

۱۳۹۵/۰۳/۲۲

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 11 2016

شنبه  
۲۲ خرداد

اذان صبح ۴:۰۲

طلوع آفتاب ۵:۴۸

اذان ظهر ۱۳:۰۴

اذان مغرب ۲۰:۴۱

### قیمت ارزهای مبلاطه‌ای (ریال)

▲ ۱۵	۷۴۵۰۰	دلار
▼ ۴۷۶	۳۹۳۱۹	یورو
▼ ۷۴۴	۴۳۴۷۹	پوند
▼ ۸۴	۲۸۵۱۷	صهین
▲ ۵	۸۳۰۵	درهم امارات
▼ ۱۸۸	۳۱۶۳۳	فرانک

### قیمت ارز (تومان)

۳۴۷۰	دلار	
۳۹۳۰	یورو	
۴۹۷۰	پوند	
۳۲۶۵	صهین	
۹۴۸	درهم امارات	
۱۲۰۵	لیر ترکیه	

### قیمت طلا و سکه (تومان)

یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۰۴۳۷۰
تمام سکه (طرح جدید)	۱۰۲۰۰۰
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۰۱۵۰۰۰
نیم سکه	۵۰۸۰۰۰
ربع سکه	۲۷۳۰۰۰

# فهرست

۱

رشد 26 درصدی بازی سازی رایانه ای در ایران



۲

رتبه پنده بازی سازهای رایانه ای



۳

راه اندازی بازی مشابه کلش آو کلنز برای کاربران تلگرام



۴

بازی Clash of Clans را در تلگرام خود تجربه کنید



۵

رویداد



۶

بازی های رایانه ای باعث تقویت بینایی در افراد می شود



۷

فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضداسلامی نیست



۸

فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضداسلامی نیست



۹

تلگرام هم صاحب بازی «دهکده داری» شد



۱۰

ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایران، اسلامی



۱۱

از ابتدای سال، ده بازی ایرانی پروانه ساخت گرفته اند+یادداشت کوتاه



۱۲

ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی



۱۳

رشد 26 درصدی بازی سازی رایانه ای در ایران



۱۴

با بازی موبایلی کلاچ آشنا شوید



۱۵

تاریخ انتشار بازی ایرانی جنون سیاه: تله ذهن مشخص شد



۱۶

رشد 26 درصدی بازی سازی رایانه ای در ایران



۱۷

بازی "کلش آو کلنز" تلگرام هم ساخته شد



## تعداد محتوا : ۱۷



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۳

۸

۶



## رشد ۲۶ درصدی بازی سازی رایانه‌ای در ایران

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از رشد ۲۶ درصدی بازی سازی رایانه‌ای در کشور در دو سال اخیر خبر داد.

حسن کریمی قدوسی گفت: تاکنون ۶۸۴ بازی ساخته شده است که از میان بازی‌های ساخته شده تعداد ۳۰ بازی رامی توان فاخر دانست و بقیه بازی‌ها عادی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رتبه ایران در سطح خاورمیانه را تقریباً رتبه نخست دانست و افزود: بالین که رتبه و جایگاه خوبی در خاورمیانه داریم اما فروش بازی‌های ایرانی در کشور و در دنیا رتبه ۳۱ است. اخیرکاری صدا و سیما

۳

## دنیای خودکار

### رتبه‌بندی بازی‌سازهای رایانه‌ای

خبر آن لاین: کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: با راه اندازی دو سامانه ملی کاریابی و محتوا آموزشی نظام رتبه‌بندی شرکت‌های فعال در این زمینه از ابتدای تیرماه آغاز خواهد شد.



## آنلاین

### راه اندازی بازی مشابه کلش آو کلنز برای کاربران تلگرام

فناوری اطلاعات < بازی - بازی های استراتژیک مشابه «کلش آو کلنز» به قدری محبوب و گسترش یافته اند که حالا یک بازی مشابه برای تلگرام ساخته شده است.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یکی از قابلیت‌های تلگرام امکان ساخت «بیات» است که به تازگی با استفاده از همین ویژگی یک بازی استراتژیک به نام Village Game برای این نرم افزار پیام رسان ساخته شده است.

در این بازی که از زبان فارسی هم پشتیبانی می‌کند، مدیریت دهکده‌ای به شما سپرده می‌شود و می‌توانید محصولات زراعی خود را بفروشید، در مأموریت‌های مختلف شرکت کرده یا با دیگر بازیکنان مبارزه کنید.

برای دسترسی به این بازی در تلگرام می‌توانید به آدرس [@villagegamebot](https://t.me/villagegamebot) مراجعه کنید.

