

۱۳۹۴/۱۲/۱۹

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





# سازمان

MAR 09 2016

چهارشنبه ۱۹  
اسفند

۳۳  
م  
۶

اذان صبح ۵:۰۰ طلوع آفتاب ۶:۲۳ اذان ظهر ۱۲:۱۵ اذان مغرب ۱۸:۲۵

قیمت ایزمباده ای (ریال)		
▲ ۱۱	۳۰۲۱۲	دلار
▼ ۱۳۳	۳۳۱۴۴	یورو
▼ ۲۰۷	۴۲۸۴۷	پوند
▲ ۱۱۳	۲۶۸۲۱	صدین
▲ ۳	۸۲۲۶	درهم امارات
▼ ۱۲۰	۳۰۲۶۷	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۳۵	دلار
۳۷۸۰	یورو
۴۹۲۰	پوند
۳۰۹۰	صدین
۹۴۰	درهم امارات
۱۱۸۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۳۲۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۱۱۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۲۶۰۰۰	نیم سکه
۲۸۱۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	دجال هدیه مسئولان به گیرهای ایرانی	
۳	نیروی هوایی ارتش از «حمله به اچ 3» رونمایی می کند	
۴	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	
۵	شناسایی 47000 نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از 5 مرکز توزیع در زاهدان	
۵	آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان	
۵	شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در زاهدان	
۶	شناسایی ۴۷۰۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز	
۶	چهارمین دوره مسابقه های ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان آغاز شد	
۶	شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در زاهدان	
۷	شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز...	
۷	آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان/از ایده بازی تا بازاریابی	
۸	۱۷۱۸۰ بازی های رایانه ای؛ در دنیای امروز تنها سرگرمی برای کودکان محسوب نمی شود	
۸	مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد کاشان شروع شد	
۸	هدف اصلی بازی های رایانه ای تغییر سبک زندگی است	
۹	آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان/از ایده بازی تا بازاریابی	
۱۰	شناسایی ۴۷۰۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز	
۱۰	مرکز هنرهای رقصی بسیج، بازی "موتور سوار" را منتشر کرد	
۱۰	فعالیت 35 شرکت دانش بنیان در قم	
11	تولید بازی «171#»؛ سفر جنجالی «187#»؛ سرآغاز دستاوردهای ملی است	



11	افزایش کیفی بازی های رایانه ای در دستور کار مسئولان قرار گیرد	خبرگزاری فارس
11	آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان	شرکت خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
12	فعالیت 35 شرکت دانش بنیان در قم	مستقل
12	ظرفیت شرکت های خصوصی در تولید بازی های رایانه ای مورد استفاده قرار گیرد	خبرگزاری فارس
13	بازی های جعبه جادو و صفر تا صد روغایی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
13	فعالیت 35 شرکت دانش بنیان در قم	خبر نیوز
14	شناسایی 47000 نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از 5 مرکز توزیع در زاهدان	هدانا
14	موتور سوار	خبر نیوز
14	مرکز هنرهای رقصی بسیج بازی موتور سوار را منتشر کرد	خبر نیوز
15	تولید بازی «سفر جنگالی» سرآغاز دستاوردهای ملی است	مستقل
15	بازی اندرویدی «171#8؛ موتور سوار» منتشر شد+دانلود	خبرگزاری فارس
15	بازی اندرویدی «موتور سوار» منتشر شد+دانلود	خبرگزاری فارس
16	35 شرکت دانش بنیان در استان قم فعالیت می کنند	خبرگزاری فارس
16	کسب رتبه برتر توسط بازیکن تیریزی در مسابقات جام بازی های رایانه ای	خبرگزاری فارس
17	بازی اندرویدی «موتور سوار» منتشر شد+دانلود	دانشجو
17	گیمر تیریزی جزو نفرات برتر بازی های رایانه ای خلیج فارس شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
17	جلوه های زندگی اسلامی را در بازی های رایانه ای به نمایش بگذاریم/ وقت آن رسیده تا از لاک تدافعی بیرون بیاییم	خبرگزاری فارس
18	بازی اندرویدی «موتور سوار» +دانلود	9۹۸

تعداد محتوا : ۳۷

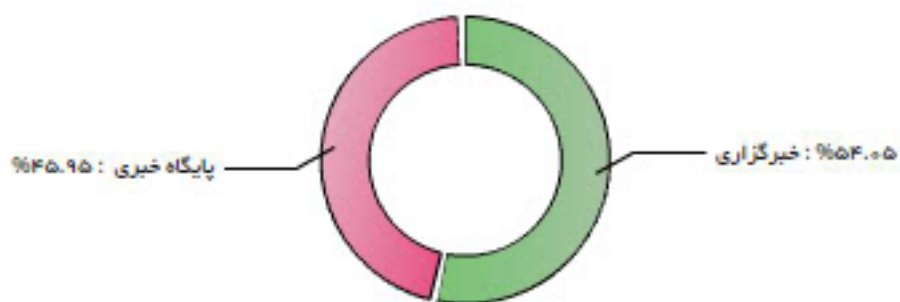


پایگاه خبری

۱۷

خبرگزاری

۲۰



## دجال هدیه مسئولان به گیم‌های ایرانی (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

گروه فضای مجازی: قرار بود درب را باز نکنیم اما دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی «Metal Gear Solid ۵» وارد خانه های ایرانیان شده است. آیا مسئولان خبر از این بازی دارند؟

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا)، همه ما از کودکی آموخته ایم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی درب خانه مان را زد درب را به رویش باز نکنیم، اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده است و توانسته وارد خانه ها شود و در حال شست و شوی فکری جوانان و فرزندان مان است! بچه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی ویدیویی وارد خانه های ما کرده اند!

در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم «Nuclear» آتمی» از یک بازی ویدیویی به نام «Metal Gear Solid ۵» کنجکاو به تحلیل و محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدیم و همین امر باعث شد تا متوجه شویم این بازی با محتوای درون خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای ظهور آرماگدون توسط شخصیت پر طرفدار بازی ویدیویی هستند! این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در میان جوانان جهان پرطرفدار شده است. البته این جمله مبنی بر اینکه می گفتند «دجال به دنبال جوانان است که ارتش خود را از آنان تشکیل دهد یعنی چه!» الان مصداق می یابد.

به نظر برخی از هموطنان دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن خواندن صهیونیست ها نیز از تعصب بی جا نشأت می گیرد، اما اگر خیال بود صهیونیست ها این همه هزینه نمی کردند تا بازی ای با این محتوا تولید کنند و افکار جوانان را برای جنگ اتمی آماده کنند و اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای هم که باشند و حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک معتقد جهان نیز حاضر نیستند جوانان و فرزندان شان اینچنین توسط صهیونیست ها شستشوی مغزی شوند.

البته امیدواریم مسئولان حوزه گیم بیشتر به اهمیت بازی های رایانه ای پی ببرند؛ چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی ها و محصولات روی بیاورند و در صورتی که جلوی چنین بازی هایی گرفته نشود و اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای به عمل نیاید طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقات شومی که دشمنان انتظارش را دارند و برای آن سرمایه گذاری های کلان کرده اند به وقوع خواهد پیوست و ما فقط در لحظه آخر متوجه می شویم و تنها نظاره گر نابودی فرهنگ مان هستیم! زمانی که کار از کار گذشته و تنها می توان نظاره گر بود!!

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

تصویر (۱) چشم راست ندارد / بر پیشانی خود نشانه ای از کفر دارد / موهای مجعد دارد / صورت قرمز و خونین دارد و آتش به همراه دارد کجیزی در چشم لوست که گویی آمیخته به خون است

سوار بر مرکب سفید می شود/ کاراکتر اصلی سوار بر اسب سفید در مناطق بیابانی خاورمیانه می تازد

فریبکار/ یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری می باشد و بر باژوی راست اش آرم روباه دارد!

لشکرگیری از بین جوانان او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد/ کاراکتر اصلی به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً نوجوان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده است که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست گویی همچون ستاره ای در دل تاریکی می درخشد!

برای جذب و نفوذ از جاذبه های جنسی استفاده می کند

سرنوشتش به منطقه خاورمیانه گره خورده/ در دیالوگ های بازی به انقلاب اسلامی ایران، عراق، مصر، افغانستان، لبنان و اسرائیل و تغییر و تحولات منطقه به وضوح اشاره می شود.

مشخصات منقی بازی:

کودک سرراهی است / ادعای پیامبری می کند (پیامبر دروغین) / پلید و ضد دین است/ سرنوشتش به آخرالزمان و روز رستاخیز مربوط می شود / در متن آهنگ به وضوح این ها اشاره شده است! همچنین این قسمت از بازی طوری به پایان می رسد که کاراکتر داستان و لشکریانش برای جنگی بزرگتر آماده می شوند!

