

۱۳۹۵/۰۲/۱۲

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





MAY 01 2016

یکشنبه ۱۳ اردیبهشت

۱۳۵۴

اذان صبح ۴:۳۹ طلوع آفتاب ۶:۱۲ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۱۱



قیمت ایزمبادلہ ای (ریال)		
▲ ۵	۳۰۳۱۵	دلار
▲ ۳۴۸	۳۴۷۱۴	یورو
▲ ۲۲۳	۴۴۲۹۴	پوند
▲ ۷۴۱	۲۸۵۰۴	صدین
-	۸۲۵۴	درهم امارات
▲ ۳۴۷	۳۱۵۹۵	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۶۵	دلار
۳۹۶۰	یورو
۵۰۴۵	پوند
۳۲۶۰	صدین
۹۴۸	درهم امارات
۱۲۵۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۷۱۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۵۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۴۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۴۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	بازیگران دنیای بازی	جام جام
۶	کلنز من را کلش نکن!	جام جام
۷	اخذ مالیات از درآمد «Clash Of Clans» در ایران قانونی شد	مناقصه مزبده
روزنامه شرق		
۸	تایید 13 پروژه برای دریافت وام	صبا
۹	بازی ایرانی «جنون سیاه» تابستان می آید	صبا
۱۰	انتشار بازی ایرانی جنگل لوزان	جام جام
۱۰	همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه منتشر شد	رسالت
۱۰	روغمایی از بازی جزایر سه گانه همزمان با روز ملی خلیج فارس	فراخمن
۱۱	اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان	خبرگزاری فارس
۱۱	دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال چهارمحال و بختیاری برپا می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۲	همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی «جزایر سه گانه» منتشر شد	ضارا
۱۲	کسانی که بازی های استراتژیک دوست ندارند کلیک کنند	باشگاه خبرنگاران
۱۳	تصویب اعطای تسهیلات به شرکت های فعال در حوزه بازی های رایانه ای	ICT

## تعداد محتوا : ۱۷



پایگاه خبری

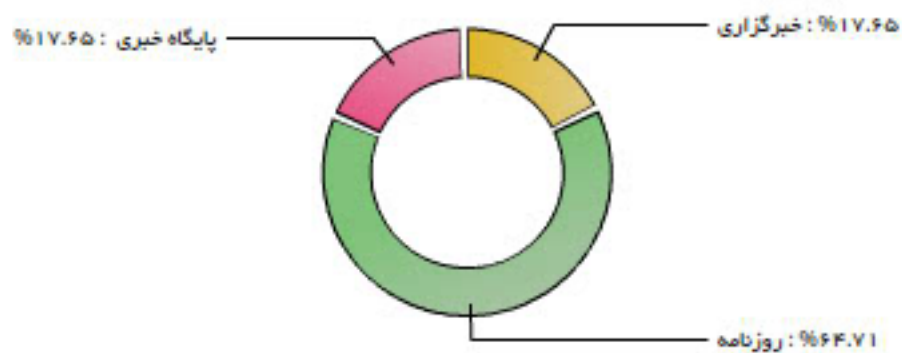
۳

روزنامه

۱۱

خبرگزاری

۳





بررسی وضعیت کیمرها  
در ایران

# بازیگران دنیای بازی

را حله رسولي

چند وقت پیش سوار تاکسی بودم و راننده با تلفنش حرف می‌زد و به آن طرف خط می‌گفت ساعت سه نیمه شب قرار است دسته‌جمعی حمله کنند! من و مسافره‌های دیگر هاج و واج ماندیم که نکنند با سرگرده باندی تروریستی سر و کار داریم و سفت دستگیردها را چسبیدیم و زودتر از مقصد پیاده شدیم. بعد که برای یکی قضیه را تعریف کردم گفت راننده داشته از «کلش او کلتز» حرف می‌زده و بعدها با آدم‌های بیشتری برخورد کردم که به نوعی معنادار این بازی یا بازی‌های مشابه بودند. تصویر آدم‌هایی که از هر موقعیتی برای بازی استفاده می‌کنند، دیگر به تصویری همیشگی تبدیل شده است. در ایستگاه اتوبوس نشسته‌اید و ناگهان می‌بینید بغل دستی‌تان در حالی که گوشی دستش است بالا و پایین می‌برد و چند دقیقه بعد متوجه می‌شوید که رکوردش را جابجا کرده است. برای بعضی‌ها بازی کردن حالت سرگرمی دارد و بعضی‌ها دیگر را از نان خوردن می‌اندازد. هر چند که هر روز به تعداد علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای یا موبایلی اضافه می‌شود، اما داستان آن در ایران متفاوت‌تر است. در آن طرف آب‌ها، آدم‌ها و شرکت‌های سازنده بازی‌ها را به دلایل مختلف جدی‌تر می‌گیرند.

### شيفتگان بازی چند نفرند؟

براساس آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، فروش جهانی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۵ نزدیک به ۹۵/۲ میلیارد دلار و فروش بازی‌های موبایلی ۳۰/۷ میلیارد دلار بوده است و بازی‌های پرطرفداری مثل Call of Duty حدود ۱۲۰۰ میلیون دلار و GTA 5 نزدیک به ۳۲۰۰ میلیون دلار و Clash of Clans حدود ۳۲۰۰ میلیون دلار درآمد داشته‌اند. براساس همین آمار گیم‌های بیش از ۲۶ سال ۳۹ درصد بین ۱۸ تا ۳۵ سال ۲۹ درصد و کمتر از ۱۸ سال ۳۲ درصد از گیم‌ها هستند.