۵۶



## فاین آی تی

### بازی Clash of Clans را در تلگرام خود تجربه کنید

به گزارش فاین آی تی به نقل از بازی تاک، بازی های استراتژیک مشابه Clash of Clans به قدری محبوب و گسترش یافته اند که حالا یک بازی مشابه برای تلگرام ساخته شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یکی از قابلیت‌های تلگرام امکان ساخت «بیات» است که به تازگی با استفاده از همین ویژگی یک بازی استراتژیک به نام Village Game برای این نرم افزار پیام رسان ساخته شده است.(دامنه دارد...)

## فاین آی تی

(ادامه خبر...) در این بازی Clash of Clans جالب که از زبان فارسی هم پشتیبانی می‌کند، مدیریت دهکده ای به شما سپرده می‌شود و می‌توانید محصولات زراعی خود را بفروشید، در مأموریت‌های مختلف شرکت کرده یا با دیگر بازیکنان مبارزه کنید. برای دسترسی به این بازی در تلگرام می‌توانید به آدرس [@villagegamebot](https://t.me/villagegamebot) مراجعه کنید. لینک خبر



## رویداد

تلگرام صاحب بازی «دهکده داری» شد

شرق: بازی‌های استراتژیک مشابه «کلشن اوکلتز» به قدری محبوب شده و گسترش یافته‌اند که حالا یک بازی مشابه برای تلگرام ساخته شده است. براساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یکی از قابلیت‌های تلگرام امکان ساخت «بات» است که به تازگی با استفاده از همین ویژگی، یک بازی استراتژیک به نام Village Game برای این نرم افزار پیام رسان ساخته شده است. در این بازی که از زبان فارسی هم پشتیبانی می‌کند، مدیریت دهکده ای به شما سپرده می‌شود و می‌توانید محصولات زراعی خود را بفروشید، در مأموریت‌های مختلف شرکت کرده یا با دیگر بازیکنان مبارزه کنید. برای دسترسی به این بازی در تلگرام می‌توانید به آدرس [@villagegamebot](https://t.me/villagegamebot) مراجعه کنید.

خرید ۴۴ گوشی در هر ثانیه

تاثیلک: گزارش اخیر مؤسسه Gartner حاکی از آن است که رشد خرید گوشی‌های هوشمند در سال جاری نسبت به سال گذشته هفت درصد بیشتر شده است. براساس اماری که مؤسسه پیش‌بینی تولید محصولات گارتنر منتشر کرده است، در حالی که در سال ۲۰۱۵ میزان خرید گوشی‌های هوشمند برابر با ۴۴ دستگاه در هر ثانیه بوده، این میزان در سال ۲۰۱۶ و تاکنون به رقم ۴۷ دستگاه در هر ثانیه رسیده است. اگر این محاسبه صحیح باشد، در تمام سال پیش از ۱۵ میلیارد گوشی هوشمند به فروش خواهد رسید. بالین حال آمار و اطلاعات حاکی از آن است که در میان مدت رشد خرید گوشی‌های هوشمند چندان چنگی به دل نمی‌زند و تا سال ۲۰۲۰ میزان خرید هوشمندها از سوی کاربران تنها به رقم ۱۹.۹ میلیارد دستگاه در سال می‌رسد. این همه در حالی است که میزان رشد خرید گوشی‌های هوشمند در سال ۲۰۱۰ با ۷۳ درصد بوده است. چالش سازندگان گوشی‌های هوشمند این است که در حال حاضر، کاربران زمان پیشتری را صرف استفاده از گوشی‌های خود می‌کنند و کمتر علاقه به تمویض یا خرید گوشی جدید دارند. موضوعی که گارتنر عنوان کرده در آینده تیز ادامه خواهد داشت.

برگزاری کنسرت آنلاین با توسعه شبکه

تسنیع: اولین کنسرت آنلاین کشور در تالار اندیشه خوزه هنری که هفته گذشته به وسیله پلتفرم بومی کیومری تحت پوشش قرار گرفت، قدم اول برای برگزاری و پخش زنده سایر رویداد‌ها خواهد بود. محمد پرویزی، مدیر عامل شرکت خلاق برهان گفت: live streaming به جریان زنده پخش ویدئو گفته می‌شود. یعنی همان خدماتی که در گذشته به برخی از مراکز خاص نظیر دانشگاه تهران ارائه می‌دادیم و کاربرد آموزشی داشت. او ادامه داد: توسعه‌یابی قراهم کردن زیرساخت‌های مناسب نرم افزاری و سخت افزاری، این قنواتی را با طرقیت گستردۀ و سرعت بالا؛ برای اولین بار در ایران ارائه دهیم. این مهم با توسعه شبکه CDN در کشور ایجاد شد؛ به طوری که کلیه هم‌وطنان می‌توانند در کلیه نقاط ایران به طور یکسان و با کیفیت مناسب از این امکانات بهره‌بردارند. مجری فنی اولین کنسرت آنلاین کشور افزود: کیومری به عنوان تنها پارتمان تخصصی استریمینگ ویدئو می‌تواند با ارائه خدمات live streaming پخش مسابقات ورزشی، پخش سخنرانی‌ها، همایش‌ها و به طور کلی هر رویدادی که پخش زنده آن برای مخاطب امروزی جذابیت دارد، راه‌گشایاند.