حضرت علی (علیه السلام) از پیامبر اکرم (ص) نقل می کند که فرمود: پیش از قیامت ۱۰ امر حتمی واقع می شود که خروج سفیانی و دجال از امور حتمیه ای است که اتفاق می افتند.

خروج سفیانی: پیش از ظهور مردی از نسل اوسقیان در منطقه شام خروج می کند و با تظاهر به دینداری گروه زیادی از مسلمانان را می فریبد و به گرد خود می آورد و بخش گسترده ای از سرزمین های اسلام را به تصرف خویش در می آورد و بر مناطق پنجگانه شام، حُمص، فلسطین، اردن و قنسرین (نام شهری در نزدیکی حلب) و منطقه عراق سیطره می یابد و در کوفه و نجف به قتل عام شیعیان می پردازد و برای کشتن و یافتن آنان جایزه تعیین می کند آنگاه که از ظهور امام زمان (عج) باخبر می شود با سپاهی گران به جنگ وی می رود که در منطقه بیناد (بین مکه و مدینه) با سپاه امام (ع) برخورد می کند که داعش نشانه این خروج است!

خروج دجال: دجال فردی است که در آخر الزمان خروج می کند. در مورد دجال نظریه های متعددی طرح شده است، مثلاً گروهی آن را فردی نامیده اند و دسته ای آن را جریانی می دانند و نه شخص معین. همچنین شعر در مورد شخصیت اصلی بازی (رییس بزرگ) است.

شعر آهنگ بازی:

Standing on the edge of the crater — ایستاده در لبه دهانه آتشفشان

— Like the prophet sonc e said — مانند پیامبران یک بار گفت

and the ashes are all cold now — و خاکسترشان در حال حاضر همگی سرد است

No more bullets and the embers are dead — نه هیچ گلوله ای بیشتر و خاکسترهای سوخته مرده اند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) — Whispers in the air tell the tales — زمزمه های پخش شده در هوا داستانی را روایت می کنند  
 — Of the brothers gone — از برادران رفته  
 — Desolation, devastation — ویرانی، خرابی  
 — What a mess we made, when it all went wrong — چه افتضاحی به بار آوردیم ، زمانی که همه در غفلت بودند  
 — Watching from the edge of the circus — تماشا از لبه حلقه سیرک  
 — For the games to begin — برای آغاز بازی  
 — Gladiators draw their swords — گلادیاتورها شمشیر خود را می کشند  
 — Form their ranks for Armageddon — تشکیل صفوف خود برای روز رستاخیز آرمگدون  
 — I'm nuclear — من اتمی ام  
 — I'm wild — من وحشی ام  
 — I'm breaking up inside — من خرد شده ام به درون  
 — heart of broken glass — یک قلب از خرده شیشه  
 — Defiled — پلید نجس  
 — Deep inside — از درون عمیق و ژرف  
 — The a bandoned child — یک کودک رها شده  
 — Standing on the edge of the underworld — ایستاده بر لبه دنیای زیر خاک (دنیای مردگان)  
 — Looking at the abyss — نگاهی به پرتگاه  
 — And I'm hoping for some miracle — و امیدوارم به بعضی معجزات  
 — To breakout to escape from all this — برای شکستن باید فرار کرد از تمام اینها  
 — Whispers in the air tell the tales — زمزمه های پخش شده در هوا داستانی را روایت میکنند  
 — Of a life that's gone — یک زندگی که از دست رفته  
 — Desolation, devastation — ویرانی، خرابی  
 — What a mess we made, when it all went wrong — چه افتضاحی به بار آوردیم ، زمانی که همه در غفلت بودند  
 — I'm nuclear — من اتمی ام  
 — I'm wild — من وحشی ام  
 — I'm breaking up inside — من خرد شده ام به درون  
 — heart of broken glass — یک قلب از خرده شیشه  
 — Defiled — پلید نجس  
 — Deep inside — از درون عمیق و ژرف  
 — The a bandoned child — یک کودک رها شده

یکی دیگر از نکات قابل توجه در شعر متن آهنگ این است که چرا متن شعر به اتمی بودن، وحشی بودن و ناپاک بودن تأکید دارد؟! به این دلیل که رژیم صهیونیستی با اعتقاد به آرمگدون، ممکن است در آینده با بمب اتمی به ایران و کشورهای اسلامی حمله اتمی کنند و باعث مرگ میلیون ها نفر شوند و می خواهد از قبل ذهنیت جوانان دنیا را آماده کند و قباحات آنرا از بین ببرد!



## هدایا

### نیروی هوایی ارتش از «حمله به اج ۳» رونمایی می کند (۱۳۹۴/۱۲/۱۸)

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی «شکارچی» که در مرکز بازی های رایانه اداره عقیدتی سیاسی این یگان در حال طراحی است بازدید کرد.

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی «شکارچی» که در مرکز بازی های رایانه اداره عقیدتی سیاسی این یگان در حال طراحی است بازدید کرد.

به گزارش ایستاد امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز با بیان اینکه هدف از ساخت این بازی ها اشاعه فرهنگ ایثار و مقاومت در بین نسل جدید است گفت: خوشحالیم که با استفاده از تخصص سربازان وظیفه بتوانیم از این طریق به اشاعه فرهنگ اسلامی کمک کنیم و در این مسیر قدم برداریم.

وی ادامه داد: همانطور که دشمنان در آن سوی مرزها از طریق فضای مجازی جوانان و نوجوانان ما را هدف قرار داده اند، ما نیز باید بتوانیم با برنامه ریزی صحیح و اقدام به موقع پاسخ آنها را بدهیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گزارش ایسنا، مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی از اوایل سال ۹۴ با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه و مدیریت و نظارت معاونت تبلیغات و روابط عمومی نهجا راه اندازی شد، این مرکز نسبت به ساخت بازی های رایانه ای اقدام کرده که اولین محصول آن تحت عنوان «حمله به اچ ۳» آماده بهره برداری و رونمایی است.

این مرکز اخیراً در جدیدترین محصول خود به منظور ترویج فرهنگ مبارزه با تروریسم در بین کودکان و نوجوانان اقدام به ساخت بازی ۲ بعدی «شکارچی» به سبک پازل و در بیش از ۶۰ مرحله ویژه پلتفرم های PC و اندروید کرده است که این محصول به زودی از طریق شبکه بازار ارائه خواهد شد.



### برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳/۱۲/۹۴-۲۲۵۶)

با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، می توان برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد. این افراد بیش ترین جوایز را در دوره های مختلف جشنواره کسب کرده اند. این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

ستین ایزدی (۲ جایزه)

میلاذ بنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

فنی

سجاد بیگ جاتی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سپیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمدمهری بهفراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

داوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند. لازم به یادآوری است که جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.

علاقه مندان می توانند این گزارش را از آدرس <http://www.ireg.ir/s/ctb> دریافت نمایند.





## رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در گفت و گو با تسنیم: شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در زاهدان (۱۳۹۴/۱۲/۱۹) - ۲۰۰۵

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با خبرنگار رسانه خبرگزاری تسنیم، اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم.

وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخل، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت وپنجرین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند.

وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴، استان سیستان و بلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.



خبرگزاری صدا و سیما

## آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان (۱۳۹۴/۱۲/۱۹) - ۲۰۰۱

چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان آغاز شد.

به گزارش خبرنگاری صدا و سیما، مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان گفت: این دوره از مسابقات با حضور ۲۷ تیم با رقابت در تولید بازی آغاز شد.

سید اصغر خادم افزود: این مسابقات در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد به صورت ۴۸ ساعته برگزار می شود و دایره این مسابقات به صورت مستقیم در آیین اختتامیه انجام می شود.

وی هدف از برگزاری این مسابقات را توانمندسازی و تولید بازی های کامپیوتری منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست.

دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تاکنون سه دوره این مسابقات را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است.

این مسابقات تا ۲۱ اسفند در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان ادامه دارد.



## شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در زاهدان (۱۳۹۴/۱۲/۱۹) - ۲۰۰۵

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد.

به گزارش تسنیم، خسرو کردمیهن اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم.

وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخل، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت وپنجرین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند.

وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴، استان سیستان و بلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.



### شناسایی ۴۷۰۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد.

به گزارش جهان، خسرو کردمیهن در گفت و گو با تسنیم، اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم. وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخل، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت وپنجرین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند. وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴ استان سیستان وبلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.



### چهارمین دوره مسابقه های ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان آغاز شد

کاشان- ایرنا- چهارمین دوره مسابقه های ملی بازی سازی رایانه ای با عنوان IRANGDC۲۰۱۶ ساعت ۹ صبح روز چهارشنبه با رقابت ۲۷ تیم در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان آغاز شد.

