

۱۳۹۶/۰۸/۱۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	کوتاه از جهان علم	خراسان
۲	16 بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی	شاد
۴	با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید	مهر کنز آریا
۶	با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید	ECONews
۷	با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید	رادو
۹	کشف 9 هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بازرسی از شهر قم	حکیم
۹	کشف ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بازرسی از شهر قم	خبرگزاری قرآنی جهان International Quran News Agency
۱۰	قفل «کپی» بر بازار بازی های صادراتی	تجارت
۱۱	با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید	کمون
۱۴	کشف 9 هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در 6 فروشگاه قم	فنا
۱۴	توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان	توسان
۱۵	توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان/ بازی نهدگ آبی در زنجان کشف نشد	شبکه اطلاع رسانی دانا
۱۵	توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۶	توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان	بجارت
۱۶	توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان	بیت
۱۷	پلیس بازی جواب نمی دهد/ نیازمند کار ایجابی هستیم	خبرگزاری قرآنی جهان International Quran News Agency
۱۸	100 عنوان بازی غیرمجاز در زنجان توقیف شده است	خبرگزاری فارس
۱۸	رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز: مخالف برخورد پلیسی با مقوله بازی ها هستیم	ZOOMG

تعداد محتوا : ۱۸



روزنامه

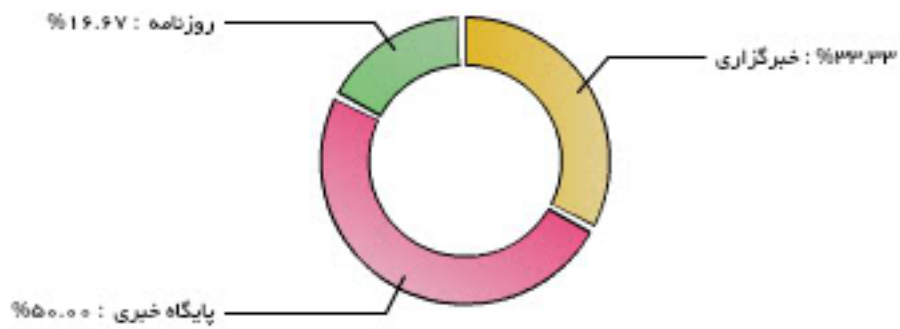
پایگاه خبری

خبرگزاری

۳

۹

۶



کوتاه از جهان علم

۱۶نماینده ایران در جشنواره جهانی بازی های موبایلی مهر-مهراسم اختتامیه دومین دوره جشنواره **IMGA** در خاورمیانه و شمال آفریقا در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حواشی خاصی داشته است. **IMGA** یا جشنواره بین المللی بازی های موبایلی یکی از مهم ترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا است که در دومین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت. این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته : اوایل مهر بود که نامزدهای این دوره معرفی شدند که ۱۶ بازی ایرانی نیز بین آن ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای رای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، حذف شدند اما با پیگیری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی ۱۶ بازی به فهرست بازی های نامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت. در دومین **IMGA** خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده اند که ۱۶ مورد از آن ها بازی های ایرانی هستند که بسیار قابل توجه است.

جزئیات انتشار باج گیر جدید سایبری

مهر-مرکز مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای، جزئیات انتشار باج افزار خطرناک «خرگوش بد» را تشریح و اعلام کرد: احتمال حمله بین المللی از طریق این باج افزار بسیار بالا است. بیش از ۶۵ درصد قربانیان در روسیه قرار دارند. باج افزار خرگوش بد خود را به عنوان یک به روزرسانی فلتش به قربانی معرفی و درخواست ۰.۰۵ بیت کوین به عنوان باج می کند (که چیزی حدود ۲۸۰ دلار است).

شیب تند افزایش تولید برنامه های موبایلی در کشور طی ۲ سال اخیر

فارس-بخشی از گزارش عملکرد سالانه یک صنعت اینترنتی در کشور نشان می دهد که تعداد برنامه های منتشر شده در سال ۹۵ بیش از هر سال دیگری بوده به طوری که حدود ۴۷ درصد برنامه ها در این سال منتشر شده اند. تعداد توسعه دهندگان جدید فعال در سال ۹۵ کمی کمتر از هفت هزار، در سال ۹۴ حدود شش هزار و ۵۰۰ توسعه دهنده و در سال ۹۳ حدود چهار هزار گزارش شده است. شیب افزایشی توسعه دهندگان جدید در سال ۹۵ مانند سال ۹۴ حفظ شده و ۶۰ درصد کل توسعه دهندگان فعال نخستین برنامه خود را در دو سال اخیر منتشر کرده اند. ۱۰ هزار و ۴۵۱ تیم توسعه دهنده در سال ۹۵ از این بازار برنامه های اندرویدی کسب درآمد داشته اند.

۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی (۱۱/۱۱/۹۵-۱۶/۱۱/۹۵)

مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود.

شمارسال: جشنواره بین المللی بازی های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می شود که در دومین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت.

مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای رای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیبی حذف شدند اما در نهایت با پیگیری های سریع بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی های نامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دومین **IMGA** خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده اند که ۱۶ عدد از آن ها بازی های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شانس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند. مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر معادل ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام نامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام نتایج قرار است شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین المللی می پردازیم.

۴Wheels ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (**Ordibehest Studio**):

بازی چهارچرخ یا **۴Wheels** یکی از نامزدهای دومین دوره **IMGA** خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز کرده است. سبک تلفیقی بازی (مخلوطی از سبک مسابقه ای و توبتی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود.

در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات آنلاین، با یک حرف به رقابت بپردازد. زمانی که رقابت میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود اول نوبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیشروی خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین یا یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

Ancients Revival ساخته شده توسط آناشید گیمز (**Anashid Games**):

احیای جنگجویان باستانی یا **Ancients Revival** توسط استودیو آناشید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه توبتی دنبال می شود که کاربران بازی های آنلاین را مورد هدف خود قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت های مبارز خود می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گذارد که هر کدام دارای سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجوی افسانه ای تبدیل شود و در مواقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و تبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت بپردازد! اما اگر کسی می خواهد با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند، چنین حالتی نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقشی خاص تحت یک تیم قرار می گیرد و معماها و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

Around Mars ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appim Studio):

بازی اطراف مریخ یا **Around Mars** نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی نامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپینو ساخته شده و در سبک بازی های تفننی ارائه شده است.

در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنگ های کپکشان می معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کپکشان می باموفقیت در جو مریخ شاتور شوند و با مریخ و دیگر اشیاء موجود در مراحل برخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت های بی نهایت و دوتفره نیز در بازی قرار داده شده است.

Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط گیم اورجینز (Game Origins):

بازی دلگه: تئاتر افسانه ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلگه را روی صحنه نمایش می بیند که پانتومیم بازی می کند و حرکاتی را انا می کند تا کاربر حدس بزند دلگه چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلگه و چین حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروی می کند. بازی دلگه: تئاتر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خرید آیتم های متفاوتی چون لباس های متنوع برای دلگه را می دهد.

Live TV Tycoon ساخته شده توسط اسید گرین گیمز و سورنا گیمز (Acid Green Games and Sourena Games):

بازی لایو تی وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و در واقع در سبک شبیه سازی / تفننی دنبال می شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتنگ با دیگر شبکه ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب ترین و ثروت مندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بخش های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می تواند برنامه های متنوعی بسازد و آن ها را برای پخش منظم در روز بچیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های بهتری ساخته شود که موردپسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود ببخشد، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

پسرخوانده **Mafioso** ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (Paezan Game Studio):

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و توبی / استراتژی توسط استودیو پاییزان گیم ساخته شده و یکی دیگر از بازی های برگزیده دومین **IMGA** خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می دهد تا با دیگر تیم ها رقابت کند. هر تیم دوبار می تواند حمله کند (به صورت توبی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالایی شخصیت ها و قدرت های ویژه ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

پرسیتی **PerCity** ساخته شده توسط ترند آن دیجیتال (Tuned On Digital):

بازی پرسیتی، در سبک شبیه سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می کند و کاربر می بایست تامین کننده مواد لازم برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به خوبی آنها را مدیریت کند.

کشاورزی، ساخت و ساز، دام پروری و دیگر موارد همگی در بازی پرسیتی می بایست توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

خروس جنگی **Rooster Wars** ساخته شده توسط مدریک (MedrickFze):

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی های نامزد جشنواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه ای توسط شرکت مدریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس جنگی خود می تواند در بخش تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس ها را پشت سر بگذارد، و یا می تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت بپردازد.

لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه ای منتهی به صورت توبی دنبال می شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی سازی و آیتم های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می توانند با ایده آل ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

Shadow Racer ساخته شده توسط نوا گیمز (Noa Games):

بازی شادو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوا گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه ای دنبال می شود. در این بازی، کاربران می توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی نهایت، دزد و پلیس و رقابت های آنلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود بپردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تعداد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** نیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

Spring Farm از شرکت مدریک (Medrick Fze):

بازی مزرعه بهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدریک ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می دهد. در این بازی، کاربر می بایست با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و... امتیاز جمع کند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد. کاربر در این بازی می تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندبرابر کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) **Super Sheep** ساخته شده توسط اپینو (Appim):

بازی فراگوسفند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی ساخته شده که کاربر می بایست در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره ای می پرد و کاربر می بایست با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

The Ballion ساخته شده توسط لکسیپ گیمز (Lexip Games):

بازی بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بچیند و امتیاز بگیرد. این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می دهد رکورد خود را با دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

قفس **The Cage** ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

بازی قفس، در سبک پلتفرم ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاب از قفسی که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می کند. این بازی توسط منتال استودیو ساخته شده و کاربر را ناجی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند ماماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

بدو دهقان بدو **Run Dehghan Run** ساخته شده توسط تی توتیم (TeeToTumEntertainment):

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرم و تفننی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بیماید.

کاربر علی پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلفی روبرو می شود که برای عبور از آنها می بایست ببرد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام آوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

نبرد اساطیر **Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز (Trixmen Studios):

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیوز ساخته شده که در آن کاربر می تواند با انتخاب کارت های قهرمانان و اسطوره های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد. در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلمه های دیگر کاربران می رود. با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می شود که می تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره ها، قدرت حمله و دفاع خود بهره ببرد.

نجات قلعه **Save Castle** ساخته شده توسط دریم رین (Dream Rain):

بازی نجات قلعه، دنباله ای بر بازی سلحشوران ساخت تیم دریم رین است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن است که دروازه ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کنند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می شود تا با موجودات اهریمنی مبارزه کند.

در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا درمی آورد و امتیاز دریافت می کند که درنهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب تر و آسان تر شود.



با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - مجله دانشمند - کسری کریمی طار: تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه (TG (Tehran Game Convention حاضر شده بودند. این نمایشگاه با حمایت «گیمز کانکشن» فرانسه برگزار شد و بدین ترتیب تهران هم صاحب یک همایش بین المللی صنعت بازی شد. به همین مناسبت تصمیم گرفتیم تا با تعدادی از مهم ترین همایش های صنعت بازی که به صورت سالانه در اقصی نقاط جهان برگزار می شوند، بیشتر آشنا شویم.

Paris Games Week

محل برگزاری: پاریس / فرانسه

نمایشگاه بازی پاریس یکی دیگر از همایش های صنعت بازی در قاره اروپاست که از سال ۲۰۱۰، هر ساله برگزار می شود. هدف مسئولان برگزاری این نمایشگاه، تبدیل کردن آن به بزرگترین همایش گیم قاره اروپاست و به همین دلیل طی شش سال گذشته، هر سال شاهد افزایش بازدیدکنندگان و شرکت های حاضر در همایش بازی پاریس بودیم. به مانند گیمز کام، سازندگان در این نمایشگاه می توانند غرفه های خود را برای بازدید عمومی و تست عناوین جدید دایر کنند. همچنین طی سه سال گذشته، همایش پاریس میزبان شرکت هایی است که قصد برگزاری مسابقات بازی های آنلاین و شبکه را دارند.

سونی در دو سال گذشته با شرکت در این نمایشگاه و برگزاری کنفرانس در هفته گیم پاریس، کمک شایانی به مشهورتر شدن این نمایشگاه کرده و انتظار می رود این شرکت ژاپنی، امسال هم با برگزاری کنفرانس، تعدادی از بازی های مشهور خود را برا مخاطبان به نمایش بگذارد. از جمله شرکت های مشهور حاضر در هفته گیم پاریس می توان به سونی، EA، یوبی سافت، مایکروسافت و Focus Home Interactive اشاره کرد.