نیم نگاه تولید کنندگان تبلت به بازارهای دیگر

راپورز: به نظر می‌رسد بازار تولید تبلت‌ها در سطح جهانی به وضعيت عجیبی دچار شده است و شرکت‌های قبال در این بازار قصد دارند تا به متغیر پیشگیری از روند روشندن با بحران، سراغ بررسی شرایط حضور در بازارهای دیگر بروند. براساس گزارش وب سایت خبری تحلیلی Digitimes یکون شک هنگامی که زنجیره تأمین مواد مورد نیاز ساخت یک دستگاه خاص، باقدرت تمام به کار خود ادامه می‌دهد، می‌توان آینده محصول را تضمین شده به حساب آورد. حال اگر عکس این موضوع رخ بدهد، عملاید آماده خداخافظی با قنواتی یاد شده و شاهد خروج تدبیری شرکت‌ها از فرایند تولید این محصولات بود. حال منابع خبری در گزارش‌های خود اعلام کرده‌اند بحرانی نسبتاً بزرگ در گمین شرکت‌های تولید کننده تبلت نشسته است؛ زیرا زنجیره‌های تأمین مواد مورد نیاز تولید تبلت به آینده این بازار اعتماد تدارکت‌پذیر است. یکی از شرکت‌های تبلت‌های پیساری از شرکت‌های تشکیل دهنده زنجیره تأمین مواد مورد نیاز برای تبلت‌ها در حال حاضر در جست وجو برای یافتن بازارهایی جایگزین هستند تا بتوانند به صورت موثری به قابلیت خود ادامه بدهند. این امر به این معناست که در صورت وقوع کوچک ترین بحران در صنایع تولید تبلت، این شرکت‌ها می‌توانند با کمترین دخذله ممکن به بازار جایگزین مهاجرت کامل کنند.

## پک کارشناس بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای باعث تقویت بینایی در افراد می شود

یک کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی هایی که میتوان بر تلفن همراه و رایانه ساخته و استفاده می شوند برخلاف بسیاری از باورهای غلطی که وجود دارد، موجب تقویت بینایی در افراد می شود.

رضا زمانی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایستا) منطقه زنجان، اظهار کرد افرادی که بازی های رایانه ای اکشن انجام می دهند، از دو جنبه بینایی بهتری نسبت به سایر افراد دارند؛ در اینکه این افراد قادرند جزئیات را در یک پس زمینه درهم و برهم و شلوغ به راحتی تشخیص دهند، مثلاً این افراد قادرند توشه ریز روی نسخه را بین این که از ذره بین استفاده کنند تشخیص دهند.

وی ادامه داد همچنین این افراد می توانند سطوح مختلف حاکمتری را بهتر تشخیص دهند؛ برای مثال وقتی این افراد در یک فضای مه آسود رانندگی می کنند راحت تر می توانند خودروهای مقابله را تشخیص داده و از وقوع تصادف جلوگیری کنند.

این کارشناس بازی های رایانه ای یادآور شد: این فرضیه که بازی های اکشن و داشتن نگاه مستمر به صفحه تمایش بازی، دید چشم را ضعیف می کند، نه تنها صحیح نیست بلکه بالعکس، موجب تقویت بینایی نیز می شود و باید این نگرش غلط به بازی های رایانه ای تغییر یابد.

زمانی با اشاره به اینکه این افراد می توانند بهتر از سایرین قدرت دنیال کردن اشیا را انجام دهند، خاطرنشان کرد: از آتجایی که این قدر مدام در بازی، ذهن شان درگیر دنیال کردن اشیا، کاراکترها و دشمن است، قدرت دنیال کردن همزمان در این افراد به طرز چشم گیری قابل تر شده و تقویت می باشد؛ به عنوان مثال تصور کنید هنگامی که مشغول رانندگی هستید، مدام باید حواس تان به خودروهای کناری یا افرادی که در حال گذر از خیابان هستند، باشد تا در موقعیت های ضروری مراقب تصادف و برخورد های تاگهانی باشید. این افراد در یک آن می توانند چندین شیء را در اطراف شان دنیال کرده و در ذهن شان مورد پردازش قرار دهند و تصمیماتی مناسب برای هر یک اتخاذ کنند.