این آمار در ایران از بقیه دنیا و به خصوص آمریکا به‌عنوان بزرگ‌ترین دارنده جامعه آماری گیم‌ها متفاوت است. براساس آمار همین مرکز، در سال ۹۲ و با وجود جمعیت ۷۸ میلیونی آن زمان، میزان کاربران بازی‌های رایانه‌ای در ایران ۱۸ و نیم میلیون نفر بوده و بیشتر گیم‌ها متوسط سنی ۱۶ سال داشته‌اند. میزان فروش بازی‌های داخلی ۵ میلیون دلار و سهم فروش

بازی‌های ایرانی از فروش داخلی ۴ درصد بوده است. هرچند این آمار به سال ۲۰۱۲ مربوط است و پس از آن و با رشد استارت‌آپ‌ها و اپلیکیشن‌های بازی در ایران به گیم‌ها و شيفتگان بازی هم اضافه شده است. همچنین بنا به گفته شورای عالی فضای مجازی در آذر سال گذشته، ۲۵ میلیون گیم ایرانی روزانه یک ساعت و نیم بازی ویدیویی انجام می‌دهند.

براساس نظرسنجی موسسه پژوهشی Newzoo که در شبکه لاین و از بیش از ۸۰۰ کاربر انجام شده، یک نفر از هر پنج نفر (۱۹ درصد) برای بازی‌ها پول خرج می‌کند و بقیه گیم‌ها از اپلیکیشن‌های بازی شخص دیگری استفاده می‌کنند. سلاک اصلی انتخاب بازی هم توصیه دوستان (۵۲ درصد)، امتیاز بازی (۲۷

درصد) و اخبار یا مجلات (۲۸ درصد) است.

در نتیجه اگر کسی بازی‌ای را توصیه نکند، دیگران هم سراغش نمی‌روند. همچنین ۸۳ درصد گیم‌ها از گوشی‌های اندروید و ۱۳ درصد از پلتفرم iOS استفاده می‌کنند. شرکت Gameguise که یک شرکت نشر بازی‌های کامپیوتری است نیز نظرسنجی جدیدی را در بازه زمانی ۲۵ تا ۲۸ ژانویه ۲۰۱۶ انجام داده است. براساس اطلاعات ارائه داده

شده این شرکت که نزدیک به ۲۶۸۷ نفر از گیم‌های حرفه‌ای در آن شرکت کرده‌اند، چیزی نزدیک به ۳۹ درصد از گیم‌های ایرانی حداقل یک بار در طول روز بازی‌های کامپیوتری انجام داده و ۲۶ درصد از آنها روزی چند بار این کار را انجام می‌دهند. در واقع نزدیک به ۵۴ درصد از گیم‌های ایرانی روزانه یک ساعت سرگرم بازی‌های کامپیوتری هستند و

آمار کسانی که بیش از ۳ ساعت در طول روز بازی می‌کنند، ۲۲ درصد است. همچنین نزدیک به ۵ درصد از گیم‌های ایرانی هم بیش از ۵ ساعت از کل زمان مفید روز را به بازی‌های کامپیوتری اختصاص می‌دهند. براساس نظرسنجی این شرکت ۲۷ درصد از گیم‌های ایرانی دانش‌آموز هستند و ۱۷ درصد آنها شغلی ندارند.

### بعضی‌ها خشنش را دوست دارند

فراگیر شدن گوشی‌های هوشمند امکانات زیادی را فراهم کرده و دیگر آن دوره‌ای که تنها چند انتخاب محدود برای بازی وجود داشت، گذشته است. حالا دنیایی از انتخاب‌ها پیش رویمان است؛ گاهی می‌توانید زائر وحشت را برای بازی انتخاب کنید و

شهریار شاکی  
رئیس بازی‌سازی  
در ایران عقب‌تر از  
دنیاست و بیشتر  
گیم‌ها به سمت  
بازی‌های خارجی  
کشیده می‌شوند تا  
بازی‌های داخلی





بازی‌های آنلاین بروید و در صورت رفتن سراغ بازی‌های آنلاین باید عواقبش را هم به جان بخرید. گاهی یک ساعت می‌گذرد بدون این که بازی را چندان پیش برده باشید و در آخر به خودتان می‌آید و می‌بینید چیزی جز اعضای خرد برایتان باقی نمانده است.

داستان گیم‌ها تفاوت‌های دیگری هم با بقیه دنیا دارد، در اینجا و آن‌طور که آمار نشان می‌دهد تعداد آنهایی حاضرند برای بازی‌ها

بول بپردازند و درگیر شبکه پیچیده پرداختی شوند، تقریباً انگشت‌شمار است و خیلی‌ها بازی‌های ثابت و رایگان را به بازی‌های پولی ترجیح می‌دهند. یعنی درحقیقت در ایران بیشتر بازی‌ها یک سرگرمی و وسیله‌ای برای وقت‌گذرانی است تا منبع درآمد و همین باعث می‌شود خیلی‌ها به آن به چشم شغل نگاه نکنند.

