم های دانشجویی این واحد دانشگاهی می گوید: «ما از سال گذشته در کانون بازی های رایانه ای به دنبال تولید محتوا بودیم و در ۱۶ آذر اسامی بازی مدافع حرم را رونمایی کردیم. در ادامه با همکاری رئیس محترم واحد امکانات و تجهیزات کامل در ساختمان دانشکده فنی دانشگاه در اختیار ما قرار گرفت. در این راستا بازی های مختلفی تحت ویندوز و موبایل را تولید کردیم. در حال حاضر هم در این نمایشگاه امید داریم که بتوانیم برای پخش و تولید انبوه آن سرمایه گذار جذب کنیم.» او اضافه می کند: «امروز بازی های تحت موبایل به خاطر سهولت در دسترسی طرفدار بیشتری دارند، لذا ما سه عنوان بازی تحت موبایل را تولید کرده ایم که استقبال خوبی هم از آن شده است.» این دانشجویی واحد تهران غرب می گوید: «حمایت ویژه پروین دادندیش رئیس این واحد دانشگاهی انگیزه فرلواتی را در ما ایجاد کرد که با دقت و تلاش بیشتر در این عرصه قدم برداریم.»

بازی های مبتنی بر موقعیت مکانی

فراز جلیلی، دانشجوی کارشناسی نرم افزار و سرپرست تیم واحد قزوین درباره فعالیت های این تیم می گوید: «ما حدود یک سال است که در این حوزه به صورت تخصصی کار می کنیم. البته اقدام اصلی ما ارائه بازی های مبتنی بر موقعیت مکانی است. چیزی که کمتر گروه و مجموعه ای توانسته به حوزه آن وارد شود.» او اضافه می کند: «در ایران به صورت رسمی این شاخه از بازی های رایانه ای معرفی نشده و ما اولین تیمی هستیم که در این عرصه فعالیت می کنیم. لافل من گروهی را سراغ ندارم در شاخه بازی های مبتنی بر موقعیت مکانی فعالیت کرده باشد.» جلیلی در ادامه از حمایت دانشگاه می گوید و اضافه می کند: «انصافا حمایت کاملی از جانب مرتضی موسی خانی رئیس واحد نسبت به این فعالیت ها وجود دارد و او علی رغم مشغله کاری فراوان به صورت کامل در کنار دانشجویان حضور دارد، امکانات لازم اعم از مکان، تجهیزات و سایر موارد مربوطه از جانب واحد به صورت کامل در اختیار ما قرار گرفته است.»

تولید ۴۰ بازی رایانه ای

سیدمحمدرضا لاجوردی عضو هیات علمی واحد کاشان هم در غرفه این واحد دانشگاهی می گوید: «ما پنج دوره از مسابقات بازی های رایانه ای را در دانشگاه برگزار کردیم که حاصل آن تولید حدود ۴۰ بازی رایانه ای تحت موبایل و ویندوز بوده است. در کنار این امر تأسیس بزرگ ترین شتاب دهنده خاورمیانه هم در واحد کاشان از مهم ترین اقدامات علمی ما به حساب می آید.» او اضافه می کند: «ما متوجه نیاز بازار هم در این زمینه هستیم، چون مساله اصلی این است که در آینده این بازی ها با سرعت بیشتر جنبه تجاری پیدا کند. معتقدم که باید تلاش کنیم محصولات ما در حوزه داخلی مورد سرمایه گذاری قرار بگیرند تا اینکه مغزهای متفکر جوان ما به وسیله سایر کشور ها مورد بهره برداری قرار گیرند. باید در کنار اینکه تلاش می کنیم نیروی های متخصص را تربیت کنیم و به جامعه تحویل دهیم، برای حمایت های بعدی از توان آنها هم برنامه ریزی دقیق و درستی را انجام دهیم.»



حضور فعال دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای حمایت از «بازی سازان» دانشجویی

اقدام موثر دانشگاه آزاد اسلامی در مهارت آموزی

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در گفت و گوی اختصاصی با «فرهیختگان» گفت: «فعالیت هایی که در حوزه رایانه ای در حال انجام است، تحول جدیدی است که در دنیا به وجود آمده و البته دانشگاه آزاد اسلامی هم در این عرصه به خوبی فعالیت می کند. اخیرا در صحبتی که با سرپرست محترم دانشگاه آزاد اسلامی داشتم، آمار خوبی از فعالیت های مراکز رشد این دانشگاه و استقرار متمرکز پارک های علم و فناوری این مرکز بزرگ آموزش عالی در واحد علوم و تحقیقات ارائه کردند. این آمار و اطلاعات و فعالیت ها، نشانگر توجه مسئولان دانشگاه آزاد اسلامی به تقویت بنیه مهارتی دانشجویانی است که در عرصه های مختلف به فعالیت می پردازند. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی هم در پاسخ به این سوال فرهیختگان که چه اقدامی برای حمایت از دانشجویان فعال در عرصه بازی های رایانه ای از سوی این وزارتخانه صورت خواهد گرفت، گفت: «امیدواریم اسامی اعتبار تعیین شده برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سهولت بیشتر در اختیار دانشجویان فعال در این حوزه قرار گیرد.»

بازی رایانه ای «مدافع حرم» (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پروین دادندیش، رئیس واحد تهران غرب که به همراه وزیر ارتباطات و فناوری ارتباطات در غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی حضور داشت، در حاشیه بازدید وزیر از این غرفه ها به «فرهنگستان» می گوید: «واحد تهران غرب با یک اقدام ابتکاری، یعنی تأسیس کانون بازی های رایانه ای، اولین قدم برای حمایت از دانشجویان علاقه مند به حوزه را برداشته است. تا امروز دانشجویان ما پنج بازی رایانه ای تولید کرده اند، یکی از این بازی ها به نام «مدافع حرم» که در یادبود یکی از دانشجویان شهید واحد تولید شده است الان در این نمایشگاه به نمایش درآمده و آماده فروش هم هست و مجوز آن نیز در حال صدور است.» او اضافه می کند: «ما تلاش می کنیم این دانشجویان با تأسیس شرکت های دانش بنیان برای تجاری سازی این محصولات و ورود آن به بازار عرضه، با مشکلی مواجه نشوند. این که دانشجویان در این نمایشگاه حضور دارند باعث می شود در کنار استادان مهارت های خود را بالا ببرند و با ارائه و معرفی محصولات خود به شرکت های داخلی و خارجی، با سرعت بیشتری در روند تجاری سازی محصولات و عرضه تولیدات به بازار، وارد شوند.»

حمایت ویژه رئیس واحد از دانشجویان

تیم دانشجویی واحد تهران غرب در نمایشگاه حضور فعالی داشت. محمد رخشانی زاده، دانشجوی کارشناسی رشته صنایع این واحد درباره فعالیت تیم های دانشجویی این واحد دانشگاهی می گوید: «ما از سال گذشته در کانون بازی های رایانه ای به دنبال تولید محتوا بودیم و در ۱۶ آذر امسال بازی مدافع حرم را رونمایی کردیم. در ادامه با همکاری رئیس محترم واحد، امکانات و تجهیزات کامل در ساختمان دانشکده فنی دانشگاه در اختیار ما قرار گرفت. در این راستا بازی های مختلفی تحت ویندوز و موبایل را تولید کردیم. در حال حاضر هم در این نمایشگاه امید داریم که بتوانیم برای پخش و تولید انبوه آن سرمایه گذار جذب کنیم.» او اضافه می کند: «امروز بازی های تحت موبایل به خاطر سهولت در دسترسی طرفدار بیشتری دارند، لذا ما سه عنوان بازی تحت موبایل را تولید کرده ایم که استقبال خوبی هم از آن شده است.» این دانشجوی واحد تهران غرب می گوید: «حمایت ویژه پروین دادندیش رئیس این واحد دانشگاهی انگیزه فراوانی را در ما ایجاد کرد که با دقت و تلاش بیشتر در این عرصه قدم برداریم.»

بازی های مبتنی بر موقعیت مکانی

فراز جلیلی، دانشجوی کارشناسی نرم افزار و سرپرست تیم واحد قزوین درباره فعالیت های این تیم می گوید: «ما حدود یک سال است که در این حوزه به صورت تخصصی کار می کنیم. البته اقدام اصلی ما ارائه بازی های مبتنی بر موقعیت مکانی است. چیزی که کمتر گروه و مجموعه ای توانسته به حوزه آن وارد شود.» او اضافه می کند: «در ایران به صورت رسمی این شاخه از بازی های رایانه ای معرفی نشده و ما اولین تیمی هستیم که در این عرصه فعالیت می کنیم. لاقلاً من گروهی را سراغ ندارم در شاخه بازی های مبتنی بر موقعیت مکانی فعالیت کرده باشد.» جلیلی در ادامه از حمایت دانشگاه می گوید و اضافه می کند: «انصافاً حمایت کاملی از جانب مرتضی موسی خانی رئیس واحد نسبت به این فعالیت ها وجود دارد و او علی رغم مشغله کاری فراوان به صورت کامل در کنار دانشجویان حضور دارد. امکانات لازم اعم از مکان، تجهیزات و سایر موارد مربوطه از جانب واحد به صورت کامل در اختیار ما قرار گرفته است.»

تولید ۴۰ بازی رایانه ای

سیدمحمدرضا لاجوردی عضو هیات علمی واحد کاشان هم در غرفه این واحد دانشگاهی می گوید: «ما پنج دوره از مسابقات بازی های رایانه ای را در دانشگاه برگزار کردیم که حاصل آن تولید حدود ۴۰ بازی رایانه ای تحت موبایل و ویندوز بوده است. در کنار این امر تأسیس بزرگ ترین شتاب دهنده خاورمیانه هم در واحد کاشان از مهم ترین اقدامات علمی ما به حساب می آید.» او اضافه می کند: «ما متوجه نیاز بازار هم در این زمینه هستیم، چون مساله اصلی این است که در آینده این بازی ها با سرعت بیشتر جنبه تجاری پیدا کند. معتقدم که باید تلاش کنیم محصولات ما در حوزه داخلی مورد سرمایه گذاری قرار بگیرند تا اینکه متزهای متفکر جوان ما به وسیله سایر کشور ها مورد بهره برداری قرار گیرند. باید در کنار اینکه تلاش می کنیم نیروی های متخصص را تربیت کنیم و به جامعه تحویل دهیم، برای حمایت های بعدی از توان آنها هم برنامه ریزی دقیق و درستی را انجام دهیم.»



گفتگوی مهر با بازی ساز برتر تی جی سی؛ سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی / «انگاره» جهانی می شود

شود (۱۳۸۵-۹۶/۴/۱۸)

طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود.

یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلاقانه ترین بازی یی سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرافت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرامی خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانی علاقه مند به مباحث نرم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با عزم او به هلند در سن ۱۹ سالگی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد. این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد؛ بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد.

همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد «از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بنگاشد، نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم. مهدی بهرامی با ته لجه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند.

این بازی ساز جوان در گفتگو با خبرنگار مهر، روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند.»

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود. تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد: «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است.»

همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند: «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلاً دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است، کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و یا جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم.»

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت: «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد.»

خلاصیت مهدی بهرامی موردتحمین داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت

بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار داوران و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند: «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند.»

در جستجوی حمایت داخلی

«انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صد درصد» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد. اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت: «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سائفرانسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جوایز حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند اما هنوز به سرانجامی نرسیده است.»

مهدی بهرامی صراحتاً می گوید به دنبال استمرار جرقه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است: «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد: «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برایم آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلاً هم دغدغه مالی ندارم.»

به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد: «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازار در عرضه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود.»



گفتگوی مهر با بازی ساز برتری جی سی؛ سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی / «انگاره» جهانی می

شود (۱۳۸۵/۰۴/۰۱-۱۳۸۴/۰۴/۰۱)

طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: جمعه شبی که گذشت و در آیین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود.

یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلاقانه ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرافت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرا می خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانی علاقه مند به مباحث نرم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با عزیمت او به هلند در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد.

این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد؛ بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد. همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد.

«از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بنقطه نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم.» مهدی بهرامی با ته لپچه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند.

این بازی ساز جوان در گفتگو با خبرنگار مهر، روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند.»

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود. تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد؛ «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است.»

همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند؛ «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلاً دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است؟ کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم.»

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت؛ «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد.» خلاقیت مهدی بهرامی موردتخسین داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار دوراندوز و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند؛ «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند.»

در جستجوی حمایت داخلی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) «انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صددرصد» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد. اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت؟ «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سافتواریستیکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جوایز حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند اما هنوز به سرانجامی نرسیده است.»

مهدی بهرامی صراحتاً می گوید به دنبال استمرار حرقه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است: «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد: «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برایم آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلاً هم دغدغه مالی ندارم.» به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد؛ «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازار در عرضه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود.»



سرگذشت خواندنی یک بازی خلافا نه ایرانی / «انگاره» جهانی می شود (۱۳۸۱/۰۵/۰۶ - ۱۳۸۱/۰۵/۰۷)

اقتصاد ایران: طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلافا نه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود. یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلافا نه ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرفیت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرامی خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانی علاقه مند به مباحث نرم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با عزیمت او به هلند در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد.

این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد؛ بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرفیت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد. همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد.

«از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بنگاشتی نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم.» مهدی بهرامی با ته لجه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند.

این بازی ساز جوان در گفتگو با خبرنگار مهر، روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند.»

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود. تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد: «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است.»

همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند: «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلا دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است. کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم.

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت؛ «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد.»

خلاقیت مهدی بهرامی موردتحمیل داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت

بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار دوردور و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند؛ «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند.»

در جستجوی حمایت داخلی

«انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صنعت» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت؛ «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سائفرانسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جوایز حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند که این پیگیری همچنان ادامه دارد.»

مهدی بهرامی صراحتا می گوید به دنبال استمرار حرقه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است؛ «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد؛ «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برایم آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلا هم دغدغه مالی ندارم.»

به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد؛ «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازار در عرضه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود.»



جمع بندی روز: شنبه، ۱۷ تیر ۱۳۹۶ (۱۳۹۶-۰۷-۰۷)

روزی نیست که در دنیای دانش و تکنولوژی اتفاق تازه ای رخ ندهد و ما نیز در دیجیاتو همواره در تلاش و تکاپو هستیم تا تمامی جزئیات این دست از رویدادها را به سمع و نظر شما برسانیم. در طی ۲۴ ساعت گذشته مطالب متعددی در این وبسایت منتشر شده اند که می توانید عنوان مهم ترین آنها را در ادامه ی مطلب مطالعه کرده و بسیار سریع تر از همیشه از مهم ترین وقایع عرصه فناوری آگاه شوید.