به گزارش ایرنا رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان در آیین افتتاح این مسابقه ها اظهار کرد: تیم های شرکت کننده از سراسر کشور در سه بخش دانشجویی، دانش آموزی و آزاد در مدت زمان ۴۸ ساعت به ساخت بازی های رایانه ای با موضوع «مرز، پرواز، دفاع» تعیین شده از سوی هیات داوران می پردازند. مهدی اخباری افزود: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تاکنون سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است. وی تصریح کرد: از جمله تفاوت های این مسابقات با دوره های پیشین، انجام داوری مسابقه ها به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه و همچنین حضور ۶ داور مسابقات در طول انجام مسابقه در بین تیم هاست که به داوری موقت، راهنمایی و کمک های کلی تیم ها خواهند پرداخت. رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان ملاک داوران مسابقات را نوع طراحی، جلوه های ویژه و رابطه واژه های تعیین شده با بازی های ساخته شده عنوان کرد. به گفته رئیس برگزاری چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای همچنین در آیین اختتامیه هر تیم موظف است یک فیلم سه دقیقه ای از بازی خود را ارائه کند و یک جایزه ویژه نیز از سوی تماشاگران و بازیکنان در آیین اختتامیه به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت. وی اظهار کرد: بازی های رایانه ای تنها و صرفا یک بازی نیست بلکه صنعتی با گردش مالی بالا و به عنوان عاملی مهم و تاثیرگذار و قویترین رسانه مجازی است که بر رده سنی خاصی اثرگذار است که این اثرات می تواند تا پایان عمر همراه شخص باشد. رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان ابراز امیدواری کرد: برگزاری مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای با رویکرد آموزش و توانمندسازی تیم های شرکت کننده در سه دوره قبل به بلوغ و بازاریابی این بازی ها در صنعت بازی سازی رایانه ای کشور کمک کند.

۱۴۸۴/ ۳۰۰۹/۶۰۲۱



### شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در زاهدان

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد.

به گزارش سراج، خسرو کردمیهن اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم. وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخل، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت وپشتین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند. وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴، استان سیستان وبلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.



### شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز ... (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد. به گزارش تسنیم، خسرو کردمیهن اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم. وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخلی، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت وپشتین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند. وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴، استان سیستان وبلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.



### آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان / از ایده بازی تا بازاریابی (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از ساعت ۹ صبح امروز با حضور بیست و چهار تیم شرکت کننده از سراسر کشور در سالن غیاث الدین جمشید کاشانی آغاز شد.

مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از ساعت ۹ صبح امروز با حضور بیست و چهار تیم شرکت کننده از سراسر کشور در سالن غیاث الدین جمشید کاشانی آغاز شد.

به گزارش ایسکاتپوز، در مراسم افتتاحیه این مسابقه دکتر اخباری رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان بیان کرد: بازی های رایانه ای تنها و صرفاً در دنیای امروز دیگر بعنوان یک سرگرمی و تفریح برای کودکان و نوجوانان شناخته نمی شود بلکه یک صنعت با گردش مالی بسیار بالا می باشد و بعنوان عاملی مهم و تاثیرگذار و یکی از قویترین رسانه های مجازی است که بر رده سنی خاصی تاثیرگذار است که این اثرات می تواند تا پایان عمر همراه اشخاص باشد. رئیس برگزار ی این مسابقات در ادامه بیان کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان با برگزاری سه دوره از این مسابقات توانسته است نقش آموزش و توانمند سازی تیم های شرکت کننده در این مسابقات را به نحو احسن انجام دهد و اظهار امیدواری کرد که در این دوره از مسابقات بتوانیم به بلوغ و بازاریابی این بازی ها و صنعت دست پیدا کنیم.

در ادامه مراسم افتتاحیه دکتر لاجوردی رئیس کمیته داوران این مسابقات بیان کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تاکنون سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است.

وی اضافه کرد: از جمله تفاوت های این مسابقات با دوره های پیشین، انجام داوری مسابقه ها به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه و همچنین حضور ۶ داور مسابقات در طول انجام مسابقه در بین تیم هاست که به داوری موقت، راهنمایی و کمک های کلی تیم ها خواهند پرداخت.

دکتر لاجوردی همچنین گفت: در آیین اختتامیه هر تیم موظف است یک فیلم سه دقیقه ای از بازی خود را ارائه کند و نیز یک جایزه ویژه نیز از سوی تماشاگران و بازیکنان در آیین اختتامیه به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

در ادامه به قید قرعه سه واژه مرز - دفاع و پرواز از سوی سه نفر از تیم های شرکت کننده از بین بیست واژه انتخاب شد که تیم های باید به مدت ۴۸ ساعت با خلق یک ایده یک بازی جدید سازند.



**۱۷۱# بازی های رایانه ای & ۱۸۷: در دنیای امروز تنها سرگرمی برای کودکان محسوب نمی شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۹/۱۹)**

به گزارش خبرگزاری فارس از کاشان، مهدی اخباری صبح امروز در مراسم افتتاحیه مسابقات بازی سازی رایانه ای اظهار کرد: بازی های رایانه ای در دنیای امروز یک صنعت با گردش مالی بسیار بالاست و به عنوان عاملی مهم و تأثیرگذار و یکی از قویترین رسانه های مجازی است که بر رده سنی خاصی تأثیرگذار است که این اثرات می تواند تا پایان عمر همراه اشخاص باشد.

رئیس برگزاری این مسابقات در ادامه بیان کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان با برگزاری سه دوره از این مسابقات توانسته است نقش آموزش و توانمندسازی تیم های شرکت کننده در این مسابقات را به نحو احسن انجام دهد.

وی خاطرنشان کرد: انتظار می رود در این دوره از مسابقات بتوانیم به بلوغ و بازاریابی این بازی ها و صنعت دست پیدا کنیم.

در ادامه مراسم افتتاحیه رئیس کمیته داوران این مسابقات بیان کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تا کنون سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است.

محمدرضا لاجوردی تصریح کرد: از جمله تفاوت های این مسابقات با دوره های پیشین، انجام داورى مسابقه ها به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه و همچنین حضور ۶ داور مسابقات در طول انجام مسابقه در بین تیم هاست که به داورى موقت، راهنمایی و کمک های کلی تیم ها خواهند پرداخت.

وی همچنین گفت: در آیین اختتامیه هر تیم موظف است یک فیلم سه دقیقه ای از بازی خود را ارائه کند و نیز یک جایزه ویژه نیز از سوی تماشاگران و بازیکنان در آیین اختتامیه به بهترین بازی تعلق می گیرد.

در ادامه به قید قرعه سه واژه مرز، دفاع و پرواز از سوی سه نفر از تیم های شرکت کننده از بین ۲۰ واژه انتخاب شد که تیم ها باید به مدت ۴۸ ساعت با خلق یک ایده یک بازی جدید بسازند.

مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از صبح امروز با حضور ۳۰ تیم شرکت کننده از سراسر کشور در سالن غیاث الدین جمشید کاشانی شروع شد.

**مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد کاشان شروع شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۹/۱۹)**

مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از ساعت ۹ صبح امروز با حضور بیست و چهار تیم شرکت کننده از سراسر کشور در سالن غیاث الدین جمشید کاشانی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان شروع شد.

به گزارش خبرنگار ایلنا در کاشان در مراسم افتتاحیه این مسابقه اخباری، رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان اظهار کرد: بازی های رایانه ای تنها و صرفاً در دنیای امروز دیگر به عنوان یک سرگرمی و تفریح برای کودکان و نوجوانان شناخته نمی شود بلکه یک صنعت با گردش مالی بسیار بالاست و به عنوان عاملی مهم و تأثیرگذار و یکی از قوی ترین رسانه های مجازی است که بر رده سنی خاصی تأثیرگذار است که این آثار می تواند تا پایان عمر همراه اشخاص باشد.

رئیس برگزاری این مسابقات افزود: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان با برگزاری سه دوره از این مسابقات توانسته است نقش آموزش و توانمندسازی تیم های شرکت کننده در این مسابقات را به نحو احسن انجام دهد و اظهار امیدواری کرد که در این دوره از مسابقات بتوانیم به بلوغ و بازاریابی این بازی ها و صنعت دست پیدا کنیم.

در ادامه مراسم افتتاحیه لاجوردی: رئیس کمیته داوران این مسابقات اظهار کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تاکنون سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است.

وی تصریح کرد: از جمله تفاوت های این مسابقات با دوره های پیشین، انجام داورى مسابقه ها به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه و همچنین حضور ۶ داور مسابقات در طول انجام مسابقه در بین تیم هاست که به داورى موقت، راهنمایی و کمک های کلی تیم ها خواهند پرداخت.