### کسی آنها را جدی نمی‌گیرد

دوره سربرآوردن استارت‌آپ‌ها و اپلیکیشن‌های مختلف است و فعالان این حوزه از دنیای گیم هم غافل نمانده‌اند، اما به عقیده آنها هنوز راه درازی مانده که بازی‌سازان ایرانی بتوانند نظر مساعد شیفتگان بازی را بخصوص در حوزه بازی‌های ویدئویی جلب کنند. شهریار شاکتی، از گیم‌رهایی است که به‌صورت حرفه‌ای بازی می‌کند و می‌گوید که قبلاً ۵ یا ۶ ساعت از وقتش را به بازی اختصاص می‌داد، بازی‌هایی مثل ژنرال، استیکرفت و وایکرفت، ولی این روزها به دلیل آموزش اینترنتی بازی به شاگردانش، وقت زیادی برای بازی ندارد. شاکتی که ۴۰ قهرمانی کشوری داشته و برای باشگاه‌های خارجی هم بازی کرده، علت برطرف‌دار بودن بازی‌های خارجی را در مقایسه با داخلی کم بودن امکانات این بازی‌ها می‌داند و می‌گوید:

وقتی رکورد زدید یا از بازی کردن خسته شدید سراغ ژانر دیگری بروید. نتایج نظرسنجی شرکت Gameguise نشان می‌دهد سبک اکشن - ماجراجویی، محبوب‌ترین سبک بازی در میان گیم‌رهایی ایرانی محسوب می‌شود و نزدیک به ۴۷ درصد از گیم‌رهایی ایرانی این سبک را به سبک‌های دیگر بازی‌های کامپیوتری ترجیح می‌دهند. بازی‌های ورزشی هم با ۲۶ درصد از کل آمار در مقام دوم قرار دارد و مجموعه بازی‌های FIFA به‌عنوان محبوب‌ترین سری ورزشی در ایران شناخته می‌شود.

### محبوب‌ترین کنسول‌ها

در طرف دیگر میدان، محبوب‌ترین کنسول‌های خانگی قرار دارد. کنسول Xbox360 با ۴۲ درصد، پرچمدار محبوب‌ترین کنسول خانگی در ایران است. وجود بازی‌های کپی و ارزان قیمت برای این کنسول و کم درآمد بودن آن از جمله دلایل محبوبیت آن به شمار می‌رود. کنسول PS3 با ۳۳ درصد و کنسول نسل هشتمی PS4 با ۲۶ درصد در رتبه‌های بعدی قرار دارند که این آخرین محبوب‌ترین کنسول نسل هشتمی در ایران نیز به شمار می‌رود. پس از این کنسول نسل هشتمی مایکروسافت و کنسول خانگی نسل هفتمی نینتندو یعنی Wii جای دارند که محبوب گیم‌رهایی ایرانی هستند.

بسیاری از کارشناسان دلیل محبوبیت زیاد کنسول PS4 نسبت به رقیب خود Xbox One را مجموعه‌امای از عوامل مثل وجود به‌روزرسانی‌های کم حجم‌تر، سرعت نصب بالاتر بازی‌ها و همچنین وجود عناوین منتشر شده متنوع‌تر برای آن می‌دانند.

### بازی با اعمال شاقه

برای من و شمایی که شیفته بازی هستیم و می‌خواهیم بازی‌های مختلف را تجربه کنیم، بازی کردن و انتخاب چندان ساده نیست. به عقیده بسیاری از گیم‌رها کند بودن سرعت اینترنت در ایران و قطع و وصل شدن مداوم سرورها کار را سخت و انتخاب‌ها را محدود می‌کند. شما مجبورید از بازی‌های ثابتی استفاده کنید و کمتر سراغ



اما حسین مزروعی، یکی از بنیان‌گذاران استدیو بازی‌سازی پاپاتا، نبود قانون کپی‌رایت در ایران را از جمله مشکلات صنعت گیم و نرم‌افزار و کشش به سمت بازی‌های خارجی می‌داند و می‌گوید: «به دلیل رعایت نشدن کپی‌رایت، رابطه نابرابری بین بازی‌سازان داخلی و خارجی وجود دارد. به عنوان مثال یک بازی خارجی ۷۰ دلار است اما در اینجا ۲۰۰۰ تومان فروخته می‌شود و بازی‌ساز ایرانی هم وقتی می‌خواهد بازی بسازد باید با یک بازی ۷۰ دلاری رقابت کند. سردم می‌گویند چرا بازی خارجی را ۲۰۰۰ تومان بخریم و لسی برای بازی ایرانی این همه هزینه کنیم. در حقیقت مردم حاضر نیستند یک بازی ایرانی را به قیمت زیادی بخرند و به همین دلیل هم بازی‌های فاخر در اینجا تولید نمی‌شود.»

این برگزارکننده استارت‌آپ ویکنند بازی‌سازی توضیح می‌دهد: «حجم سرمایه‌گذاری در ایران با بقیه دنیا فرق می‌کند و در اینجا کسی بازی را جدی نمی‌گیرد و برایش بودجه‌ای هم در نظر گرفته نمی‌شود و از طرف دیگر مردم عادت کرده‌اند بابت نرم‌افزار پول پرداخت نکنند و از کپی‌ها و دانلود غیرقانونی استفاده کنند و به همین دلیل هم کمتر حاضرند بابت یک بازی هزینه‌ای پرداخت کنند. البته باید به این نکته هم اشاره کنم که در چند سال گذشته و با بیشتر شدن گوشی‌های هوشمند در دست مردم، بازی‌سازان هم وارد عرصه شده‌اند و تیم‌های بازی‌سازی توانسته‌اند کارشان را خارج از ایران هم منتشر کنند.»