راهنمای جامع خرید کنسول بازی پلی استیشن ۴ نوشته پندرام بهادری - ۱۰ ساعت پیش

بیش از دو هفته است که از شروع تابستان می گذرد، گرم ترین فصل سال که در کنار گرمای سوزانش، فرصتی عالی برای خوشگذرانی است. با تمام شدن امتحانات مدارس و دانشگاه ها، بیشتر افراد از این سه ماه تعطیلی برای رفتن به سفرهای تفریحی و یا وقت گذاشتن روی فعالیت های مورد علاقه شان استفاده می... ادامه مطلب

بررسی دیجیاتو: مقایسه سرعت اینترنت اپراتورهای موبایل در کشور نوشته سینا گلستانه - ۱۰ ساعت پیش

چند سالی که به عقب برگردیم، به روزهایی می رسیم که فروش اینترنت پر سرعت به اشخاص حقیقی ممنوع بود و برای داشتن اینترنت با سرعت مناسب باید درخواستی از طرف یک شرکت تجاری یا دانشگاه، به خدمات دهنده های اینترنتی ارائه می گردید. در آن دوران یک اتصال با سرعت ۵۱۲ کیلوبیت بر ثانیه در ایران لوکس، پر... ادامه مطلب

گزارش تصویری از گردهم آیی کلوب مرسدس بنز ایران: مجمع ستارگان نوشته تیم خودرو - ۱۲ ساعت پیش

مرسدس بنز به شکل کلاسیک محبوب ترین برند خودرو در ایران به حساب می آید و علاقه مندان وسیعی در تمام رنج های سنی دارد. این مهم از یک سو به جایگاه والای این برند در سطح جهان مربوط است و از سوی دیگر به خاطرات شیرین ایرانیان از روزگار پرفرورگ مرسدس سواری در سال های... ادامه مطلب

گوگل برای تربیت ربات های خبرنگار پول خرج می کند نوشته مریم موسوی - ۱۲ ساعت پیش

گوگل اخیرا اعلام کرد که سرمایه ای معادل ۷۰۶ هزار یورو را به آژانس خبری پرس اسوشیتد اعطا می کند تا با کمک هوش مصنوعی شروع (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به نوشتن و تهیه محتوا کندانین بودجه از صندوق مربوط به طرح اخبار دیجیتالی گوگل تامین شده که با هدف حمایت از روزنامه نگاری دیجیتال در اروپا راه اندازی... ادامه مطلب

جزئیات بیشتر در مورد مازراتی گرند توریزمو ۲۰۱۸ [تماشا کنید] نوشته تیم خودرو - ۱۳ ساعت پیش
خودروی ۲۰۱۸ Maserati GranTurismo در محل ساختمان معاملات سهام نیویورک به معرض دید همگان درآمد. خط تولید این اتومبیل تنها شامل دو نسخه sport و MC (مخفف عبارت maserati corse) خواهد بود. تغییرات اعمال شده در بخش طراحی بیرونی شامل قرار گرفتن ورودی های هوای جلویی در ارتفاع پایین تر و نیز استفاده از یک جلوپنجره جدید... ادامه مطلب

تولد یک خودرو تاریخ ساز! تولید تسلا مدل ۳ از امروز آغاز می شود نوشته تیم خودرو - ۱۴ ساعت پیش
امروز نخستین دستگاه از جدیدترین محصول تسلا از خط تولید خارج خواهد شد. تولید ۲۰ هزار دستگاه مدل ۳ در دستور کار تسلا قرار دارد و قیمت پایه مدل ۳ از ۳۵ هزار دلار آغاز می شود. تا به حال بیش از ۵۰۰ هزار نفر برای ثبت نام و خرید این مدل ثبت نام کرده اند که... ادامه مطلب
همکاری DeepMind و Open AI: تلاشی برای توسعه هوش مصنوعی امن نوشته امیر مستکین - ۱۵ ساعت پیش
نگرانی در مورد آینده هوش مصنوعی و شورش ربات ها، یک لطیفه یا موضوعی سربرآورده از فیلم های علمی-تخیلی نیست و برای جلوگیری از آن، دو شرکت بزرگی و پیشتازی که در این حوزه فعالیت می کنند، یک همکاری را آغاز کرده اند. حتماً نام «دیپ مایند» را شنیده اید! استارتآپی انگلیسی که اکنون تحت تملک شرکت گوگل... ادامه مطلب

نیروگاه های هسته ای آمریکا، هدف جدید حملات سایبری نوشته محسن خوشنود - ۱۸ ساعت پیش
بر اساس گزارشات موجود، در دو ماه گذشته هکهای ناشناسی به چند شرکت کنترل کننده نیروگاه های هسته ای آمریکا حمله کرده اند. این اخبار که به صورت مشترک توسط سازمان امنیت ملی آمریکا و FBI منتشر شده، از تلاش هکرها برای نقشه برداری از شبکه کامپیوترهای نیروگاه های هسته ای ایالات متحده پرده برداشته... ادامه مطلب

چک S۳ به بازار می آید! مشخصات فنی، تجهیزات و قیمت احتمالی نوشته تیم خودرو - ۱۹ ساعت پیش
شرکت کرمان موتور نماینده محصولات چک در ایران از آغاز پیش فروش خودرو چک S۳ از ۲۷ تیر ماه خبر داده است. چک S۳ از پیشران ۱.۵ لیتری با قدرت ۱۱۱ اسب بخار و گشتاور ۱۴۶ نیوتن متر برخوردار است. در بخش سیستم انتقال قدرت نیز این خودرو از یک جعبه دنده ۶ سرعته... ادامه مطلب
پلان: جهان در سال ۲۰۱۷ چگونه خواهد بود؟ [تماشا کنید] نوشته حمید مقدسی - ۲۰ ساعت پیش
امروزه سرعت پیشرفت علم و فناوری به حدی رسیده که حتی پیش بینی چند سال بعد هم با دقت کافی ممکن نیست، چه برسد به اینکه بخواهیم از دهه ها، سده ها و حتی هزاره ها صحبت کنیم. اندیشمندانی همچون استیون هاوکینگ بارها نسبت به آینده بشر و کره خاکی هشدار داده اند اما پیش بینی... ادامه مطلب
وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود نوشته امیر مستکین - ۲۱ ساعت پیش
«محمود واعظی»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات روز جمعه از نخستین تماشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) بازدید کرد. واعظی به خبرنگاران گفت: «سال جاری محدودیت ها در ارائه وام کم بهره و جوه اداره شده به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود.» وی همچنین به ارائه آماری از... ادامه مطلب

درآمدهای HTC به لطف U۱۱ رو به افزایش هستند نوشته محسن خوشنود - ۲۲ ساعت پیش
همانطور که می دانید موبایل HTC U۱۱ لواخر اردیبهشت ماه امسال معرفی شد و توانست با ویژگی های خاص و طراحی زیبای خود، نظر بسیاری از منتقدین و مشتریان را به خود جلب نماید. البته جذابیت های U۱۱ محدود به بدنه حساس به فشار و طراحی صیقلی نبوده و این تلفن هوشمند از لحاظ کیفیت و... ادامه مطلب

وزیر ارتباطات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی می گوید نوشته مریم موسوی - ۲۳ ساعت پیش
تماشگاه و همایش بازی سازی تهران موسوم به تی جی سی در روزهای پنجشنبه و جمعه پانزدهم و شانزدهم تیرماه در مرکز بین المللی همایش های صدا و سیما برگزار شد. محمود واعظی از جمله میهمانان ویژه تی جی سی در حاشیه این رویداد از کاهش پنجاه درصدی تعرفه وبسایت هایی گفت که سرورهایشان داخل کشور... ادامه مطلب



طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

صراط: طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

خبرگزاری مهر نوشت: جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود.

یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلاقانه ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد. این بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرافت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرامی خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانانی علاقه مند به مباحث نرم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۶ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با عزم او به هلد در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد.

این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد؛ بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد. همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد.

«از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بلفطد، نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم. مهدی بهرامی با ته لجه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند.

این بازی ساز جوان در گفتگو با خبرنگار مهر، روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند.»

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود، تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد؛ «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است.»

همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند: «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلاً دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است، کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم.»

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت؛ «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد.»

خلاصیت مهدی بهرامی موردتجسین داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت

بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار داوران و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بنون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند؛ «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند.»

در جستجوی حمایت داخلی

«انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صنعت» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد. اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت؟ «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سائفرانسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جایزه حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند که این پیگیری همچنان ادامه دارد.»

مهدی بهرامی صراحتاً می گوید به دنبال استمرار حرقه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است: «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد: «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برایم آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلاً هم دغدغه مالی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ندارم. به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم بی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد. «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازار در عرضه جهانی»



سامسونگ اولین مانیتور گیمینگ خمیده جهان را در نمایشگاه بین المللی بازی تهران معرفی کرد (۱۳۸۵/۰۶/۰۹-۱۳۸۵/۰۶/۱۸)

مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ به عنوان اولین مانیتور گیمینگ خمیده جهان در نمایشگاه بین المللی بازی تهران (TGC ۲۰۱۷) معرفی شد. این نمایشگاه در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه برگزار شد.

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و ... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد. شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ به روزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها در مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور CrtvFGV۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه و بیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آن ها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ به روزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور مخصوص بازی جدید سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ به روزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پرهیزان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچ گونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند. رنگ ها و چشم هادر کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکیون CrtvFGV۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور گیمینگ خمیده مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میان بری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند. طراحی پهنه و گیمرپسند CrtvFGV۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award زاین دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند. در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزارکنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایلی، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری. این نمایشگاه نهایتاً با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزارکنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

جیمز کیوم مدیر دفتر سامسونگ در ایران در مراسم اختتامیه همایش و نمایشگاه رویداد TGC گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های دیجیتال به یکی از بزرگترین بازار های دنیا تبدیل شده و زوایای مختلف دنیا را برای ما مشخص کرده است. ما برای برطرف کردن نیاز گیمرها باید سخت افزارهایی ارائه دهیم. سامسونگ برای کمک به گیمرها نمایشگرهای منحنی را ارائه کرد تا ضمن کمک به گیمرها، تجربه ی بهتری را به گیمرها بدهد. این اولین مانیتور منحنی در دنیاست که از فناوری کوانتوم استفاده کرده تا بتواند بهترین بهره وری را به شما گیمرها ارائه دهد. سامسونگ تصمیم دارد که بازی های محرک را در ایران توسعه دهد. منتظر محصولات جدید سامسونگ در ایران باشید.

اشتری مدیر محصول مانیتور سامسونگ در ایران نیز اعلام کرد: رخدادی که امروز به پایان رسید اولین گام بازی سازان ایران برای فعالیت در عرصه ی جهانی بود. سامسونگ نیز اهمیت این فعالیت را درک کرد و حمایت از TGC را به عهده گرفت. ایران یکی از بزرگترین بازارهای بازی در منطقه است که با استفاده از جمعیت جوان و بکر می تواند بزرگترین بازار بازی در خاورمیانه را داشته باشد. سامسونگ اولین مانیتور گیمینگ خمیده خود را در ایران عرضه کرده است تا بازی کننده های ایرانی بتوانند با استفاده از آن، از بازی کردن لذت ببرند. این اولین قدم از راهی بود که سامسونگ در آن گام برداشت. شرکت سامسونگ آمادگی دارد از هر رویداد مشابه حمایت کرده و در کنار گیمرهای ایرانی و ایرانیان خواهد بود.

منبع: Samsung



مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه ایران الکامپ ۲۰۱۷ برگزار میشود (۱۳۹۶-۰۶/۰۹/۱۳۹۷)

ICTPRESS - امسال برای اولین بار مسابقات بازی های رایانه ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن های اصلی این نمایشگاه برگزاری خواهد شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با سیل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه مندان به دنیای فناوری ها روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۳ تمام گیمرها از سراسر کشور به سالن الکام گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند. پیش بینی می شود در مسابقات الکام گیمز که امسال برای اولین بار قرار است برگزار شود، بیش از ۲ هزار گیمر از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولین برگزاری نمایشگاه، سالن الکام گیمز پربازدید ترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد.

لازم به توضیح است، در مسابقات الکام گیمز ۸ رشته بازی جای گرفته اند که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرطرفدار Dota۲ و بازی مهیج Rainbow six که این روزها در بین نوجوان ها و جوان ها محبوبیت زیادی کسب کرده اند، تعداد تیم ها ۵ نفره است. بازی توستلژیک CS:GO یا همان کانتر استریک هم جزء بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود.

بازی هایی همچون PES و FIFA۲۰۱۷ نیز بازی های انفرادی این تورنمنت محسوب می شوند که بر روی کنسول PS۴ بازی خواهند شد. علاوه بر این ها ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که بر روی موبایل و تبلت بازی می شوند. بازی های جذاب Sea Battle، ASPHALT ۸ و Soccer stars که دیگر این روزها بر روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است.

گفتنی است یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت های الکام گیمز رخ خواهد داد، حضور باتوان در بخش رقابت های پلتفرم موبایل در این مسابقات است. برای اولین بار باتوان ایرانی نیز می توانند هیجان رقابت در بازی های رایانه ای را تجربه کنند.

بد نیست بدانید برگزار کننده رقابت های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA.GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است.

ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA.GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود (۱۳۹۶-۰۶/۰۹/۱۳۹۷)

امسال برای اولین بار مسابقات بازی های رایانه ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن های اصلی این نمایشگاه برگزاری خواهد شد. نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با سیل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه مندان به دنیای فناوری ها روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۳ تمام گیمرها از سراسر کشور به سالن الکام گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند.

پیش بینی می شود در مسابقات الکام گیمز که امسال برای اولین بار قرار است برگزار شود، بیش از ۲ هزار گیمر از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولین برگزاری نمایشگاه، سالن الکام گیمز پربازدید ترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به توضیح است، در مسابقات الکام گیمز ۸ رشته بازی جای گرفته اند که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرفدار Dota۲ و بازی مهیج Rainbowsix که این روزها در بین نوجوان ها و جوان ها محبوبیت زیادی کسب کرده اند، تعداد تیم ها ۵ نفره است. بازی نوستالژیک CS:GO یا همان کانتر استریک هم جزء بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود. بازی هایی همچون PES و FIFA۲۰۱۷ نیز بازی های انفرادی این تورنمنت محسوب می شوند که بر روی کنسول PS۴ بازی خواهند شد. علاوه بر این ها ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که بر روی موبایل و تبلت بازی می شوند. بازی های جذاب Sea Battle، ASPHALT ۸ و Soccer stars که دیگر این روزها بر روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است. گفتنی است یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت های الکام گیمز رخ خواهد داد، حضور باتوان در بخش رقابت های پلتفرم موبایل در این مسابقات است. برای اولین بار باتوان ایرانی نیز می توانند همچنان رقابت در بازی های رایانه ای را تجربه کنند. بد نیست بدانید برگزار کننده رقابت های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA.GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است. ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA.GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



سخت افزار

مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود (۱۳۹۵/۰۶/۰۹ تا ۱۳۹۵/۰۶/۱۸)

امسال برای اولین بار مسابقات بازی های رایانه ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن های اصلی این نمایشگاه برگزار خواهد شد. نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با سیل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه مندان به دنیای فناوری ها روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۳ تمام گیمرها از سراسر کشور به سالن الکام گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند.

پیش بینی می شود در مسابقات الکام گیمز که امسال برای اولین بار قرار است برگزار شود، بیش از ۲ هزار گیمز از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولین برگزاری نمایشگاه، سالن الکام گیمز پربازدیدترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد. لازم به توضیح است، در مسابقات الکام گیمز ۸ رشته بازی جای گرفته اند که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرفدار Dota۲ و بازی مهیج Rainbowsix که این روزها در بین نوجوان ها و جوان ها محبوبیت زیادی کسب کرده اند، تعداد تیم ها ۵ نفره است. بازی نوستالژیک CS:GO یا همان کانتر استریک هم جزء بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود. بازی هایی همچون PES و FIFA۲۰۱۷ نیز بازی های انفرادی این تورنمنت محسوب می شوند که بر روی کنسول PS۴ بازی خواهند شد. علاوه بر این ها ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که بر روی موبایل و تبلت بازی می شوند. بازی های جذاب Sea Battle، ASPHALT ۸ و Soccer stars که دیگر این روزها بر روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است. گفتنی است یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت های الکام گیمز رخ خواهد داد، حضور باتوان در بخش رقابت های پلتفرم موبایل در این مسابقات است. برای اولین بار باتوان ایرانی نیز می توانند همچنان رقابت در بازی های رایانه ای را تجربه کنند. بد نیست بدانید برگزار کننده رقابت های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA.GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است.

ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA.GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



عضو کمیسیون فرهنگی مجلس در گفتگو با ایلنا: باید از بانوان در صنعت بازی حمایت ویژه کرد / بازی به صادرات فرهنگ ایرانی کمک می کند (۱۳۹۵/۰۶/۰۴-۱۳۹۵/۰۶/۰۴)

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس گفت: صنعت بازی محدود به مردان نیست و باید فرهنگی ایجاد کنیم که دختران مان هرچه بیشتر وارد این صنعت بزرگ شوند.

سیده فاطمه ذوالقدر، عضو کمیسیون فرهنگی مجلس در گفت و گو با خبرنگار ایلنا گفت: ما باید افتخار کنیم که بانوان ما نیز در نمایشگاه بین المللی صنعت بازی حضور پررنگی در بحث تولید بازی های رایانه ای دارند و باید از این بانوان هنرمند و فعال در این صنعت حمایت ویژه داشته باشیم تا بتوانند با حمایت های دولت در آینده تقویت شوند و فرهنگ ایرانی و انقلاب اسلامی را در نسل جوان با بازی های فاخر و با کیفیت نهادینه کنند.

فاطمه ذوالقدر ادامه داد: ما در ایران دارای فرهنگ ناب ۴ هزار ساله ای هستیم که همه کشورها حسرت این مسئله را دارند و باید از این زیر ساخت ها برای شناخت فرهنگ خودمان به نسل جوان ایران با بازی های با کیفیت و فرهنگ محور و صادرات این دسته بازی های رایانه ای به خارج از کشور برای شناخت بهتر و زیبای ایران به مردم سایر نقاط دنیا کمک کنیم.