Gamescom

محل برگزاری: کلن / آلمان

با این که EA مهم ترین نمایشگاه بازی جهان به حساب می آید اما این گیمز کام آلمان است که به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه گیم دنیا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) خود را به مخاطبان معرفی کرده است، طوری که سال گذشته بیش از ۳۴۵ هزار مخاطب از این همایش بازدید کردند و بیش از ۶ هزار نفر روزنامه نگار نیز در این نمایشگاه حضور دارند. برخلاف E3 که بیشتر محل حضور سازندگان و ناشران مشهور است، در گیمز کام شاهد حضور بازی سازان مستقل هم هستیم. گیمز کام فرصتی استثنایی برای تمامی اهالی صنعت بازی به حساب می آید، به ویژه برای استودیوهای کوچک که فرصت دیدار با شرکت های بزرگ را دارند. این نمایشگاه نخستین بار در سال ۲۰۰۹ آغاز به کار کرد و هر دو شرکت سونی و مایکروسافت در آن دوره، کنفرانس هایی یک ساعته برگزار کردند. مایکروسافت از بازی انحصاری «قیل ۳» برای «ایکس باکس ۳۶۰» پرده برداشت و سونی هم کنسول «PSr slim» را معرفی کرد. نکته جالب این که همزمان با گیمز کام، همایش GDC اروپا هم در کلن برگزار می شود. علاوه بر GDC نزدیک به سه سال است که مسابقات جایزه بزرگ تعدادی از بازی های آنلاین از جمله DOJA همزمان با گیمز کام برگزار می شود تا این نمایشگاه کم و بیش، ساختاری شبیه به جشنواره سینمایی کن داشته باشد. طی چند سال گذشته، سازندگان ایرانی هم این فرصت را داشتند که زیر پرچم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، غرفه های خود را در نمایشگاه گیمز کام دایر کنند.

E3: Electronic Entertainment Expo

محل برگزاری: لس آنجلس / آمریکا

«E3» مشهورترین نمایشگاه بازی دنیا است که سابقه اش به بیش از دو دهه می رسد. «E3» کارش را به عنوان زیرمجموعه CE3 آغاز کرد اما از سال ۱۹۹۵ به مجموعه ای مستقل تبدیل شد. حالا «E3» نه تنها مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی است بلکه در فهرست یکی از مشهورترین نمایشگاه های تخصصی جهان قرار دارد.

«E3» از بخش های مختلفی همچون غرفه های مخصوص سازندگان مختلف، تست بازی های جدید و دیدارهای تجاری تشکیل شده اما قطعاً مهم ترین بخش آن، کنفرانس های شرکت های مشهور بازی سازی است. کنفرانس هایی که عاشقان بازی می توانند آن را به صورت زنده مشاهده کنند. جالب است بدانید که گاهی اوقات تعداد بینندگان کنفرانس های «E3» از مرز ۲۰۰ میلیون بازدید هم عبور می کند. برگزاری کنفرانس از همان سال ۹۵ آغاز شد و در همان سال نخست، سونی با رونمایی از قیمت پلی استیشن، یکی از لحظات تاریخی صنعت بازی را به ثبت رساند.

طی دهه گذشته سونی و مایکروسافت مشتری ثابت کنفرانس ها بودند و چندسالی می شود که یوبی سافت و EA (در قالب همایش EA Play) نیز کنفرانس های مجزای خود را برگزار می کنند. تا چند سال پیش نمایشگاه «E3» بسیار تخصصی دنبال می شود و بازدیدکنندگان عادی آن نسبتاً کم بودند اما در این مدت شاهد تغییرات فراوانی در ساختار «E3» بودیم، طوری که امسال بیش از ۶۸ هزار نفر از آن بازدید کردند. اکثر سازندگان بزرگ در این نمایشگاه حاضر هستند و بخش های جدیدی از بازی های خود را به معرض نمایش می گذارند. «E3» طی ۲۲ سال گذشته، همواره در مرکز همایش های لس آنجلس «LACC» برگزار می شد اما این امکان وجود دارد که با افزایش تعداد بازدیدکنندگان، محل برگزاری «E3» تغییر پیدا کند.

نکاتی جالب در مورد E3 2017

امسال «E3» بیش از هر دوره ای میزبان دستاران و اهالی صنعت بازی شد. از ۶۸ هزار و ۴۰۰ نفری که به همایش امسال آمدند، ۱۵ هزار نفر مخاطبان عادی بودند. این اولین باری بود که مخاطبان عادی می توانستند با تهیه بلیت وارد نمایشگاه شوند. مایکروسافت در کنفرانس اش برای اولین بار از ظاهر «اسکویپو» رونمایی و اعلام کرد که این کنسول با نام «ایکس باکس وان ایکس» (Xbox One X) روانه بازار خواهد شد. این کنسول که نمونه بهبود یافته سخت افزاری ایکس باکس وان است با قیمت ۵۰۰ دلار پاییز امسال در اختیار مخاطبان قرار خواهد گرفت. شرکت «الکترونیک آرتز» کنفرانس خود را در «هالیوود پالادیوم» برگزار کرد. عنوان پسر و صلاترین بازی این شرکت «A Way Out» بود که جوزف فرس آن را کارگردانی خواهد کرد. فرس فیلمساز ۳۹ ساله سوئدی در سال ۲۰۰۵ و با ساخت فیلم ZOZO به شهرتی جهانی رسید. او پیش از «A Way Out»، بازی تحسین شده «Brothers: A Tale of Two Sons» را ساخته بود. رابطه استودیوی «Turn ۱۰» (زیرمجموعه مایکروسافت و سازنده سری بازی «فورز») با تولیدکنندگان خودرو در سطح بسیار خوبی قرار دارد. این مجموعه طی کنفرانس «E3» مایکروسافت از همکاری جدید با کمپانی «Borsche» خبر داد و حتی نمونه جدید «GTv RS ۹۱۱» را برای نخستین بار به نمایش گذاشت. کمپانی فرانسوی یوبی سافت، چندین عنوان از بهترین محصولات جدیدش را در کنفرانس معرفی کرد. «abbits Kingdom Battle» یکی از ساخته های جدید یوبی سافت است که به صورت انحصاری برای کنسول نینتندو سوئیچ عرضه می شود. «Skull & Bones» دیگر بازی جدید یوبی سافت بود که براساس نبردهای دریایی بازی Assassin's Creed IV طراحی شده است. سونی پس از کنفرانس توفانی سال ۲۰۱۶، امسال نسبتاً ضعیف ظاهر شد و به جز بازی «Shadow of the Colossus»، هیچ عنوان جدیدی را در کنفرانس «E3» خود معرفی نکرد. البته این شرکت ژاپنی عنوان انحصاری اش همچون نسخه جدید God of War, Spiderman و Days Gone را به نمایش گذاشت. نینتندو به سنت سال های گذشته کنفرانس از پیش ضبط شده ای را در طول «E3» بخش کرد، کنفرانسی که شامل چندین غافل گیری از جمله نسخه چهارم «متروید پرایم» و نسخه های جدید «یوشی» و «کری» بود. اعضای آکادمی هنرهای فیلم و تلویزیون بریتانیا (بفتا) در طول «E3» نشستی ویژه برگزار کردند و به براندون بک و مارک مریل، مدیران «برایوت گیمز» جایزه دادند. این دو خالق بازی مشهور «League of Legends» هستند که مشهورترین بازی آنلاین جهان محسوب می شود و مسابقات فینال آن نزدیک به ۴۰ میلیون بیننده دارد.

TGS: Tokyo Game Show

محل برگزاری: توکیو / ژاپن

پس از «E3»، نمایشگاه بازی توکیو پرسابقه ترین همایش صنعت بازی محسوب می شود که ساختار منحصر به فرد خودش را دارد. این نمایشگاه که از سال ۱۹۹۶ هر ساله برگزار می شود، محلی برای نمایش جدیدترین محصولات شرکت های ژاپنی است. از سال ۹۶ تا ۲۰۰۲، رسم بر این بود که TGS دو بار در سال برگزار می شد اما از آن هنگام تا به امروز و برای نزدیک تر شدن به استانداردهای جهانی، مسئولان TGS نمایشگاه را هر ساله در اوایل فصل پاییز برگزار می کنند. از جمله شرکت های مهم حاضر در این نمایشگاه، می توان به سونی اسکورتیکس، کیکام، نمکو بنداری و سگا اشاره کرد. این نمایشگاه هر سال میزبان بیش از ۲۵۰ هزار مخاطب از سراسر دنیا است که برای مطلع شدن از آخرین تحولات صنعت بازی ژاپن به این کشور سفر می کنند.

«TGS»، بخش مجزا دارد که از بین آن ها می توان به نمایش های بازی جدید، قرارهای تجاری، نمایش لوازم جانبی بازی و کنسول، بازی های ابزار هوشمند، تکنولوژی های نوین مرتبط با صنعت گیم و بخش بازی کودکان اشاره کرد. همچنین سه سال است که کیکام مسابقات انتخابی «Street» (ادامه

(ادامه خبر ...)**Fighter** را در این نمایشگاه برگزار می کنند. تنها مشکل **TGS** این است که بازی سازان ژاپنی، محصولات خود را تماما به زبان ژاپنی و بدون زیرنویس انگلیسی به نمایش می گذارند.



با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید (۱۳/۱۲/۹۵ - ۱۵/۱۲/۹۵)

اقتصاد ایران: تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه **TG (Tehran Game Convention)** حاضر شده بودند.

مجله دانشمند - کسری کریمی طار: تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه **TG (Tehran Game Convention)** حاضر شده بودند. این نمایشگاه با حمایت «گیمز کانکشن» فرانسه برگزار شد و بدین ترتیب، تهران هم صاحب یک همایش بین المللی صنعت بازی شد. به همین مناسبت تصمیم گرفتیم تا با تعدادی از مهم ترین همایش های صنعت بازی که به صورت سالانه در اقصی نقاط جهان برگزار می شوند، بیشتر آشنا شویم.

Paris Games Week

محل برگزاری: پاریس / فرانسه

نمایشگاه بازی پاریس یکی دیگر از همایش های صنعت بازی در قاره اروپاست که از سال ۲۰۱۰، هر ساله برگزار می شود. هدف مسئولان برگزاری این نمایشگاه، تبدیل کردن آن به بزرگترین همایش گیم قاره اروپاست و به همین دلیل طی شش سال گذشته، هر سال شاهد افزایش بازدیدکنندگان و شرکت های حاضر در همایش بازی پاریس بودیم. به مانند گیمز کام، سازندگان در این نمایشگاه می توانند غرفه های خود را برای بازدید عمومی و تست عناوین جدید دایر کنند. همچنین طی سه سال گذشته، همایش پاریس میزبان شرکت هایی است که قصد برگزاری مسابقات بازی های آنلاین و شبکه را دارند. سونی در دو سال گذشته با شرکت در این نمایشگاه و برگزاری کنفرانس در هفته گیم پاریس، کمک شایانی به مشهورتر شدن این نمایشگاه کرده و انتظار می رود این شرکت ژاپنی، امسال هم با برگزاری کنفرانس، تعدادی از بازی های مشهور خود را برا مخاطبان به نمایش بگذارد. از جمله شرکت های مشهور حاضر در هفته گیم پاریس می توان به سونی، EA، یوبی سافت، مایکروسافت و Focus Home Interactive اشاره کرد.

Gamescom

محل برگزاری: کلن / آلمان

با این که **E3** مهم ترین نمایشگاه بازی جهان به حساب می آید اما این گیمز کام آلمان است که به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه گیم دنیا خود را به مخاطبان معرفی کرده است، طوری که سال گذشته بیش از ۳۴۵ هزار مخاطب از این همایش بازدید کردند و بیش از ۶ هزار نفر روزنامه نگار نیز در این نمایشگاه حضور دارند. برخلاف **E3** که بیشتر محل حضور سازندگان و ناشران مشهور است، در گیمز کام شاهد حضور بازی سازان مستقل هم هستیم. گیمز کام فرصتی استثنایی برای تمامی اهالی صنعت بازی به حساب می آید، به ویژه برای استودیوهای کوچک که فرصت دیدار با شرکت های بزرگ را دارند. این نمایشگاه نخستین بار در سال ۲۰۰۹ آغاز به کار کرد و هر دو شرکت سونی و مایکروسافت در آن دوره، کنفرانس هایی یک ساعته برگزار کردند. مایکروسافت از بازی انحصاری «فیل ۳» برای «ایکس باکس ۳۶۰» برده برداشت و سونی هم کنسول «PS3 slim» را معرفی کرد. نکته جالب این که همزمان با گیمز کام، همایش **GDC** اروپا هم در کلن برگزار می شود. علاوه بر **GDC** نزدیک به سه سال است که مسابقات جایزه بزرگ تعدادی از بازی های آنلاین از جمله **DOTA**، همزمان با گیمز کام برگزار می شود تا این نمایشگاه کم و بیش، ساختاری شبیه به جشنواره سینمایی کن داشته باشد. طی چند سال گذشته، سازندگان ایرانی هم این فرصت را داشتند که زیر پرچم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، غرفه های خود را در نمایشگاه گیمز کام دایر کنند.