در سال ۹۲ و با وجود جمعیت ۷۸ میلیونی آن زمان، میزان کاربران بازی‌های رایانه‌ای در ایران ۱۸ و نیم میلیون نفر بوده و بیشتر گیمرها متوسط سنی ۱۶ سال داشته‌اند



«روند بازی‌سازی در ایران عقب‌تر از دنیا است و بیشتر گیمرها به سمت بازی‌های خارجی کشیده می‌شوند تا بازی‌های داخلی، چراکه امکانات و تجربه بازی‌سازی در ایران خیلی کم است و گرافیک و تکنولوژی به کار رفته در بازی‌های داخلی، زمین تا آسمان با بازی‌های خارجی فرق می‌کند. شما وقتی بازی‌های خارجی را بازی می‌کنید با یک چیز واقعی سروکار دارید، در صورتی که هنگام بازی‌های ایرانی احساس می‌کنید

تصاویر و تکنولوژی به کار رفته برای ۱۰ سال قبل است، بنابراین توی ذوق می‌خورد و کشش برای بار دوم و سوم تجربه بازی نیست، به همین دلیل هم بازی‌های خارجی طرفدار دارد و سالانه میلیون‌ها دلار ارز از ایران خارج می‌شود.»

او توضیح می‌دهد: «گیمرها در ایران درآمد خاصی ندارند و هیچ نهاد، انجمن یا سازمانی آنها را حمایت نمی‌کند. شما کمتر کسی را می‌بینید که به گیم به‌عنوان یک شغل و منبع درآمد نگاه کند و علتش هم این است که به درستی اطلاع‌رسانی از طرف هیچ فرد یا سازمانی برای آن انجام نشده، و گرنه ارز زیادی سالانه وارد ایران می‌شد.»



## کلنز من را گلش نکن!

هدای کافی

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

و ایران را وارد چرخه‌ای می‌کند به نام تولید بازی‌های ویدئویی که جزو تکنولوژی برتر محسوب می‌شود و در نهایت سالی نزدیک به ۱۰۰ عنوان بازی ایرانی تولید می‌شود، با همه این ظلمی که وجود دارد بازی‌اش را وارد بازار می‌کند و حالا نیاز دارد حداقل به گوش مخاطب ایرانی برسد این بازی تولید شده و حالا اینجای قصه گوش‌های مدیران بازرگانی رسانه‌ها تیز می‌شود که بازی یک صنعت است و باید برای اطلاع‌رسانی و تبلیغ پول پرداخت کند. نه این که از صبح تا نصف شب کلی برنامه و صفحه مجله و روزنامه و صفحات وب به تبلیغ و معرفی بازی‌های خارجی اختصاص ندارد، حالا نوبت بازی ایرانی که می‌شود به‌عنوان یک محصول تجاری با آن برخورد می‌شود.

آن طرف ماجرا جالب‌تر است؛ اسم فرهنگ و جنگ نرم و جهانی نشدن و امپریالیسم که می‌آید همه دستگاه‌های دولتی و حکومتی فریاد ای وای فرهنگ ایرانی سر می‌دهند و پروژه تعریف می‌کنند برای برگزاری یک همایش و نشست و... و وقتی صحبت از یک ابزار استراتژیک و بسیار اثرگذار به نام بازی ویدئویی می‌شود، همه مسئولان به سمت بنیادی به نام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اشاره می‌کنند و برای حمایت از آن شانه بالا می‌اندازند.

اشکالی ندارد؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متولی این هنر - صنعت است و همه تلاشش را بدون حمایت می‌کند، اما همیشه تصور می‌کنم که انگار دارم در جایی مثل سازمان سینمایی ۶۰ سال پیش کار می‌کنم که فیلم‌های خارجی یکه‌تاز سینماهای ایران بودند و اگر نامی از داشتن یک سینمای بومی و ملی می‌پردی مسخره‌ات می‌کردند و حالا ما سینمای ملی داریم. شاید ۳۰ سال دیگر ما صنعت بازی‌های ملی داشته باشیم و «گلش او کلنز» نیاید همه مخاطب من را ببلعد.

این روزهای هنر - صنعت - رسانه بازی‌های ویدئویی برای خودش غم‌نامه‌ای است. بیایید یک بار از بالا به وضعیت بازی‌های ویدئویی که نزدیک به نیمی از جامعه ما را درگیر خودش کرده نگاه بیندازیم؛ در این جامعه کم و بیش بی‌قانون ما، هر نسخه از بازی‌های خارجی قیمتی حدود ۵ تا ۱۰ هزار تومان دارد و بازی ایرانی هم که چند صباحی است متولد شده تقریباً با همین قیمت عرضه می‌شود.