این عضو کمیسیون فرهنگی مجلس در رابطه با حضور بانوان در صنعت بازی ایران گفت: ما باید بستری را آماده کنیم تا پسران و دختران در کنار یکدیگر به فعالیت در این صنعت بپردازند. صنعت بازی محدود به مردان نیست و باید فرهنگی ایجاد کنیم که دختران مان هرچه بیشتر وارد این صنعت بزرگ شوند و قطعا از سوی فراکسیون زنان مجلس از این زنان توانمند و هنرمند حمایت خواهد شد.



اتفاق ویژه الکامپ برای گیمرها! (۱۳۹۵/۰۶/۰۴-۱۳۹۵/۰۶/۰۴)

امسال برای اولین بار مسابقات بازی های رایانه ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن های اصلی این نمایشگاه برگزار خواهد شد. به گزارش پایگاه خبری گسترش، نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با سیل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه مندان به دنیای فناوری ها روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۳ تمام گیرها از سراسر کشور به سالن الکامپ گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند.

پیش بینی می شود در مسابقات الکامپ گیمز که امسال برای اولین بار قرار است برگزار شود، بیش از ۲ هزار گیمز از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولین برگزاری نمایشگاه، سالن الکامپ گیمز پربازدید ترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد. لازم به توضیح است، در مسابقات الکامپ گیمز ۸ رشته بازی جای گرفته اند که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرطرفدار Dota ۲ و بازی مهیج Rainbowsix که این روزها در بین نوجوان ها و جوان ها محبوبیت زیادی کسب کرده اند، تعداد تیم ها ۵ نفره است. بازی نوستالژیک CS:GO یا همان کانتر استریک هم جزء بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود.

بازی هایی همچون PES و FIFA ۱۷ نیز بازی های انفرادی این تورنمنت محسوب می شوند که بر روی کنسول PS۴ بازی خواهند شد. علاوه بر این ها ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که بر روی موبایل و تبلت بازی می شوند. بازی های جذاب Sea Battle، Asphalt ۸، Soccer stars که دیگر این روزها بر روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است، گفتنی است یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت های الکامپ گیمز رخ خواهد داد، حضور بانوان در بخش رقابت های پلتفرم موبایل در این مسابقات است.

برای اولین بار بانوان ایرانی نیز می توانند همچنان رقابت در بازی های رایانه ای را تجربه کنند. بد نیست بدانید برگزار کننده رقابت های الکامپ گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است.

ثبت نام در مسابقات الکامپ گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکامپ گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



بیانیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد / حمایت بازی سازان خارجی از صنعت بازی ایران در مقابل سیاست های خصمانه ترامپ (۱۳۹۵/۰۶/۰۴-۱۳۹۵/۰۶/۰۴)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آیین اختتامیه رویداد TGC گفت: نمایشگاه TGC به عنوان دروازه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعامل صنعت بازی ایران با جهان است و در این رویداد افتخار حضور بزرگان این صنعت از سراسر جهان و همکاری با شرکت بزرگ گیم کانکشن فرانسه داشتیم.

به گزارش خبرنگار ایلنا، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای، بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد ۲۰۱۷ TGC اظهار داشت: این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد. تقریباً می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم.

کریمی قدوسی افزود: در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملاً رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

کریمی در رابطه با مشکلات ایجاد شده توسط دولت جدید آمریکا برای تجارت و ارتباط با دنیا گفت: با وجود سیاست های خصمانه ای دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست ها شکل گرفت. در کنار این کنفرانس ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی ها انتخاب شده اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی هایی که ناشرین و خریداران بین المللی انتخاب کرده اند، بازی هایی هستند که کاملاً منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده اند. این پیام خیلی مهمی برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین المللی نشان می دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی هایی با فرهنگ ایرانی را دارد.

قدوسی ادامه داد: من با بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دو روز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آن ها ذکر می کردند، عمق فرهنگ اصیلی است که ما در کشورمان داریم. این مسئله جذاب ترین مسئله برای آن ها بود. ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتماً باید بازی های بزرگ بسازند. این ایده های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: تیم برگزاری تی جی سی در طول یک سال گذشته، تمام تلاش خود را کرد تا با کیفیت ترین نمایشگاه ممکن و همایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد. همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد. این شرکت گاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد روحیه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم تاریخ برگزاری را عوض کنیم، ما در مورد مسائلی که ممکن است اتفاق بیفتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه گیم کانکشن بود که به ما روحیه دادند و حتی ایده های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت مهمانان عزیزمان هستیم که به ایران آمده اند، مدیون تلاش های مجموعه گیم کانکشن فرانسه هستیم.

حسن کریمی قدوسی در پایان گفت: من از تمام بازی سازان و فعالان این حوزه که باعث شد ما بتوانیم این رویداد را باشکوه برگزار کنیم، تشکر می کنم. از تمام مهمانان بین المللی رویداد که با تمام فضا سازی های منفی که در رسانه های غربی علیه کشورمان جریان دارد به ایران آمدند تا ببینند که ایران یکی از امن ترین کشورهای منطقه برای زندگی و سرمایه گذاری است و در نهایت از تیم برگزاری این رویداد و مجموعه گیم کانکشن که چنین رویداد باشکوهی را به ثمر رساندند تشکر ویژه ای می کنم.



عضو فراکسیون فرهنگی مجلس در گفت و گو با ایلنا: نمایندگان مجلس برای کمک به صنعت بازی آمادگی کامل دارند / قانون کپی رایت را سر و سامان می دهیم (۱۸/۹/۹۵ - ۱۴۰۲)

مهدی شیخ، عضو فراکسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی طی بازدید از نمایشگاه بین المللی صنعت گیم ایران با عنوان TGC در گفتگو با خبرنگار ایلنا گفت: بازی های رایانه ای فصل جدیدی از حضور در فضای مجازی در سراسر جهان است، ما در ایران دارای ۲۱ میلیون کاربر هستیم که روزانه ۷۰ دقیقه به انجام بازی می پردازند و این آمار نشان از زیر ساخت های بالا در این زمینه برای جنبه فرهنگی و اقتصادی دارد.

شیخ ادامه داد: بنیاد بازی های رایانه ای تلاش کرده است تا از زیر ساخت های اقتصادی و فناوری این صنعت استفاده کند اما همان طور که مقام معظم رهبری فرمودند باید نگاه مان برای ورود به بازارهای خارجی برای گسترش این صنعت به منظور گسترش روابط اقتصادی و شناخت هرچه بیشتر فرهنگ بومی و انقلاب اسلامی ایران به جهانبان باشد.

مهدی شیخ افزود: ما در مجلس آمادگی کامل برای حمایت و کمک به صنعت بازی داریم و می توانیم موانع قانونی برای حمایت و کمک به این صنعت بر طرف و اگر نیازی به ایجاد قانونی باشد آن را در دستور کار قرار دهیم.

این نماینده مجلس به در رابطه با قانون کپی رایت گفت: ما قطعاً پیگیری های لازم را در مجلس شورای اسلامی خواهیم داشت تا قانون کپی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رایت را در همین دوره سر و سامان دهیم تا بازی سازان و تولید کنندگان نرم افزارهای داخلی و همه تولید کنندگان انواع محتوا از جمله محتوای ویدئویی، تصویری و متنی بتوانند با خیالی راحت در این صنعت سودآور فعالیت داشته باشند ما در ایران دچار پدیده ای هستیم که پول برای یک بازی یا نرم افزار پرداخت نمی کنیم این درحالی است که در خارج از کشور این مسئله جرم است و افراد برای استفاده از یک بازی یا نرم افزار باید هزینه ای را پرداخت کنند.



سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی (۱۳۸۴-۱۳۸۵-۱۳۸۶)

طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

به گزارش مشرق، جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود.

یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلاقانه ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرافت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرا می خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانانی علاقه مند به مباحث نرم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با به عزم او به هلند در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد.

این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد؛ بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد.

همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد

«از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بطلد، نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم». مهدی بهرامی با ته لهجه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند.

این بازی ساز جوان روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند».

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود. تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد؛ «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است».

همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند؛ «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلاً دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است، کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم».

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت؛ «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد».

خلاقیت مهدی بهرامی موردتحمین داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار دوردور و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند: «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند»

در جستجوی حمایت داخلی

«انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صنعت» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد. اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت: «اولین جایزه مطرخی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سائفرانسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جایزه حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند که این پیگیری همچنان ادامه دارد»

مهدی بهرامی صراحتاً می گوید به دنبال استمرار حرفه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است: «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد: «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برایم آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلاً هم دغدغه مالی ندارم.» به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد: «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازی در عرصه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود»



باید از بانوان در صنعت بازی حمایت ویژه کرد / بازی به صادرات فرهنگ ایرانی کمک می کند (۱۳۹۵/۰۹/۱۸)

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس گفت: صنعت بازی محدود به مردان نیست و باید فرهنگی ایجاد کنیم که دختران مان هرچه بیشتر وارد این صنعت بزرگ شوند.

سیده فاطمه ذوالقدر، عضو کمیسیون فرهنگی مجلس در گفت و گو با خبرنگار ایلتا گفت: ما باید اقتضای کنیم که بانوان ما نیز در نمایشگاه بین المللی صنعت بازی حضور پررنگی در بحث تولید بازی های رایانه ای دارند و باید از این بانوان هنرمند و فعال در این صنعت حمایت ویژه داشته باشیم تا بتوانند با حمایت های دولت در آینده تقویت شوند و فرهنگ ایرانی و انقلاب اسلامی را در نسل جوان با بازی های فاخر و با کیفیت نهادینه کنند. فاطمه ذوالقدر ادامه داد: ما در ایران دارای فرهنگ ناب ۴ هزار ساله ای هستیم که همه کشورها حسرت این مسئله را دارند و باید از این زیر ساخت ها برای شناخت فرهنگ خودمان به نسل جوان ایران با بازی های با کیفیت و فرهنگ محور و صادرات این دسته بازی های رایانه ای به خارج از کشور برای شناخت بهتر و زیبای ایران به مردم سایر نقاط دنیا کمک کنیم. این عضو کمیسیون فرهنگی مجلس در رابطه با حضور بانوان در صنعت بازی ایران گفت: ما باید بستری را آماده کنیم تا پسران و دختران در کنار یکدیگر به فعالیت در این صنعت بپردازند. صنعت بازی محدود به مردان نیست و باید فرهنگی ایجاد کنیم که دختران مان هرچه بیشتر وارد این صنعت بزرگ شوند و قطعا از سوی فراکسیون زنان مجلس از این زنان توانمند و هنرمند حمایت خواهد شد.



سامسونگ اولین مانیتور گیمینگ خمیده جهان را معرفی کرد (۱۳۹۵/۰۹/۱۸)

مانیتور CTVFGY۰ سامسونگ به عنوان اولین مانیتور گیمینگ خمیده جهان در نمایشگاه بین المللی بازی تهران (TGC ۲۰۱۷) معرفی شد. این نمایشگاه در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه برگزار شد.

به گزارش جی پلاس، نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کاتکشن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) (Game Connection) فرانسه برگزار شد. آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و ... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد. شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور CrvFG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ به روزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها در مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگدر کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور CrvFG۷۰ با انحنای به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه و بیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آن ها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ به روزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور مخصوص بازی جدید سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ به روزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پرهیزان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچ گونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند. رنگ ها و چشم هادر کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور CrvFG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون CrvFG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور گیمینگ خمیده مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میان بری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند. طراحی پهنه و گیمرپسند CrvFG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award زاین دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند. در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزارکنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری. این نمایشگاه نهایتاً با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزارکنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

جیمز کیم مدیر دفتر سامسونگ در ایران در مراسم اختتامیه همایش و نمایشگاه رویداد TGC گفت: بازی های دیجیتال به یکی از بزرگترین بازار های دنیا تبدیل شده و زوایای مختلف دنیا را برای ما مشخص کرده است. ما برای برطرف کردن نیاز گیمرها باید سخت افزارهایی ارائه دهیم. سامسونگ برای کمک به گیمرها نمایشگرهای منحنی را ارائه کرد تا ضمن کمک به گیمرها، تجربه ی بهتری را به گیمرها بدهد. این اولین مانیتور منحنی در دنیاست که از فناوری کوانتوم استفاده کرده تا بتواند بهترین بهره وری را به شما گیمرها ارائه دهد. سامسونگ تصمیم دارد که بازی های محرک را در ایران توسعه دهد. منتظر محصولات جدید سامسونگ در ایران باشید.

اشری مدیر محصول مانیتور سامسونگ در ایران نیز اعلام کرد: رخدادی که امروز به پایان رسید اولین گام بازی سازان ایران برای فعالیت در عرصه ی جهانی بود. سامسونگ نیز اهمیت این فعالیت را درک کرد و حمایت از TGC را به عهده گرفت. ایران یکی از بزرگترین بازارهای بازی در منطقه است که با استفاده از جمعیت جوان و یکر می تواند بزرگترین بازار بازی در خاورمیانه را داشته باشد. سامسونگ اولین مانیتور گیمینگ خمیده خود را در ایران عرضه کرده است تا بازی کننده های ایرانی بتوانند با استفاده از آن، از بازی کردن لذت ببرند. این اولین قدم از راهی بود که سامسونگ در آن گام برداشت. شرکت سامسونگ آمادگی دارد از هر رویداد مشابه حمایت کرده و در کنار گیمرهای ایرانی و ایرانیان خواهد بود.

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۸۶/۰۶/۰۱ تا ۱۳۸۶/۰۶/۰۳)

خبرگزاری آریا - وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. به گزارش جام جم آنلاین به نقل از ایسنا، محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد که با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد:

همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد:

ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد:

برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد:

با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد از مبلتی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. وی ادامه داد:

از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرقه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود که این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد:

با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است. کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد:

ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت:

بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد:

باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد:

بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند قضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت:

آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند. در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می خواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد. منبع خبر: جام جم کلیک



تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۵/۰۹/۱۸ - ۱۳۹۵/۱۰/۱۸)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از ایسنا، محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد که با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد:

همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد:

ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملاً به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد:

برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد:

با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد از مبلتی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. وی ادامه داد:

از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرقه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود که این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد:

با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است. کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد:

ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت:

بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد:

باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی کردن برای گیم‌ها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد:

بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت‌های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد به نظر می‌رسد در حال حاضر در مقایسه با سال‌های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند قضا برای فعالیت‌شان بیشتر شده است.

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت:

آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی‌های خوب آنها بازی‌هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی‌های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می‌دهند. در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می‌دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی‌هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می‌دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی‌های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت:

شرایط ما با خارج به گونه‌ای است که بازی‌های ما می‌توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه‌اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می‌خواهیم همین الگو را برای سایر بازی‌های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی‌های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.



از سوی نمایندگی از ناشران بازی سراسر دنیا انجام شد چهار بازی ایرانی منتخب رویداد TGC

چهار بازی برتر ایرانی عرضه شده در نخستین رویداد تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی جی سی) به انتخاب هیأت داوران بین المللی این رویداد معرفی شدند.

فناوران - مراسم اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی جی سی) عصر جمعه برگزار شد.

این رویداد که علاوه بر برگزاری نمایشگاه عرضه تازه‌ترین دستاوردهای صنعت گیم ایران، فرصتی برای تعامل تخصصی و تجاری میان بازی‌سازان ایرانی و نمایندگان جهانی صنعت گیم فراهم آورده بود، پس از دو روز برگزاری فشرده کنفرانس‌ها و نشست‌های تخصصی، با معرفی برترین بازی‌های ایرانی با قابلیت عرضه در بازار جهانی به کار خود پایان داد.

نکته جالب در داوری بازی‌های ایرانی در این رویداد، ترکیب کاملاً خارجی هیأت داوران این رویداد متشکل از متخصصان بازی‌ساز و نشر بازی در بازار جهانی است که بر اساس نظر این داوران چهار بازی‌ای موفق به اخذ عنوان برترین‌ها شدند که کاملاً نوآورانه مبتنی بر ایده‌های بومی طراحی و تولید شده‌اند. بر این اساس در آیین اختتامیه نخستین دوره «تی جی سی» بازی ایرانی «نگاره» که برگرفته از ظرایف معماری ایرانی طراحی و عرضه شده است، عنوان «خلاقانه‌ترین بازی پی‌سی» را از آن خود کرد.

در بخش‌های دیگری بازی‌های «Live TV Tycoon» بعنوان خلاقانه‌ترین بازی موبایلی و «Run Dehghan Run» به عنوان بهترین بازی موبایل معرفی و تجلیل شدند.