لاجوردی گفت: در آیین اختتامیه هر تیم موظف است یک فیلم سه دقیقه ای از بازی خود را ارائه کند و نیز یک جایزه ویژه نیز از سوی تماشاگران و بازیکنان در آیین اختتامیه به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

در ادامه به قید قرعه سه واژه مرز - دفاع و پرواز از سوی سه نفر از تیم های شرکت کننده از بین بیست واژه انتخاب شد که تیم های باید به مدت ۴۸ ساعت با خلق یک ایده یک بازی جدید بسازند.

**هدف اصلی بازی های رایانه ای تغییر سبک زندگی است (۱۳۹۴-۱۲/۱۹/۱۹)**

یک کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است: لابی گیم دنیا نمی خواهد بازی هایی با الگوی اسلامی طراحی شود و ما باید به تولید بازی هایی بیزدازیم که شیوه و سبک زندگی ایرانی - اسلامی را ترویج کنیم.

محمد امین حاجی هاشمی کارشناس بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگار مهر، در ارتباط با صنعت بازی سازی گفت: بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) از دهه ۱۹۹۰ آغاز شد و تا سال ۲۰۱۰ به اوج خود رسیده؛ این صنعت، در سال های اخیر، دوران بلوغ خود را پشت سر گذاشته است و پس از سیر نزولی بازی های ویدیویی از سال ۲۰۱۰ به بعد، دور جدیدی از بازی های رایانه ای ظهور کرده است.

این کارشناس بازی های رایانه ای عنوان کرد: تغییر و تحولات در این حوزه، از سرعت بالایی برخوردار است به طوری که طی بیست سال اخیر بعد از بازی های ویدیویی و رایانه ای، بازی های موبایلی هم پا به این عرصه گذاشتند.

وی با اشاره به این که امروز در دنیا بازی های رایانه ای جای سینما را گرفته اند، ادامه داد: متوسط سن کاربران بازی های رایانه ای در غرب، به مرز ۳۰ سال رسیده است و این نشان می دهد علاوه بر جوان ها، قشر میان سال و کهن سال نیز به بازی های رایانه ای روی آورده اند و اگر می خواهیم حرف خود را در این قضا منتشر کنیم باید همه افراد درگیر این حوزه را در نظر بگیریم.

حاجی هاشمی در رابطه با ضرورت تولید بازی های رایانه ای در کشور گفت: ما باید سبک و شیوه جدیدی از بازی ها را از لحاظ سناریو و گیم پلی (طراحی بازی) تولید کنیم چراکه شرکت های حاضر در لابی گیم دنیا یعنی مجموعه ESA نمی خواهند بازی هایی با الگوهای اسلامی در دنیا معرفی و ساخته شوند تا بتوانند اهداف خود را که همان خشونت و مسائل غیر اخلاقی است، ترویج دهند.

وی در همین رابطه تصریح کرد: مجموعه ای از این شرکت ها که بعضی از آن ها صهیونیستی هستند طی این سال ها بازی های ضد اسلامی و ضد ایرانی زیادی در دنیا ساختند.

حاجی هاشمی با اشاره به این که باید موضوعات بیداری اسلامی را در بازی های ایرانی ترویج داد اذعان داشت: در بازی های غربی تلاش می شود علاوه بر موج اسلام هراسی و القای خشونت به کاربران با نشر مسائل غیر اخلاقی، سبک زندگی جامعه را هم تغییر دهند.

این کارشناس بازی های رایانه ای با بیان ظرفیت شرکت های ایده پرداز کشور در این حوزه، گفت: در ساخت بازی ها باید از شرکت ها و مجموعه های کوچک شروع کنیم، زیرا ایده های خوبی در این مجموعه ها شکل می گیرد که با جذب و حمایت از آن ها می توان به موفقیت های خوبی به خصوص در بازی های موبایلی رسید.

حاجی هاشمی در بخش دیگری از سخنانش درباره ورود جشنواره عمار به حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: امروز، رسانه بسیاری از مردم دنیا، بازی رایانه ای است به همین دلیل عمار ابزار خودش را درست تشخیص داده و بعد از سینما به سراغ بازی های رایانه ای آمده است اما باید بدانیم از این ابزار چگونه برای انتقال پیام خودمان و روشنگری در رابطه با مسائل ناب دینی استفاده کنیم. در همین راستا باید بعد از طراحی سناریو و بازی نامه های بومی به سراغ طراحی گیم پلی جدید برویم چرا که بسیاری از مردم دنیا از بازی های رایانه ای به شکل کنونی که اساس آن بر ترس، غارتگری، خشونت و مسائل غیر اخلاقی است خسته و دلزده شده اند و به دنبال جایگزینی برای آن هستند.

وی با اشاره به جشنواره بازی های رایانه ای عمار تصریح کرد: عمار به دنبال تغییر فضا و ارائه حرفی جدید در این حوزه است و می تواند موضوعات به روز و زمین مانده مثل مسائل انقلاب اسلامی، بیداری اسلامی و ... را که شرکت های غربی به صورت وارونه و تحریف شده معرفی می کنند، برای کشورهای مسلمان مطرح کند و رسانه قشر بزرگی در جهان باشد که از بازی های غربی خسته شدند.



## آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان / از ایده بازی تا بازاربایی (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از ساعت ۹ صبح امروز با حضور بیست و چهار تیم شرکت کننده از سراسر کشور در سالن غیاث الدین جمشید کاشانی آغاز شد.

"پایگاه دانشجویی صدای آزاد" (sedayeazad.com): در مراسم افتتاحیه این مسابقه دکتر اخباری رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان بیان کرد: بازی های رایانه ای تنها و صرفاً در دنیای امروز دیگر بعنوان یک سرگرمی و تفریح برای کودکان و نوجوانان شناخته نمی شود بلکه یک صنعت با گردش مالی بسیار بالا می باشد و بعنوان عاملی مهم و تاثیرگذار و یکی از قویترین رسانه های مجازی است که بر رده سنی خاصی تاثیرگذار است که این اثرات می تواند تا پایان عمر همراه اشخاص باشد.

رئیس برگزار ی این مسابقات در ادامه بیان کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان با برگزاری سه دوره از این مسابقات توانسته است نقش آموزش و توانمند سازی تیم های شرکت کننده در این مسابقات را به نحو احسن انجام دهد و اظهار امیدواری کرد که در این دوره از مسابقات بتوانیم به بلوغ و بازاربایی این بازی ها و صنعت دست پیدا کنیم.

در ادامه مراسم افتتاحیه دکتر لاجوردی رئیس کمیته داوران این مسابقات بیان کرد: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تاکنون سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است.

وی اضافه کرد: از جمله تفاوت های این مسابقات با دوره های پیشین، انجام دوری مسابقه ها به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه و همچنین حضور ۶ داور مسابقات در طول انجام مسابقه در بین تیم هاست که به دوری موقت، راهنمایی و کمک های کلی تیم ها خواهند پرداخت.

دکتر لاجوردی همچنین گفت: در آیین اختتامیه هر تیم موظف است یک فیلم سه دقیقه ای از بازی خود را ارائه کند و نیز یک جایزه ویژه نیز از سوی تماشاگران و بازیکنان در آیین اختتامیه به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

در ادامه به قید قرعه سه واژه مرز - دفاع و پرواز از سوی سه نفر از تیم های شرکت کننده از بین بیست واژه انتخاب شد که تیم های باید به مدت ۴۸ ساعت با خلق یک ایده یک بازی جدید سازند.



**شناسایی ۴۷۰۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز**

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد.

به گزارش پایگاه ۵۹۸، خسرو کردمیهن در گفت و گو با تسنیم، اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم. وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخل، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت وپنجرین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند. وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴، استان سیستان وبلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.

**همزمان با سالگرد عملیات "بدر"؛ مرکز هنرهای رقصی بسیج، بازی "موتور سوار" را منتشر کرد**

همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج بازی اندرویدی "موتور سوار" را روانه بازار کرد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی «تسینیم آنلاین»: همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر مرکز هنرهای رقصی بسیج بازی موتور سوار را منتشر کرد. این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربرد را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های تبرد می کند و کاربرد می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد. گفتنی است این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده از ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است و می توان این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کرد.

**فعالیت ۳۵ شرکت دانش بنیان در قم**

به گزارش خبرگزاری فارس از قم، سید حسین اخوان علوی ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرآیند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنگالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، به فعالیت شرکت های دانش بنیان در ایران اسلامی اشاره و اظهار کرد: قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان در مجلس شورای اسلامی به تصویب رسیده تا این شرکت ها بتوانند به دستاوردهای مطلوب تری در حوزه های تخصصی خود برسند. وی با بیان اینکه ۳۵ شرکت دانش بنیان در استان قم فعالیت دارد اضافه کرد: اکنون استان قم در حوزه شرکت های دانش بنیان جایگاه دوازدهم کشور را به خود اختصاص داده است.