کمتر از این هم نمی‌شود فروخت. مثلاً هزار تومان را نمی‌شود برای بازی ایرانی قیمت‌گذاری کرد. بعد مشتری ایرانی در این بازار می‌گوید بازی خارجی (۵۰۰۰ تومان) از بازی ایرانی (۵۰۰۰ تومان) بهتر است. خب معلوم است که بازی ایرانی در این بازار نمی‌تواند با بازی خارجی رقابت کند. مفهوم رقابت یعنی نسبت قیمت با کیفیت؛ یعنی پراید ۲۰ میلیون تومانی می‌تواند با مرسدس بنز ۴۰۰ میلیون تومانی رقابت کند و بیشتر مردم پراید می‌خرند نه بنز. قصه دردآور بازی ایرانی از همین جا شروع می‌شود که بازی ایرانی ۵۰۰۰ تومانی با بازی خارجی که متوسط ۶۰ دلار معادل تقریبی ۲۲۰ هزار تومان قیمتش است نمی‌تواند رقابت کند، چون همان بازی خارجی که بیش از ۲۰۰ میلیون دلار برای تولیدش هزینه شده به قیمت بازی ایرانی فروخته می‌شود و غوغای این بازار این است که همین بازی خارجی ۵۰۰۰ تومانی برای کپی‌کننده (بخوانید دزد محصولات هنری) ایرانی بسیار سودآورتر است.

قصه اینجا تمام نمی‌شود. وقتی جوان ایرانی باهوش پرتلاش هنرمند و هزار صفت مثبت دیگر می‌آید پای کار

## اخذ مالیات از درآمد «Clash Of Clans» در ایران قانونی شد

سهام ۳۰ درصدی شرکت‌های آمریکایی در ایران می‌ماند



در جریان بسازی کلش او کلنز توسط ایرانی‌ها فراگیر شده، پس از آمریکا و هند، بیشترین بازدید و بیشترین گیمرها را در ایران دارد. علاوه بر مسایل مبتلا به اجتماعی و کلاهبرداری از طرفداران این بازی، در دید کلان خروج ارز از کشور از جمله معایب این بازی بوده است. مانند بسیاری از بازی‌های دیگر، در جریان بازی Clash of Clans نیز گیمرها اقدام به خرید «جم» می‌کنند که این خرید ارزی و با واسطه مستعد بروز سوءاستفاده‌هاست. همچنان که طبق یکی از موارد اعلامی پلیس فتا و سوسه هزار جم رایگان، ۲۰۰ بازیکن کلش را به در دسر انداخته است. اخیراً خرید ریالی در بازی کلش او کلنز با کارت‌های شتاب ممکن شده که از طریق یک بازار فروشگاه برنامه‌های اندرویدی ایرانی امکان پذیر شده است که به نظر می‌رسد با این اقدام پرونده کلاهبرداری‌ها مختومه شود. درباره راهکار مقابله با مشکل خروج ارز در جریان این بازی‌ها، ۳ سال پیش تجربه مشابهی در ایران رخ داد که به مسدود شدن بازی تراوین انجامید. خروج مبالغ چشمگیری ارز از کشور بدون کسر مالیات و عوارض از جمله دلایل مخالفت با این بازی بود. سازندگان بازی‌های رایانه‌ای ایرانی معترض شدند که میلیاردها تومان پولی که بازی‌های آنلاین خارجی در ۵ سال از ایران خسار کرده‌اند چندین برابر بودجه بازی‌سازی در ایران طی ۱۰ سال گذشته است.

اکنون این سؤال مطرح است که از طریق همکساری یک مارکت ایرانی با توسعه‌دهندگان این بازی، آیا ابهامات خروج بی‌ضابطه ارز از کشور بر طرف شده است؟

در این باره حسام آرمند هسی، مدیرعامل اینس مارکت برنامه‌های اندرویدی ایرانی اظهار داشت: قرارداد بیسن طرف ایرانی و خارجی در این باره مانند تمام توسعه‌دهندگان دیگر است. در این قرارداد واسطه‌ای نیست و تنها به دلیل شرایط دو کشور تفاوت‌هایی در شکل قرارداد وجود دارد. وی در پاسخ به این سؤال که در این قرارداد آیا اخذ مالیات و عوارض از درآمد این بازی در ایران دیده شده است، گفت: این شرکت نیز مانند سایر توسعه‌دهندگان مالیات پرداخت می‌کنند و به اپلیکیشن‌های آن‌ها ارزش افزوده اضافه می‌شود. هزینه‌های اضافی نقل و انتقال و پرداخت‌ها را خودشان پرداخت می‌کنند. تمامی مالیات و عوارض از مبلغی که باید به شرکت سوپرسل بپردازیم کسر می‌شود که معادل ۹ درصد مالیات مصرف‌کنندگان اپلیکیشن‌ها است که در حال حاضر به صورت جدی کسر می‌شود. آرمند هسی اضافه کرد: تفاوت ایجاد شده این است که در گذشته گیمرها در بازار سیاه جم می‌خریدند و اکنون به صورت شفاف و با اطلاع مراکز مالیاتی و طبق قوانین ایران این معاملات انجام می‌شود. مدیرعامل این مارکت برنامه‌های اندرویدی ایرانی با بیان این که سوپرسل یک کمپانی فنلاندی است و طرف قرارداد ما کمپانی سوپرسل است، تصریح کرد: در گذشته ۳۰ درصد درآمد سوپرسل به شرکت‌های آمریکایی می‌رسید که اکنون ما جایگزین شرکت‌های آمریکایی شده‌ایم و نقش آن‌ها را ایفا می‌کنیم و سهم ۳۰ درصدی نیز داخل کشور می‌ماند.