E3: Electronic Entertainment Expo

محل برگزاری: لس آنجلس / آمریکا

«E3» مشهورترین نمایشگاه بازی دنیا است که سابقه اش به بیش از دو دهه می رسد. «E3» کارش را به عنوان زیرمجموعه **CE3** آغاز کرد اما از سال ۱۹۹۵ به مجموعه ای مستقل تبدیل شد. حال «E3» نه تنها مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی است بلکه در فهرست یکی از مشهورترین نمایشگاه های تخصصی جهان قرار دارد.

«E3» از بخش های مختلفی همچون غرفه های مخصوص سازندگان مختلف، تست بازی های جدید و دیدارهای تجاری تشکیل شده اما قطعا مهم ترین بخش آن، کنفرانس های شرکت های مشهور بازی سازی است. کنفرانس هایی که عاشقان بازی می توانند آن را به صورت زنده مشاهده کنند. جالب است بدانید که گاهی اوقات تعداد بینندگان کنفرانس های «E3» از مرز ۲۰۰ میلیون بازدید هم عبور می کند. برگزاری کنفرانس از همان سال ۹۵ آغاز شد و در همان سال نخست، سونی با رونمایی از قیمت پلی استیشن، یکی از لحظات تاریخی صنعت بازی را به ثبت رساند.

طی دهه گذشته سونی و مایکروسافت مشتری ثابت کنفرانس ها بودند و چندسالی می شود که یوبی سافت و EA (در قالب همایش EA Play) نیز کنفرانس های مجزای خود را برگزار می کنند. تا چند سال پیش نمایشگاه «E3» بسیار تخصصی دنبال می شود و بازدیدکنندگان عادی آن نسبتا کم بودند اما در این مدت شاهد تغییرات فراوانی در ساختار «E3» بودیم، طوری که امسال بیش از ۶۸ هزار نفر از آن بازدید کردند. اکثر سازندگان بزرگ در این نمایشگاه حاضر هستند و بخش های جدیدی از بازی های خود را به معرض نمایش می گذارند. «E3» طی ۲۲ سال گذشته، همواره در مرکز همایش های لس آنجلس «LACC» برگزار می شد اما این امکان وجود دارد که با افزایش تعداد بازدیدکنندگان، محل برگزاری «E3» تغییر پیدا کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نکاتی جالب در مورد E3 2017

امسال «E3» بیش از هر دوره ای میزبان دوستداران و اهالی صنعت بازی شد. از ۶۸ هزار و ۴۰۰ نفری که به همایش امسال آمدند، ۱۵ هزار نفر مخاطبان عادی بودند. این اولین باری بود که مخاطبان عادی می توانستند با تهیه بلیت وارد نمایشگاه شوند.

مایکروسافت در کنفرانس اش برای اولین بار از ظاهر «اسکویپ» رونمایی و اعلام کرد که این کنسول با نام «ایکس باکس وان ایکس» (Xbox One X) روانه بازار خواهد شد. این کنسول که نمونه بهبود یافته سخت افزاری ایکس باکس وان است با قیمت ۵۰۰ دلار پایین امسال در اختیار مخاطبان قرار خواهد گرفت. شرکت «الکترونیک آرتز» کنفرانس خود را در «هالیوود پالادیوم» برگزار کرد. عنوان پسر و صداترین بازی این شرکت «A Way Out» بود که جوزف فرس آن را کارگردانی خواهد کرد. فرس فیلمساز ۳۹ ساله سوئدی در سال ۲۰۰۵ و با ساخت فیلم ZOZO به شهرتی جهانی رسید. او پیش از «A Way Out» بازی تحسین شده «Brothers: A Tale of Two Sons» را ساخته بود.

رابطه استودیوی «Turn ۱۰» (زیرمجموعه مایکروسافت و سازنده سری بازی «فورز») با تولیدکنندگان خودرو در سطح بسیار خوبی قرار دارد. این مجموعه طی کنفرانس «E3» مایکروسافت از همکاری جدید با کمپانی «Porsche» خبر داد و حتی نمونه جدید «GT RS ۹۱۱» را برای نخستین بار به نمایش گذاشت. کمپانی فرانسوی یوبی سافت، چندین عنوان از بهترین محصولات جدیدش را در کنفرانس معرفی کرد. «abbits Kingdom Battle» یکی از ساخته های جدید یوبی سافت است که به صورت انحصاری برای کنسول نینتندو سویچ عرضه می شود. «Skull & Bones» دیگر بازی جدید یوبی سافت بود که بر اساس نبردهای دریایی بازی Assassin's Creed IV طراحی شده است.

سونی پس از کنفرانس توفانی سال ۲۰۱۶، امسال نسبتاً ضعیف ظاهر شد و به جز بازسازی «Shadow of the Colossus»، هیچ عنوان جدیدی را در کنفرانس «E3» خود معرفی نکرد. البته این شرکت ژاپنی عناوین انحصاری اش همچون نسخه جدید God of War، Spiderman و Days Gone را به نمایش گذاشت. نینتندو به سنت سال های گذشته کنفرانس از پیش ضبط شده ای را در طول «E3» پخش کرد. کنفرانسی که شامل چندین غافل گیری از جمله نسخه چهارم «متروید پرایم» و نسخه های جدید «یوشی» و «کری» بود.

اعضای آکادمی هنرهای فیلم و تلویزیون بریتانیا (بفتا) در طول «E3» نشست ویژه برگزار کردند و به براندون بک و مارک مریل، مدیران «برایوت گیمز» جایزه دادند. این دو خالق بازی مشهور «League of Legends» هستند که مشهورترین بازی آنلاین جهان محسوب می شود و مسابقات فینال آن نزدیک به ۴۰ میلیون بیننده دارد!

TGS: Tokyo Game Show

محل برگزاری: توکیو / ژاپن

پس از «E3»، نمایشگاه بازی توکیو پرسابقه ترین همایش صنعت بازی محسوب می شود که ساختار منحصر به فرد خودش را دارد. این نمایشگاه که از سال ۱۹۹۶ هر ساله برگزار می شود، محلی برای نمایش جدیدترین محصولات شرکت های ژاپنی است. از سال ۹۶ تا ۲۰۰۲، رسم بر این بود که TGS دو بار در سال برگزار می شد اما از آن هنگام تا به امروز و برای نزدیک تر شدن به استانداردهای جهانی، مسئولان TGS نمایشگاه را هر ساله در اوایل فصل پاییز برگزار می کنند. از جمله شرکت های مهم حاضر در این نمایشگاه، می توان به سونی اسکوترنیکس، کیگام، تمکو بنداری و سگا اشاره کرد. این نمایشگاه هر سال میزبان بیش از ۲۵۰ هزار مخاطب از سراسر دنیا است که برای مطلع شدن از آخرین تحولات صنعت بازی ژاپن به این کشور سفر می کنند.

«TGS» ۱۱ بخش مجزا دارد که از بین آن ها می توان به نمایش های بازی جدید، قرارهای تجاری، نمایش لوازم جانبی بازی و کنسول، بازی های ابزار هوشمند، تکنولوژی های نوین مرتبط با صنعت گیم و بخش بازی کودکان اشاره کرد. همچنین سه سال است که کیگام مسابقات انتخابی «Street Fighter» را در این نمایشگاه برگزار می کند. تنها مشکل TGS این است که بازی سازان ژاپنی، محصولات خود را تماماً به زبان ژاپنی و بدون زیرنویس انگلیسی به نمایش می گذارند.



با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه (TG (Tehran Game Convention حاضر شده بودند.

به گزارش رلوی امروز، تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه (TG (Tehran Game Convention حاضر شده بودند. این نمایشگاه با حمایت «گیمز کانکشن» فرانسه برگزار شد و بدین ترتیب، تهران هم صاحب یک همایش بین المللی صنعت بازی شد. به همین مناسبت تصمیم گرفتیم تا با تعدادی از مهم ترین همایش های صنعت بازی که به صورت سالانه در اقصی نقاط جهان برگزار می شوند، بیشتر آشنا شویم.

Paris Games Week

محل برگزاری: پاریس / فرانسه

نمایشگاه بازی پاریس یکی دیگر از همایش های صنعت بازی در قاره اروپاست که از سال ۲۰۱۰، هر ساله برگزار می شود. هدف مسئولان برگزاری این نمایشگاه، تبدیل کردن آن به بزرگترین همایش گیم قاره اروپاست و به همین دلیل طی شش سال گذشته، هر سال شاهد افزایش بازدیدکنندگان و شرکت های حاضر در همایش بازی پاریس بودیم. به مانند گیمز کام، سازندگان در این نمایشگاه می توانند غرفه های خود را برای بازدید عمومی و تست عناوین جدید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دایر کنند. همچنین طی سه سال گذشته، همایش پاریس میزبان شرکت هایی است که قصد برگزاری مسابقات بازی های آنلاین و شبکه را دارند. سونی در دو سال گذشته با شرکت در این نمایشگاه و برگزاری کنفرانس در هفته گیم پاریس، کمک شایانی به مشهورتر شدن این نمایشگاه کرده و انتظار می رود این شرکت ژاپنی، امسال هم با برگزاری کنفرانس، تعدادی از بازی های مشهور خود را برای مخاطبان به نمایش بگذارد. از جمله شرکت های مشهور حاضر در هفته گیم پاریس می توان به سونی، EA، یوبی سافت، مایکروسافت و Focus Home Interactive اشاره کرد.

Gamescom

محل برگزاری: کلن / آلمان

با این که E3 مهم ترین نمایشگاه بازی جهان به حساب می آید اما این گیمز کام آلمان است که به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه گیم دنیا خود را به مخاطبان معرفی کرده است. طوری که سال گذشته بیش از ۳۴۵ هزار مخاطب از این همایش بازدید کردند و بیش از ۶ هزار نفر روزنامه نگار نیز در این نمایشگاه حضور دارند. برخلاف E3 که بیشتر محل حضور سازندگان و ناشران مشهور است، در گیمز کام شاهد حضور بازی سازان مستقل هم هستیم. گیمز کام فرصتی استثنایی برای تمامی اهالی صنعت بازی به حساب می آید، به ویژه برای استودیوهای کوچک که فرصت دیدار با شرکت های بزرگ را دارند. این نمایشگاه نخستین بار در سال ۲۰۰۹ آغاز به کار کرد و هر دو شرکت سونی و مایکروسافت در آن دوره، کنفرانس هایی یک ساعته برگزار کردند.

مایکروسافت از بازی انحصاری «فیل ۳» برای «یکس باکس ۳۶۰» پرده برداشت و سونی هم کنسول «PS3 slim» را معرفی کرد. نکته جالب این که همزمان با گیمز کام، همایش GDC اروپا هم در کلن برگزار می شود. علاوه بر GDC نزدیک به سه سال است که مسابقات جایزه بزرگ تعدادی از بازی های آنلاین از جمله «DOTA» همزمان با گیمز کام برگزار می شود تا این نمایشگاه کم و بیش، ساختاری شبیه به جشنواره سینمایی کن داشته باشد. طی چند سال گذشته سازندگان ایرانی هم این فرصت را داشتند که زیر پرچم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، غرفه های خود را در نمایشگاه گیمز کام دایر کنند.

E3: Electronic Entertainment Expo

محل برگزاری: لس آنجلس / آمریکا

«E3» مشهورترین نمایشگاه بازی دنیا است که سابقه اش به بیش از دو دهه می رسد. «E3» کارش را به عنوان زیرمجموعه CE3 آغاز کرد اما از سال ۱۹۹۵ به مجموعه ای مستقل تبدیل شد. حالا «E3» نه تنها مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی است بلکه در فهرست یکی از مشهورترین نمایشگاه های تخصصی جهان قرار دارد.

«E3» از بخش های مختلفی همچون غرفه های مخصوص سازندگان مختلف، تست بازی های جدید و دیدارهای تجاری تشکیل شده اما قطعاً مهم ترین بخش آن، کنفرانس های شرکت های مشهور بازی سازی است. کنفرانس هایی که عاشقان بازی می توانند آن را به صورت زنده مشاهده کنند. جالب است بدانید که گاهی اوقات تعداد بینندگان کنفرانس های «E3» از مرز ۲۰۰ میلیون بازدید هم عبور می کند. برگزاری کنفرانس از همان سال ۹۵ آغاز شد و در همان سال نخست، سونی با رونمایی از قیمت پلی استیشن، یکی از لحظات تاریخی صنعت بازی را به ثبت رساند.