بازی ایرانی «Grandom Overdrive» یا همان «خاله قزی» هم توانست عنوان برترین بازی پی‌سی را از آن خود کند.

انتخاب‌های جالب هیأت داوران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مراسم اختتامیه این رویداد گفت: با توجه به حضور ۲۳۰۰ نفر در TGC، تقریباً می‌توان گفت تمام بازی‌سازان کشور در این رویداد حضور یافتند.

وی افزود: در این همایش بازی‌سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملاً رقابتی است و این که کیفیت حرف لول را می‌زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی‌های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی‌سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

کریمی قدوسی ادامه داد: با وجود سیاست‌های خصمانه‌ی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می‌کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی‌سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست‌ها شکل گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در کنار این کنفرانس‌ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی‌های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی‌ها انتخاب شده‌اند. شاید خیلی از شما متجب کنید بازی‌هایی که ناشرین و خریداران بین‌المللی انتخاب کرده‌اند، بازی‌هایی هستند که کاملاً منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده‌اند.

وی ادامه داد: این پیام خیلی مهمی برای بازی‌سازان داخلی ما است. بازی‌سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت‌های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین‌المللی نشان می‌دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی‌هایی با فرهنگ ایرانی را دارد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی گفت: ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتما باید بازی های بزرگ بسازند. این ایده های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود. وی افزود: همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد.



برگزاری مسابقات الکام گیمز در الکام ۲۳

امسال و در جریان برگزاری نمایشگاه الکام شاهد برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای خواهیم بود.

قناوران - در این مسابقات که در یکی از سالن های اصلی نمایشگاه برگزار می شود، ۸ بازی لایه می شود که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی گروهی هستند. از میان بازی های گروهی می توان از بازی Dotar و بازی Rainbow six نام برد. بازی CS:GO یا همان کانتر استریک هم جزو بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود. مسابقات گروهی با تیم های ۵ نفره انجام می شود و در نهایت تیم برنده از میان گروه های ۵ نفره انتخاب می شود.

در مورد بازی های انفرادی هم باید گفت، بازی هایی چون PES و FIFA ۱۷ برای گیمرها در نظر گرفته شده اند که روی کنسول PS4 اجرا می شوند. علاوه بر این ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که روی موبایل و تبلت اجرا می شوند. بازی های ASPHALT 8, Sea Battle و Soccer stars هم که روی موبایل اجرا می شوند نیز در این مسابقات جایگاه خود را دارند.

پیش بینی می شود در مسابقات الکام گیمز بیش از ۲ هزار گیمز از سراسر کشور حضور یابند. برگزارکننده رقابت های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است. ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



در آئین اختتامیه تی جی سی: برترین بازی های ایرانی در نمایشگاه TGC معرفی شدند / بانوی ایرانی جایزه بهترین بازی خلاقانه ایرانی را دریافت کرد (۱۳۹۵/۰۶/۱۸-۱۳۹۵/۰۶/۱۸)

چهار بازی برتر ایرانی عرضه شده در نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران با عنوان TGC به انتخاب هیئت داوران بین المللی این رویداد معرفی و جوایزی نفیس دریافت کردند.

نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران با عنوان TGC که از ۱۵ تا ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های سازمان صداوسیما آغاز به کار کرده بود، با برگزاری آئین اختتامیه به کار خود پایان داد.

این رویداد که علاوه بر برگزاری نمایشگاه عرضه تازه ترین دستاوردهای صنعت گیم ایران، فرصتی برای تعامل تخصصی و تجاری میان بازی سازان ایرانی و نمایندگان جهانی صنعت گیم مخصوصاً ناشران و افراد فنی برجسته از سراسر دنیا فراهم آورده بود. پس از دو روز برگزاری فشرده کنفرانس ها و نشست های تخصصی، با معرفی برترین بازی های ایرانی با قابلیت عرضه در بازار جهانی از سوی هیئت ژولی بین المللی به کار خود پایان داد. بر اساس نظر این داوران چهار بازی موفق به اخذ عنوان برترین ها شدند که کاملاً نوآورانه مبتنی بر ایده های بومی طراحی و تولید شده اند.

بازی ایرانی انگاره که برگرفته از ظرایف معماری ایرانی طراحی و عرضه شده است، عنوان خلاقانه ترین بازی را از آن خود کرد. در بخش های دیگری بازی های Live TV Tycoon به عنوان خلاقانه ترین بازی موبایلی و Rum Dehghan Rum یا همان بدو دهقان بدو به عنوان بهترین بازی موبایل معرفی و تجلیل شدند. همچنین بازی ایرانی Grandom Overdrive یا همان خاله قزی هم توانست عنوان برترین را از آن خود کند که جوایزی نفیس به همراه تندیس های TGC به این نفرات اهدا شد. لازم به ذکر است که از نفرات دوم نیز در هر بخش تجلیل به عمل آمد و به این افراد نیز جوایزی اهدا گردید.

در میان شرکت های بازی سازی، یک بانوی ایرانی با بازی Live TV Tycoon توانست عنوان خلاقانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد که نشان از ورود بانوان ایرانی در صنعت گیم دارد. باید امیدوار بود تا شاهد افزایش تعداد بانوان بازی ساز ایرانی با عنوانی افتخارآفرین و بین المللی بود. شایان ذکر است که این بازی در کنار بازی انگاره از مهدی بهرامی توانست نظر داوران و سخنران خارجی از اروپا، آمریکا و ... را جلب کند و بهترین بازی های ایرانی شناخته شوند.

اولین مانیتور خمیده گیمینگ در نمایشگاه بازی تهران (۱۳۹۵/۰۹/۱۸-۱۳۹۵/۱۰/۲۲)

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت. به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد. شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت. مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور CrtvFGV۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند. پرش ها و لرزش های گاه و بیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند. مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور CrtvFGV۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پتل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون CrtvFGV۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند. طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است. بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیرسند CrtvFGV۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند. برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند. در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند. برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری. این نمایشگاه نهایتاً با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

عینک واقعیت مجازی به کمک بیماران مبتلا به فلج صورت می آید (۱۳۹۵/۰۹/۱۸-۱۳۹۵/۱۰/۲۲)

تهران- ایرنا- محققان انگلیسی موفق به ابداع یک فناوری واقعیت مجازی به سبک بازی رایانه ای شده اند که می تواند به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک کند.

به گزارش روز یکشنبه گروه علمی ایرنا از روزنامه دیلی میل، اگر چه از عینک های مجازی بیشتر برای بازی های رایانه ای استفاده می شود اما یکی از تازه ترین کاربردهای این عینک برای درمان بیماران مبتلا به فلج صورت معروف به فلج عصب صورت بیان شده است. فلج صورت زمانی رخ می دهد که عضلات صورت ضعیف می شوند؛ این بیماری اساساً در نتیجه آسیب موقت یا دائم به اعصاب صورت رخ می دهد که به فلج بخش آسیب دیده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صورت منجر شده و می تواند بر حرکت چشم ها، دهان و سایر مناطق تاثیر گذارد. 'چارلز ندوگا' جراح مشهور پلاستیک در بیمارستان ملکه ویکتوریا در ایست گریستند^۱ در انگلیس که با همکاری محققان شرکت فناوری Emteq و دانشگاه های ناتینگهام ترنت و 'کاونتری' در انگلیس در حال ابداع این سیستم هستند گفت: در ۱۰ سال گذشته متوجه شدیم بیماران مبتلا به فلج صورت که مرتب ورزش های مرتبط با عضلات صورت انجام می دهند، نتایج بهتری می گیرند.

انجام روزانه فیزیوتراپی برای بازسازی فیبرهای آسیب دیده عصب صورت حیاتی است. اما مشکل اصلی این است که بیماران باید با نگاه کردن در آینه درستی انجام این ورزش ها را مشاهده کنند و گاهی چشم دوختن به واکنش هایشان آنقدر برای آنها ناامید کننده می شود که نمی توانند حرکات را به اندازه کافی مرتب و صحیح انجام دهند. این در حالی است که بازخورد بصری برای موفقیت انجام این تمرین ها حیاتی است.

اکنون محققان وزارت بهداشت انگلیس موفق به ابداع یک فناوری شده اند که با استفاده از عینک واقعیت مجازی به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک می کند؛ از این درمان می توان برای بیمارانی استفاده کرد که نگاه کردن به واکنش های تغییر یافته صورت خودشان بعد از فلج، برایشان دردناک است. ردیاب های حرکات صورت که در این عینک واقعیت مجازی تعبیه شده اند، یک آواتار - نماینده رایانه ای سه بعدی از خود بیمار - را برای او به نمایش در می آورد تا بیمار به جای نگاه کردن به چهره خود به چهره این آواتار نگاه کنند. این آواتار به شیوه یک آینه، تمرین هایی را که بیمار با چهره خود انجام می دهد به آنها بازتاب می دهد.

این عینک واقعیت مجازی به بیماران کمک می کند تا ورزش هایی را که برای بازیابی عملکرد عضلانی صورت آنها لازم است، انجام دهند. کاربران با استفاده از این عینک، چهره آواتاری را به جای چهره خود مشاهده می کنند که این ورزش ها را انجام می دهد. عینک های واقعیت مجازی حاوی صفحه هایی هستند که نزدیک به چشم قرار می گیرند. سپس تصاویری بر این صفحه ها نمایش داده می شود که کاربر را در یک جهان شبیه سازی شده سه بعدی که واقعی به نظر می رسد، غرق می کند.

علمی ۲۰۲۸**

مترجم: درنا محمدیان * انتشار: زهره محتشمی پور

برای اطلاع از اخبار متنوع علمی و فناوری، با کانال علمی ایرنا در تلگرام همراه شوید:

@irnaelm

<https://telegram.me>



عینک واقعیت مجازی به کمک بیماران مبتلا به فلج صورت می آید (۱۳۹۵/۰۹/۱۸)

تهران - ایرنا - محققان انگلیسی موفق به ابداع یک فناوری واقعیت مجازی به سبک بازی رایانه ای شده اند که می تواند به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک کند.

به گزارش روز یکشنبه گروه علمی ایرنا از روزنامه دیلی میل، اگر چه از عینک های مجازی بیشتر برای بازی های رایانه ای استفاده می شود اما یکی از تازه ترین کاربردهای این عینک برای درمان بیماران مبتلا به فلج صورت معروف به 'فلج عصب صورت' بیان شده است. فلج صورت زمانی رخ می دهد که عضلات صورت ضعیف می شوند؛ این بیماری اساسا در نتیجه آسیب موقت یا دائم به اعصاب صورت رخ می دهد که به فلج بخش آسیب دیده صورت منجر شده و می تواند بر حرکت چشم ها، دهان و سایر مناطق تاثیر گذارد.

'چارلز ندوگا' جراح مشهور پلاستیک در بیمارستان ملکه ویکتوریا در ایست گریستند^۱ در انگلیس که با همکاری محققان شرکت فناوری Emteq و دانشگاه های ناتینگهام ترنت و 'کاونتری' در انگلیس در حال ابداع این سیستم هستند گفت: در ۱۰ سال گذشته متوجه شدیم بیماران مبتلا به فلج صورت که مرتب ورزش های مرتبط با عضلات صورت انجام می دهند، نتایج بهتری می گیرند.

انجام روزانه فیزیوتراپی برای بازسازی فیبرهای آسیب دیده عصب صورت حیاتی است. اما مشکل اصلی این است که بیماران باید با نگاه کردن در آینه درستی انجام این ورزش ها را مشاهده کنند و گاهی چشم دوختن به واکنش هایشان آنقدر برای آنها ناامید کننده می شود که نمی توانند حرکات را به اندازه کافی مرتب و صحیح انجام دهند. این در حالی است که بازخورد بصری برای موفقیت انجام این تمرین ها حیاتی است.

اکنون محققان وزارت بهداشت انگلیس موفق به ابداع یک فناوری شده اند که با استفاده از عینک واقعیت مجازی به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک می کند؛ از این درمان می توان برای بیمارانی استفاده کرد که نگاه کردن به واکنش های تغییر یافته صورت خودشان بعد از فلج، برایشان دردناک است. ردیاب های حرکات صورت که در این عینک واقعیت مجازی تعبیه شده اند، یک آواتار - نماینده رایانه ای سه بعدی از خود بیمار - را برای او به نمایش در می آورد تا بیمار به جای نگاه کردن به چهره خود به چهره این آواتار نگاه کنند. این آواتار به شیوه یک آینه، تمرین هایی را که بیمار با چهره خود انجام می دهد به آنها بازتاب می دهد.

این عینک واقعیت مجازی به بیماران کمک می کند تا ورزش هایی را که برای بازیابی عملکرد عضلانی صورت آنها لازم است، انجام دهند. کاربران با استفاده از این عینک، چهره آواتاری را به جای چهره خود مشاهده می کنند که این ورزش ها را انجام می دهد.

عینک های واقعیت مجازی حاوی صفحه هایی هستند که نزدیک به چشم قرار می گیرند. سپس تصاویری بر این صفحه ها نمایش داده می شود که کاربر را در یک جهان شبیه سازی شده سه بعدی که واقعی به نظر می رسد، غرق می کند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... علمی **۲۰۲۸**)

مترجم: درنا محمدیان * انتشار: زهره محشومی پور

برای اطلاع از اخبار متنوع علمی و فناوری، با کانال علمی ایرنا در تلگرام همراه شوید:

@irnaelm

<https://telegram.me>

دیجیاتو

گزارش اختصاصی دیجیاتو از رویداد Tehran Game Convention

بعد از سال‌ها فعالیت تهران و عیان، بالاخره بازی‌سازها و کسب و کارهای مرتبط با حوزه بازی‌سازی در ایران فرصت پیدا کردند در رویدادی بین‌المللی که اتفاقاً در قلب تهران واقع شده شرکت کنند و محصولات و سرویس‌های خود را با دیگران به اشتراک بگذارند. اولین دوره از Tehran Game Convention یک تجربه موفقیت‌آمیز در سطح کلان بود که توجه بیشتر بخشی خصوصی را به خود منعطف کرد. در ادامه گزارش تکمیلی دیجیاتو از این رویداد را مشاهده می‌کنید.



پایه تخصصی ایران

سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی / «انگاره» جهانی می‌شود

طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

به گزارش آرتیوز، جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی‌جی‌سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین‌المللی این رویداد درباره برترین بازی‌های تولید شده توسط بازی‌سازان ایرانی بود. بازی‌هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین‌المللی بازی‌ها را دارند و می‌توان به آینده آن‌ها امیدوار بود.

یکی از بازی‌های برتر نخستین رویداد تی‌جی‌سی، «انگاره» بود که عنوان «خلاقانه‌ترین بازی پی‌سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرافت‌های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرا می‌خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی‌ای که به جرأت می‌توان گفت تمام شاخصه‌های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانی علاقه مند به مباحث نرم‌افزاری و برنامه‌نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه‌ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه‌نویسی و هم‌زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی‌های رایانه‌ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه‌ای در ذهن مهدی شد که با عزم او به هلند در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد.

این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد: بازی‌ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت‌های هندسی و هنری نهفته در طرح‌ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد.

همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد

«از قدیم تجربه ساخت بازی‌های کوچک رایانه‌ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر توبی روی زمین بلفطد نقطه‌ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم.» مهدی بهرامی با ته لهنجه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل‌گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می‌کند.

این بازی ساز جوان در گفتگو با خبرنگار مهر، روایت خود را اینگونه ادامه می‌دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده‌های نو و تازه در زمینه بازی‌سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه‌ها و سایت‌های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند.»

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود. تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می‌کرد: «امروز دوستانی با من همراه شده‌اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه‌کاری‌های گرافیکی به من کمک می‌کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح‌هایی را در بازی خود خلق می‌کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است.» (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای بازی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند: «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلا دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است، کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم.»

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت: «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد.»

خلاقیت مهدی بهرامی مورد تحسین داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت

بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار داور و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم تمایند ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند: «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند.»

در جستجوی حمایت داخلی

«انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صنعت» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت: «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در ساتفرانسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جوایز حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند که این پیگیری همچنان ادامه دارد.»

مهدی بهرامی صراحتا می گوید به دنبال استمرار حرقه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است: «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد: «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برای آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلا هم دغدغه مالی ندارم.»

به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد؛ «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازی در عرصه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود.»



سرگذشت خواندنی یک بازی خلافتان ایرانی (۱۳۸۱-۹۵/۰۱/۲۵)

دولت بهار: طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلافتان خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت.

به گزارش دولت بهار، جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود.

یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلافتان ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرفیت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرامی خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است.

مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین نوجوانی علاقه مند به مباحث ترم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با عزیمت او به هلند در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد. این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد؛ بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد. همه چیز از یک سوال هندسی آغاز شد.

«از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بفتلند، نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم. مهدی بهرامی با ته لجه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند. این بازی ساز جوان روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلا در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند.»

مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود، تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد؛ «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلا در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است.»

همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند؛ «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلا دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است، کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم.»

استقبال سرمایه گذاران خارجی از ایده ایرانی

سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت؛ «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد.»

خلاقیت مهدی بهرامی موردتحمین داوران بین المللی تی جی سی قرار گرفت

بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار داور و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند؛ «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانیم. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند.»

در جستجوی حمایت داخلی

«انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صنعدصد» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت؛ «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سائفرانسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جوایز حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند که این پیگیری همچنان ادامه دارد.»

مهدی بهرامی صراحتا می گوید به دنبال استمرار حرقه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است؛ «هفت هشت ماه پیش به طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم.» او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد؛ «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برای آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلا هم دغدغه مالی ندارم.»

به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد؛ «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازی در عرصه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود.»

منبع: مهر



مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ برگزار می شود (۱۳۹۵/۰۶/۱۸-۱۳۹۵/۰۶/۲۸)

امسال برای اولین بار مسابقات بازی های رایانه ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن های اصلی این نمایشگاه برگزاری خواهد شد.

نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با سیل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه مندان به دنیای فناوری ها روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۳ تمام گیمرها از سراسر کشور به سالن الکام گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند. پیش بینی می شود در مسابقات الکام گیمز که امسال برای اولین بار قرار است برگزار شود، بیش از ۲ هزار گیمز از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولان برگزاری نمایشگاه، سالن الکام گیمز پربازدید ترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد. در مسابقات الکام گیمز هشت رشته بازی جای گرفته اند که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرطرفدار Dota ۲ و بازی مهیج Rainbowsix که این روزها در بین نوجوان ها و جوان ها محبوبیت زیادی کسب کرده اند، تعداد تیم ها پنج نفره است. بازی نوستالژیک CS:GO یا همان کانتر استرایک هم جزو بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود. بازی هایی همچون PES و FIFA ۱۷ نیز بازی های انفرادی این تورنمنت محسوب می شوند که بر روی کنسول PS۴ بازی خواهند شد. علاوه بر این ها ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که بر روی موبایل و تبلت بازی می شوند. بازی های جذاب ASPHALT ۸، Sea Battle و Soccer stars که این روزها بر روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است. یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت های الکام گیمز رخ خواهد داد، حضور بانوان در بخش رقابت های پلتفرم موبایل در این مسابقات است. برای اولین بار بانوان ایرانی نیز می توانند همچنان رقابت در بازی های رایانه ای را تجربه کنند. برگزار کننده رقابت های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است. ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



عینک واقعیت مجازی به کمک بیماران مبتلا به فلج صورت می آید (۱۳۹۵/۰۶/۱۸-۱۳۹۵/۰۶/۲۸)

محققان انگلیسی موفق به ابداع یک فناوری واقعیت مجازی به سبک بازی رایانه ای شده اند که می تواند به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک کند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روزنامه دلی میل، اگر چه از عینک های مجازی بیشتر برای بازی های رایانه ای استفاده می شود اما یکی از تازه ترین کاربردهای این عینک برای درمان بیماران مبتلا به فلج صورت معروف به 'فلج عصب صورت' بیان شده است. فلج صورت زمانی رخ می دهد که عضلات صورت ضعیف می شوند؛ این بیماری اساسا در نتیجه آسیب موقت یا دائم به اعصاب صورت رخ می دهد که به فلج بخش آسیب دیده صورت منجر شده و می تواند بر حرکت چشم ها، دهان و سایر مناطق تأثیر گذارد. 'چارلز ندوکا' جراح مشاور پلاستیک در بیمارستان ملکه ویکتوریا در آگست گریستند* در انگلیس که با همکاری محققان شرکت فناوری Emteq و دانشگاه ناتینگهام ترنت و 'کاونتری' در انگلیس در حال ابداع این سیستم هستند، گفت: در ۱۰ سال گذشته متوجه شدیم بیماران مبتلا به فلج صورت که مرتب ورزش های مرتبط با عضلات صورت انجام می دهند، نتایج بهتری می گیرند. انجام روزانه فیزیوتراپی برای بازسازی فیبرهای آسیب دیده عصب صورت حیاتی است. اما مشکل اصلی این است که بیماران باید با نگاه کردن در آینه درستی انجام این ورزش ها را مشاهده کنند و گاهی چشم دوختن به واکنش هایشان آنقدر برای آنها ناامید کننده می شود که نمی توانند حرکات را به اندازه کافی مرتب و صحیح انجام دهند. این در حالی است که بازخورد بصری برای موفقیت انجام این تمرین ها حیاتی است. اکنون محققان وزارت بهداشت انگلیس موفق به ابداع یک فناوری شده اند که با استفاده از عینک واقعیت مجازی به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک می کند؛ از این درمان می توان برای بیمارانی استفاده کرد که نگاه کردن به واکنش های تغییر یافته صورت خودشان بعد از فلج، برایشان دردناک است. ردیاب های حرکات صورت که در این عینک واقعیت مجازی تعبیه شده اند، یک آواتار - نماینده رایانه ای سه بعدی از خود بیمار - را برای او به نمایش در می آورد تا بیمار به جای نگاه کردن به چهره خود به چهره این آواتار نگاه کنند. این آواتار به شیوه یک آینه، تمرین هایی را که بیمار با چهره خود انجام می دهد به آنها بازتاب می دهد. این عینک واقعیت مجازی به بیماران کمک می کند تا ورزش هایی را که برای بازیابی عملکرد عضلانی صورت آنها لازم است، انجام دهند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کاربران با استفاده از این عینک، چهره آواتاری را به جای چهره خود مشاهده می کنند که این ورزش ها را انجام می دهد. عینک های واقعیت مجازی حاوی صفحه هایی هستند که نزدیک به چشم قرار می گیرند. سپس تصاویری بر این صفحه ها نمایش داده می شود که کاربر را در یک جهان شبیه سازی شده سه بعدی که واقعی به نظر می رسد، غرق می کند.



برگزاری مسابقات الکام گیمز در نمایشگاه ایران الکامپ ۲۰۱۷ (۱۳۹۶/۱۰/۱۸-۱۳۹۶/۱۱/۱۸)

امسال برای اولین بار مسابقات بازی های رایانه ای همزمان با برگزاری نمایشگاه الکامپ تهران و در یکی از سالن های اصلی این نمایشگاه برگزاری خواهد شد.

نمایشگاه الکامپ به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات ایران، هر ساله با میل عظیمی از بازدیدکنندگان و علاقه مندان به دنیای فناوری ها روبرو است. قرار است در الکامپ ۲۳ تمام گیرها از سراسر کشور به سالن الکام گیمز بیایند و با یکدیگر به رقابت بپردازند.

پیش بینی می شود در مسابقات الکام گیمز که امسال برای اولین بار قرار است برگزار شود، بیش از ۲ هزار گیمز از سراسر کشور حضور یابند. به گفته مسئولین برگزاری نمایشگاه، سالن الکام گیمز پربازدیدترین سالن الکامپ ۲۳ خواهد شد.

لازم به توضیح است، در مسابقات الکام گیمز ۸ رشته بازی جای گرفته اند که برخی از این بازی ها انفرادی و برخی دیگر گروهی هستند. در بازی های گروهی همچون بازی استراتژیک و پرفردار Dota۲ و بازی مهیج Rainbow six که این روزها در بین نوجوان ها و جوان ها محبوبیت زیادی کسب کرده اند، تعداد تیم ها ۵ نفره است. بازی نوستالژیک CS:GO یا همان کانتر استریک هم جزء بازی های گروهی این مسابقات محسوب می شود.

بازی های همچون PES و FIEA ۲۰۱۷ نیز بازی های انفرادی این تورنمنت محسوب می شوند که بر روی کنسول PS۴ بازی خواهند شد. علاوه بر این ها ۳ بازی انفرادی دیگر نیز در این رقابت ها حضور دارند که بر روی موبایل و تبلت بازی می شوند. بازی های جذاب Sea Battle، ASPHALT ۸ و Soccer stars که دیگر این روزها بر روی موبایل اغلب افراد از کوچک تا بزرگ نصب است.

گفتنی است یکی از اتفاقات مهمی که در رقابت های الکام گیمز رخ خواهد داد، حضور باتوان در بخش رقابت های پلتفرم موبایل در این مسابقات است. برای اولین بار باتوان ایرانی نیز می توانند همچنان رقابت در بازی های رایانه ای را تجربه کنند.

بد نیست بدانید برگزار کننده رقابت های الکام گیمز سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور است و تیم PERSIA.GAME نیز برنامه ریز و مجری آن خواهد بود. بخش جذاب این مسابقات جوایز ارزشمندی است که به نفرات برتر تعلق خواهد گرفت. ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی برای نفرات برتر این رقابت ها در نظر گرفته شده است.

ثبت نام در مسابقات الکام گیمز از تاریخ ۱۶ تیرماه از طریق سایت PERSIA.GAME آغاز شده است و مهلت ثبت نام در بازی های گروهی ۲۲ تیرماه و بازی های انفرادی تا ۲۶ تیرماه خواهد بود. رقابت های فینال نیز در نمایشگاه بین المللی و در سالن بزرگ الکام گیمز با حضور هزاران تماشاگر از تاریخ ۳۰ تیرماه تا ۲ مردادماه برگزار خواهد شد.



نمایندگان مجلس برای کمک به صنعت بازی آمادگی کامل دارند / قانون کیبی رایت را سر و سامان می دهیم

(۱۳۹۶/۱۰/۱۸-۱۳۹۶/۱۱/۱۸)

مهدی شیخ، عضو فراکسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی طی بازدید از نمایشگاه بین المللی صنعت گیم ایران با عنوان TGC در گفتگو با خبرنگار ایلنا گفت: بازی های رایانه ای فصل جدیدی از حضور در فضای مجازی در سراسر جهان است.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایلنا، مهدی شیخ، عضو فراکسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی طی بازدید از نمایشگاه بین المللی صنعت گیم ایران با عنوان TGC در گفتگو با خبرنگار ایلنا گفت: بازی های رایانه ای فصل جدیدی از حضور در فضای مجازی در سراسر جهان است، ما در ایران دارای ۲۱ میلیون کاربر هستیم که روزانه ۷۰ دقیقه به انجام بازی می پردازند و این آمار نشان از زیر ساخت های بالا در این زمینه برای جنبه فرهنگی و اقتصادی دارد.

شیخ ادامه داد: بنیاد بازی های رایانه ای تلاش کرده است تا از زیر ساخت های اقتصادی و فناوری این صنعت استفاده کند اما همان طور که مقام معظم رهبری فرمودند باید نگاه مان برای ورود به بازارهای خارجی برای گسترش این صنعت به منظور گسترش روابط اقتصادی و شناخت هرچه بیشتر فرهنگ بومی و انقلاب اسلامی ایران به جهانبان باشد.

مهدی شیخ افزود: ما در مجلس آمادگی کامل برای حمایت و کمک به صنعت بازی داریم و می توانیم موانع قانونی برای حمایت و کمک به این صنعت بر طرف و اگر نیازی به ایجاد قانونی باشد آن را در دستور کار قرار دهیم.

این نماینده مجلس به در رابطه با قانون کیبی رایت گفت: ما قطعا پیگیری های لازم را در مجلس شورای اسلامی خواهیم داشت تا قانون کیبی رایت را در همین دوره سر و سامان دهیم تا بازی سازان و تولید کنندگان نرم افزارهای داخلی و همه تولید کنندگان انواع محتوا از جمله محتوای ویدئویی، تصویری و متنی بتوانند با خیالی راحت در این صنعت سودآور فعالیت داشته باشند. ما در ایران دچار پدیده ای هستیم که پول برای یک بازی یا نرم افزار پرداخت نمی (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) کنیم این درحالی است که در خارج از کشور این مسئله جرم است و افراد برای استفاده از یک بازی یا نرم افزار باید هزینه ای را پرداخت کنند.

قوانینوز

برترین بازی های ایرانی در نمایشگاه TGC معرفی شدند / بانوی ایرانی جایزه بهترین بازی خلاقانه ایرانی را دریافت کرد (۱۳۹۵/۰۹/۱۸-۱۳۹۵/۱۰/۰۱)

چهار بازی برتر ایرانی عرضه شده در نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران با عنوان **TGC** به انتخاب هیأت داوران بین المللی این رویداد معرفی و جوایزی نفیس دریافت کردند.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایلا، نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران با عنوان **TGC** که از ۱۵ تا ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های سازمان صداوسیما آغاز به کار کرده بود، با برگزاری آئین اختتامیه به کار خود پایان داد.

این رویداد که علاوه بر برگزاری نمایشگاه عرضه تازه ترین دستاوردهای صنعت گیم ایران، فرصتی برای تعامل تخصصی و تجاری میان بازی سازان ایرانی و نمایندگان جهانی صنعت گیم مخصوصا ناشران و افراد فنی برجسته از سراسر دنیا فراهم آورده بود. پس از دو روز برگزاری فشرده کنفرانس ها و نشست های تخصصی، با معرفی برترین بازی های ایرانی با قابلیت عرضه در بازار جهانی از سوی هیئت ژوری بین المللی به کار خود پایان داد. بر اساس نظر این داوران چهار بازی موفق به اخذ عنوان برترین ها شدند که کاملا نوآورانه مبتنی بر ایده های بومی طراحی و تولید شده اند.

بازی ایرانی انگاره که برگرفته از ظرایف معماری ایرانی طراحی و عرضه شده است، عنوان خلاقانه ترین بازی را از آن خود کرد. در بخش های دیگری بازی های **Live TV Tycoon** به عنوان خلاقانه ترین بازی موبایلی و **Rum Dehghan Rum** یا همان بدو دهقان بدو به عنوان بهترین بازی موبایل معرفی و تجلیل شدند. همچنین بازی ایرانی **Grandom Overdrive** یا همان خاله قزی هم توانست عنوان برترین را از آن خود کند که جوایزی نفیس به همراه تندیس های **TGC** به این نفرت اهدا شد. لازم به ذکر است که از نفرت دوم نیز در هر بخش تجلیل به عمل آمد و به این افراد نیز جوایزی اهدا گردید.

توانست عنوان خلاقانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد که نشان از ورود باتوان ایرانی در صنعت گیم دارد. باید امیدوار بود تا شاهد افزایش تعداد باتوان بازی ساز ایرانی با عناوینی افتخار آفرین و بین المللی بود. شایان ذکر است که این بازی در کنار بازی انگاره از مهدی بهرامی توانست نظر داوران و سخنران خارجی از اروپا، آمریکا و ... را جلب کند و بهترین بازی های ایرانی شناخته شوند.



کمک بیماران مبتلا به فلج صورت با عینک واقعیت مجازی (۱۳۹۵/۰۹/۱۸-۱۳۹۵/۱۰/۰۱)

اگر چه از عینک های مجازی بیشتر برای بازی های رایانه ای استفاده می شود اما یکی از تازه ترین کاربردهای این عینک برای درمان بیماران مبتلا به فلج صورت معروف به 'فلج عصب صورت' بیان شده است.

شفا آتالین سلامت محققان انگلیسی موفق به ابداع یک فناوری واقعیت مجازی به سبک بازی رایانه ای شده اند که می تواند به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک کند.

به گزارش شفا آتالین، اگر چه از عینک های مجازی بیشتر برای بازی های رایانه ای استفاده می شود اما یکی از تازه ترین کاربردهای این عینک برای درمان بیماران مبتلا به فلج صورت معروف به 'فلج عصب صورت' بیان شده است. فلج صورت زمانی رخ می دهد که عضلات صورت ضعیف می شوند؛ این بیماری اساسا در نتیجه آسیب موقت یا دائم به اعصاب صورت رخ می دهد که به فلج بخشی آسیب دیده صورت منجر شده و می تواند بر حرکت چشم ها، دهان و سایر مناطق تاثیر گذارد.

'چارلز ندوکا' جراح مشاور پلاستیک در بیمارستان ملکه ویکتوریا در ایست گریستند' در انگلیس که با همکاری محققان شرکت فناوری **Emteq** و دانشگاه های نایتینگهام ترنت و گاونتری' در انگلیس در حال ابداع این سیستم هستند گفت: در ۱۰ سال گذشته متوجه شدیم بیماران مبتلا به فلج صورت که مرتب ورزش های مرتبط با عضلات صورت انجام می دهند، نتایج بهتری می گیرند.