خبرنگار: ۲۸۰۲۱

## باشگاه خبرنگاران

### فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضد اسلامی نیست

حسن کریمی قدوسی گفت: فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضد اسلامی نیست.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخصوص فیلترینگ سایت های انتشار بازی های ضد اسلامی گفت: امروزه دیگر فیلترینگ سایت های انتشار بازی های ضد اسلامی جواب نمی دهد چراکه مقابله با این بازی ها نیازمند کار فرهنگ سازی و وجود قانون است که متأسفانه جامعه امروزی از وجود هر دو محروم است.

وی افزود: در خارج از کشور به ویژه ایالات متحده، زمانی که فرد به انتشار یک محتوا غیراخلاقی در سایت می پردازد، بالا قابل بخش امنیتی کشور بر اساس قانون موجود پس از شناسایی آی بی، به سراغ فرد می روند و او را بازداشت می کنند. همچنین علاوه بر بازداشت و چندمه زندان، مجازات تقدی سکگی برای فرد تعیین می شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: در هیچ کشوری مثل ایران، به راحتی متخلفان نمی توانند فعالیت کنند و قانون جدی برای متخلفان انتشار بازی های ضد اسلامی در سایت ها وجود ندارد.

متاسفانه در ایران سایت دارای محتوا غیراخلاقی فیلتر می شود و پس از مدتی فرد با سایت دیگری به فعالیت می پردازد؛ بنابراین فیلترینگ هیچ اثری نمی تواند برای متخلفان داشته باشند و بیان کرد: موضوع فیلترینگ در کشور همچون داستان تام و جری است که به دنیال هم هستیم و از هم فرار می کنیم و همه کارهای مان بی فایده است.

فیلترینگ سایت هایی با محتوا غیراخلاقی کاری از پیش نمی برد کریمی قدوسی اظهار کرد: براساس فرمایشات مقام معظم رهبری، فضای مجازی در کشور رها شده است و هیچ کس نمی تواند آن را کنترل کند. این فضای نوین، موضوعی جدی است که باید هرجه سریعتر اصلاح شود. وی یادآور شد: راه مقابله با سایت هایی که بازی های غیرمجاز را می گذارند فیلترینگ نیست و باید مستولان ارشد کشور راهکار این موضوع را پیشنهاد کنند. به نظر می رسد باید مستولان برنامه های جدی تری نسبت به این موضوع داشته باشند.

## کشاورزی‌باز

### فیلترینگ راه مقابله با سایت‌های نشر بازی‌های خداسلامی نیست

به گزارش کشاورزنیوز؛ حسن کریمی قدوسی گفت: فیلترینگ راه مقابله با سایت‌های نشر بازی‌های خداسلامی نیست. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در خصوص فیلترینگ سایت‌های انتشار بازی‌های خداسلامی گفت: امروزه دیگر فیلترینگ سایت‌های انتشار بازی‌های خداسلامی جواب نمی‌دهد، چراکه مقابله با این بازی‌ها نیازمند کار فرهنگ سازی وجود قانون است که متأسفانه جامعه امروزی از وجود هر دو محروم است. وی افزود: در [...]

حسن کریمی قدوسی گفت: فیلترینگ راه مقابله با سایت‌های نشر بازی‌های خداسلامی نیست. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در خصوص فیلترینگ سایت‌های انتشار بازی‌های خداسلامی گفت: امروزه دیگر فیلترینگ سایت‌های انتشار بازی‌های خداسلامی جواب نمی‌دهد، چراکه مقابله با این بازی‌ها نیازمند کار فرهنگ سازی وجود قانون است که متأسفانه جامعه امروزی از وجود هر دو محروم است. وی افزود: در خارج از کشور به ویژه ایالات متحده، زمانی که فرد به انتشار یک محتوای غیراخلاقی در سایت می‌پردازد، بالاگصله بخش امنیتی کشور بر اساس قانون موجود پس از شناسایی آی بی، به سراغ فرد می‌روند و او را بازداشت می‌کنند. همچنین علاوه بر بازداشت و چندمه زندان، مجازات تقدی سنجینی برای فرد تعیین می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: در هیچ کشوری مثل ایران، به راحتی متخلقان نمی‌توانند فعالیت کنند و قانون جدی برای متخلقان انتشار بازی‌های خداسلامی در سایت‌ها وجود ندارد.