طی دهه گذشته سونی و مایکروسافت مشتری ثابت کنفرانس ها بودند و چندسالی می شود که یوبی سافت و EA (در قالب همایش EA Play) نیز کنفرانس های مجزای خود را برگزار می کنند. تا چند سال پیش نمایشگاه «E3» بسیار تخصصی دنبال می شود و بازدیدکنندگان عادی آن نسبتاً کم بودند اما در این مدت شاهد تغییرات فراوانی در ساختار «E3» بودیم، طوری که امسال بیش از ۶۸ هزار نفر از آن بازدید کردند. اکثر سازندگان بزرگ در این نمایشگاه حاضر هستند و بخش های جدیدی از بازی های خود را به معرض نمایش می گذارند. «E3» طی ۲۲ سال گذشته، همواره در مرکز همایش های لس آنجلس «LACC» برگزار می شد اما این امکان وجود دارد که با افزایش تعداد بازدیدکنندگان، محل برگزاری «E3» تغییر پیدا کند.

نکاتی جالب در مورد E3 2017

امسال «E3» بیش از هر دوره ای میزبان دوستداران و اهالی صنعت بازی شد. از ۶۸ هزار و ۴۰۰ نفری که به همایش امسال آمدند، ۱۵ هزار نفر مخاطبان عادی بودند. این اولین باری بود که مخاطبان عادی می توانستند با تهیه بلیت وارد نمایشگاه شوند.

مایکروسافت در کنفرانس اش برای اولین بار از ظاهر «اسکویپو» رونمایی و اعلام کرد که این کنسول با نام «یکس باکس وان ایکس» (Xbox One X) روانه بازار خواهد شد. این کنسول که نمونه بهبود یافته سخت افزاری ایکس باکس وان است با قیمت ۵۰۰ دلار پاییز امسال در اختیار مخاطبان قرار خواهد گرفت. شرکت «الکترونیک آرتز» کنفرانس خود را در «هالیوود پالادیوم» برگزار کرد. عنوان پسر و صداترین بازی این شرکت «A Way Out» بود که جوزف فرس آن را کارگردانی خواهد کرد. فرس فیلمساز ۳۹ ساله سوئدی در سال ۲۰۰۵ و با ساخت فیلم ZOZO به شهرتی جهانی رسید. او پیش از «A Way Out» بازی تحسین شده «Brothers: A Tale of Two Sons» را ساخته بود.

رابطه استودیوی «Turn ۱۰» (زیرمجموعه مایکروسافت و سازنده سری بازی «فورز») با تولیدکنندگان خودرو در سطح بسیار خوبی قرار دارد. این مجموعه طی کنفرانس «E3» مایکروسافت از همکاری جدید با کمپانی «Porsche» خبر داد و حتی نمونه جدید «GT RS ۹۱۱» را برای نخستین بار به نمایش گذاشت. کمپانی فرانسوی یوبی سافت، چندین عنوان از بهترین محصولات جدیدش را در کنفرانس معرفی کرد. «Abdids Kingdom Battle» یکی از ساخته های جدید یوبی سافت است که به صورت انحصاری برای کنسول نینتندو سویچ عرضه می شود. «Skull & Bones» دیگر بازی جدید یوبی سافت بود که براساس نبردهای دریایی بازی Assassin's Creed IV طراحی شده است.

سونی پس از کنفرانس توفانی سال ۲۰۱۶، امسال نسبتاً ضعیف ظاهر شد و به جز بازسازی «Shadow of the Colossus»، هیچ عنوان جدیدی را در کنفرانس «E3» خود معرفی نکرد. البته این شرکت ژاپنی عناوین انحصاری اش همچون نسخه جدید «God of War» و «Spiderman» و «Days Gone» را به نمایش گذاشت. نینتندو به سنت سال های گذشته کنفرانس از پیش ضبط شده ای را در طول «E3» پخش کرد. کنفرانسی که شامل چندین غافل گیری از جمله نسخه چهارم «متروید پرایم» و نسخه های جدید «پوشی» و «کریبی» بود.

اعضای آکادمی هنرهای فیلم و تلویزیون بریتانیا (بفتا) در طول «E3» تشریح ویژه برگزار کردند و به براندون بک و مارک مریل، مدیران «پراپت گیمز» جایزه دادند. این دو خالق بازی مشهور «League of Legends» هستند که مشهورترین بازی آنلاین جهان محسوب می شود و مسابقات فینال آن نزدیک به ۴۰ میلیون بیننده دارد! (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... TGS: Tokyo Game Show

محل برگزاری: توکیو/ ژاپن

پس از «E3»، نمایشگاه بازی توکیو پرسابقه ترین همایش صنعت بازی محسوب می شود که ساختار منحصر به فرد خودش را دارد. این نمایشگاه که از سال ۱۹۹۶ هر ساله برگزار می شود، محلی برای نمایش جدیدترین محصولات شرکت های ژاپنی است. از سال ۹۶ تا ۲۰۰۲، رسم بر این بود که TGS دو بار در سال برگزار می شد اما از آن هنگام تا به امروز و برای نزدیک تر شدن به استانداردهای جهانی، مسئولان TGS نمایشگاه را هر ساله در اوایل فصل پاییز برگزار می کنند. از جمله شرکت های مهم حاضر در این نمایشگاه، می توان به سونی اسکوترانیکس، کیکام، نمکو بنداری و سگا اشاره کرد. این نمایشگاه هر سال میزبان بیش از ۲۵۰ هزار مخاطب از سراسر دنیاست که برای مطلع شدن از آخرین تحولات صنعت بازی ژاپن به این کشور سفر می کنند.

«TGS» ۱۱، بخش مجزا دارد که از بین آن ها می توان به نمایش های بازی جدید، قرارهای تجاری، نمایش لوازم جانبی بازی و کنسول، بازی های ابزار هوشمند، تکنولوژی های نوین مرتبط با صنعت گیم و بخش بازی کودکان اشاره کرد. همچنین سه سال است که کیکام مسابقات انتخابی «Street Fighter» را در این نمایشگاه برگزار می کند. تنها مشکل TGS این است که بازی سازان ژاپنی، محصولات خود را تماما به زبان ژاپنی و بدون زیرنویس انگلیسی به نمایش می گذارند.

منبع: مجله دانشمند



معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجازی رایانه ای اعلام کرد؛ کشف ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بازرسی از شهر قم (۱۳۹۵/۸/۱۴-۱۳۹۵/۸/۱۴)

خبرایران: خسرو کردمیهن، معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجازی رایانه ای اعلام کرد که با حمایت دادستانی قم، موفق به ضبط ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز شده اند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این ستاد از دو سال گذشته تا حدود یک ماه و نیم پیش، درصد آن بود تا در زمینه شناسایی و انهدام بازی های غیرمجاز رایانه ای در شهر قم، عملیاتی انجام دهد. با توجه به رصدهایی که ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در این مدت انجام داده بود، این ستاد متوجه این موضوع شده بود که شهر قم از نظر وجود بازی های رایانه ای غیرمجاز، وضعیت نابه سامانی دارد. در طول این دو سال نامه نگاری ها و درخواست های زیادی به دادستانی قم شده بود که به دلیل برخی مشکلات، این کار به تعویق افتاده بود. اما پس از انجام برخی تغییرات در دادستانی قم و همین طور همکاری ارشاد این استان، این ستاد موفق شد با اجرای یک عملیات به صورت آزمایشی، وضع نابه سامان فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی قم را نشان دهد.

طی انجام این عملیات، با بازرسی تنها شش فروشگاه، ۹ هزار بازی غیرمجاز کشف و صورت جلسه آن ها به دادستانی استان قم ارسال شد تا تصمیم گیری های لازم انجام شود. هدف از این عملیات نشان دادن وضعیت موجود در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی این استان بوده است. با توجه به موقعیت خاص شهر قم، این شهر بسیار برای ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای حائز اهمیت است. مسئله ای که وجود دارد این است که انجام چنین عملیاتی قطعا بدون کمک و حضور دادستانی ممکن نبود و امید است تا رای صادره برای مختلین محکم و بازردارنده باشد؛ زیرا شرایط حاکم در این شهر به هیچ عنوان مطلوب نیست و باید هرچه سریع تر برای بهبود این وضعیت اقدامات لازم صورت بگیرد.



کردمیهن خبر داد: کشف ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بازرسی از شهر قم (۱۳۹۵/۸/۱۴-۱۳۹۵/۸/۱۴)

گروه فناوری اطلاعات معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای اعلام کرد که با حمایت دادستانی قم، موفق به ضبط ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز شده اند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خسرو کردمیهن، معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، گفت این ستاد از دو سال گذشته تا حدود یک ماه و نیم پیش، درصد آن بود تا در زمینه شناسایی و انهدام بازی های غیرمجاز رایانه ای در شهر قم، عملیاتی انجام دهد. با توجه به رصدهایی که ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در این مدت انجام داده بود، این ستاد متوجه این موضوع شده بود که شهر قم از نظر وجود بازی های رایانه ای غیرمجاز، وضعیت نابه سامانی دارد.

وی ادامه داد: در طول این دو سال نامه نگاری ها و درخواست های زیادی به دادستانی قم شده بود که به دلیل برخی مشکلات، این کار به تعویق افتاده بود. اما پس از انجام برخی تغییرات در دادستانی قم و همین طور همکاری ارشاد این استان، این ستاد موفق شد با اجرای یک عملیات به صورت آزمایشی، وضع (ادامه

(ادامه خبر ...) نابه سامان فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی قم را نشان دهد. طی انجام این عملیات، با بازرسی تنها شش فروشگاه، ۹ هزار بازی غیرمجاز کشف و صورت جلسه آن ها به دادستانی استان قم ارسال شد تا تصمیم گیری های لازم انجام شود.

معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: هدف از این عملیات نشان دادن وضعیت موجود در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی این استان بوده است. با توجه به موفقیت خاص شهر قم، این شهر بسیار برای ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای حائز اهمیت است.

وی در پایان خاطرنشان کرد: مسأله ای که وجود دارد این است که انجام چنین عملیاتی قطعا بدون کمک و حضور دادستانی ممکن نبود و امید است تا رای صادره برای مختلفین محکم و باارزنده باشد؛ زیرا شرایط حاکم در این شهر به هیچ عنوان مطلوب نیست و باید هرچه سریع تر برای بهبود این وضعیت اقدامات لازم صورت بگیرد.

تجارت

مهم ترین عامل ناکامی بازی سازان در رقابت های جهانی چیست؟ قفل «کیبی» بر بازار بازی های صادراتی

سارا رشادی زاده: حوزه بازی های دیجیتال پس از عبور از گام نخست و توان نفوذ به بازار داخلی، حالا رویای صادرات را در سر می پروراند. هرچند که ایران هنوز هم در بازار داخلی بازی بیشتر در نقش مصرف کننده ظاهر شده و هنوز ذائقه مخاطبان بومی به سوی بازی های خارجی تمایل دارد، اما مسئولان امیدوارند راهی برای توسعه صادرات بازی به عنوان یک نرم افزار و یک محصول پرطرفدار پیدا شود.

خبر حمایت ۵۰۰ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی رسمی بازی در ایران نیز نشان از همین امیدواری ها در میان مسئولان و فعالان حوزه بازی دارد. اما باید توجه داشت که نفوذ در یک بازار صادراتی و تصاحب سهمی از بازاری که در آن همه رقبا قدرتمند هستند، نیازمند شناسایی ضعف های فنی و برطرف کردن آنها است. کارشناسان حوزه بازی بر این باور هستند که بی توجهی به نیاز مخاطب خارجی و کپی برداری از بازی های رقیب، دو عامل مهم در ناکامی بازی سازان ایرانی در فتح بازارهای صادراتی به شمار می آید.

چندی پیش حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرگزاری صدا و سیما از حمایت ۵۰۰ میلیون تومانی از بازی های صادرات محور خبر داد و گفت: ما سالانه از ۳ تا ۵ بازی باکیفیت به عنوان بازی صادرات محور حمایت می کنیم؛ سال گذشته ۴۰۰ میلیون تومان حمایت بلاعوض داشتیم و امسال قصد داریم این رقم را به ۵۰۰ میلیون تومان برسانیم و علاوه بر این در تلاش هستیم تا امکان معرفی و دیده شدن بازی های ایرانی را در نمایشگاه های بین المللی فراهم کنیم تا بازی سازان بتوانند ناشران خارجی پیدا کنند.