رئیس پارک علم و فناوری استان قم از دغدغه مسئولان ارشد نظام اسلامی به ویژه رهبر انقلاب اسلامی در حوزه جنگ نرم یاد و خاطرنشان کرد: اقتصاد مقاومتی مورد تأکید رهبر انقلاب اسلامی قرار گرفته است که در این فرهنگ بر استفاده از ظرفیت شرکت های دانش بنیان تأکید می شود زیرا فعالیت های دانش محور می تواند ایران را در حوزه های مختلف به دستاوردهای مطلوب برساند.

وی با تأکید بر اینکه تکیه بر درآمد فروش نفت نمی تواند نظام را به خواسته های مورد نظر برساند ادامه داد: سرمایه های گسترده در عرصه های مختلف نظام اسلامی از جمله آی تی و نانو تکنولوژی وجود دارد که باید نیروهای انسانی متخصص به این عرصه ها وارد شده و فعالیت های مورد نیاز را انجام دهند. اخوان یادآور شد: حوزه کسب و کار بازی های رایانه ای بدون وجود مدیران توانمند، تفکر و ابتکار متخصصان نتیجه بخش نخواهد بود به همین علت موسسه های فرهنگی و حوزه های علمیه می توانند پشتیبان مناسبی برای فراهم سازی مقدمات این حوزه باشند. وی با اعلام این خبر که بنیاد ملی نخبگان از بازی سفر جنگالی حمایت می کند خاطرنشان کرد: پارک علم و فناوری با استفاده از ظرفیت های خود از فعالیت شرکت های دانش بنیان حمایت می کند اما باید دستگاه های فرهنگی و علمی دیگر نیز در این راستا اقدامات مناسبی را نیز در دستور کار خود قرار دهند.



### تولید بازی & #۱۷۱: سفر جنجالی & #۱۸۷: سر آغاز دستاوردهای ملی است (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

به گزارش خبرنگاری فارس از قم، هادی کافی ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرآیند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، با بیان اینکه بعد از برجام تحریم های حوزه بازی های رایانه ای برداشته نشده است، اظهار کرد: تکنولوژی بازی های رایانه ای فناوری پیشرفته ای است که اهداف فرهنگی و اقتصادی بسیاری را در خود جای داده است و اجازه نمی دهند کشوری با اهداف اسلامی بتواند از این تکنولوژی استفاده کند.

وی با اشاره به اینکه برخی از بازی های رایانه ای اهداف سیاسی مشخصی دارد تصریح کرد: درآمد بازی های رایانه ای در آمریکا از درآمد سینما و موسیقی این کشور بیشتر است و اسامیل چین در حوزه درآمد بازی های رایانه ای از کشور آمریکا جلو زده است.

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نگاه کشورهای غربی نسبت به درآمد حوزه بازی های رایانه ای یاد و خاطرنشان کرد: بازی کلش آف کلنز نزدیک به ۵.۵ میلیون کاربر در ایران دارد و اکنون این بازی در میان جوانان و نوجوانان نفوذ پیدا کرده و اهداف فرهنگی صهیونیست در این بازی دنبال می شود.

وی به سخنان رهبر انقلاب اسلامی در مورد اهمیت مقابله با دشمن در عرصه جنگ نرم اشاره کرد و یادآور شد: تولید بازی سفر جنجالی سرآغاز دستاوردهای بزرگ ملی است که می تواند نظام اسلامی را در حوزه بازی های رایانه ای به جایگاه های بالاتر برساند؛ برای اینکه حرکت موسسه های خصوصی به جریان های ملی تبدیل شود باید برنامه راهبردی منسجمی در دستور کار قرار گیرد که این برنامه نیازمند هماهنگی راهبردی دستگاه های مختلف است.

کافی یادآور شد: ایران در حوزه تکنولوژی و هنری در خاورمیانه و کشورهای اسلامی از نظر کیفی و کمی جایگاه نخست را به خود اختصاص داده است اما باید در بخش بازی های رایانه ای در سطح دنیا به رتبه های مطلوب تری برسد.

### افزایش کیفی بازی های رایانه ای در دستور کار مسئولان قرار گیرد (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

به گزارش خبرنگاری فارس از قم، سید رسول موسویان نژاد ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرآیند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، از تاثیر این بازی رایانه ای در راستای ترویج فرهنگ شهروندی و سبک زندگی اسلامی یاد کرد و افزود: شهرداری قم در ترویج فرهنگ ایرانی اسلامی نقش پر رنگی را بر عهده دارد و سازمان فرهنگی ورزشی نیز برچشم دار این حرکت است.

وی با تاکید بر اینکه سازمان فرهنگی ورزشی شهرداری قم برای رقابت با دیگر سازمان های فرهنگی ورزشی شهرداری های کلانشهرهای کشور تلاش می کند، تصریح کرد: ظرفیت های فرهنگی از جمله حوزه های علمی و دستاوردهای چاپ و نشر می تواند علاوه بر جبران کاستی های قم، این شهر را به الگویی برای شهرهای مختلف کشور تبدیل کند.

مدیرعامل سازمان فرهنگی ورزشی شهرداری قم خاطرنشان کرد: این سازمان ملی سال های اخیر تولیدات مختلفی را در حوزه های مختلف فرهنگی ارائه کرده که یکی از این حوزه ها بازی های رایانه ای است.

وی تولید بازی «سفر جنجالی» را گام مقدماتی برای ورود گسترده تر به حوزه بازی های رایانه ای دانست و عنوان کرد: با توجه به جذابیت های بازی های حرفه ای، افزایش کیفی بازی های رایانه ای باید در دستور کار مسئولان دستگاه های فرهنگی قرار گیرد و این امر بدون استفاده از ظرفیت موسسه های خصوصی متخصص امکان پذیر نیست.

موسویان نژاد یادآور شد: امیدواریم تولیدات محصولات فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای با توجه به تاثیرگذاری این حوزه در میان مخاطبان جوان و نوجوان افزایش کیفی مطلوبی داشته باشد.

### آغاز مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از ساعت ۹ صبح امروز با حضور بیست و چهار تیم شرکت کننده از سراسر کشور در سالن غیاث الدین جمشید کاشانی آغاز شد.

به گزارش خبرنگاری آنا، رئیس دانشگاه آزاد اسلامی کاشان در مراسم افتتاحیه این مسابقات اظهار کرد: «بازی های رایانه ای تنها و صرفاً در دنیای امروز دیگر به عنوان یک سرگرمی و تفریح برای کودکان و نوجوانان شناخته نمی شود بلکه یک صنعت با گردش مالی بسیار بالا است و به عنوان عاملی مهم و تاثیرگذار و یکی از قوی ترین رسانه های مجازی است که بر رده سنی خاصی تاثیرگذار است که این اثرات می تواند تا پایان عمر همراه اشخاص باشد.»

دکتر مهدی اخباری افزود: «دانشگاه آزاد اسلامی کاشان با برگزاری سه دوره از این مسابقات توانسته است نقش آموزش و توانمند سازی تیم های شرکت کننده در این مسابقات را به نحو احسن انجام دهد.» (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رئیس برگزاری این مسابقات ابراز امیدواری کرد که در این دوره از مسابقات بتوانیم به بلوغ و بازاریابی این بازی ها و صنعت دست پیدا کنیم. رئیس کمیته داوران این مسابقات نیز اظهار کرد: «دانشگاه آزاد اسلامی کاشان تاکنون سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کرده است.»

دکتر محمد لاجوردی تصریح کرد: «از جمله تفاوت های این مسابقات با دوره های پیشین، انجام داوری مسابقه ها به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه و همچنین حضور ۶ داور مسابقات در طول انجام مسابقه در بین تیم هاست که به داوری موقت، راهنمایی و کمک های کلی تیم ها خواهند پرداخت.» وی گفت: «در آیین اختتامیه هر تیم موظف است یک فیلم سه دقیقه ای از بازی خود را ارائه کند و نیز یک جایزه ویژه نیز از سوی تماشاگران و بازیکنان در آیین اختتامیه به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.»

در ادامه به قید قرعه سه واژه مرز - دفاع و پرواز از سوی سه نفر از تیم های شرکت کننده از بین بیست واژه انتخاب شد که تیم های باید به مدت ۴۸ ساعت با خلق یک ایده یک بازی جدید بسازند.