متأسفانه در ایران سایت دارای محتوای غیراخلاقی فیلتر می‌شود و پس از مدتی فرد با سایت دیگری به فعالیت می‌پردازد بنابراین فیلترینگ هیچ اثری نمی‌تواند برای متخلقان داشته باشد و بیان کرد: موضوع فیلترینگ در کشور همچون داستان تام و جری است که به دنبال هم هستیم و از هم فرار می‌کنیم و همه کارهایمان بی فایده است.

فیلترینگ سایت‌هایی با محتوای غیراخلاقی کاری از پیش نمی‌برد کریمی قدوسی اظهار کرد: براساس فرمایشات مقام معظم رهبری، فضای مجازی در کشور رها شده است و هیچ کس نمی‌تواند آن را کنترل کند. این فضای توپی، موضوعی جدی است که باید هرچه سریعتر اصلاح شود.

وی یادآورد شد: راه مقابله با سایت‌های غیرمجاز را می‌گذارند، فیلترینگ نیست و باید مستولان ارشد کشور راهکار این موضوع را بینداشند. به نظر می‌رسد باید مستولان برنامه‌های جدی تری نسبت به این موضوع داشته باشند.

انتهای پیام /

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود



### تلگرام هم صاحب بازی «دهکده داری» شد

بازی‌های استراتژیک مشابه «کلشن او کلتز» به قدری محبوب و گسترش یافته‌اند که حالا یک بازی مشابه برای تلگرام ساخته شده است.

وایمکس نیوز - به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یکی از قابلیت‌های تلگرام امکان ساخت «بیت» است که به تازگی با استفاده از همین ویژگی یک بازی استراتژیک به نام Village Game برای این نرم افزار پیام رسان ساخته شده است.

در این بازی که از زبان فارسی هم پشتیبانی می‌کند، مدیریت دهکده‌ای به شما سپرده می‌شود و می‌توانید محصولات زراعی خود را بفروشید، در ماموریت‌های مختلف شرکت کرده یا با دیگر بازیکنان مبارزه کنید.

برای دسترسی به این بازی در تلگرام می‌توانید به آدرس [@VillageGameBot](https://t.me/VillageGameBot) مراجعه کنید.

منبع: مهر



## ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی (۱۴۰۳-۱۴۰۲/۰۱)

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات از سیاست بروزنگرانی پهلوی فرست برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی گفت.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه قضایی مجله خبرنگاران جوان؛ مهندس خسرو سلچوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تقویت رویکرد بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، پهلوی و آموزش می توان از آن استفاده کرد وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای پتانسیل چشمگیری در کشور وجود دارد اظهار کرد: برای تحقق شعار امسال باید این ظرفیت ها استفاده کرد لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ویژی های مدونی در نظر گرفته که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، بروزنگرانی است، که تمرکز آن بر روی صادرات محصولات داخلی است. سلچوقی در ادامه افزود: این سیاست پهلوی فرست است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده است را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها پردازیم.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات خاطرنشان ساخت: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد به گزارش روابط عمومی وزارت ارتباطات؛ وی در بیان ضمن بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندی اتفاق بیافتد بدون شک می توانیم فرهنگ ایران اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک پتانسیل مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.

## از ابتدای سال، ده بازی ایرانی بروانه ساخت گرفته اند+ یادداشت کوتاه (۱۴۰۲-۱۴۰۱/۰۱)

خبر ارسالی از طرف روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

از ابتدای سال، برای ده بازی ویدئویی ایرانی بروانه ساخت صادر شده است. بروانه ساخت به منزله مجوز تولید یک بازی است که توسط بنیاد ملی بازی های صادر می شود. شورای بروانه ساخت بازی های رایانه ای از ابتدای سال با ساخت ده بازی ایرانی موافق و بروانه ساخت آن ها را صادر کرده است. از جمله مزایای دریافت بروانه ساخت، تبت بازی به نام سازنده و ایده پرداز اولیه آن است که باعث می شود امکان سوابق اشتغال فرهنگ ایران اسلامی از نام یا ایده بازی های رایانه ای وجود نداشته باشد.

این ده بازی عبارت اند از:

بازی شهر مرده به تویستندگی حمیدرضا آرمابازی مفینه به تویستندگی آقایان حامد اختیاری، حمیدرضا پوراعتماد و خانم تارا رضابوری بازی تیزیزین به تویستندگی علی رضا چمفری بازی تپه های هیجانی به تویستندگی حسین افرازی خان هفتمن به تویستندگی مهدواد محمدی بازی چند حرفي به تویستندگی بهنام فلاخ پوربازی فرقه به تویستندگی حسین چالشی بازی جزایر سه گانه به تویستندگی ابودری پورنجه بازی مسابقه ریات ها: چند و صلح به تویستندگی میثم رضیبازی سقوط پایا به تویستندگی پویا پرهیز کار خدیومتاقاییان دریافت بروانه ساخت می باشی فرم مربوطه را از آدرس اینترنتی دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه منارک به معاویت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحویل نمایند.