ایران هنوز هم در بازار داخلی بازی بیشتر در نقش مصرف کننده ظاهر می شود و هنوز ذائقه مخاطبان بومی به سوی بازی های خارجی تمایل دارد. با این حال باید این حقیقت را در نظر گرفت که تلاش برای دیده شدن بازی های ایرانی و حمایت مالی از بازی های دیجیتالی در راستای توسعه صادرات این محصولات را می توان گامی مثبت در حوزه بازی خواند؛ گامی که در نهایت به افزایش تکاپو در این حوزه منجر خواهد شد، با این حال هنوز مشکلات و موانعی باقی مانده که باعث می شود بازی های دیجیتالی با وجود حمایت مالی مناسب از رسیدن به بازار صادراتی تا کام بهمانند. باید توجه داشت که نفوذ در یک بازار صادراتی و تصاحب سهمی از بازاری که در آن همه رقبا قدرتمند هستند، نیازمند شناسایی ضعف های فنی و برطرف کردن آنها است. کارشناسان در شناسایی این موانع نظریاتی گوناگونی را مطرح می کنند و معتقدند تا رفع کامل این موانع نمی توان امیدي به تصاحب سهمی چشمگیر از بازار جهانی بازی داشت.

موانعی که سهم بازار را کاهش می دهند

مهدی نیازی، فعال حوزه بازی های دیجیتالی در گفت و گو با «گسترش تجارت» ضمن اشاره به بازار داخلی این حوزه، از وضعیت بازارهای صادراتی سخن به میان می آورد و می گوید: در بحث بازی های دیجیتالی آنلاین و به ویژه بازی های موبایلی ما شاهد ارتقای کیفیت بازی بودیم، اما به دلیل ضعف در داستان سازی و نگهداری از مخاطب، همچنان بازار بازی چه در بخش بازارهای داخلی و چه در بخش بازی های صادراتی از کنترل فعالان ایرانی خارج است.

وی در ادامه سخنان خود از عوامل دیگری هم سخن به میان می آورد و می گوید: علاوه بر این مشکل کمبود خلاقیت و بی توجهی بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی هم باعث عقب ماندن از سایر رقبا شده است. اهمیت این موضوع تا آنجایی پیش رفته که به نظر می رسد تا زمانی که اعتقادی به عرضه جهانی بازی ها وجود نداشته باشد و بازی سازان خود را محدود به بازار داخلی کنند، شاهد رشد مناسبی در محتوای بازی ها نخواهیم بود.

نیازی در ادامه سخنان خود، به پیشرفت های حوزه بازی نیز نگاهی می اندازد و می افزاید: درحال حاضر می توان گفت چالش های بسیاری از جمله زیرساخت های ارائه و توزیع گسترده بازی، چه در سطح داخل کشور و چه در سطح جهانی از میان برداشته شده است. این موضوع یک فرصت مناسب برای بازی سازان به شمار می آید، اما دو مورد از مشکلات و چالش های اصلی که همچنان بیشتر شرکت های نوپا و حتی برخی از شرکت های مطرح با آن درگیر هستند، نخست مشکلات مالی پیش روی هر پروژه و دوم نبود مشاوران خبره برای کمک به بازی سازان در جهت معرفی محصولات شان است. این مشکلات نیز باید از پیش پای فعالان حوزه بازی برداشته شود، تا شاهد رونق بازارهای داخلی و سپس حضور قدرتمند در بازارهای صادراتی باشیم.

بی توجهی به مخاطب دردمساز است

مظفر نوروزی، کارشناس حوزه بازی های دیجیتال در گفت و گو با «گسترش تجارت» ضمن اشاره به وضعیت بازار بازی در ایران به دلایل ناکامی فعالان بومی در تسخیر بازارهای صادراتی اشاره می کند و می گوید: در بحث بازی می بینیم آنچه تا کنون توسط بازی سازان بومی ساخته شده، مصرف داخلی داشته است؛ این موضوع با نگاهی به محتوا و داستان بازی ها نیز قابل اثبات است؛ بازی هایی با موضوع میرمهند، شمشیر نادر، گرشاسب و نمونه هایی مانند آن به طور کامل برای مخاطب بومی طراحی شده و نیاز مخاطب خارجی مطرح نبوده است.

نوروزی در ادامه سخنان خود به بحث نیاز مخاطب خارجی می پردازد و می گوید: برای حضور در بازارهای صادراتی شرایط ویژه ای لازم است (ادامه دارد ...)

تجارت

(ادامه خبر ...) که از سوی بازی سازان ایرانی نادیده گرفته شده است. باید توجه داشت که یکی از این شرایط ترجمه محتوای بازی برای بازیکن خارجی است. تا بتواند با موضوع ارتباط برقرار کند. باید توجه داشت که برای حضور در هر بازار صادراتی باید محتوا به زبان کشور مقصد ترجمه شود. تا مخاطب بتواند با جریان داستان همراه شود.

این کارشناس بازی های دیجیتال همچنین می افزاید: باید توجه داشت که با آنچه غرب تجربه کرده و با نمونه برداری از تولیدات آنها، نمی توان به بازارهای غربی وارد شد، چراکه آنها در طول سال های گذشته پیشرفت های زیادی را در حوزه بازی تجربه کرده اند و حالا به کمک کار گروهی در استودیوهای بزرگ چند گام از بازی سازان ایرانی که با دست خالی می خواهند بازار غرب را به تسخیر درآورند، جلوتر هستند. این موضوع مانند آن است که ما بخواهیم فیلمی با استانداردهای هالیوودی بسازیم و بخواهیم به کمک نسخه کپی شده با نسخه اصلی مقابله کنیم. باید این نکته را در نظر داشت که استفاده از چنین راهکارهایی ما را با شکست در بازارهای صادراتی روبه رو می کند.

سخن پایانی

صادرات بازی را می توان یکی از اهداف مشترک بازی سازان ایرانی دانست؛ هدفی که تا حدودی هم محقق شده و به صورت انگشت شمار می توان تعدادی از بازی های ایرانی را در بازارهای خارج از مرز پیدا کرد. با این حال هنوز تا رسیدن به روزی که بتوانیم آماری قانع کننده از صادرات بازی های ایرانی ارائه دهیم، راه زیادی باقی مانده است. بی شک چالش های بسیاری مانع افزایش شمار محصولات صادراتی حوزه بازی شده، اما در میان همه این چالش ها، نبود خلاقیت و کپی برداری از نسخه تولیدی بازی سازان برتر از بزرگترین موانع خودساخته بازی سازان ایرانی به شمار می آید. به نظر می رسد برای افزایش آمار صادرات بازی علاوه بر شناخت بازار هدف و پیدا کردن راهی برای ایجاد برقراری با مخاطب خارجی، باید به سوی پرورش خلاقیت بازی سازان بومی و آشنا کردن آنها با چالش کپی رایت گام برداشت.



گموند

با بزرگترین نمایشگاه های بازی جهان آشنا شوید (۱۵/۸/۹۵ - ۱۸/۸/۹۵)

تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه **TG (Tehran Game Convention)** حاضر شده بودند.

تیرماه، تهران میزبان تعدادی از بازی سازان مشهور شرکت های نامدار صنعت بازی بود. این اولین حضور رسمی بازی سازان بین المللی در کشورمان محسوب می شد که در اولین دوره نمایشگاه **TG (Tehran Game Convention)** حاضر شده بودند. این نمایشگاه با حمایت «گیمز کانکشن» فرانسه برگزار شد و بدین ترتیب تهران هم صاحب یک همایش بین المللی صنعت بازی شد. به همین مناسبت تصمیم گرفتیم تا با تعدادی از مهم ترین همایش های صنعت بازی که به صورت سالانه در اقصی نقاط جهان برگزار می شوند، بیشتر آشنا شویم.

Paris Games Week

محل برگزاری: پاریس / فرانسه

نمایشگاه بازی پاریس یکی دیگر از همایش های صنعت بازی در قاره اروپاست که از سال ۲۰۱۰، هر ساله برگزار می شود. هدف مسئولان برگزاری این نمایشگاه، تبدیل کردن آن به بزرگترین همایش گیم قاره اروپاست و به همین دلیل طی شش سال گذشته، هر سال شاهد افزایش بازدیدکنندگان و شرکت های حاضر در همایش بازی پاریس بودیم. به مانند گیمز کام، سازندگان در این نمایشگاه می توانند غرفه های خود را برای بازدید عمومی و تست عنوان جدید دایر کنند. همچنین طی سه سال گذشته، همایش پاریس میزبان شرکت هایی است که قصد برگزاری مسابقات بازی های آنلاین و شبکه را دارند.

سونی در دو سال گذشته با شرکت در این نمایشگاه و برگزاری کنفرانس در هفته گیم پاریس، کمک شایانی به مشهورتر شدن این نمایشگاه کرده و انتظار می رود این شرکت ژاپنی، امسال هم با برگزاری کنفرانس، تعدادی از بازی های مشهور خود را برا مخاطبان به نمایش بگذارد. از جمله شرکت های مشهور حاضر در هفته گیم پاریس می توان به سونی، EA، یوبی سافت، مایکروسافت و Focus Home Interactive اشاره کرد.

Gamescom

محل برگزاری: کلن / آلمان

با این که E3 مهم ترین نمایشگاه بازی جهان به حساب می آید اما این گیمز کام آلمان است که به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه گیم دنیا خود را به مخاطبان معرفی کرده است. طوری که سال گذشته بیش از ۳۴۵ هزار مخاطب از این همایش بازدید کردند و بیش از ۶ هزار نفر روزنامه نگار نیز در این نمایشگاه حضور دارند. برخلاف E3 که بیشتر محل حضور سازندگان و ناشران مشهور است، در گیمز کام شاهد حضور بازی سازان مستقل هم هستیم. گیمز کام فرصتی استثنایی برای تمامی اهالی صنعت بازی به حساب می آید، به ویژه برای استودیوهای کوچک که فرصت دیدار با شرکت های بزرگ را دارند. این نمایشگاه نخستین بار در سال ۲۰۰۹ آغاز به کار کرد و هر دو شرکت سونی و مایکروسافت در آن دوره، کنفرانس هایی یک ساعته برگزار کردند.

مایکروسافت از بازی انحصاری «فیل ۴۳» برای «یکس باکس ۳۶۰» پرده برداشت و سونی هم کنسول «PSr slim» را معرفی کرد. نکته جالب این که همزمان با گیمز کام، همایش GDC اروپا هم در کلن برگزار می شود. علاوه بر GDC نزدیک به سه سال است که مسابقات جایزه بزرگ تعدادی از بازی های آنلاین از جمله DOTA، همزمان با گیمز کام برگزار می شود تا این نمایشگاه کم و بیش، ساختاری شبیه به جشنواره سینمایی کن داشته باشد. طی چند سال گذشته، سازندگان ایرانی هم این فرصت را داشتند که زیر پرچم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، غرفه های خود را در نمایشگاه گیمز کام دایر کنند.

E3: Electronic Entertainment Expo (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محل برگزاری: لس آنجلس / آمریکا

«E3» مشهورترین نمایشگاه بازی دنیا است که سابقه اش به بیش از دو دهه می‌رسد. «E3» کارش را به عنوان زیرمجموعه CE3 آغاز کرد اما از سال ۱۹۹۵ به مجموعه ای مستقل تبدیل شد. حالا «E3» نه تنها مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی است بلکه در فهرست یکی از مشهورترین نمایشگاه های تخصصی جهان قرار دارد.

«E3» از بخش های مختلفی همچون غرفه های مخصوص سازندگان مختلف، تست بازی های جدید و دیدارهای تجاری تشکیل شده اما قطعا مهم ترین بخش آن، کنفرانس های شرکت های مشهور بازی سازی است. کنفرانس هایی که عاشقان بازی می توانند آن را به صورت زنده مشاهده کنند. جالب است بدانید که گاهی اوقات تعداد بینندگان کنفرانس های «E3» از مرز ۲۰۰ میلیون بازدید هم عبور می کند. برگزاری کنفرانس از همان سال ۹۵ آغاز شد و در همان سال نخست، سونی با رونمایی از قیمت پلی استیشن، یکی از لحظات تاریخی صنعت بازی را به ثبت رساند.

طی دهه گذشته سونی و مایکروسافت مشتری ثابت کنفرانس ها بودند و چندسالی می شود که یوبی سافت و EA (در قالب همایش EA Play) نیز کنفرانس های مجزای خود را برگزار می کنند. تا چند سال پیش نمایشگاه «E3» بسیار تخصصی دنبال می شود و بازدیدکنندگان عادی آن نسبتا کم بودند اما در این مدت شاهد تغییرات فراوانی در ساختار «E3» بودیم، طوری که امسال بیش از ۶۸ هزار نفر از آن بازدید کردند. اکثر سازندگان بزرگ در این نمایشگاه حاضر هستند و بخش های جدیدی از بازی های خود را به معرض نمایش می گذارند. «E3» طی ۲۲ سال گذشته، همواره در مرکز همایش های لس آنجلس «LACC» برگزار می شد اما این امکان وجود دارد که با افزایش تعداد بازدیدکنندگان، محل برگزاری «E3» تغییر پیدا کند.