در این باره حسام آرمند هسی، مدیرعامل اینس مارکت برنامه‌های اندرویدی ایرانی اظهار داشت: قرارداد بیسن طرف ایرانی و خارجی در این باره مانند تمام توسعه‌دهندگان دیگر است. در این قرارداد واسطه‌ای نیست و تنها به دلیل شرایط دو کشور تفاوت‌هایی در شکل قرارداد وجود دارد. وی در پاسخ به این سؤال که در این قرارداد آیا اخذ مالیات و عوارض از درآمد این بازی در ایران دیده شده است، گفت: این شرکت نیز مانند سایر توسعه‌دهندگان مالیات پرداخت می‌کنند و به اپلیکیشن‌های آن‌ها ارزش افزوده اضافه می‌شود. هزینه‌های اضافی نقل و انتقال و پرداخت‌ها را خودشان پرداخت می‌کنند. تمامی مالیات و عوارض از مبلغی که باید به شرکت سوپرسل بپردازیم کسر می‌شود که معادل ۹ درصد مالیات مصرف‌کنندگان اپلیکیشن‌ها است که در حال حاضر به صورت جدی کسر می‌شود. آرمند هسی اضافه کرد: تفاوت ایجاد شده این است که در گذشته گیمرها در بازار سیاه جم می‌خریدند و اکنون به صورت شفاف و با اطلاع مراکز مالیاتی و طبق قوانین ایران این معاملات انجام می‌شود. مدیرعامل این مارکت برنامه‌های اندرویدی ایرانی با بیان این که سوپرسل یک کمپانی فنلاندی است و طرف قرارداد ما کمپانی سوپرسل است، تصریح کرد: در گذشته ۳۰ درصد درآمد سوپرسل به شرکت‌های آمریکایی می‌رسید که اکنون ما جایگزین شرکت‌های آمریکایی شده‌ایم و نقش آن‌ها را ایفا می‌کنیم و سهم ۳۰ درصدی نیز داخل کشور می‌ماند.

## تایید ۱۳ پروژه برای دریافت وام



پس از تشکیل کارگروه وام و جوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازسازان، از بین طرح‌های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند. تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازسازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارتخانه ثبت شده است.

از بین طرح‌های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی و یا تجاری مردود اعلام شد. سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ناظر طرح‌ها و پروژه‌ها تشکیل شد و در نهایت ۱۳ طرح رایج تصویب نهایی رساند. رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کمتر از صد میلیون تومان و چهار طرح بالای صد میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح‌ها به حدود دو میلیارد تومان می‌رسد.

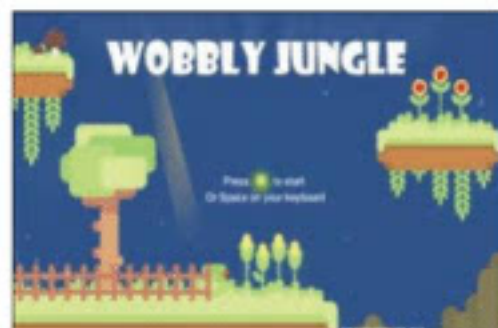
## بازی ایرانی «جنون سیاه» تابستان می آید



بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ‌ترین بازی‌های ایرانی است که در فصل تابستان وارد بازار می‌شود. مدیر شرکت توسن گام، سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: از آن جا که در تولید «جنون سیاه: تله ذهن» تیم بزرگی در طول چند سال درگیر فرآیند تولید بود و سعی در خلق اثری زیبا و جذاب داشت، برای ما همکاری در نشر با شرکتی معتبر و باورمند به بازی‌های ایرانی حائز اهمیت بود. از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه‌ای همکاری کنیم که به این مهم ایمان داشته باشد.

هادی جعفری ادامه داد: از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت‌های خوشنام در حوزه پخش نرم‌افزار است. او افزود: تولید این بازی بیش از چهار سال در توسن گام طول کشید و این بازی در جشنواره سال گذشته بازی‌های رایانه‌ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجویی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری و نامزدی در حوزه‌های دیگر شد.

## انتشار بازی ایرانی جنگل لوزان



بازی ایرانی جنگل لوزان (Wobbly Jungle) تولید شده در استودیو سورنا (سازنده بازی سیاوش) در شبکه استیم منتشر شد. این بازی در سبک پلتفرمر یا سکوبازی دوبعدی ساخته شده و از تمام دسته‌های بازی موجود پشتیبانی می‌کند. بازی جنگل لوزان با دو شخصیت به نام سینا و مینا آغاز می‌شود که برای بوییدن گل‌های تازه به اطراف می‌روند و ناگهان شیئی عجیب را مشاهده می‌کنند که دزدیده شدن مینا را رقم می‌زند. وظیفه بازیکن هدایت سینا از میان معماها و موانع بازی است.

## رسالت

### همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه منتشر شد

همزمان با دهم اردیبهشت روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه که توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی سازی استیتو ملی بازی سازی تولید شده به صورت دیجیتال منتشر شد. گزارشی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که برای گوشی های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ابوموسی ایفای نقش می کند و باید با ساخت برج های دفاعی و ارتقای آن ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع نماید.

## فرهنگ

### رونمایی از بازی جزایر سه گانه همزمان با روز ملی خلیج فارس (۱۳۹۴-۱۳۹۳)

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بازی «جزایر سه گانه» که برای گوشی های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ابوموسی ایفای نقش می کند و باید با ساخت برج های دفاعی و ارتقا آن ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع کنند. بازی جزایر سه گانه توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی سازی استیتو ملی بازی سازی تولید شده است. این بازی که در مرکز رشد بازی سازی و توسط تیمی مستقل ساخته شده هم اکنون به صورت رایگان از فروشگاه دیجیتالی کافه بازار قابل دریافت است. **فرهنگ ۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰**

## اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی البرز از اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان در استان البرز خبر داد.