یادداشت کوتاه:

به نقل از خبرگزاری فارس

بر اساس این گزارش ایران از لحاظ شاخص کلی فضای کسب و کار در رتبه ۱۴۶ جهان و ۱۳ خاورمیانه و شمال آفریقا قرار گرفته است. شاخص کلی فضای کسب و کار بر پایه ۱۰ شاخص کوچکتر با عنوانی آغاز کسب و کار، کسب مجوز، استخدام نیروی کار، تبت داراییها، کسب اعتمارات، حمایت از سرمایه گذاری، مالیات، تجارت مرزی، اجرای قراردادها و ورشکستگی محاسبه می شود. این شاخص در واقع نشان دهنده سهولت و مناسب بودن هر کشور برای انجام فعالیت های اقتصادی و تجاری است. بدین این از نظر سهولت و مناسب بودن برای انجام فعالیت های اقتصادی در میان ۱۸۳ کشور در مرتبه انتها این قرار دارد و نسبت به سال گذشته که رتبه ۱۴۰ را از این نظر بدست اورده بود ۴ پله سقوط داشته است.

در میان ۱۵۱ کشور خاورمیانه و شمال آفریقا نیز ایران از نظر سهولت کسب و کار در رتبه ۱۲ قرار گرفته است که نسبت به سال گذشته ۲ پله صعود داشته است. عربستان با رتبه جهانی ۱۲ در رتبه تخصیص منطقه از این نظر قرار گرفته است. رتبه سایر کشورها نیز به ترتیب عبارت است از امارات (رتبه جهانی ۲۲)، قطر (۲۶)، بحرین (۲۸)، عمان (۴۹)، کویت (۵۷)، اردن (۶۶)، بیمن (۹۹)، لبنان (۱۰۴)، سوریه (۱۱۰) (مصر)، سودان (۱۲۴)، ایران (۱۲۵)، سودان (۱۲۴)، الجزایر (۱۴۸)، عراق (۱۴۶).

در جهان سنتاپیور رتبه نخست از نظر فضای کسب و کار را به خود اختصاص داده است و هنگ کنگ نیوزیلند، آمریکا، دانمارک، نروژ، انگلیس، کره جنوبی، ایسلند، و ایرلند نیز به ترتیب رتبه های دوم تا دهم را به خود اختصاص داده اند (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) با توجه به گزارش جامع بانک جهانی لازم به توضیح نمی بینم که یکی از مضلاط رکود صنایع در کشور، نامناسب بودن فضای کسب و کار در کشور می باشد. یکی از عوامل مهم و حیاتی در روند کلی پیشرفت و پسرفت فضای کسب و کار در هر کشوری، بروکراسی اداری آن کشور خواهد بود. متناسفانه در کشور ما در اکثر صنایع به غلط بروکراسی اداری چنان گستردگی، پیچیده و بعض اعذاب اور برای صاحبان مشاغل و صنوف می شود که ادامه فعالیت برایشان غیر ممکن می گردد. اگر به دنبال افزایش بهره وری و به طبع آن شکوفایی در صنعت کشور هستیم، باید بروکراسی بین دلیل اداری را تا حد ممکن کاهش داده و اجازه دهیم تا افراد و شرکت های هرچه سریعتر چیز راه اندازی فعالیت تجاری خود اقدام کنند. ماحصل صحبت های بندۀ این است که بیاناد ملی بازی های رایانه ای که چیز حمایت و گسترش ساخت بازی های ایرانی تشکیل شده است و همواره در تبریزیون های مختلف این مهندسی را اعلام می کند، باید توجه داشته باشد برخی از قوانین موجود در این سازمان، بیشتر از اینکه جنبه حمایتی داشته باشند، متناسفانه جنبه تحریبی دارند به واقع صدور اتواع و اقسام مجوزهای غیر ضروری از طرف بیناد ملی بازی های رایانه ای، از جمله همین مجوز تولید، جز کند کردن روند بازیسازی در کشور مستقر دیگری خواهد داشت؟! آیا به واقع بیاناد ملی شود که بخواهد بازی، یا سرمایه شخصی خود تولید نماید که خط قرمز هایی که همه می مانند آنها آگاهی داریم را نقض نماید؟! متناسفانه هنوز مشخص نیست که آیا این بروانه اجرایی است و یا اختباری؟ در متن خیر اشاره شده است که از مزایای دریافت پروانه ساخت، ثبت بازی به نام سازنده و ایده پرداز اویله آن است که پاucht می شود امکان سوانح دیگران از نام یا ایده بازی وجود نداشته باشد. حال این سوال مطرح می گردد در صورت وقوع این رخداد بیناد ملی، امکان احقاق حق طرقی که ایده بازی مورد سو استفاده قرار گرفته است را دارد یا نه؟ در انتها این باده اشاره کنم روند بازیسازی کشور متناسفانه از صنعت کوچک شدن در حال تنزل بوده و به واقع بیناد ملی بازی های رایانه ای طبق صحبت های مدیران محترم این نهاد، در حال حاضر در شرایط خوبی به سر نمی برد. حداقل انتظار مطلقی بازیسازی کشور از متولی رسمی کیم کشور این خواهد بود که، با اجرا سیاست های درست و به جا باucht بپیوود شرایط کلی کسب کار در این عرصه شود و به مرور زمان، بازیسازی در کشور به جایگاه مورد انتظار همه می بازی دوستان ایرانی باز گردد. به ایند آن روز.