نکاتی جالب در مورد E3 2017

امسال «E3» بیش از هر دوره ای میزبان دوستاران و اهالی صنعت بازی شد. از ۶۸ هزار و ۴۰۰ نفری که به همایش امسال آمدند، ۱۵ هزار نفر مخاطبان عادی بودند این اولین باری بود که مخاطبان عادی می توانستند با تهیه بلیت وارد نمایشگاه شوند.

مایکروسافت در کنفرانس اش برای اولین بار از ظاهر «اسکویپو» رونمایی و اعلام کرد که این کنسول با نام «ایکس باکس وان ایکس» (Xbox One X) روانه بازار خواهد شد. این کنسول که نمونه بهبود یافته سخت افزاری ایکس باکس وان است با قیمت ۵۰۰ دلار پاییز امسال در اختیار مخاطبان قرار خواهد گرفت. شرکت «الکترونیک آرتز» کنفرانس خود را در «هالیوود پالادیوم» برگزار کرد. عنوان پسر و صداترین بازی این شرکت «A Way Out» بود که جوزف فرس آن را کارگردانی خواهد کرد. فرس فیلمساز ۳۹ ساله سوئدی در سال ۲۰۰۵ و با ساخت فیلم ZOZO به شهرتی جهانی رسید. او پیش از «A Way Out» بازی تحسین شده «Brothers: A Tale of Two Sons» را ساخته بود.

رابطه استودیوی «Turn ۱۰» (زیرمجموعه مایکروسافت و سازنده سری بازی «فورز») با تولیدکنندگان خودرو در سطح بسیار خوبی قرار دارد. این مجموعه طی کنفرانس «E3» مایکروسافت از همکاری جدید با کمپانی «Porsche» خبر داد و حتی نمونه جدید «GT۳ RS ۹۱۱» را برای نخستین بار به نمایش گذاشت. کمپانی فرانسوی یوبی سافت، چندین عنوان از بهترین محصولات جدیدش را در کنفرانس معرفی کرد. «abid's Kingdom Battle» یکی از ساخته های جدید یوبی سافت است که به صورت انحصاری برای کنسول نینتندو سویچ عرضه می شود. «Skull & Bones» دیگر بازی جدید یوبی سافت بود که بر اساس نبردهای دریایی بازی Assassin's Creed IV طراحی شده است.

سونی پس از کنفرانس توفانی سال ۲۰۱۶، امسال نسبتا ضعیف ظاهر شد و به جز بازسازی «Shadow of the Colossus»، هیچ عنوان جدیدی را در کنفرانس «E3» خود معرفی نکرد. البته این شرکت ژاپنی عناوین انحصاری اش همچون نسخه جدید God of War، Spiderman و Days Gone را به نمایش گذاشت. نینتندو به سنت سال های گذشته کنفرانس از پیش ضبط شده ای را در طول «E3» پخش کرد. کنفرانسی که شامل چندین غافل گیری از جمله نسخه چهارم «متروید پرایم» و نسخه های جدید «یوشی» و «کری» بود.

اعضای آکادمی هنرهای فیلم و تلویزیون بریتانیا (بفتا) در طول «E3» نشست ویژه برگزار کردند و به براندون بک و مارک مریل، مدیران «برایت گیمز» جایزه دادند. این دو خالق بازی مشهور «League of Legends» هستند که مشهورترین بازی آنلاین جهان محسوب می شود و مسابقات فینال آن نزدیک به ۴۰ میلیون بیننده دارد!

TGS: Tokyo Game Show

محل برگزاری: توکیو / ژاپن

پس از «E3»، نمایشگاه بازی توکیو پرسابقه ترین همایش صنعت بازی محسوب می شود که ساختار منحصر به فرد خودش را دارد. این نمایشگاه که از سال ۱۹۹۶ هر ساله برگزار می شود، محلی برای نمایش جدیدترین محصولات شرکت های ژاپنی است. از سال ۹۶ تا ۲۰۰۲، رسم بر این بود که TGS دو بار در سال برگزار می شد اما از آن هنگام تا به امروز و برای نزدیک تر شدن به استانداردهای جهانی، مسئولان TGS نمایشگاه را هر ساله در اوایل فصل پاییز برگزار می کنند. از جمله شرکت های مهم حاضر در این نمایشگاه، می توان به سونی اسکوترانیکس، کیکام، تمکو بنداری و سگا اشاره کرد. این نمایشگاه هر سال میزبان بیش از ۲۵۰ هزار مخاطب از سراسر دنیاست که برای مطلع شدن از آخرین تحولات صنعت بازی ژاپن به این کشور سفر می کنند.

«TGS» ۱۱، بخش مجزا دارد که از بین آن ها می توان به نمایش های بازی جدید، قرارهای تجاری، نمایش لوازم جانبی بازی و کنسول، بازی های ابزار هوشمند، تکنولوژی های نوین مرتبط با صنعت گیم و بخش بازی کودکان اشاره کرد. همچنین سه سال است که کیکام مسابقات انتخابی «Street Fighter» را در این نمایشگاه برگزار می کند. تنها مشکل TGS این است که بازی سازان ژاپنی، محصولات خود را تماما به زبان ژاپنی و بدون زیرنویس انگلیسی به نمایش می گذارند.

Paris Games Week

محل برگزاری: پاریس / فرانسه

نمایشگاه بازی پاریس یکی دیگر از همایش های صنعت بازی در قاره اروپاست که از سال ۲۰۱۰، هر ساله برگزار می شود. هدف مسئولان برگزاری این نمایشگاه، تبدیل کردن آن به بزرگترین همایش گیم قاره اروپاست و به همین دلیل طی شش سال گذشته، هر سال شاهد افزایش بازدیدکنندگان و شرکت های حاضر در همایش بازی پاریس بودیم. به مانند گیمز کام، سازندگان در این نمایشگاه می توانند غرفه های خود را برای بازدید عمومی و تست عناوین جدید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دایر کنند. همچنین طی سه سال گذشته، همایش پاریس میزبان شرکت هایی است که قصد برگزاری مسابقات بازی های آنلاین و شبکه را دارند. سونی در دو سال گذشته با شرکت در این نمایشگاه و برگزاری کنفرانس در هفته گیم پاریس، کمک شایانی به مشهورتر شدن این نمایشگاه کرده و انتظار می رود این شرکت ژاپنی، امسال هم با برگزاری کنفرانس، تعدادی از بازی های مشهور خود را برا مخاطبان به نمایش بگذارد. از جمله شرکت های مشهور حاضر در هفته گیم پاریس می توان به سونی، EA، یوبی سافت، مایکروسافت و Focus Home Interactive اشاره کرد.

Gamescom

محل برگزاری: کلن / آلمان

با این که E3 مهم ترین نمایشگاه بازی جهان به حساب می آید اما این گیمز کام آلمان است که به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه گیم دنیا خود را به مخاطبان معرفی کرده است. طوری که سال گذشته بیش از ۳۴۵ هزار مخاطب از این همایش بازدید کردند و بیش از ۶ هزار نفر روزنامه نگار نیز در این نمایشگاه حضور دارند. برخلاف E3 که بیشتر محل حضور سازندگان و ناشران مشهور است، در گیمز کام شاهد حضور بازی سازان مستقل هم هستیم. گیمز کام فرصتی استثنایی برای تمامی اهالی صنعت بازی به حساب می آید، به ویژه برای استودیوهای کوچک که فرصت دیدار با شرکت های بزرگ را دارند. این نمایشگاه نخستین بار در سال ۲۰۰۹ آغاز به کار کرد و هر دو شرکت سونی و مایکروسافت در آن دوره، کنفرانس هایی یک ساعته برگزار کردند.

مایکروسافت از بازی انحصاری «فیل ۴» برای «ایکس باکس ۳۶۰» پرده برداشت و سونی هم کنسول «PS3 slim» را معرفی کرد. نکته جالب این که همزمان با گیمز کام، همایش GDC اروپا هم در کلن برگزار می شود. علاوه بر GDC نزدیک به سه سال است که مسابقات جایزه بزرگ تعدادی از بازی های آنلاین از جمله «DOTA» همزمان با گیمز کام برگزار می شود تا این نمایشگاه کم و بیش، ساختاری شبیه به جشنواره سینمایی کن داشته باشد. طی چند سال گذشته سازندگان ایرانی هم این فرصت را داشتند که زیر پرچم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، غرفه های خود را در نمایشگاه گیمز کام دایر کنند.

E3: Electronic Entertainment Expo

محل برگزاری: لس آنجلس / آمریکا

«E3» مشهورترین نمایشگاه بازی دنیا است که سابقه اش به بیش از دو دهه می رسد. «E3» کارش را به عنوان زیرمجموعه CE3 آغاز کرد اما از سال ۱۹۹۵ به مجموعه ای مستقل تبدیل شد. حالا «E3» نه تنها مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی است بلکه در فهرست یکی از مشهورترین نمایشگاه های تخصصی جهان قرار دارد.

«E3» از بخش های مختلفی همچون غرفه های مخصوص سازندگان مختلف، تست بازی های جدید و دیدارهای تجاری تشکیل شده اما قطعاً مهم ترین بخش آن، کنفرانس های شرکت های مشهور بازی سازی است. کنفرانس هایی که عاشقان بازی می توانند آن را به صورت زنده مشاهده کنند. جالب است بدانید که گاهی اوقات تعداد بینندگان کنفرانس های «E3» از مرز ۲۰۰ میلیون بازدید هم عبور می کند. برگزاری کنفرانس از همان سال ۹۵ آغاز شد و در همان سال نخست، سونی با رونمایی از قیمت پلی استیشن، یکی از لحظات تاریخی صنعت بازی را به ثبت رساند.

طی دهه گذشته سونی و مایکروسافت مشتری ثابت کنفرانس ها بودند و چندسالی می شود که یوبی سافت و EA (در قالب همایش EA Play) نیز کنفرانس های مجزای خود را برگزار می کنند. تا چند سال پیش نمایشگاه «E3» بسیار تخصصی دنبال می شود و بازدیدکنندگان عادی آن نسبتاً کم بودند اما در این مدت شاهد تغییرات فراوانی در ساختار «E3» بودیم، طوری که امسال بیش از ۶۸ هزار نفر از آن بازدید کردند. اکثر سازندگان بزرگ در این نمایشگاه حاضر هستند و بخش های جدیدی از بازی های خود را به معرض نمایش می گذارند. «E3» طی ۲۲ سال گذشته، همواره در مرکز همایش های لس آنجلس «LACC» برگزار می شد اما این امکان وجود دارد که با افزایش تعداد بازدیدکنندگان، محل برگزاری «E3» تغییر پیدا کند.

نکاتی جالب در مورد E3 2017

امسال «E3» بیش از هر دوره ای میزبان دوستداران و اهالی صنعت بازی شد. از ۶۸ هزار و ۴۰۰ نفری که به همایش امسال آمدند، ۱۵ هزار نفر مخاطبان عادی بودند. این اولین باری بود که مخاطبان عادی می توانستند با تهیه بلیت وارد نمایشگاه شوند.

مایکروسافت در کنفرانس اش برای اولین بار از ظاهر «اسکویپو» رونمایی و اعلام کرد که این کنسول با نام «ایکس باکس وان ایکس» (Xbox One X) روانه بازار خواهد شد. این کنسول که نمونه بهبود یافته سخت افزاری ایکس باکس وان است با قیمت ۵۰۰ دلار پاییز امسال در اختیار مخاطبان قرار خواهد گرفت. شرکت «الکترونیک آرتز» کنفرانس خود را در «هالیوود پالادیوم» برگزار کرد. عنوان پسر و صداترین بازی این شرکت «A Way Out» بود که جوزف فرس آن را کارگردانی خواهد کرد. فرس فیلمساز ۳۹ ساله سوئدی در سال ۲۰۰۵ و با ساخت فیلم ZOZO به شهرتی جهانی رسید. او پیش از «A Way Out» بازی تحسین شده «Brothers: A Tale of Two Sons» را ساخته بود.

رابطه استودیوی «Turn ۱۰» (زیرمجموعه مایکروسافت و سازنده سری بازی «فورز») با تولیدکنندگان خودرو در سطح بسیار خوبی قرار دارد. این مجموعه طی کنفرانس «E3» مایکروسافت از همکاری جدید با کمپانی «Porsche» خبر داد و حتی نمونه جدید «GT RS ۹۱۱» را برای نخستین بار به نمایش گذاشت. کمپانی فرانسوی یوبی سافت، چندین عنوان از بهترین محصولات جدیدش را در کنفرانس معرفی کرد. «Abdids Kingdom Battle» یکی از ساخته های جدید یوبی سافت است که به صورت انحصاری برای کنسول نینتندو سویچ عرضه می شود. «Skull & Bones» دیگر بازی جدید یوبی سافت بود که براساس نبردهای دریایی بازی Assassin's Creed IV طراحی شده است.