به گزارش خبرگزاری فارس از کرج به نقل از روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان البرز، سیدموسی حسینی کاشانی اظهار کرد: دشمنان با تمام امکانات، تهاجم فرهنگی گسترده ای را علیه کشور ما آغاز کرده اند که از مصادیق این تهاجم، تولید و عرضه بازی های غیرمجاز رایانه ای است که بر فکر و ذهن جوانان تأثیر گذاشته و بسیاری از مضللات اجتماعی و اخلاقی را به دنبال دارند.

وی ادامه داد: با توجه به این هجمه های فرهنگی و در جهت مقابله با آن ها ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای متشکل از مدیرکل فرهنگ و ارشاد البرز، نماینده دادرسی عمومی انقلاب کرج، نماینده پلیس اطلاعات و عمومی (اماکن و امنیت اخلاقی) در استان البرز تشکیل شد.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان البرز با بیان این که خانواده ها باید دقت کنند تا محصولات قاچاق و غیرمجاز وارد چرخه مصرف نشده و به دست فرزندانشان در حساس ترین شرایط تربیتی نرسد، یادآور شد: با توجه به تولید و توزیع محصولات غیرمجاز رایانه ای در سطح استان البرز یک تلاش جدی و همه جانبه انجام می شود تا به هر نحو ممکن جلوی ورود غیرمجاز این محصولات گرفته شده و زمینه برای تولید و عرضه محصولات با کیفیت فراهم آید.

حسینی کاشانی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدامات خوبی در تولید بازی های متنوع با محتوا و غنای مناسب با فرهنگ اسلامی انجام داده تا کودکان و نوجوانان ما بتوانند از این بازی ها استفاده کنند.

وی اهمیت آگاه سازی و هشدارهای لازم به متولیان امر و خانواده ها را در این زمینه یادآور شد و گفت: امیدواریم با توجه به تنوع تولید محصولات و ورود آن به بازار در سال های متعددی زمینه ای را فراهم کنیم تا با کاسته شدن از وضعیت نابسامانی در این زمینه روند کارها به سمت ساماندهی و شرایط مطلوب، دسترسی به محصولات پاک و سالم برای خانواده ها و نسل آینده فراهم آید.

وی در ادامه از اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان خبر داد و بیان داشت: طرح جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فرارسیدن فصل تابستان و اوقات فراغت با عزم جدی تری پیگیری خواهد شد.

حسینی کاشانی با بیان اینکه این طرح هم اکنون نیز در دست انجام است افزود: در اجرای این طرح دو بار در هفته بازدیدهایی را از مراکز عرضه محصولات فرهنگی خواهیم داشت.

به گفته وی استمرار این طرح، همکاری دستگاه های دیگر را از جمله نیروی انتظامی و مراجع قضایی می طلبد.



## دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال چهارمحال و بختیاری برپا می شود

شهرکرد- ایرنا- مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی چهارمحال و بختیاری گفت: دومین نمایشگاه بزرگ رسانه های دیجیتال استان با حضور معاون وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همزمان با ۴ خرداد ماه در شهرکرد گشایش می یابد.

جواد کارگران روز یکشنبه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: این نمایشگاه از تاریخ چهارم تا دهم خردادماه به مدت شش روز در محل فرهنگسرای شهرکرد در بخش های مختلف برگزار می شود.

وی با بیان اینکه این نمایشگاه در ۷۰ غرفه برپا می شود، گفت: رسانه های دیجیتال، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلقین همراه، بازی های رایانه ای، رسانه های دیجیتال در آینه هنر، مسابقه، سرای بازی و رادیو نمایشگاه از جمله غرفه های این نمایشگاه است.

کارگران تصریح کرد: معرفی رسانه ها و تولیدات نرم افزاری، معرفی دستاوردهای دیجیتال و توانمندی های این حوزه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ارائه برخی دستاوردها و توانمندی های دیجیتال دستگاه های اجرایی استان از مهمترین اهداف برگزاری این نمایشگاه است.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی چهارمحال و بختیاری، برگزاری چهار کارگاه آموزشی را از دیگر برنامه های این نمایشگاه عنوان کرد و افزود: این نمایشگاه با همکاری شبکه ملی فرهنگ و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضایی بالغ بر یک هزار مترمربع برگزار می شود.

به گزارش ایرنا، پیش از این نخستین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان در سال ۹۰ نیز در قالب ۱۱۵ غرفه در شهرکرد برگزار شده بود.

۷۳۶۳/۲۰۹۷

## همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی «جزایر سه گانه» منتشر شد (۱۴۰۲-۰۱-۲۵)

فراایران - همزمان با دهم اردیبهشت روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه که توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی سازی انستیتو ملی بازی سازی تولید شده به صورت دیجیتال منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که برای گوشی های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ابوموسی ایفای نقش می کند و باید با ساخت برج های دفاعی و ارتقا آن ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع نماید. این بازی که در مرکز رشد بازی سازی و توسط تیمی مستقل ساخته شده؛ هم اکنون به صورت رایگان از فروشگاه دیجیتالی کافه بازار قابل دریافت است.