## کشاورزی

### ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی (۱۴۰۰-۱۴۰۳/۰۷)

به گزارش کشاورزی: عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات از سیاست بروتگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی گفت. مهندس خسرو سلجوqi، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تغییر رویکر بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد در گذشته تغییر مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامه جهانی متوجه می شویم این بازی های تها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، پیدا شد و آموزش می توان از آن استفاده کرد.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات از سیاست بروتگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی گفت. مهندس خسرو سلجوqi، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تغییر رویکر بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد در گذشته تغییر مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامه جهانی متوجه می شویم این بازی های تها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، پیدا شد و آموزش می توان از آن استفاده کرد.

وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای پتانسیل چشمگیری در کشور وجود دارد اظهار کرد برای تحقق شعار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد. لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی در نظر گرفته که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد یکی از سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، بروتگرایی است، که تمرکز آن بر روی صادرات محصولات داخلی است.

سلجوqi در ادامه افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده است را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی های بپردازیم.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات خاطرنشان ساخت: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد انتقال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

روابط عمومی وزارت ارتباطات وی در بیان ضمن اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندی اتفاق بیافتد بدون شک می توانیم فرهنگ ایران اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک پتانسیل مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.

انتهای پیام /

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان

منبع: ناموجود

توضیله: ناموجود

## رشد ۲۶ درصدی بازی سازی رایانه‌ای در ایران

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از رشد ۲۶ درصدی بازی‌سازی رایانه‌ای در کشور در دو سال اخیر خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما با اشاره به آغاز بازی‌سازی در ایران از سال ۱۳۸۶ گفت: حدود یک دهه از عمر بازی‌سازی در کشور می‌گذرد و تا کنون ۴۸۴ بازی ساخته شده است و سال گذشته بازی‌هایی که به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ساخته شده ۱۶۳ عنوان یوده است.

وی با اشاره به اینکه سطح بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده متفاوت است گفت: از میان بازی‌های ساخته شده تعداد ۳۰ بازی را می‌توان فاخر دانست و بقیه بازی‌ها عادی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رتبه ایران در سطح خاورمیانه را تقریباً رتبه نخست دانست و افزود: با اینکه رتبه و جایگاه خوبی در خاورمیانه دریم اما فروش بازی‌های ایرانی در کشور و در دنیا رتبه ۳۱ است.

کریمی قدوسی حجم بازار ایران را بر اساس آمارهای جهانی ۱۷۵-۱۸۰ میلیون دلار ارزیابی کرد و گفت: بر اساس تخمین سهم و حجم بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران از کل بازی‌ها ۴ درصد است که عدد کمی است و برآورد شده است که نیم درصد از این سهم به فروش بازی‌ها در خارج کشور اختصاص دارد. وی افزود: قانون حمایت از صادرات بازی در کشورهای دیگر وجود ندارد چون بازار آن جهانی است و ما اصلًا بازی منطقه‌ای نداریم و این بازار جهانی با رشد موبایل و بازی‌های آنلاین هر روز رو به رشد است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: صادرات و فروش جهانی بازی‌های رایانه‌ای خیلی مطرح نیست زیرا اگر بازی به بازار خارجی وارد و توسط یک ناشر معتر توزیع شود، خود به خود شناسانده می‌شود و در این مساله وجود ناشر معتر برای شناسایی مهم است.

کریمی قدوسی با اشاره به وجود مشکلاتی برای بازی‌سازان بازی‌های رایانه‌ای کشور گفت: بخطاطر اینکه بازی‌سازی در کشور با موضوع تحریم آغاز شد تا این لحظه هم بازی‌سازان کشور با مشکل فروش در خارج از کشور روپرور هستند.