انجام روزانه فیزیوتراپی برای بازسازی قیبرهای آسیب دیده عصب صورت حیاتی است. اما مشکل اصلی این است که بیماران باید با نگاه کردن در آینه درستی انجام این ورزش ها را مشاهده کنند و گاهی چشم دوختن به واکنش هایشان آنقدر برای آنها ناامید کننده می شود که نمی توانند حرکات را به اندازه کافی مرتب و صحیح انجام دهند. این در حالی است که بازخورد بصری برای موفقیت انجام این تمرین ها حیاتی است.

اکنون محققان وزارت بهداشت انگلیس موفق به ابداع یک فناوری شده اند که با استفاده از عینک واقعیت مجازی به درمان بیماران مبتلا به فلج صورت کمک می کند؛ از این درمان می توان برای بیمارانی استفاده کرد که نگاه کردن به واکنش های تغییر یافته صورت خودشان بعد از فلج، برایشان دردناک است. ردیاب های حرکات صورت که در این عینک واقعیت مجازی تعبیه شده اند، یک آواتار - نماینده رایانه ای سه بعدی از خود بیمار - را برای او به نمایش در می آورد تا بیمار به جای نگاه کردن به چهره خود به چهره این آواتار نگاه کنند. این آواتار به شیوه یک آینه، تمرین هایی را که بیمار با چهره خود انجام می دهد به آنها بازتاب می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این عینک واقعیت مجازی به بیماران کمک می کند تا ورزش هایی را که برای بازیابی عملکرد عضلانی صورت آنها لازم است انجام دهند. کاربران با استفاده از این عینک، چهره آواتاری را به جای چهره خود مشاهده می کنند که این ورزش ها را انجام می دهد. عینک های واقعیت مجازی حاوی صفحه هایی هستند که نزدیک به چشم قرار می گیرند. سپس تصاویری بر این صفحه ها نمایش داده می شود که کاربر را در یک جهان شبیه سازی شده سه بعدی که واقعی به نظر می رسد، غرق می کند.



۲۰۱۷ TGC | دنیاهایی بی پایان؛ گزارش کنفرانس توسعه ی جهان های خلق شده (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

خاتوم «راینا اندرسون» که سابقه کار بر روی بازی هایی نظیر Deus Ex Human Revolution و Company Of Heroes را دارد پیرامون موضوع ساخت یک ادامه درخورد برای ip های موجود سخن گفت. قبل از شروع تشریح کنفرانس ایشان، مناسب می بینم تا توضیحات خوب و جامعی را که تهیه کنندگان محترم TGC در کتاب چه راهنمای این همایش درخصوص سخن راتان ایراد کرده بودند و در اختیار شرکت کنندگان قرار دادند را ذکر بکنم و سپس سراغ متن خود سخن رانی بروم و گزارش مختصری بر آن را خدمت شما ارائه دهم. در ادامه با این گزارش اختصاصی همراه دنیای بازی باشید.

عنوان سخن رانی: گسترش جهان های موجود
با اینکه برخی از بازی هایی که با می سازیم آفرینش هایی بدیع هستند، بیشتر ما اکثر وقت مان را صرف استفاده از ساخته های دیگران می کنیم. ذهن ما در دوران رشد و شکل گیری خود از جهان ها، داستان هایی که با تمام وجود خواندیم، فیلم هایی که تا ابد در سرمان تکرار می شوند و کتاب هایی که از بر شده ایم پیوسته در حال الهام گرفتن است. در دست گرفتن زمام امور یک عنوان مشهور می تواند پرمخاطره و در عین حال هیجان انگیز باشد. یک شغل رویایی با انتظاراتی به بلندای آسمان.

زندگی نامه : (Rayna Anderson) یک طراح ارشد روایت داستانی با پیش زمینه مطالعات روان شناختی است که بیش از یک دهه در طراحی بازی های ویدیویی برای انواع پلتفرم ها فعالیت داشته است؛ از بازی های موبایلی گرفته تا عناوین مطرح و پرهزینه. هدف او این است که روایت داستانی به بخش محوری انواع بازی های کوچک و بزرگ تبدیل شود. ایشان در حال حاضر در استودیوی Eidos Montreal کار می کند و پروژه اخیر او، Deus Ex Mankind Divided بوده است. او پیش تر در طراحی و نویسندگی عناوینی از جمله CSI: Miami، CSI: Greys Anatomy و مشارکت داشته است. وی در حوزه بازی های رایانه ای بسیار فعال است و دیگران را بیان داستان و روایت های گوناگون از طریق بازی های ویدیویی تشویق می کند. وی هم چنین در کنفرانس های بین المللی با شور و علاقه فراوان، تجربیات خود را با شرکت کنندگان در میان می گذارد و به عنوان مربی در انجمن ها و سازمان های گوناگون از جمله Pixelles به فعالیت می پردازد.

وقتی یک ip وجود دارد، چه راه های (بهتری) برای ادامه دادن آن اثر وجود دارد و چه طور امکان دارد در عین وفاداری و حفظ لحن و اتمسفر اثر اصلی، ویژگی های جدید و تازه ای را به اثر اضافه کرد که ضمن حفظ هویت خودش، لایق یک دنباله بودن و تکرار نکردن مکررات را نیز داشته باشد؟ ایشان مثال هایی در خصوص انقلاب بشریت که خود دنباله ای بر دو بازی قبلی خودش بود (البته از حیث داستانی پیش زمینه آن دو بازی است و به اتفاقات قبل از فروپاشی تمدنی در نسخه اول و دوم می پردازد) و Mankind Divided که جدیدترین نسخه این سری است و خود دنباله مستقیم داستان «ادم جنسن» و نسخه انقلاب بشریت بود ارائه کرد. سپس توضیحاتی را درخصوص تجربه شان در ساخت بازی CSI و به وجود آوردن یک اقتباس وفادارانه سخن گفت. اقتباس شاید با ساخت دنباله تفاوت داشته باشد، ولی در نظر داشته باشید که دنیای CSI از قبل در سرنوشت وجود داشته و ساخت یک بازی بر اساس دنیا و شخصیت ها و نحوه داستان سرائی آن سریال، به شکلی وسعت بخشیدن به دنیای داستانی است که پیش تر خلق شده و دقیقاً در همان راستایی است که ساخت یک دنباله قرار دارد. اینکه ایشان در دوره ای فشرده به تماشای این سریال مشغول شدند تا بتوانند زبان و لحن این سریال و چیزی که آن را آن چیزی که هست می کند را بیابند و سپس دست به یک اقتباس و خلق داستانی در دنیایی که پیش تر وجود داشت بزنند.

خاتوم «راینا اندرسون» که سابقه کار بر روی بازی هایی نظیر Deus Ex Human Revolution و Company Of Heroes را دارد پیرامون موضوع ساخت یک ادامه درخورد برای ip های موجود سخن گفت. قبل از شروع تشریح کنفرانس ایشان، مناسب می بینم تا توضیحات خوب و جامعی را که تهیه کنندگان محترم TGC در کتاب چه راهنمای این همایش درخصوص سخن راتان ایراد کرده بودند و در اختیار شرکت کنندگان قرار دادند را ذکر بکنم و سپس سراغ متن خود سخن رانی بروم و گزارش مختصری بر آن را خدمت شما ارائه دهم. در ادامه با این گزارش اختصاصی همراه دنیای بازی باشید.

عنوان سخن رانی: گسترش جهان های موجود
با اینکه برخی از بازی هایی که با می سازیم آفرینش هایی بدیع هستند، بیشتر ما اکثر وقت مان را صرف استفاده از ساخته های دیگران می کنیم. ذهن ما در دوران رشد و شکل گیری خود از جهان ها، داستان هایی که با تمام وجود خواندیم، فیلم هایی که تا ابد در سرمان تکرار می شوند و کتاب هایی که از بر شده ایم پیوسته در حال الهام گرفتن است. در دست گرفتن زمام امور یک عنوان مشهور می تواند پرمخاطره و در عین حال هیجان انگیز باشد. یک شغل رویایی با انتظاراتی به بلندای آسمان.

زندگی نامه : (Rayna Anderson) یک طراح ارشد روایت داستانی با پیش زمینه مطالعات روان شناختی است که بیش از یک دهه در طراحی بازی های ویدیویی برای انواع پلتفرم ها فعالیت داشته است؛ از بازی های موبایلی گرفته تا عناوین مطرح و پرهزینه. هدف او این است که روایت داستانی به بخش محوری انواع بازی های کوچک و بزرگ تبدیل شود. ایشان در حال حاضر در استودیوی Eidos Montreal کار می کند و پروژه اخیر او، Deus Ex Mankind Divided بوده است. او پیش تر در طراحی و نویسندگی عناوینی از جمله CSI: Miami، CSI: Greys Anatomy و مشارکت داشته است. وی در حوزه بازی های رایانه ای بسیار فعال است و دیگران را بیان داستان و روایت های گوناگون از طریق بازی های ویدیویی تشویق می کند. وی هم چنین در کنفرانس های بین المللی با شور و علاقه فراوان، تجربیات خود را با شرکت کنندگان در میان می گذارد و به عنوان مربی در انجمن ها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازمان های گوناگون از جمله Pixelles به فعالیت می پردازد.

وقتی یک ip وجود دارد، چه راه های (بهتری) برای ادامه دادن آن اثر وجود دارد و چه طور امکان دارد در عین وفاداری و حفظ لحن و اتمسفر اثر اصلی، ویژگی های جدید و تازه ای را به اثر اضافه کرد که ضمن حفظ هویت خودش، لایق یک دنباله بودن و تکرار نکردن مکررات را نیز داشته باشد؟ ایشان مثال هایی در خصوص انقلاب بشریت که خود دنباله ای بر دو بازی قبلی خودش بود (البته از حیث داستانی پیش زمینه آن دو بازی است و به اتفاقات قبل از فروپاشی تمدنی در نسخه اول و دوم می پردازد) و Mankind Divided که جدیدترین نسخه این سری است و خود دنباله مستقیم داستان «ادم جنسن» و نسخه انقلاب بشریت بود ارائه کرد. سپس توضیحاتی را درخصوص تجربه شان در ساخت بازی CSI و به وجود آوردن یک اقتباس وفادارانه سخن گفت. اقتباس شاید با ساخت دنباله تفاوت داشته باشد، ولی در نظر داشته باشید که دنیای CSI از قبل در سریالش وجود داشته و ساخت یک بازی بر اساس دنیا و شخصیت ها و نحوه داستان سرایی آن سریال، به شکلی وسعت بخشیدن به دنیای داستانی است که پیش تر خلق شده و دقیقا در همان راستایی است که ساخت یک دنباله قرار دارد. اینکه ایشان در دوره ای فشرده به تماشای این سریال مشغول شدند تا بتوانند زبان و لحن این سریال و چیزی که آن را آن چیزی که هست می کند را بیابند و سپس دست به یک اقتباس و خلق داستانی در دنیایی که پیش تر وجود داشت بزنند.



نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرد / اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۵/۰۹/۱۴ - ۱۳۹۵/۱۲/۲۷)

کافه دانش: نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و ... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C27FG70 سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C27FG70 با انحنای به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه و بیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C27FG70 سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف توری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C27FG70 سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.
<http://news.samsung.com> مراجعه کنید.



BaziCenter.com

سرگذشت خواندنی یک بازی خلاقانه ایرانی / «انگاره» جهانی می شود (۱۸/۰۵/۹۶ - ۱۳۵۱)

طراح و سازنده بازی ایرانی «انگاره» با مرور مسیری که برای به سرانجام رساندن ایده خلاقانه خود پشت سر گذاشته، از تلاش برای عرضه جهانی این بازی گفت. به گزارش خبرگزاری مهر، جمعه شبی که گذشت و در آئین اختتامیه نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) یکی از مهمترین اتفاقات اعلام نظر داوران بین المللی این رویداد درباره برترین بازی های تولید شده توسط بازی سازان ایرانی بود. بازی هایی که از نگاه این متخصصان صنعت جهانی گیم، ظرفیت لازم برای عرضه در بازار بین المللی بازی ها را دارند و می توان به آینده آن ها امیدوار بود. یکی از بازی های برتر نخستین رویداد تی جی سی، «انگاره» بود که عنوان «خلاقانه ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد. این بازی ایرانی که ظاهری ساده دارد و بدون داستانی پیچیده، بیشتر بر مبنای ظرافت های گرافیکی معماری ایرانی مخاطب خود را به جهانی از طرح و نقش فرامی خواند اما سرگذشت جالبی داشته است. بازی ای که به جرأت می توان گفت تمام شاخصه های لازم برای عنوان «بازی ایرانی» را دارد و سازنده جوانش حالا به فکر عرضه آن در بازارهای جهانی است. مهدی بهرامی متولد و بزرگ شده اصفهان است. از همان سنین توجعناقصی علاقه مند به مباحث نرم افزاری و برنامه نویسی بود تا جایی که در سن ۱۱ سالگی با نوشتن یک برنامه محاسباتی پایه ریاضی توانست در سطح مدرسه جایزه ای را از آن خود کند. علاقه به برنامه نویسی و هم زمان تلاش برای ایجاد نسبت میان فضای سرگرمی بازی های رایانه ای و معادلات ریاضی آرام آرام تبدیل به توشه ای در ذهن مهدی شد که با عزیمت او به هلند در سن ۱۹ سالگی به منظور ادامه تحصیل، زمینه ساز دورخیز جدی تر او برای به سرانجام رساندن یک ایده متفاوت شد. این ایده در قالب بازی «انگاره» سروشکل پیدا کرد. بازی ای در سبک پازل و مبتنی بر ظرافت های هندسی و هنری نهفته در طرح ها و نقوش معماری ایرانی که خیلی زود نه فقط توجه دوستان و اطرافیان که نگاه متخصصان صنعت گیم را به سمت این جوان خلاق ایرانی جلب کرد. «از قدیم تجربه ساخت بازی های کوچک رایانه ای را داشتم اما روزی معلم هندسه ما سوالی را مطرح کرد درباره اینکه اگر تویی روی زمین بنظرت، نقطه ای فرضی روی آن چه مسیری را طی خواهد کرد؟ همین سوال جالب ذهنم را به خود مشغول کرد و یک بازی بسیار ساده و مبتدی بر اساس آن ساختم. مهدی بهرامی با ته لایحه اصفهانی اینگونه جرقه اصلی شکل گیری ایده «انگاره» در ذهن خود را روایت می کند. این بازی ساز جوان در گفتگو با خبرنگار مهر، روایت خود را اینگونه ادامه می دهد: «ایده این بازی شاید جذاب بود اما ساختار و شمایی بسیار آماتور داشت و ارتباطی هم با معماری و هنر ایرانی نداشت. همان بازی را برای چند نمایشگاه و جشنواره بازی فرستادم که مثلاً در جشنواره «توکیو گیم شو» و در بخشی که مربوط به نمایش ایده های نو و تازه در زمینه بازی سازی بود، از آن استقبال کردند و همان ایده ساده را به نمایش گذاشتم. بعد از آن برخی رسانه ها و سایت های تخصصی درباره این ایده تازه نوشتند. مهدی بهرامی هنوز در آغاز راه بود. تیم همراهی نداشت و به تنهایی مراحل ثبت نام، ارسال، پیگیری و ارائه بازی جدید خود را طی می کرد. «امروز دوستانی با من همراه شده اند که مثلاً در زمینه ساخت موزیک و یا برخی ریزه کاری های گرافیکی به من کمک می کنند اما آن روزها تنها بودم. بعد از ویدئو گیم شو در ترکیه بود که یک سایت خارجی در تحلیل این بازی نوشت، مهدی شاید حتی بدون آنکه خود بداند، طرح هایی را در بازی خود خلق می کند که الهام گرفته از معماری ایرانی و اسلامی است. «همین تحلیل در یک رسانه خارجی برای نخستین بار مهدی را متوجه ظرفیت های تازه ای در ایده اش کرد و هرچند در ابتدا اصراری برای پایه ریزی یک بازی بر مبنای معماری ایرانی نداشت، علاقه مند شد که این ریشه های مشترک را پیگیری کند: «طی مدت زمانی ایده های مکملی دیگری هم برای این بازی به ذهنم رسید و طرح های مختلفی هم زدم اما سرانجام به این نتیجه رسیدم که بهتر از به همان تحلیل خارجی درباره نسبت این بازی با معماری ایرانی بازگردم و در همان فضا آن را تکمیل کنم. واقعا هم این دو فضا بر هم منطبق شد. در همین مسیر ایده های دیگری هم مطرح می شد مثلاً دوستی بعد از تماشای بخشی از بازی می گفت می دانستی خواجه نصیرالدین طوسی در این زمینه کارهایی داشته است، کنجکاو می شدم، پیگیری می کردم و بعد می دیدم چه جالب که همین فضا آنجا هم تکرار شده و با جزئیات بیشتر آن را وارد بازی می کردم. سفر به هلند برای ادامه تحصیل در مسیر تکمیل ایده ای که در ایران در ذهن مهدی بهرامی متولد شده بود، تأثیر بسزایی داشت: «زمانی که ایده این بازی به ذهنم رسید ایران بودم اما وقتی به هلند رفتم، آنجا به طور جدی پیگیر طراحی و تکمیل این ایده شدم. چند باری هم برای حضور در رویدادهای بازی سازی به آمریکا رفتم و در یکی از همین سفرها بود که گروهی از بازی سازان مستقل که به دنبال سرمایه گذاری بر روی ایده های تازه هستند، به طرح من علاقمند شدند و پیشنهاد سرمایه گذاری برای ساخت «انگاره» را مطرح کردند. این سرمایه کمک بسیار زیادی به ساخت و نهایی شدن بازی به شکلی که امروز می بینید کرد. بهرامی روایت می کند که این گروه سرمایه گذار دوردادور و در چند جشنواره مختلف ایده او را دنبال کرده بودند و سرانجام هم نماینده ای از آن ها پیشنهاد حمایت مالی را مطرح کرد. پیشنهادی که باعث شد این بازی ساز جوان بدون دغدغه مالی ایده خود را به بهترین شکل به سرانجام برساند: «البته فراموش نکنید این گروه سرمایه اولیه ای برای طرح من دادند که طبق قرار این سرمایه به طور کامل باید از محل عرضه بین المللی بازی برگردانده شود. طبق قرار از زمان آغاز فروش بازی، تا زمانی که سرمایه اولیه بازنگشته باشد عواید مالی به طور کامل متعلق به آن ها است. هرچند دنبال سود مالی نیستند و تنها همان مبلغ اولیه را باید برگردانید. نکته مهم درباره این گروه هم شخصی و مستقل بودن آن است و اینگونه نیست که مثل سرمایه گذاران بزرگ صنعت گیم به دنبال سودهای کلان باشند. «انگاره» حالا دیگر نامی آشنا برای فعالان صنعت گیم در ایران هم محسوب می شود. یک بازی «صد درصد» ایرانی که برای بسیاری از آن ها که برای نخستین بار فضای آن را تجربه می کنند، طعم و رنگی به شدت بومی دارد. اما این بازی چه زمانی مورد توجه محافل داخلی قرار گرفت: «اولین جایزه مطرحی بازی انگاره گرفت مربوط به رقابت بازی سازان مستقل در سانفرانسیسکو بود. بعد از آن در داخل کشور هم نام بازی مطرح شد و بعد از آن بود که در چند جشنواره داخلی برگزیده هم شد. از نظر مالی که این جوایز حتی هزینه رفت و برگشت من به تهران را هم تأمین نکرد! چند باری هم خودم به بنیاد ملی بازی ها مراجعه کردم تا شاید از این بازی حمایت کنند که این پیگیری همچنان ادامه دارد. مهدی بهرامی صراحتاً می گوید به دنبال استمرار حرفه ای فعالیت در حوزه بازی سازی است: «هفت هشت ماه پیش به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) طور کامل از هلند به اصفهان نقل مکان کردم و احساس می کنم اینجا بهتر می توانم روی کارم وقت و انرژی بگذارم. او درباره وسوسه ادامه فعالیت در خارج از کشور هم روایت جالبی دارد: «زمانی که به هلند رفتم در شرکتی مشغول به کار شدم که به شدت برایم آرامش مالی به همراه داشت و همه چیز هم مهیا بود اما فکر می کنم چیزی نبود که من به دنبالش باشم. می خواستم ریسک کنم و به دنبال دغدغه های شخصی خود بروم و به جای کارمندی برای خودم کار کنم. فعلا هم دغدغه مالی ندارم. به گفته بهرامی، «انگاره» بین ۴ تا ۶ هفته دیگر برای پلتفرم پی سی، آماده عرضه به بازار خواهد شد. «این جدی ترین پروژه ای است که تا به امروز انجام داده ام و فکر می کنم بهترین کارم هم باشد. ایده اولیه ام هم عرضه این بازی در عرصه جهانی است. اگر شانس بیاورم و در موعد مناسب بازی در سطح جهانی عرضه شود فکر می کنم استقبال خوبی هم از آن بشود.»