### رئیس پارک علم و فناوری استان قم خبر داد فعالیت ۳۵ شرکت دانش بنیان در قم (۱۳/۱۲/۱۳۹۴-۱۴/۱۲/۱۳۹۴)

رئیس پارک علم و فناوری استان قم با اشاره به تصویب قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان در مجلس شورای اسلامی و فعالیت ۳۵ شرکت دانش بنیان در استان قم گفت: اکنون قم در حوزه شرکت های دانش بنیان جایگاه دوازدهم کشور را به خود اختصاص داده است.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی خبرقم (قم تا)، سید حسین اخوان علوی ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرآیند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، به فعالیت شرکت های دانش بنیان در ایران اسلامی اشاره و اظهار کرد: قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان در مجلس شورای اسلامی به تصویب رسیده تا این شرکت ها بتوانند به دستاوردهای مطلوب تری در حوزه های تخصصی خود برسند. وی با بیان اینکه ۳۵ شرکت دانش بنیان در استان قم فعالیت دارد اضافه کرد: اکنون استان قم در حوزه شرکت های دانش بنیان جایگاه دوازدهم کشور را به خود اختصاص داده است.

رئیس پارک علم و فناوری استان قم از دغدغه مسئولان ارشد نظام اسلامی به ویژه رهبر انقلاب اسلامی در حوزه جنگ نرم یاد و خاطرنشان کرد: اقتصاد مقاومتی مورد تأکید رهبر انقلاب اسلامی قرار گرفته است که در این فرهنگ بر استفاده از ظرفیت شرکت های دانش بنیان تأکید می شود زیرا فعالیت های دانش محور می تواند ایران را در حوزه های مختلف به دستاوردهای مطلوب برساند.

وی با تأکید بر اینکه تکیه بر درآمد فروش نفت نمی تواند نظام را به خواسته های مورد نظر برساند ادامه داد: سرمایه های گسترده در عرصه های مختلف نظام اسلامی از جمله آی تی و نانو تکنولوژی وجود دارد که باید نیروهای انسانی متخصص به این عرصه ها وارد شده و فعالیت های مورد نیاز را انجام دهند.

اخوان یادآور شد: حوزه کسب و کار بازی های رایانه ای بدون وجود مدیران توانمند، تفکر و ابتکار متخصصان نتیجه بخش نخواهد بود به همین علت موسسه های فرهنگی و حوزه های علمیه می توانند پشتیبان مناسبی برای فراهم سازی مقدمات این حوزه باشند.

وی با اعلام این خبر که بنیاد ملی نخبگان از بازی سفر جنجالی حمایت می کند خاطرنشان کرد: پارک علم و فناوری با استفاده از ظرفیت های خود از فعالیت شرکت های دانش بنیان حمایت می کند اما باید دستگاه های فرهنگی و علمی دیگر نیز در این راستا اقدامات مناسبی را نیز در دستور کار خود قرار دهند.

منبع: فارس



### سرپرست سازمان فرهنگی و هنری شهرداری قم: ظرفیت شرکت های خصوصی در تولید بازی های رایانه ای

مورد استفاده قرار گیرد (۱۳/۱۲/۱۳۹۴-۱۴/۱۲/۱۳۹۴)

سرپرست سازمان فرهنگی، هنری، ورزشی شهرداری قم با اشاره به اهمیت تولید محتوای غنی فناورانه گفت: ظرفیت شرکت های خصوصی در تولید بازی های رایانه ای مورد استفاده قرار گیرد.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از قم، سید رسول موسویان تژاد در مراسم رونمایی از بازی رایانه ای «سفر جنجالی» ظهر امروز در سالن همایش رضوان شهرداری مرکز قم برگزار شد، با اشاره به اینکه سازمان فرهنگی، هنری و ورزشی شهرداری قم در سعی در تولید محصولات گوناگون فرهنگی در طول زمان های مختلف داشته است، اظهار داشت: بازی های رایانه ای یکی از حوزه هایی است که سازمان فرهنگی، هنری و ورزشی شهرداری قم برای تولید آن برنامه های ویژه ای داشته که سفر جنجالی نیز یکی از همین برنامه ها است.

وی خاطرنشان کرد: تولید بازی «سفر جنجالی» ابتدای راه ورود شهرداری قم برای تولید بیشتر محصولات فرهنگی و فناورانه بومی است و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نشان از گام های گسترده را در این حوزه را می دهد. موسویان نژاد با اشاره به اهمیت کیفیت بازی های یارانه ای عنوان کرد: این بازی ها امروز برای نسل جوان جذابیت دارد و به همین دلیل باید محتوای کیفی و فرهنگی آن ها مورد توجه بیشتر مسئولان قرار بگیرد و از آن به عنوان خوراک فرهنگی مناسب نسل جوان استفاده شود. سرپرست سازمان فرهنگی، هنری، ورزشی شهرداری قم افزود: باید در راه تولید محتوای غنی از جمله بازی های رایانه ای از ظرفیت بخش خصوصی استفاده شده و بدون استفاده از این ظرفیت ممکن است نتوانیم به توفیقی دست یابیم.



نگارخانه خبری IRNA

### بازی های جعبه جادو و صفر تا صد رونمایی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

تهران- ایرنا- دو بازی «جعبه جادو» و «صفر تا صد» دنده آخر» با حضور رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، محمدمهدی بهفر راد، مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش ظهر امروز چهارشنبه ۱۹ اردیبهشت در آیین رونمایی از بازی «جعبه جادو»، گفت: این بازی در واقع اولین بازی در سبک موزیکال و ریتمیک است که در ایران تولید شده و امیدواریم بتواند با مخاطب عام ارتباط برقرار کند و وی با اشاره به اینکه موسیقی در این بازی ها اهمیت بسیاری دارد، افزود: جعبه جادو یک مدل بومی شده بازی های موزیکال خارجی است و علت تولید آن هم تفاوت موسیقی ما با موسیقی های بین المللی است.

در ادامه مراسم از عوامل سازنده این بازی از جمله بهروز بهرامی، کاملیا جماعت، علیرضا عشایر، الیاس خسرو شاهی و احسان تهمورت تقدیر شد. رونمایی از بازی «صفر تا صد» دنده آخر» دیگر برنامه این مراسم بود که پس از بخش کلیپ با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از عوامل این اثر تقدیر شد.

از جمله سازندگان این بازی که مورد تقدیر قرار گرفتند می توان به علیرضا عشوری، بابک فیروزی، پویا تیموریان، سعید فرهنگی، محمد شریعت، شیرین عبدالنبی اشاره کرد. بازی موبایلی «صفر تا صد» دنده آخر» از جمله بازی های در سبک مسابقه ای است.

همچنین در این مراسم از عوامل سازنده برنامه آموزشی «زعفران» که به آموزش آشپزی می پردازد، نیز تقدیر شد. پیشگامان یارا کیش پیش از این نیز بازی هایی چون «خروس جنگی»، «قوت کاردیا» و «شهر بختک ها» که از جمله آثار موفق در حوزه بازی های رایانه ای بوده را تولید کرده است.

فراهنگ ۱۵۶۹۰۰۹۲۴۶۰۰



قرنیوز

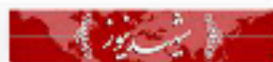
### فعالیت ۳۵ شرکت دانش بنیان در قم (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

به گزارش قم نیوز، سیدحسین اخوان علوی ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرایند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، با اشاره به فعالیت شرکت های دانش بنیان در ایران اسلامی اظهار کرد: قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان در مجلس شورای اسلامی به تصویب رسیده است تا این شرکت ها بتوانند به دستاوردهای مطلوب تری در حوزه های تخصصی خود برسند و با بیان اینکه ۳۵ شرکت دانش بنیان در استان قم فعالیت دارد، اضافه کرد: اکنون استان قم در حوزه شرکت های دانش بنیان جایگاه دوازدهم کشور را به خود اختصاص داده است. رئیس پارک علم و فناوری استان قم از دغدغه مسئولان ارشد نظام اسلامی به ویژه رهبر انقلاب اسلامی در حوزه جنگ نرم یاد کرد و افزود: اقتصاد مقاومتی مورد تاکید رهبر انقلاب اسلامی قرار گرفته است و در این فرهنگ بر استفاده از ظرفیت شرکت های دانش بنیان تاکید می شود، زیرا فعالیت های دانش محور می تواند ایران را در حوزه های مختلف به دستاوردهای مطلوب برساند. اخوان علوی با تاکید بر اینکه تکیه بر درآمد فروش نفت نمی تواند نظام را به خواسته های مورد نظر برساند، ادامه داد: سرمایه های گسترده در عرصه های مختلف نظام اسلامی از جمله آی. تی و نانو تکنولوژی وجود دارد که باید نیروهای انسانی متخصص به این عرصه ها وارد شده و فعالیت های مورد نیاز را انجام دهند و یادآور شد: حوزه کسب و کار بازی های رایانه ای بدون وجود مدیران توانمند، تفکر و ابتکار متخصصان نتیجه بخش نخواهد بود به همین علت موسسه های فرهنگی و حوزه های علمیه می توانند پشتیبان مناسبی برای فراهم سازی مقدمات این حوزه باشند. مسئول با اعلام این خبر که بنیاد ملی نخبگان از بازی سفر جنجالی حمایت می کند، خاطر نشان کرد: پارک علم و فناوری با استفاده از ظرفیت های خود از فعالیت شرکت های دانش بنیان حمایت می کند، اما باید دستگاه های فرهنگی و علمی دیگر نیز در این راستا اقدامات مناسبی را در دستور کار خود قرار دهند. انتهای پیام/۱۳۲



### شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در زاهدان (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از شناسایی ۴۷۰۰۰ نسخه بازی رایانه ای غیرمجاز از ۵ مرکز توزیع در شهرستان زاهدان خبر داد. به گزارش تسنیم، خسرو کردمبین اظهار داشت: از ابتدای سال ۹۴ طرحی را با عنوان پاکسازی بازار بازی های رایانه ای از بازی های غیرمجاز آغاز کردیم که تا به حال با گذشت حدود یکسال از آن به موفقیت های خوبی دست یافتیم. وی با اشاره به روند جمع آوری بازی های غیرمجاز با هدف حمایت از بازی های تولید داخل، افزود: به طور میانگین ماهیانه ۲ تا ۳ مرکز توزیع بازی ها مورد بازرسی قرار می گیرد و تا اواسط سال آینده تمام مراکز استان ها مشمول این طرح خواهند شد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین گفت: وضعیت بازار بازی های رایانه ای در شهرستان ها نسبت به تهران وخیم تر است چراکه در بازرسی ها به عینه مشاهده می شد که بازی های غیرمجاز پشت و پرتین مغازه ها به نمایش گذاشته شده بودند. وی افزود: در آخرین بازرسی در سال ۹۴، استان سیستان و بلوچستان و شهرستان زاهدان مورد بررسی قرار گرفتند که از ۵ مرکز توزیع بازی های رایانه ای حدود ۴۷ هزار بازی غیرمجاز شناسایی و ۱۷ هزار از آنها جمع آوری شد. روند جمع آوری بازی های غیرمجاز در این شهرستان ادامه دارد و قرار شد نیروی انتظامی طی دو مرحله به مراکز بازی هشدار دهد و ماهیانه دو عملیات جمع آوری در آن انجام شود.



### موتور سوار (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

شهیدخبر(شهیدنیوز): همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج بازی اندرویدی "موتور سوار" را روانه بازار کرد.

این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربر را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربر می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد. گفتنی است این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است و می توان این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کرد.



### همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر مرکز هنرهای رقصی بسیج بازی موتور سوار را منتشر کرد (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

شهیدخبر(شهیدنیوز): همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر مرکز هنرهای رقصی بسیج بازی موتور سوار را منتشر کرد.

این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربر را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربر می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد. گفتنی است این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است و شما می توانید این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کنید.

**معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تولید بازی «سفر جنجالی» سرآغاز دستاوردهای ملی است (۱۳۹۴-۱۲/۱۱/۱۹)**

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه برخی از بازی های رایانه ای اهداف سیاسی مشخصی دارد گفت: تولید بازی سفر جنجالی سرآغاز دستاوردهای بزرگ ملی است که می تواند نظام اسلامی را در حوزه بازی های رایانه ای به جایگاه های بالاتر برساند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی خبرقم (قم نا)، هادی کافی ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرایند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، با بیان اینکه بعد از برجام تحریم های حوزه بازی های رایانه ای برداشته نشده است، اظهار کرد: تکنولوژی بازی های رایانه ای فناوری پیشرفته ای است که اهداف فرهنگی و اقتصادی بسیاری را در خود جای داده است.

وی با اشاره به اینکه برخی از بازی های رایانه ای اهداف سیاسی مشخصی دارد، تصریح کرد: درآمد بازی های رایانه ای در آمریکا از درآمد سینما و موسیقی این کشور بیشتر است و امسال چین در حوزه درآمد بازی های رایانه ای از کشور آمریکا جلو زده است.

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نگاه کشورهای غربی نسبت به درآمد حوزه بازی های رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی کلتز آف کلنز حدود ۵۵ میلیون کاربر در ایران دارد و اکنون این بازی در میان جوانان و نوجوانان نفوذ پیدا کرده است که اهداف فرهنگی صهیونیستی در آن دنبال می شود.

کافی به سخنان رهبر انقلاب اسلامی در مورد اهمیت مقابله با دشمن در عرصه جنگ نرم اشاره کرد و یادآور شد: تولید بازی سفر جنجالی سرآغاز دستاوردهای بزرگ ملی است که می تواند نظام اسلامی را در حوزه بازی های رایانه ای به جایگاه های بالاتر برساند؛ برای اینکه حرکت موسسه های خصوصی به جریان های ملی تبدیل شود باید برنامه راهبردی منسجمی در دستور کار قرار گیرد که این برنامه نیازمند هماهنگی راهبردی دستگاه های مختلف است.

وی یادآور شد: ایران در حوزه تکنولوژی و هنری در خاورمیانه و کشورهای اسلامی از نظر کیفی و کمی جایگاه نخست را به خود اختصاص داده است، اما باید در بخش بازی های رایانه ای در سطح دنیا به رتبه های مطلوب تری برسد.

منبع:فارس

**بازی اندرویدی &#171؛ موتور سوار&#187؛ منتشر شد+دانلود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۹)**

به گزارش خبرگزاری فارس، این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربر را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربر می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد.

این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده از ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است. علاقه مندان می توانند این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کنید.

لینک دانلود

لینک کوتاه به این خبر <http://fna.ir/NGHRNX>

**بازی اندرویدی «موتور سوار» منتشر شد+دانلود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۹)**

به گزارش خبرگزاری فارس، این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربر را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربر می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد.

این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده از ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است. علاقه مندان می توانند این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کنید.

لینک دانلود

لینک کوتاه به این خبر <http://fna.ir/NGHRNX>





## رئیس پارک علم و فناوری استان قم: ۳۵ شرکت دانش بنیان در استان قم فعالیت می کنند (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

رئیس پارک علم و فناوری استان قم با اشاره به فعالیت ۳۵ شرکت دانش بنیان در استان قم از رتبه دوازدهم قم در حوزه فعالیت شرکت های دانش بنیان خبر داد.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از قم، سیدحسین اخوان علوی ظهر امروز در مراسم معرفی و آغاز فرایند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که در سالن همایش رضوان شهرداری قم برگزار شد، با اشاره به اینکه اهمیت فعالیت شرکت های دانش بنیان در کشور، اظهار داشت: فعالیت شرکت های دانش بنیان در سال های گذشته در ایران توسعه یافته است که استان قم نیز همین روند را داشته است.

رئیس پارک علم و فناوری استان قم با اشاره به اینکه ۳۵ شرکت دانش بنیان در حال حاضر در استان قم فعالیت می کنند، افزود: استان قم در حال حاضر رتبه ۱۲ کشوری را در زمینه فعالیت شرکت های دانش بنیان به خود اختصاص داده است.

وی خاطرنشان کرد: با تلاش های صورت گرفته قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان در مجلس شورای اسلامی به تصویب رسیده که می تواند نقش برجسته ای در توسعه فعالیت های دانش بنیان و فناوریانه در کشور داشته باشد.

اخوان علوی با تاکید بر اینکه این شرکت ها باید بتوانند به نتایج مطلوب تری در حوزه های تخصصی خود دست پیدا کنند، تصریح کرد: اهمیت این حوزه تاجایی است که رهبر معظم انقلاب نیز بار ها بر آن تاکید کرده است.

رئیس پارک علم و فناوری استان قم با بیان اینکه دشمن امروز در راه جنگ نرم وارد شده است و به دنبال ایجاد انحراف در کشورهاست، تصریح کرد: امروز این مبارزه به یکی از مهم ترین دغدغه های مسئولان ارشد نظام اسلامی تبدیل شده است.

وی با اشاره به اینکه با استفاده از ظرفیت شرکت های دانش بنیان می توان به منویات رهبر معظم انقلاب مبنی بر توجه به اقتصاد مقاومتی نیز جامه عمل پوشاند، افزود: فعالیت های دانش محور و فناوریانه می تواند کشور را در حوزه های گوناگون به دستاوردهای مطلوب برساند.

اخوان علوی با تاکید بر اینکه کشور باید از اتکالی صرف به نفت فاصله بگیرد، خاطرنشان کرد: فروش نفت نمی تواند ما را به خواسته های نظام برساند، نیاز به ورود به عرصه های فناوریانه و سرمایه گذاری در این عرصه ها از اهمیت بالایی برخوردار است.

رئیس پارک علم و فناوری استان قم با بیان اینکه نانو تکنولوژی و آی تی از جمله فناوری هایی است که در سال های گذشته در ایران بر آن تاکید شده است، بیان کرد: موسسه های فرهنگی و حوزه های علمیه باید در راه توسعه فناوری به خصوص در استان قم گام بردارند.