سونی پس از کنفرانس توفانی سال ۲۰۱۶، امسال نسبتاً ضعیف ظاهر شد و به جز بازسازی «Shadow of the Colossus»، هیچ عنوان جدیدی را در کنفرانس «E3» خود معرفی نکرد. البته این شرکت ژاپنی عناوین انحصاری اش همچون نسخه جدید «God of War» و «Spiderman» و «Days Gone» را به نمایش گذاشت. نینتندو به سنت سال های گذشته کنفرانس از پیش ضبط شده ای را در طول «E3» پخش کرد. کنفرانسی که شامل چندین غافل گیری از جمله نسخه چهارم «متروید پرایم» و نسخه های جدید «پوشی» و «کریبی» بود.

اعضای آکادمی هنرهای فیلم و تلویزیون بریتانیا (بفتا) در طول «E3» تشریح ویژه برگزار کردند و به براندون بک و مارک مریل، مدیران «پراپت گیمز» جایزه دادند. این دو خالق بازی مشهور «League of Legends» هستند که مشهورترین بازی آنلاین جهان محسوب می شود و مسابقات فینال آن نزدیک به ۴۰ میلیون بیننده دارد! (ادامه دارد ...)

TGS: Tokyo Game Show (... ادامه خبر ...)

محل برگزاری: توکیو/ ژاپن

پس از «E3»، نمایشگاه بازی توکیو پرسابقه ترین همایش صنعت بازی محسوب می شود که ساختار منحصر به فرد خودش را دارد. این نمایشگاه که از سال ۱۹۹۶ هر ساله برگزار می شود، محلی برای نمایش جدیدترین محصولات شرکت های ژاپنی است. از سال ۹۶ تا ۲۰۰۲، رسم بر این بود که TGS دو بار در سال برگزار می شد اما از آن هنگام تا به امروز و برای نزدیک تر شدن به استانداردهای جهانی، مسئولان TGS نمایشگاه را هر ساله در اوایل فصل پاییز برگزار می کنند. از جمله شرکت های مهم حاضر در این نمایشگاه، می تون به سونی اسکوترانیکس، کیکام، نمکو بنداری و سگا اشاره کرد. این نمایشگاه هر سال میزبان بیش از ۲۵۰ هزار مخاطب از سراسر دنیا است که برای مطلع شدن از آخرین تحولات صنعت بازی ژاپن به این کشور سفر می کنند.

«TGS» ۱۱، بخش مجزا دارد که از بین آن ها می تون به نمایش های بازی جدید، قرارهای تجاری، نمایش لوازم جانبی بازی و کنسول، بازی های ابزار هوشمند، تکنولوژی های نوین مرتبط با صنعت گیم و بخش بازی کودکان اشاره کرد. همچنین سه سال است که کیکام مسابقات انتخابی «Street Fighter» را در این نمایشگاه برگزار می کند. تنها مشکل TGS این است که بازی سازان ژاپنی، محصولات خود را تماما به زبان ژاپنی و بدون زیرنویس انگلیسی به نمایش می گذارند.



کشف ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در ۶ فروشگاه قم

خسرو کرمدیمن معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجازی رایانه ای اعلام کرد که با حمایت دادستانی قم، موفق به ضبط ۹ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز شده اند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - این ستاد از دو سال گذشته تا حدود یک ماه و نیم پیش، درصدد آن بود تا در زمینه شناسایی و اهدام بازی های غیرمجاز رایانه ای در شهر قم، عملیاتی انجام دهد. با توجه به رصدهایی که ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در این مدت انجام داده بود، این ستاد متوجه این موضوع شده بود که شهر قم از نظر وجود بازی های رایانه ای غیرمجاز، وضعیت نابه سامانی دارد. در طول این دو سال نامه نگاری ها و درخواست های زیادی به دادستانی قم شده بود که به دلیل برخی مشکلات، این کار به تمویق افتاده بود. اما پس از انجام برخی تغییرات در دادستانی قم و همین طور همکاری ارشاد این استان، این ستاد موفق شد با اجرای یک عملیات به صورت آزمایشی، وضع نابه سامان فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی قم را نشان دهد. طی انجام این عملیات، با بازرسی تنها شش فروشگاه، ۹ هزار بازی غیرمجاز کشف و صورت جلسه آن ها به دادستانی استان قم ارسال شد.



توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان (۱۳۹۵-۰۷-۱۰)

خبرگزاری سیستان: رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان گفت: ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای طی بازدید کارشناسان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان و نماینده اداره نظارت بر اماکن عمومی توقیف شد.

به گزارش خبرگزاری سیستان از زنجان و به نقل از روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان، معراج کرمی اظهار داشت: با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای و درگیری فکری خانواده ها و نوجوانان در این مقوله، اداره کل فرهنگ و ارشاد به عنوان نهاد متولی ساماندهی این بازی ها، عصر دیروز اقدام به بازدید از مراکز عرضه بازی های رایانه ای کرده و بازی های غیرمجاز را توقیف نمود. وی با اعلام آخرین هشدار به عرضه کنندگان چنین بازی هایی، گفت: بعد از این در صورت مشاهده چنین مواردی، برخورد جدی تری با عوامل عرضه صورت می گیرد.

کرمی از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند و بازی های فاقد این هولوگرام را خریداری نکنند.

این مسئول ادامه داد: افرادی هستند که آگاهانه یا ناآگاهانه اقدام به عرضه و توزیع بازی های غیرمجاز می کنند و نمی دانند این بازی ها چه مشکلات روحی و روانی برای نوجوانان و استفاده کنندگان از این بازی ها ایجاد می کند.

وی متولی تعیین مجاز یا غیرمجاز بودن بازی ها را بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت دارد. این مسئول تاکید کرد: بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود و بر همین اساس از همه عرضه کنندگان بازی های رایانه ای درخواست داریم که از توزیع موارد غیرمجاز جدا خودداری نمایند.

رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان با ابراز خرسندی از عدم وجود بازی های خطرناک در استان زنجان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفت: تاکنون بازی های خطرناکی که لطمات جدی به جا می گذارد، در زنجان مشاهده نشده و اگر مردم با چنین مواردی مواجه شدند حتما به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اطلاع دهند.

کرمی با بیان اینکه خوشبختانه بازی های خطرناک در زنجان کشف نشد، ادامه داد: بازی نهنگ آبی نیز در هیچیک از موارد بازرسی وجود نداشت.

وی گفت: هر سال به صورت دوره ای دو بار نظارت بر کلوب ها انجام می شود در صورت انکاس خبری به صورت موردی نیز این بازرسی ها انجام می شود.

پایان پیام/۳۳



رئیس امور هنری فرهنگ و ارشاد اسلامی زنجان خبر داد توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان / بازی نهنگ آبی در زنجان کشف نشد (۱۳۹۵/۰۸/۱۵-۱۳۹۵/۰۹/۲۲)

رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان گفت: ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای طی بازدید کارشناسان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان و نماینده اداره نظارت بر اماکن عمومی توقیف شد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ معراج کرمی، در گفت و گو با خبرنگار موج رسا، اظهار داشت: با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای و درگیری فکری خانواده ها و نوجوانان در این مقوله، اداره کل فرهنگ و ارشاد به عنوان نهاد متولی ساماندهی این بازی ها، اقدام به بازدید از مراکز عرضه بازی های رایانه ای کرده و بازی های غیرمجاز را توقیف کرد.

وی با اعلام آخرین هشدار به عرضه کنندگان چنین بازی هایی، گفت: بعد از این در صورت مشاهده چنین مواردی، برخورد جدی تری با عوامل عرضه صورت می گیرد.

کرمی از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند و بازی های فاقد این هولوگرام را خریداری نکنند.

این مسئول ادامه داد: افرادی هستند که آگاهانه یا ناآگاهانه اقدام به عرضه و توزیع بازی های غیرمجاز می کنند و نمی دانند این بازی ها چه مشکلات روحی و روانی برای نوجوانان و استفاده کنندگان از این بازی ها ایجاد می کند.

وی متولی تعیین مجاز یا غیرمجاز بودن بازی ها را بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت دارد.

این مسئول تاکید کرد: بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود و بر همین اساس از همه عرضه کنندگان بازی های رایانه ای درخواست داریم که از توزیع موارد غیرمجاز جدا خودداری نمایند.

رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان با ابراز خرسندی از عدم وجود بازی های خطرناک در استان زنجان گفت: تاکنون بازی های خطرناکی که لطمات جدی به جا می گذارد، در زنجان مشاهده نشده و اگر مردم با چنین مواردی مواجه شدند حتما به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اطلاع دهند.

کرمی با بیان اینکه خوشبختانه بازی های خطرناک در زنجان کشف نشد، ادامه داد: بازی نهنگ آبی نیز در هیچیک از موارد بازرسی وجود نداشت.

وی گفت: هر سال به صورت دوره ای دو بار نظارت بر کلوب ها انجام می شود در صورت انکاس خبری به صورت موردی نیز این بازرسی ها انجام می شود.



توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان (۱۳۹۵/۰۸/۱۵-۱۳۹۵/۰۹/۲۲)

زنجان - ایرنا - طی بازدید کارشناسان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان و نماینده اداره نظارت بر اماکن عمومی، ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در شهر زنجان توقیف شد.

به گزارش ایرنا، رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان روز دوشنبه در جمع خبرنگاران با بیان اینکه مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به عنوان نهاد متولی ساماندهی بازی های رایانه ای است، گفت: با توجه به اهمیت این بازی ها و درگیری فکری خانواده ها و نوجوانان در این خصوص، روز گذشته یکشنبه کارشناسان از مراکز عرضه بازی های رایانه ای در زنجان بازدید کردند که طی آن ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز از سطح مراکز عرضه جمع آوری شد.

معراج کرمی با هشدار به عرضه کنندگان چنین بازی های غیرمجاز رایانه ای، افزود: در صورت مشاهده چنین مواردی، برخورد جدی تری با عوامل عرضه صورت می گیرد.

وی از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گرمی ادامه داد: متأسفانه افرادی هستند که آگاهانه یا ناآگاهانه اقدام به عرضه و توزیع بازی های غیرمجاز می کنند و نمی دانند این بازی ها چه مشکلات روحی و روانی برای نوجوانان و استفاده کنندگان از این بازی ها ایجاد می کند. وی اضافه کرد: بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود و بر همین اساس از همه عرضه کنندگان بازی های رایانه ای درخواست داریم که از توزیع موارد غیرمجاز جدا خودداری کنند. نتایج پیمایش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، آمار کاربران در سال ۱۳۹۴ را حدود ۲۳ میلیون نفر معرفی کرده است که بیش از نیمی از این افراد (۵۳ درصد) به طور مستمر و بیشتر اوقات مشغول این بازی بوده اند. بر اساس نتایج به دست آمده، گوشی هوشمند و تبلت محبوب ترین وسایل بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی است و ۷۷ درصد کاربران ایرانی بازی های رایانه ای از تلفن هوشمند استفاده می کنند.

۷۳۱۲/۶۰۸۵



توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان (۱۵/۰۶/۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۱۳۹۵)

به گزارش ایرنا، رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان روز دوشنبه در جمع خبرنگاران با بیان اینکه مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به عنوان نهاد متولی ساماندهی بازی های رایانه ای است، گفت: با توجه به اهمیت این بازی ها و درگیری فکری خانواده ها و نوجوانان در این خصوص، روز گذشته ایکشنه / کارشناسان از مراکز عرضه بازی های رایانه ای در زنجان بازدید کردند که طی آن ۱۰۰ عنوان بازی غیر مجاز از سطح مراکز عرضه جمع آوری شد.

معراج گرمی با هشدار به عرضه کنندگان چنین بازی های غیر مجاز رایانه ای، افزود: در صورت مشاهده چنین مواردی، برخورد جدی تری با عوامل عرضه صورت می گیرد.

وی از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند.

گرمی ادامه داد: متأسفانه افرادی هستند که آگاهانه یا ناآگاهانه اقدام به عرضه و توزیع بازی های غیرمجاز می کنند و نمی دانند این بازی ها چه مشکلات روحی و روانی برای نوجوانان و استفاده کنندگان از این بازی ها ایجاد می کند.

وی اضافه کرد: بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود و بر همین اساس از همه عرضه کنندگان بازی های رایانه ای درخواست داریم که از توزیع موارد غیرمجاز جدا خودداری کنند.