Tehran Hosts Computer Games Event

The Iranian capital hosted the first round of Tehran Game Convention at the IRIB International Conference Center on July ۶-۷.

Iran Computer and Video Game Foundation (IRCG) set up the event in collaboration with France's Game Connection, the official website of the event reported.

Representatives and individuals working with major international game developing companies and publishers were present at the event, including Microsoft, Riot Games, Eidos, Zynga, Ubisoft and Insomniac. According to reports, ۱۲۰ startups and more established businesses showcased their latest computer games and related services at the event.

Pierre Carde, the CEO of France's Game Connection, attended the event and said TGC is the first event jointly conducted by his firm in the Middle East.

"TGC has been the region's most important event in the gaming industry so far," he said.

Echoing comments made by Iranian organizers of the event, Carde said one of the main goals of TGC is to connect Iranian game developers to their international peers and collaborations.

According to the industry professional, collaborations between IRCG and France's Game Connection will expand further in the future.

The joint operations are set to turn Iran into the technological hub of the region's gaming sector, with several developers looking to sell their software to international markets.

Carde said, "Iranian developers have a good shot at the international market and are able to claim a considerable chunk of it."

The event, backed by the Ministry of Communications and Information Technology, was inaugurated by Telecoms Minister Mahmoud Vaezi.

In addition to the Telecoms Ministry, the event has been endorsed by Culture Minister Seyyed Reza Salehi Amiri who also paid a visit.

During his visit, Amiri said, "Iranian game developers have a ۱۰-۱۵% share of the local market. The government is aiming to boost the sector so local businesses are able to secure a bigger share of the industry in the coming years."

At this year's event, mobile gaming and applications were in the spotlight, as they now constitute the largest share of the gaming market in the country. With this in mind, the organizers offered a free Android companion application dedicated to Tehran Game Convention.

The app offered TGC's timetable and also a site map of all participants. Users could also connect with other participants via the application and chat with them. It was available for download on AppStore and local Android market, Cafe Bazaar.

In addition, during the event, the CEO of IRCG also addressed the issue of Iranian game developers' isolation from the international market.

According to Hassan Karimi Qoddousi, Iran has more than ۱۰۰ companies active in the industry and some ۲,۰۰۰ game developers.

However, neither the companies, nor the individuals have ties with the international market," he said.

(ادامه دارد ...) In addition to connecting Iranians to foreign businesses, TGC aims to ease technology transfer to



(ادامه خبر ... the country)

Qoddousi noted that events like TGC also enable Iranian firms to attract foreign investment and collaboration

In addition to professionals and government officials, some ۲,۳۰۰ people visited TGC

Overview of the Industry

Iran's Digital Games Research Center, known as DIREC, reported that Iranian game developers earned \$۱.۲ million in international app stores like Google's Play Store during ۲۰۱۶

According to the latest review by IRCG, the number of games produced in Iran has grown ۱۲-fold and local companies are gaining a bigger share of the international market

In ۲۰۱۶, ۱۸ Iranian game developers offered ۲۷ indigenous games through external app stores like Google Play and Apple Store; ۲۸% of these companies worked with international game publishers to introduce their products



جمع بندی روز: یکشنبه، ۱۸ تیر ۱۳۹۶ (۱۳۹۶/۰۹/۰۸ - ۱۳۹۶/۰۹/۰۹)

روزی نیست که در دنیای دانش و تکنولوژی اتفاقی تازه ای رخ ندهد و ما نیز در دیجیاتو همواره در تلاش و تکاپو هستیم تا تمامی جزئیات این دست از رویدادها را به سمع و نظر شما برسانیم. در طی ۲۴ ساعت گذشته مطالب متعددی در این وبسایت منتشر شده اند که می توانید عنوان مهم ترین آنها را در ادامه ی مطلب مطالعه کرده و بسیار سریع تر از همیشه از مهم ترین وقایع عرصه فناوری آگاه شوید.

با اصطلاحات فنی و تنظیمات گرافیکی بازی های پی سی آشنا شوید نوشته پویا پورنصیر - ۱۰ ساعت پیش
فرض کنید چندین میلیون پس انداز کرده و می خواهید یک کامپیوتر گیمینگ قوی ببندید. بعد از آن همه تلاش، تازه نوبت به انتخاب قطعات سخت افزاری مناسب می رسد. باز هم فرض کنید این مشکل حل شده و یک کیس تقریباً قدرتمند در حال حاضر مقابل شما قرار دارد. بازی مورد علاقه تان را نصب می کنید، وارد... ادامه مطلب

به بهانه رکوردشکنی مصرف برق در کشور، نگاهی به مقوله انرژی و راهکارهای کاهش مصرف آن نوشته مریم موسوی - ۱۱ ساعت پیش
انرژی را می توان یکی از اصلی ترین نیازهای بشر امروزی دانست چراکه رشد و پیشرفت جوامع را در گرو خود دارد و زندگی در عصر کنونی را برای انسان ممکن کرده الکترونیسته یکی از انواع انرژی است که این روزها به خاطر گرمای بی سابقه هوا در ایران مصرف آن سیر نجومی پیدا کرده و... ادامه مطلب
دعوا بر سر صد تومانی؛ معضل بده بستان رانندگان تاکسی و مسافران ادامه دارد نوشته مهرنوش پورآقاجان - ۱۲ ساعت پیش

افزایش ۱۰ درصدی نرخ کرایه تاکسی های شهر تهران، که در اسفند ماه ۱۳۹۵ به تصویب شورای شهر رسیده بود، بالاخره در نهمین روز از تیر ماه ۱۳۹۶ به اجرا در آمد. طبق این قانون، کرایه بها در هر مسیر ۱۰ درصد افزایش یافته و با رند شدن به سمت پایین، نرخ کرایه جدید به... ادامه مطلب
چیب های سه بعدی؛ جان تازه ای در کالبد «قانون مور» نوشته امیر مستکین - ۱۲ ساعت پیش

اگرچه قدرت پردازنده مرکزی امروزی، قابل مقایسه با نمونه هایی که در سال های پیش ارائه می شدند نیست ولی حقیقت این است که هنوز هم اساس، پایه و معماری پردازنده ها مانند گذشته است و تنها نسل به نسل بهینه تر شده و ترازیستورهای کوچک تری در دل آنها به کار گرفته می شود. روند فعلی توسعه پردازنده... ادامه مطلب

موسساتگ بعد از اضافه شدن تجهیزات ایمنی موفق به کسب سه ستاره از یوروانکپ شد [تماشا کنید] نوشته سعید علیپور - ۱۳ ساعت پیش
چنانچه پیگیر اخبار خودرویی در ماه های اخیر بوده باشید، حتما می دانید که سه خودروی عضلانی معروف آمریکایی از لحاظ ایمنی اصلاً وضعیت مطلوبی نداشته و در تست های برگزار شده عملکرد سوال برانگیزی از خود نشان داده اند. موسساتگ (با تلفظ صحیح تر ماستنگ) یکی از این خودروهاست که در تست تصادف یوروانکپ و... ادامه مطلب

روبای تازه مدیرعامل شیائومی: فروش ۱۰۰ میلیون موبایل در سال ۲۰۱۸ نوشته امیر مستکین - ۱۴ ساعت پیش
به تازگی «لی جون»، مدیرعامل و هم موسس شیائومی نامه ای برای کارمندان این شرکت ارسال کرده و در آن، خبر داده است که شرکت چینی موفق به فروش ۲۲.۱۶ میلیون دستگاه موبایل در سه ماه دوم سال ۲۰۱۷ شده؛ آماری که حکایت از رشد ۷۰ درصدی نسبت به بازه زمانی مشابه در سال ۲۰۱۶ دارد. یکی... ادامه مطلب

ترمیناتور به واقعیت پیوست؛ تی پاد، اولین کامیون رباتیک جهان نوشته زهرا ملکی - ۱۵ ساعت پیش
مدت زمان زیادی است وسایل نقلیه خودران طراحی و تولید می شوند، اما هنوز هم به صورت سنتی رانندگان اجازه مداخله در رانندگی آنها را دارند. در حال حاضر، یک شرکت سوئدی اولین نمونه وسیله نقلیه ای را تولید کرده که بصورت کاملاً خودکار و بدون مداخله انسان رانندگی می کند. این وسیله نقلیه که هدف از... ادامه مطلب

دانشمندان کره ای و کشف روش جدیدی برای افزایش حافظه در زمان خواب نوشته محسن خوشنود - ۱۶ ساعت پیش
احتمالاً تا کنون برای شما هم پیش آمده که قبل از خواب شبانه، به شدت برای یادآوری موضوع خاصی مغز خود را تحت فشار گذاشته اید و صبح پس از خواب، آنچه که به دنبالش بودید را به خاطر آورده اید. دانشمندان مرکز علوم بنیادی شناختی و اجتماعی در کره جنوبی نیز بر اساس همین ساز... ادامه مطلب (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) اولین لحظات تولد مرسدس S CLASS مجهز به تکنولوژی رانندگی خودکار [تماشا کنید] نوشته سعید علیپور - ۱۷ ساعت پیش
تب تکنولوژی خودروان و پیشرفته های الکترونیکی این روزها به حدی بالا رفته که تقریباً تمامی خودروسازان مطرح در حال تحقیق و توسعه در این زمینه ها هستند. طبق انتظار مرسدس بنز نیز جزو یکی از شرکت های فعال در هر دو حوزه بوده و برنامه هایی را برای حضور در بازار خودروهای برقی و توسعه... ادامه مطلب

عرضه احتمالی C۲ در اواخر سال ۹۶: وعده مدیرعامل سایپا برای آغاز همکاری با سیترونن نوشته سپهر زنگنه - ۱۸ ساعت پیش
نفوذ بالای گروه پژو سیترونن بر بازار خودرو کشورمان مسئله تازه ای نیست، در حالی که پژو همکاری خود را با ایران خودرو آغاز کرده است بخش دیگر این شرکت یعنی سیترونن نیز با خریداری درصدی از سایپا کاشان، به تولید مشترک با سایپا می اندیشد اما جزئیات این همکاری هنوز روشن نیست. پیش از این در... ادامه مطلب

بداقزار اندرویدی با توانایی روت کردن سیستم: ۱۴ میلیون دستگاه را آلوده کرده است نوشته محسن خوشنود - ۱۹ ساعت پیش
شرکت امنیتی «Checkpoint» اخیراً جزئیات مربوط به بدافزاری را منتشر کرده که می تواند پس از نفوذ به دستگاه، سیستم عامل اندروید را روت کند. بر اساس اطلاعات موجود، بدافزار مورد بحث که «CopyCat» نام دارد، در بعضی از اپلیکیشن های خارج از «Google Play Store» وجود داشته و موبایل های اندرویدی را روت می کند... ادامه مطلب

گزارش اختصاصی دیجیاتو از رویداد Tehran Game Convention نوشته محسن وفانژاد - ۲۰ ساعت پیش
بعد از سال ها فعالیت تهران و عیان، بالاخره بازی سازها و کسب و کارهای مرتبط با حوزه بازی سازی در ایران فرصت پیدا کردند در رویدادی بین المللی که اتفاقاً در قلب تهران واقع شده شرکت کنند و محصولات و سرویس های خود را با دیگران به اشتراک بگذارند. اولین دوره از Tehran Game Convention... ادامه مطلب

توقف تولید تیسان آبی: آیا عمر جان سخت ترین وانت کشور به سر آمده؟ نوشته سپهر زنگنه - ۲۰ ساعت پیش
چند روزیست که در رسانه ها، نقل قولی از مدیرعامل سایپا مبنی بر توقف تولید وانت زامیاد در پایان سال ۹۷ شنیده می شود، و انتی که تولید اولین نسخه آن در ایران به ۴۵ سال قبل باز می گردد و در هر مقیاس و معیاری که بنگرید، خودرویی باستانی محسوب می شود. با این حال این... ادامه مطلب
درآمد افسانه ای تیم کوک در ۲۰۱۶: مدیرعامل اپل چگونه ۱۴۵ میلیون دلار به خانه برد؟ نوشته امیر مستکین - ۲۱ ساعت پیش
حقوق سالانه ی سه میلیون دلاری تیم کوک چندان هم عجیب و غریب نیست؛ رقمی که در مقایسه با سایر مدیران ارشد شرکت های تکنولوژیک آمریکایی، چندان به چشم هم نمی آید. با این حال یلومیرگ در گزارش اخیر خود می نویسد که مدیر عامل اپل، در سال ۲۰۱۶ درآمدی بالغ بر ۱۴۵ میلیون دلار داشته است. تیم کوک... ادامه مطلب