وی با اشاره به اینکه پارک علم و فناوری حمایت خود را از شرکت های دانش بنیان اعلام می کند، افزود: حمایت از این شرکت ها کار یک دستگاه نیست و باید همه دستگاه های فرهنگی در این راه گام بردارند.



## کسب رتبه برتر توسط بازیکن تبریزی در مسابقات جام بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

به گزارش خبرگزاری فارس از تبریز به نقل از روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی، هادی غفارزاده مدیر تیم Extraordinary در دومین دوره مسابقات

مرحله مقدماتی این مسابقات در مجتمع دیجیتال ۲۹ بهمن تبریز برگزار شده بود و مرحله نهایی آن در تهران و با حضور بیش از ۴۵۰ گیمر برگزیده از کل کشور برگزار شد.

براساس این گزارش مسابقات بازی های رایانه ای، فرصتی معتتم برای جلب مشارکت و تعامل در فضایی صمیمی با جوانان محسوب می شود و همچنین تمرینی شایسته در بهره گیری از کالاهای فرهنگی دیجیتال مناسب است.

شایان ذکر است لوح تقدیر و جایزه این مسابقه توسط علی اکبر صفی پور مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی به هادی غفارزاده اهداء شد.

صفی پور در مراسم اهدای این لوح، گفت: بازیکنان رایانه ای می توانند دامنه ی تبادل و منش های متعالی را در فضای مجازی گسترش دهند.

وی مجمع های دیجیتال را فضای مناسبی برای فعالیتهای رایانه ای و حضور سالم در شبکه های اجتماعی عنوان کرد.

### بازی اندرویدی «موتور سوار» منتشر شد +دانلود (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر مرکز هنرهای رقصی بسیج بازی «موتور سوار» را منتشر کرد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو: این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربر را در لباس یک رزمنده رهسار میدان های نبرد می کند و کاربر می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد.

این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است. علاقه مندان می توانند این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کنید.

لینک دانلود

### گیمر تبریزی جزو نفرات برتر بازی های رایانه ای خلیج فارس شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۹)

تبریز-ایرنا- گیمر تبریزی (بازی کننده گیم) در دومین دوره مسابقات جام بازی های رایانه ای خلیج فارس که توسط مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد، عنوان ششم برترین ها را کسب کرد.

به گزارش روز پنج شنبه روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی، 'هادی غفارزاده' مدیر تیم Extraordinary در دومین دوره مسابقات جام بازی های رایانه ای 'جام خلیج فارس' موفق به کسب این رتبه شد.

مرحله مقدماتی این مسابقات در مجتمع دیجیتال ۲۹ بهمن تبریز برگزار شده بود و مرحله نهایی آن در تهران و با حضور بیش از ۴۵۰ گیمر برگزیده کشوری برگزار شد.

براساس این گزارش، مسابقات بازی های رایانه ای، فرصتی مغتنم برای جلب مشارکت و تعامل در فضایی صمیمی با جوانان محسوب می شود و همچنین تمرینی شایسته در بهره گیری از کالاهای فرهنگی دیجیتال مناسب است.

بر این اساس، لوح تقدیر و جایزه این مسابقه توسط دکترعلی اکبر صفی پور مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی به هادی غفارزاده اهداء شد.

صفی پور در مراسم اهدای این لوح، گفت: بازیکنان رایانه ای می توانند دامنه تعادل و منش های معالی را در فضای مجازی گسترش دهند.

وی مجتمع های دیجیتال را فضای مناسبی برای فعالیت های رایانه ای و حضور سالم در شبکه های اجتماعی عنوان کرد.

۱۳۹۵ / ۳ / ۹۳

### جلوه های زندگی اسلامی را در بازی های رایانه ای به نمایش بگذاریم / وقت آن رسیده تا از لاک تدافعی

بیرون بیایم (۱۳۹۵-۱۲/۱۹)

به گزارش خبرگزاری فارس، مراسم معرفی و آغاز فرآیند توزیع بازی رایانه ای «سفر جنگالی» ظهر امروز در سالن همایش رضوان شهرداری مرکز قم برگزار شد. در ابتدای این مراسم مدیرعامل سازمان فرهنگی ورزشی شهرداری قم طی سخنانی بیان کرد: این سازمان طی سال های اخیر تولیدات مختلفی را در حوزه های مختلف فرهنگی ارائه کرده که یکی از این حوزه ها بازی های رایانه ای است.

هادی کافی، سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اشارات حکیمانه رهبر معظم انقلاب در زمینه لزوم موضع گیری فعال در برابر شیخون فرهنگی دشمن اشاره کرد و گفت: حساسیت شاخک های فرهنگی جامعه به این موضوع افزایش یافته و اقدامات خوبی در راستای تولید و نشر بازی های رایانه ای با موضوع مقاومت اسلامی و سبک زندگی اسلامی ایرانی انجام پذیرفته است.

کافی شرایط فعلی بازی سازی در ایران را یادآور شد و گفت: اکنون در شرایطی هستیم که دستگاه های مختلف هر کدام بنا به سلیقه و رویکرد خود تلاش هایی برای تولید و نشر بازی های رایانه ای با موضوعات مقاومت اسلامی، مبارزه با استکبار و مانند این ها انجام می دهند اما به دلیل عدم انسجام و نبود همگرایی شاهد نوعی گسستگی در عملکردها هستیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کافی با اشاره به اینکه امروزه حوزه بازی های رایانه ای از مقوله صنعت سرگرمی فراتر رفته و وارد گفتمان فرهنگی شده افزود: وقت آن رسیده تا از لاک تدافعی بیرون بیاییم و جلوه های زندگی اسلامی را در بازی های رایانه ای به نمایش بگذاریم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مدتی پیش به تهیه و تنظیم برنامه ملی بازی های رایانه ای پرداخت که در شورای عالی فضای مجازی نیز به تصویب رسید و با ابلاغ این برنامه تمامی نهادها می توانند در راستای یک هدف منسجم به فعالیت بپردازند تا بتوانیم محصولاتی در سطح جهانی تولید شود. سید رسول موسویان نژاد تولید بازی «سفر جنگالی» را گام مقدماتی برای ورود گسترده تر به حوزه بازی های رایانه ای دانست و عنوان کرد: با توجه به جذابیت های بازی های حرفه ای، افزایش کیفی بازی های رایانه ای باید در دستور کار مسئولان دستگاه های فرهنگی قرار گیرد و این امر بدون استفاده از ظرفیت موسسه های خصوصی متخصص امکان پذیر نیست.

همچنین مسئول موسسه رسانه گستر بنیسی در این مراسم از ترویج و نهادینه سازی سبک زندگی اسلامی ایرانی در بازی سفر جنگالی یاد کرد و ادامه داد: شهرداری قم نخستین شهرداری است که به میزان تاثیرگذاری پدیده فرهنگی بازی های رایانه ای آگاهی پیدا کرده و در این حوزه اقدامات مناسبی را انجام داده است.

حجت الاسلام حبیب داستانی بنیسی خاطرنشان کرد: عملیات انهدام ۳ با داستانی ژرف و محیط ها و شخصیت های متفاوت در بهار ۹۶ به بازار عرضه می شود و امیدواریم مسئولان استانی و کشوری در راستای تولید این بازی مشارکت مناسبی داشته باشند.

در پایان این مراسم رئیس پارک علم و فناوری استان قم طی سخنانی از دغدغه مسئولان ارشد نظام اسلامی به ویژه رهبر انقلاب اسلامی در حوزه جنگ نرم یاد و خاطرنشان کرد: اقتصاد مقاومتی مورد تاکید رهبر انقلاب اسلامی قرار گرفته است که در این فرهنگ بر استفاده از ظرفیت شرکت های دانش بنیان تاکید می شود زیرا فعالیت های دانش محور می تواند ایران را در حوزه های مختلف به دستاوردهای مطلوب برساند.

سید حسین اخوان علوی با تاکید بر اینکه تکیه بر درآمد فروش نفت نمی تواند نظام را به خواسته های مورد نظر برساند، ادامه داد: سرمایه های گسترده در عرصه های مختلف نظام اسلامی از جمله آی تی و نانو تکنولوژی وجود دارد که باید نیروهای انسانی متخصص به این عرصه ها وارد شده و فعالیت های مورد نیاز را انجام دهند.



## بازی اندرویدی «موتور سوار» +دانلود (۱۳۹۴-۱۲-۱۹)

همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر مرکز هنرهای رقصی بسیج بازی «موتور سوار» را منتشر کرد.

به گزارش پایگاه ۵۹۸ به نقل از فارس، این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربر را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربر می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد.

این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است. علاقه مندان می توانند این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کنید.

لینک دانلود

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر 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

۱۳۹۴/۱۲/۱۹