{\var switchTo&x=false; stLight.options}(publisher:dbeyevee-e499-492--ac91-8294arebcdda

## باشگاه خبرنگاران

## کسانی که بازی های استراتژیک دوست ندارند کلیک کنند (۱۴۰۲-۰۱-۲۵)

در این گزارش می خواهیم بازی هایی را به شما معرفی کنیم که در آنها باید روحیه مبارزه طلبی و رقابت را باید کنار بگذارید.

به گزارش دریاچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان ، خیلی از افراد، با وجود این که از تفریح و بازی بدشان نمی آید، اما علاقه ای هم به جنگ و خون ریزی و اکشن هایی که بیخودی آدرنالین ما را زیاد می کنند ندارند.

برخی از آن ها به بازی هایی کژوال یا «همینطوری» علاقه مندند؛ چه به صورت فردی باشد، گروهی یا حتی آنلاین چند نفری. حال در این گزارش می خواهیم بازی هایی را به شما معرفی کنیم که روحیه مبارزه طلبی و رقابت و ستیزه جویی تان را باید کنار بگذاریم.

### Bjeweled

این بازی در اصل یک Game فیزیکی است که بعداً به دیگر سیستم عامل ها هم سرایت کرده است، این بازی بسیار آسان و البته نشاط آور است که تنها پس از چند دقیقه بازی کردن، به آن معناد می شوید. تنها کاری که باید بکنید، کشیدن عمودی یا افقی بر روی الماس هاست به نحوی که حداقل سه الماس یک رنگ به صورت عمودی یا افقی در کنار هم قرار گیرند.

### Sudoku

اگر اهل بازی کاغذی اش بوده و کلاً با سیستم مجله کار کرده باشید، عاشق نوع دیجیتالی آن هم خواهید شد. البته به آن به دیده یک Game پیش پا افتاده نگاه نکنید، تنها کافی است کمی درجه سختی اش را بالا ببرید. ضمناً امکان کاستومایز و شخصی سازی آن نیز وجود دارد.

### Monopoly Here & Now: The World Edition

بازی مونوپولی یا همان روپولی از آن دسته گیم هاست که نسخه رومیزی اش بیشتر می چسبد. اما روش بازی ممکن است برای همه مان آشنا نباشد؛ در ابتدا به هر بازیکن مقداری پول داده می شود، سپس در یک رقابت باید هر فرد تا می تواند خانه بیشتری را در اختیار خود بگیرد. این نسخه، جهانی نام دارد و امکانات بیشتری نسبت به ورژن ساده کاغذی وجود دارد.

### Eleven Gems

در چند سال یا بهتر است بگوییم یک سال اخیر، بازی های ریاضی مبتنی بر جمع و تفریق جایگاه ویژه ای پیدا کرده اند. ایلون جمز یا الماس های یازده هم از این Game هاست که باید جم های ممتد (عدد دارا) را با هم به نحوی جمع کنید که به ۱۱ برسد. این Game که بسیار جالب و سرگرم کننده هم هست، می تواند هم برای بزرگسالان و هم کودکان خلاقانه و جالب باشد. جالب است بدانید طی یک تحقیق گسترده، اثبات شده که انجام محاسبات ساده بیشتر از محاسبات سنگین می تواند موجب افزایش حافظه و قدرت مغز شود!

### BOGGLE FREE

بوگل یا به معنای تحت الفظی "لو لو" نام بازی است که با حروف انگلیسی ساخته می شود و باید در آن از حروف تا مرتب چیده شده در کنار هم یک واژه یا معنی پیدا کنید. این بازی در ایران به خاطر سبک آن لاقبل یا القیای انگلیسی طرفدار چندانی ندارد. اما در کل Game جالبی است و به نوعی در یادآوری و یادگیری کلمات جدید موثر می باشد. سه حالت متفاوت این Game ، افکت های صوتی و سناریو های مرحله ای جالب، چاشنی آن را چندین برابر کرده است.

### Glow Hockey ۲ Free

ایر هاکی یا هاکی هوایی را معمولاً در شهر بازی های سرپشته بازی می کنیم. میزی شیشه ای که با دو دسته متفاوت، که به هر یک از دو بازیکن داده می شود، باید مشابه فوتبال دستی با چینی متفاوت تر گوی مسطح تاپره ای شکل را وارد دروازه یکدیگر کنند که واقعا هم لذت بخش است. این بازی در اندروید، امکان سرگرمی با آن ها را همواره میسر می کند.



## تصویب اعطای تسهیلات به شرکت های فعال در حوزه بازی های رایانه ای (۱۳۹۲/۰۲/۲۴-۱۳۹۲/۰۳/۰۴)

ICTPRESS - دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT از بررسی و تأیید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت های فعال در حوزه بازی های رایانه ای خبر داد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS دکتر صمیمی، افزود: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت های بازی ساز رایانه ای، توسط وزارت ICT کارگروه ویژه ای با محوریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ICT و نماینده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد.

وی افزود: پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست ها توسط این کارگروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برای اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند.

مدیر کل توسعه فناوری وزارت ادامه داد: پس از دریافت لیست شرکت های منتخب و طرح آن در جلسه روز گذشته کارگروه وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت ها از طریق پست بانک ایران، به تصویب رسید.



## راهنمای بولتن

### قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





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

۱۳۹۵/۰۲/۱۲