تولید شاسی بلند توسط فراری: تابویی که شکسته خواهد شد نوشته پویا بهرامی - ۲۱ ساعت پیش
ساخت خودروهای شاسی بلند سود زیادی برای خودروسازان به ارمغان آورده است و مدت هاست که زمزمه تولید یک سوپر اسپرت بلند مرتبه توسط فراری نیز شنیده می شود اما این شرکت به صورت مداوم خبرهای مبنی بر ساخت یک خودروی SUV را رد می کند و سالیان سال است که این گونه اخبار را انکار... ادامه مطلب

آیفون ۸ با بدنه آینه ای: انتخابی وسوسه کننده برای طرفداران اپل نوشته امیر مستکین - ۲۲ ساعت پیش
پس از ارائه چند آیفون مشابه در سال های گذشته، اپل بالاخره امسال تصمیم گرفته تا طراحی آیفون ها را تغییر داده و از متریال و زبان طراحی متفاوتی در آنها استفاده کند. گویا تمام آیفون های سال ۲۰۱۷ به قابلیت شارژ بی سیم مجهز می شوند و این یعنی اپل می خواهد موبایل هایی با پل پشتی... ادامه مطلب
سامانه «انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات» رونمایی شد نوشته امیر مستکین - ۲۳ ساعت پیش
«محمود واعظی»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات روز گذشته در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از «سامانه دسترسی آزاد به اطلاعات» رونمایی کرد و خبر داد که فعالیت این سامانه، باعث شفاف سازی و کاهش فساد خواهد شد. این سامانه در واقع یک سایت اینترنتی است که تمام شهروندان می توانند آزادانه از طریق آن، به اطلاعات نهادهای دولتی... ادامه مطلب



کریمی قدوسی: فیلترینگ سایت های گیم ضد اسلامی خارج از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است

(۱۹/۱۲-۱۶/۱۲/۹۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فیلترینگ سایت های گیم ضد اسلامی خارج از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پلیس فتا پس از رسیدگی به شکایت بخش خصوصی، سایت مورد نظر را به کمیته مصادیق مجرمانه اعلام و سپس نسبت به فیلترینگ آن اقدام می کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) در پاسخ به این پرسش که آیا صاحب امتیازی سایت دنیای بازی برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ گفت: شایعات بسیاری وجود دارد مبنی بر اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای صاحب امتیاز مجله دنیای بازی است؛ اما این سایت خارج از نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت می کند و هیچ یک از فعالیتش مربوط به بنیاد بوده و نظارت اصلی بر عهده کمیته مصادیق مجرمانه است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی در ادامه با اشاره به نظارت بنیاد نسبت به سایت هایی همچون دنیای بازی اظهار کرد: سایت هایی که در حوزه گیم بازی های نامناسبی را تبلیغ می کنند، از ما مجوز نگرفته اند. سایت دنیای بازی که به تبلیغ بازی های ضد اسلامی می پردازد هم جزء سایت هایی بوده که از ما مجوز نگرفته است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش مبنی بر اینکه چرا سایت های حوزه صنعت گیم که به تبلیغ بازی های ضد دینی و اسلامی می پردازند، فیلتر نمی شوند، گفت: فیلترینگ جزء وظایف ما نیست و ما هیچ قدرتی روی سایت دنیای بازی نداریم. این سایت و مشابه آن ریالی از ما به عنوان حمایت دریافت نکرده اند.

وی بیان کرد: کمیته مصادیق مجرمانه باید نسبت به چنین مسائلی ورود کند؛ چراکه کار کمیته مصادیق فیلترینگ است. همچنین پلیس فتا هم به شکایات بخش خصوصی رسیدگی می کند و پس از تأیید جرم، به کمیته مصادیق اعلام و آنها نسبت به فیلترینگ سایت مجرم فیلتر می کنند. تا کنون همه سایت های مورد شکایت فیلتر شده است.

کریمی قدوسی اظهار کرد: کمیته تعیین مصادیق مجرمانه، محتوای مجرمانه دارد که فروش و دانلود بازی هایی که دارای محتوای نامناسب باشد فیلتر می کند. همچنین ما موضوع مربوط به فیلتر را به کمیته اعلام می کنیم که البته روزانه چندصد لینک برای شان نسبت به فیلترینگ آن ارسال می کنیم. وی ادامه داد: بخشی دیگری از کارمان به این صورت بوده که قفل برخی از بازی های ایرانی همچون بازی شمشیر تاریکی شکسته و در بازار منتشر می شود که ما این موارد را به پلیس فتا اعلام می کنیم که آنها مجرمین را مشخص و بازی ها را جمع کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: همه اسناد و مدارک بنیاد ملی بازی های رایانه ای شفاف است و پایان هر سال گزارش های خود را به همراه مستندات ارائه می کنیم؛ بنابراین هر گونه شک و شبهه ای در این زمینه ها روا نیست و باید نسبت به تهمت ها کمی دقت بیشتری کنیم.

فلائیوز

موتور بازی سازی Corona ۲D کاملاً رایگان شد (۱۴۰۱-۰۶/۰۶/۲۰۲۰)

موتور بازی سازی Corona ۲D کاملاً رایگان شد و علاقه مندان می توانند این موتور بازی سازی را از الان به صورت رایگان دریافت کنند. به گزارش فلائیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پیش از این نیز در سال ۲۰۱۵ اعلام شده بود که Corona SDK به طور رایگان در دسترس است، اما حالا اعلام شده که Corona ۲D به طور کاملاً رایگان عرضه شده و علاقه مندان می توانند از آن استفاده کنند. این بدین معنی است که تمامی محدودیت های درآمدی که از قبل وجود داشته از بین رفته و استفاده کنندگان این موتور می توانند درآمد بیشتری داشته باشند. برخی موتورهای بازی سازی هستند که اگر از آن ها استفاده کنید باید در طرف مقابل به شرکت سازنده نیز پس از آماده شدن اثر خود مبلغی پرداخت کنید. Corona ۲D یکی از این موتورها بود که البته الان با توجه به اعلام شرکت سازنده دیگر چنین قانونی وجود ندارد و می توانید به راحتی و بدون پرداخت مبلغی کسب درآمد کنید.

فلائیوز

آنگلا مرکل نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را افتتاح می کند (۱۴۰۱-۰۶/۰۶/۲۰۲۰)

آنگلا مرکل صدراعظم آلمان، گیمز کام ۲۰۱۷ را که در مرداد برگزار می شود افتتاح خواهد کرد. این خبری است که برنامه ریز رویداد گیمز کام و انجمن تجارت سرگرمی های دیجیتال آلمان BIU آن را اعلام و تأیید کردند. به گزارش فلائیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعلاً هیچ گونه جزئیاتی از این رویداد افتتاحیه فاش نشده و فقط می دانیم که مرکل قرار است گیمز کام امسال را افتتاح کند و به احتمال بسیار زیاد یک سخنرانی هم در کار خواهد بود که از واجبات چنین مراسمی است. سخنگوی BIU با تأیید این موضوع گفت که فعلاً نمی توانند جزئیات این مراسم را فاش کنند و فعلاً کافی است بدانیم که مرکل قرار است در روز ۲۲ آگوست این رویداد بزرگ صنعت بازی های ویدئویی اروپا را افتتاح کند. فلیکس فالک مدیرعامل BIU در این مورد می گوید: «حضور صدراعظم مرکل در گیمز کام امسال اهمیت صنعت بازی های ویدئویی را در فرهنگ و کسب و کار صنعت دیجیتال آلمان مشخص می کند. آلمان نیازمند این است که صنعت بازی در صدر جدول صنایع دیجیتال قرار بگیرد.» جerald باس رئیس کلنس هم می گوید: «حضور صدراعظم نشانه ای از یک ترقی بسیار بزرگ برای ماست. او با حضور خودش این افتخار را به حرکت رو به جلوی گیمز کام می دهد تا این رویداد، به یکی از بزرگ ترین و موفق ترین رویدادهای سیستم تجاری آلمان بدل شود.» این اولین بار از زمان تاسیس گیمز کام در سال ۲۰۰۹ است که یک مقام بلندپایه ی آلمان این رویداد را افتتاح می کند. البته به نظر می رسد حضور مرکل در این رویداد به دلیل جمع کردن آرای رای دهندگان ۱۸ تا ۲۱ ساله آلمانی در انتخابات آینده باشد. ولی با این حال حضور صدراعظم آلمان برای افتتاح چنین رویدادی اهمیت بسیار زیاد صنعت بازی در جهان و رشد روز افزون آن به جهت درآمدزایی و پیشرفت و تولید شغل را به نمایش می گذارد. گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است. گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدید کننده داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پاپیون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

اهالی صنعت بازی ایران درباره TGC چه گفتند [قسمت اول] (۱۳۹۵-۰۶/۰۹/۲۰۱۷)

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۷ نخستین دوره ی خود را با موفقیت تمام پشت سر گذاشت و تقریباً تمامی جامعه بازی سازی سراسر کشور ابتدا با حضور خود در رویداد و سپس در شبکه های اجتماعی خود دفاعی تمام قد از رویداد داشتند.

به گزارش فاولتیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پیش از برگزاری رویداد و از طرف تیم اطلاع رسانی تی جی سی، هشنگ TGC ۲۰۱۷ به عنوان هشنگ رسمی رویداد در شبکه های اجتماعی معرفی و از شرکت کنندگان خواسته شد تا نظرات و بازخوردهای خود از رویداد را در فضای مجازی منتشر کنند.

خوشبختانه با حضور ۲۳۰۰ نفری جامعه بازی سازی کشور در رویداد TGC گام نخست این رویداد با موفقیت عظیمی برداشته شد و این رویداد توانست به مهمترین رویداد تجاری و علمی بازی در منطقه خاورمیانه تبدیل شود. نظم و کیفیت برگزاری این رویداد باعث شد بسیاری از شرکت کنندگان متعجب شده و آن را بهترین رویدادی بدانند که در ایران برگزار شده است.

در ادامه ۱۰ بازخورد از شرکت کنندگان رویداد انتخاب شده که در ذیل مشاهده می کنید:



ورود جدی نیروی هوایی ارتش به ساخت بازی های دفاع مقدس (۱۳۹۵-۰۶/۰۹/۲۰۱۷)

گروه شبکه های اجتماعی: مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی چند سالی است که با انکاب نیروی جوان سربازی که در اختیار دارد به تولید بازی های رایانه ای مشغول است؛ این مرکز که تا کنون بیشتر با بازی های «شکارچی» و «صاعقه» شناخته می شود، در ادامه فعالیت های خود به عنوان تنها مرکز شکل گرفته در دل یک ارگان نظامی به دنبال گسترش برنامه های خود و ساخت بازی های بزرگ تر است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «سروان حمید جندقی» که به نوعی مؤسس این مرکز بازی سازی در نیروی هوایی ارتش محسوب می شود، با اشاره به چالش های پشت سرگذاشته و پیش روی این مرکز اظهار کرد: پیدا کردن نیروی انسانی متخصص و کاربلد مهم ترین چالش پیش روی ما بود. مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش برای قانع آمدن بر این چالش ابتدا اقدام به شناسایی نیروهای متخصص از میان سربازان و نیروهای در اختیار خود کرده بود. در حال حاضر اما این مرکز به شناسایی نیروها قبل از جذب آن ها می پردازد و با برنامه ریزی انجام شده افراد مستعد در زمینه های مختلف مورد نیاز از جمله برنامه نویسی، طراحی، آهنگ سازی و غیره به عنوان سرباز به این مرکز ملحق می شوند.

وی با اشاره به تیم فعلی این مرکز بازی سازی تصریح کرد: در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و هم زمان روی سه پروژه کار می کنیم. بچه ها هر کدام در تخصص خودشان از خوب های این حرفه و این صنعت هستند و تجربه های خوبی در بازی سازی دارند... کار ما امروز به این صورت است که هر کدام از بچه ها که خدمتشان تمام می شود (و کسر می شوند از خدمت-حذف می شوند) ما نفر بعدی را در همان تخصص جایگزین می کنیم. یعنی تیم امروز به شکلی بسته شده که مشخص است چند نفر باید در تیم باشد. تعداد بچه های فنی کار، برنامه نویس، آرتیست، آهنگساز و طراح مشخص است و در صورت کسر هر جایگاه از خدمت، نفر بعدی یا همان شرایط و تخصص به تیم اضافه می شود.

این مرکز بازی سازی تا کنون به دلیل شرایط خاصی که داشته است تنها به ساخت بازی های موبایلی (اندروید) اهتمام ورزیده و در روندی منطقی از شروع پروژه های بلندمدت و بزرگ پرهیز داشته است. با توجه به دیدگاه گسترشی این مرکز، ساخت بازی های بزرگ برای پلتفرم های دیگر دور از ذهن و برنامه به نظر نمی رسد.

به گفته وی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها مرجعی که مستقیماً به این مرکز بازی سازی کمک کرده است، شناخته می شود. سروان جندقی با اشاره به این که تا کنون بیشتر نیروهایی که با این مرکز آشنا شده اند از طریق بنیاد ملی از وجود چنین مرکزی مطلع و به آن ها معرفی شده اند از استقبال و حمایت بنیاد از زمان تأسیس خاطرنشان کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای حمایت بیشتر از این مرکز بازی سازی امکان استفاده از دوره های انستیتوی ملی بازی سازی برای اعضای این استودیو با تخفیف ویژه را فراهم کرده است. همچنین انستیتوی ملی بازی سازی ضمناً به معرفی افراد برگزیده ی دوره های این مرکز برای طی دوره سربازی در مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش می پردازد.

وی ادامه افزود: در حال حاضر ۱۰ جایگاه تعریف شده در این مرکز وجود دارند که در صورتی که هر کدام از آن ها خالی بشوند، بهترین جایگزین ممکن برای آن در نظر گرفته خواهد شد. افراد مشمولی که موعد سربازی آن ها نزدیک است می توانند به صورت داوطلبانه با تماس با این مرکز آن ها را از مهارت های خود در این زمینه مطلع کنند. در صورت موافقت اولیه مصاحبه های فنی و حضوری در مرکز بازی سازی انجام می شود و کسانی که موفق به گذشتن از این مراحل می شوند با مراجعه به پلیس به اضافه ۱۰ قرم های اعزام به خدمت را ارسال کرده و ادامه ی فرایند جذب به صورت خودکار انجام خواهد شد.

سروان جندقی اظهار کرد: پتانسیلی در نیروهای مسلح وجود دارد به نام سرباز، امتیاز بزرگ سربازان این است که همیشه در حال به روز شدن هستند و به دانش روز مجهز هستند. هنر نیروی هوایی در این اقدام این بود که این پتانسیل را شناسایی کرد، به رسمیت شناخت و تصمیم گرفت از آن استفاده کند و خوشبختانه به لطف خدا جواب مثبتی هم از این تصمیم گرفت.

وی بیان کرد: مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش تا کنون دو بازی به بازار عرضه کرده است که هر دو بازی بازخوردهای مثبتی دریافت کرده اند بازی «صاعقه» ساخته ی این مرکز که در مهر ماه ۹۵ عرضه شد، در نهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در چهار بخش اصلی به عنوان نامزد حضور داشت و در نهایت موفق به دریافت جایزه اول در بخش گیم پلی شد. این بازی همچنین جشنواره ملی بازی های رایانه ای بنیاد هم در بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بهترین بازی اکشن سال به عنوان نامزد دریافت جایزه حضور داشت.

وی در مورد بازخوردهای مثبت مخاطبان از این بازی گفت: اتفاق مهم بازی صاعقه این بود که تعدادی از خانواده های شهنا با ما تماس می گرفتند، خانواده خلبان ها تماس می گرفتند و پیام می دادند. خیلی ها ابراز احساسات می کردند و به ما می گفتند که با «صاعقه» و به ویژه با قسمت شهادت شهید دوران چقدر ارتباط برقرار کردند و چه حس خوبی در آن ها ایجاد شده است.

سردار جندقی تصریح کرد: مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش در تلاش است با گسترش تجهیزات و توانمندی های این مرکز به زودی بازی های بزرگ تر و شاید حتی شبیه سازهای حرفه ای برای استفاده ی نیروهای مسلح را تولید کند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

انعکاس اخبار برگزاری رویداد TGC

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