نتایج پیمایش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، آمار کاربران در سال ۱۳۹۴ را حدود ۲۳ میلیون نفر معرفی کرده است که بیش از نیمی از این افراد (۵۳ درصد) به طور مستمر و بیشتر اوقات مشغول این بازی بوده اند.

بر اساس نتایج به دست آمده، گوشی هوشمند و تبلت محبوب ترین وسایل بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی است و ۷۷ درصد کاربران ایرانی بازی های رایانه ای از تلفن هوشمند استفاده می کنند.

۷۳۱۲/۶۰۸۵

خبرنگار: حسن اکبری • انتشار دهنده: رویا رفیعی



توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای در زنجان (۱۵/۰۶/۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۱۳۹۵)

۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز رایانه ای طی بازدید کارشناسان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان و نماینده اداره نظارت بر اماکن عمومی توقیف شد.

به گزارش خبرنگاران به نقل از روابط عمومی فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان معراج گرمی، رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان گفت: توجه به اهمیت بازی های رایانه ای و درگیری فکری خانواده ها و نوجوانان در این مقوله، اداره کل فرهنگ و ارشاد به عنوان نهاد متولی ساماندهی این بازی ها، عصر دیروز اقدام به بازدید از مراکز عرضه بازی های رایانه ای کرده و بازی های غیرمجاز را توقیف نمود.

به گزارش روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان، وی با اعلام آخرین هشدار به عرضه کنندگان چنین بازی های، گفت: بعد از این در صورت مشاهده چنین مواردی، برخورد جدی تری با عوامل عرضه صورت می گیرد.

گرمی از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند و بازی های فاقد این هولوگرام را غیرمجاز خوانده و ادامه داد: افرادی هستند که آگاهانه یا ناآگاهانه اقدام به عرضه و توزیع بازی های غیرمجاز می کنند و نمی دانند این بازی ها چه مشکلات روحی و روانی برای نوجوانان و استفاده کنندگان از این بازی ها ایجاد می کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی متولی تعیین مجاز یا غیرمجاز بودن بازی ها را بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت دارد و تاکید کرد: بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود و بر همین اساس از همه عرضه کنندگان بازی های رایانه ای درخواست داریم که از توزیع موارد غیرمجاز جدا خودداری نمایند.

رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان یا ابراز خرسندی از عدم وجود بازی های خطرناک در استان زنجان گفت: تاکنون بازی های خطرناکی که لطامات جدی به جا می گذارد، در زنجان مشاهده نشده و اگر مردم با چنین مواردی مواجه شدند حتما به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اطلاع دهند.

۴۶



گردمیهن: پلیس بازی جواب نمی دهد / نیازمند کار ایجابی هستیم (۱۵/۸/۹۵-۱۴۱۳۳)

گروه فناوری اطلاعات گفت: معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: با پلیس بازی و ریختن در مغازه ها و جمع آوری بازی های غیرمجاز موفق نخواهیم شد مگر آنکه مردم متوجه این خطر شوند.

خسرو گردمیهن، معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (اِیکنا)، با اشاره به انتشار آماری از سوی نیروی انتظامی مبنی بر جمع آوری ۱۱ میلیون سی دی و بازی های غیرمجاز و با محتوای شیطان پرستی از سطح شهر تهران، گفت: این آمار را قبول ندارم؛ چراکه نیروی انتظامی هیچ گونه کارشناسی در حوزه بازی های رایانه ای ندارد و البته قانون هم اینچنین تعریف کرده است که نیروی انتظامی نباید در حوزه بازی ها ورود کنند و البته خودشان هم بارها به صراحت اعلام کرده اند که هیچ کارشناسی در این حوزه ندارند، حال چگونه می توانند اینچنین آماری را منتشر کنند.

وی ادامه داد: این آمار اشتباه است؛ پیش از آنکه دستور قاضی درباره محتوای نامناسب آن بخورد، انتشار چنین آماری افکار عمومی را تشویش می کند و ما نباید به واسطه آمار و گزارشات، خودمان را پررنگ جلوه بخشیم و به آن رنگ و لماب دهیم. چیزهایی که نباید بگوییم را می گوییم؛ پیش از آنکه قانون به ما اجازه بدهد به آن عمل کنیم و درباره آن حرف بزنیم.

معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای تصریح کرد: پلیس چگونه می تواند ادعا کند که ۱۱ میلیون بازی و سی دی را که توقیف کرده است، با محتوای شیطان پرستی است؟ اگر پلیس بتواند عناوین ۳۰ بازی شیطان پرستی را درست مطرح کند، یک جایزه پیش من دارد. هر موضوعی کارشناس خود را می طلبد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی این امر است.

وی بیان کرد: پاکسازی هایی که از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، هیچیک عودت داده نمی شود چراکه همه جمع آوری شده ها غیرمجاز هستند. همه پاکسازی ها کارشناسی شده است و هیچیک از پاکسازی ها بدون کار کارشناسی نیست.

گردمیهن اظهار کرد: ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در کل استان ها زیر نظر ادارات فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها با هماهنگی مرجع قضایی استان و نیروی انتظامی استان تشکیل شده است و کارهای پاکسازی انجام می شود. وی بیان کرد: اصلی ترین راهی که باید انجام دهیم و آن کار بسیار مغفول مانده حوزه ایجابی است. ما به هیچ عنوان در حوزه سلبی نمی توانیم به صورت ۱۰۰ درصد موفق باشیم؛ بنابراین پیشنهاد می کنیم کارهای ایجابی از سوی آموزش و پرورش، صداوسیما، رسانه ها انجام شوند یعنی همگی عزم شان را جزم کنند و نسبت به اطلاع رسانی و فرهنگسازی به خانواده ها تلاش کنند.

معاون ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای تصریح کرد: با پلیس بازی و ریختن در مغازه ها و جمع آوری بازی های غیرمجازی موفق نخواهیم شد مگر آنکه مردم متوجه این خطر شوند.

وی یادآور شد: متأسفانه پلیس عصر روز گذشته از ساعت ۱۵ تا ۲۲ در قالب فعالیتی غیرکارشناسی اقدام به پاکسازی منطقه میدان امام خمینی شد که این امر یک سری تشنج ها و مشکلاتی را ایجاد کرده است. ۹۹ درصد بازی هایی که روز گذشته توقیف شده است، کاملاً بازی های مجاز بود، به دلیل آنکه بدون کارشناسی کار را انجام داده اند.



رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان: ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز در زنجان

توقیف شده است (۱۳۹۵/۰۶/۱۵-۱۳۹۴)

رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان از توقیف ۱۰۰ عنوان بازی غیرمجاز در زنجان خبر داد و گفت: بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود.

معراج کرمی امروز در گفت و گو با خبرنگار فارس در زنجان اظهار کرد: اداره کل فرهنگ و ارشاد به عنوان نهاد متولی ساماندهی بازی های رایانه ای اقدام به بازدید از مراکز عرضه این بازی ها کرده است. وی با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای و درگیری فکری خانواده ها و نوجوانان در این زمینه افزود: متأسفانه افرادی هستند که آگاهانه یا ناآگاهانه اقدام به عرضه و توزیع بازی های غیرمجاز می کنند و از عواقب آن خیردار نیستند. رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان با اشاره به نتایج سوء استفاده از این بازی ها در روح و روان نوجوانان از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند. کرمی با بیان اینکه بازی های غیرمجاز منجر به ایجاد اختلال های رفتاری و روان پریشی در میان کودکان و نوجوانان می شود، تصریح کرد: البته بازی خطرناک از جمله ننگ آبی در زنجان مشاهده شده است. وی با هشدار به عرضه کنندگان چنین بازی هایی، گفت: بعد از این در صورت مشاهده چنین مواردی، برخورد جدی تری با عوامل عرضه انجام می شود. رئیس امور هنری و سینمایی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان زنجان با بیان اینکه جلوگیری از انتشار این بازی ها نیازمند همکاری همگانی است، اضافه کرد: با توجه به اینکه مجوز فعالیت چنین واحدهایی را اتاق اصناف صادر می کند از همین رو نیازمند همکاری بیشتر در برخورد با متخلفان در این بخش هستیم. کرمی با بیان اینکه در برخی از موارد انتشار چنین بازی هایی بدون آگاهی صورت می گیرد، از شهروندان خواست فقط بازی هایی که دارای هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند را خریداری کنند و بازی های فاقد این هولوگرام را خریداری نکنند.



رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز: مخالف برخورد پلیسی با مقوله بازی ها هستیم (۱۳۹۵/۰۶/۱۵-۱۳۹۴)

خسرو کردمیهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، اخیراً اعلام کرده که نباید با پلیس بازی با بازی های ویدیویی غیرمجاز برخورد کرد.

نحوه درست برخورد با بازی های ویدیویی مشکل دار یکی از بحث های همیشگی مطرح شده در کشورمان بوده که معمولاً شاهد برخورد هایی چون جمع آوری بازی ها از بازار و رفتار های مشابه در این مورد هستیم. حال خسرو کردمیهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، اخیراً در این مورد مصاحبه ای با اینکنا داشته و گفته که مخالف برخورد های پلیسی و نظامی با مقوله بازی های ویدیویی است.

همچنین اخیراً آماری از جانب نیروی انتظامی مبنی بر جمع آوری ۱۱ میلیون نسخه بازی ویدیویی غیرمجاز با محتوای شیطان پرستی منتشر شده بود که کردمیهن به این موضوع هم واکنش نشان داد و گفت:

این آمار را قبول ندارم؛ چراکه نیروی انتظامی هیچ گونه کارشناسی در حوزه بازی های رایانه ای ندارد و البته قانون هم اینچنین تعریف کرده است که نیروی انتظامی نباید در حوزه بازی ها ورود کنند و البته خودشان هم بارها به صراحت اعلام کرده اند که هیچ کارشناسی در این حوزه ندارند. حال چگونه می توانند اینچنین آماری را منتشر کنند؟

این آمار اشتباه است؛ پیش از آنکه دستور قضایی درباره محتوای نامناسب آن بخورد. انتشار چنین آماری افکار عمومی را تشویش می کند و ما نباید به واسطه آمار و گزارشات، خودمان را پررنگ جلوه ببخشیم و به آن رنگ و لعاب دهیم. چیزهایی را که نباید بگوییم می گوییم؛ پیش از آنکه قانون به ما اجازه بدهد به آن عمل کنیم و درباره آن حرف بزنیم. پلیس چگونه می تواند ادعا کند که ۱۱ میلیون بازی و سی دی را که توقیف کرده است، با محتوای شیطان پرستی است؟ اگر پلیس بتواند عناوین ۳۰ بازی شیطان پرستی را درست مطرح کند، یک جایزه پیش من دارد. هر موضوعی کارشناس خود را می طلبد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی این امر است.

پاکسازی هایی که از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، هیچ یک عودت داده نمی شود؛ چرا که همه جمع آوری شده ها غیرمجاز هستند. همه پاکسازی ها کارشناسی شده است و هیچ یک از پاکسازی ها بدون کار کارشناسی نیست. ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در کل استان ها زیر نظر ادارات فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها با هماهنگی مرجع قضایی استان و نیروی انتظامی استان تشکیل شده است و کارهای پاکسازی انجام می شود.

کردمیهن همچنین در ادامه صحبت هایش در رابطه با نوع برخورد صحیح با بازی های غیرمجاز گفت:

اصلی ترین راهی که باید انجام دهیم حوزه ایجابی است. ما به هیچ عنوان در حوزه سلبی نمی توانیم به صورت ۱۰۰ درصد موفق باشیم؛ بنابراین پیشنهاد می کنم کارهای ایجابی از سوی آموزش و پرورش، صلوسیما و رسانه ها انجام شوند. یعنی همگی عزم شان را جزم کنند و نسبت به اطلاع رسانی و فرهنگ سازی به خانواده ها تلاش کنند. با پلیس بازی و ریختن در میانه ها و جمع آوری بازی های غیرمجاز موفق نخواهیم شد، مگر آنکه مردم متوجه این خطر شوند. متأسفانه پلیس عصر روز گذشته از ساعت ۱۵ تا ۲۲ در قالب فعالیتی غیرکارشناسی اقدام به پاکسازی منطقه میدان امام خمینی کرد که این امر یک سری تشنج ها و مشکلاتی را ایجاد کرده است. ۹۹ درصد بازی هایی که روز گذشته توقیف شده است، کاملاً بازی های مجاز بود؛ به دلیل آنکه بدون کارشناسی کار را انجام داده اند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نظر شما در مورد توضیحات رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای چیست؟

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۱۶