وی افزود: موارد داشته ایم که بازی در خارج از کشور فروخته شد اما هزینه اش پرداخته نشد و این پرداخت نشدن هزینه بخطاطر تبود شرکتی در این زمینه در کشورهای مورد نظر است که امید است با اتفاقات خوبی که در این زمینه پیش روست می‌ستیم رابط و لازم ایجاد شود.

کریمی با تأکید بر اینکه تسهیلاتی برای بازی‌سازان باید ایجاد شود گفت: بزرگترین مشکل بازی‌سازان این است که با بازار عادلانه ای روپرور نیستند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اینکه بازی‌های رایانه‌ای به دو دسته موبایلی و آنلاین و بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی تقسیم می‌شوند افزود: شخصیت متفاوت این بازار دو دسته ای و اینکه عملاً بازار قیمت‌یابی برای بازی‌های کنسولی و بازی‌های رایانه‌ای برای بازی‌سازان است، بازار تعادلانه را به وجود آورده است.

وی تأکید کرد: متناسبه قانون کمی رایت هم در کشور رعایت نمی‌شود و بازی‌های خارجی در کشور با قیمت ۱۰ هزار تومان بفروش می‌رسد که اگر بخواهد به صورت رسمی بفروش بر مس کمترین قیمت آن ۲۲۰ هزار تومان است و از این رو بسیاری هم که عادت به استفاده این رویه از بازی دارند بخطاطر قیمت ارزان بازی‌های خارجی به آن روی آورده اند.

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به صدور مجوز برای بازی‌های خارجی مناسب در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: ما هم تمنی توافق به بازی خارجی مناسب مجوز ندهیم زیرا اگر بازی‌های خوب خارجی مجوز نگیرد بازار بازی‌های ایران بخطاطر رعایت نکردن حق کمی رایت پر از بازی‌های غیرمجاز زیرزمینی می‌شود.

وی وضع بازی‌های آنلاین و موبایل را بهتر دانست و گفت: در بازاری که برای بازی‌های آنلاین به وجود آمده است، قانون کمی رایت رعایت می‌شود اما مشکلی که وجود دارد این است که هیچ قانونی رگلاتوری برای حجم بازی خارجی بازار موبایل و آنلاین به تسبیت بازی ایرانی وجود ندارد.

قدوسی افزود: امید است با شیوه تامه ای که تهیه کردیم و ابلاغ و انجام خواهد شد طبق ممه جای دنیا به ویژه در کره جنوبی، چین و ژاپن قانون حمایت از تولید داخلی وجود دارد یعنی از ۱۰ بازی‌های داخلی که متنظر می‌شود امکان انتشار بازی خارجی وجود دارد.

وی با بیان اینکه محصول داخلي بازی‌های رایانه‌ای اهمیت بیشتری دارد گفت: در حال حاضر در ایران بازی‌های خارجی بی رویه منتشر می‌شود و در صورتی

بازار عادلانه برای بازی‌سازان بوجود می‌آید که هرچه زودتر قوانینی به نفع تولید کننده داخلی ایجاد شود.

## فاين آي تى

### با بازی موبایلی گلاچ آشنا شوید

به گزارش فاین آي تى به تقلیل از بازی تاک، «گلاچ» نام یک بازی موبایلی است که توسط استودیو مستقل «آسمانی آبی» ساخته می‌شود. این استودیو پیش تر تجربه ساخت عنوانی هم چون «آب‌های آبی» را داشت که جوازی متعددی را دریافت کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی گلاچ در سیک اکشن راندگی بوده و قرار است به زودی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار به صورت رایگان عرضه شود.

استودیو آسمان آبی از تیم‌های مستقل پرافتخار است که کار خود را از مرکز رشد بازی‌سازی آغاز کرد و اعضای این تیم با ساخت بازی «آب‌های آبی» نشان دادند که ظرفیت بسیار خوبی را دارا هستند.

طبق گفته سازندگان بازی، این مجتمعه با اندکا به تخصص و تجربه اعضا خود هم آکنون بر روی پیش از پنج پروژه بزرگ و کوچک فعالیت دارد و (ادامه دارد...).

## فاین آی تی

(ادامه خبر ...) «کالاچ» مخصوصی است که مراحل تولیدی خود را پشت سر گذاشته و به زودی منتشر خواهد شد.  
لینک خبر

## فاین آی تی

### تاریخ انتشار بازی ایرانی جنون سیاه: تله ذهن مشخص شد

به گزارش فاین آی تی به نقل از بازی تاک، بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ ترین بازی های ایرانی است که به دلیل ارائه های زیبا و خاص در سال های گذشته توجه بسیاری را به خود جلب کرده است و این اثر قرار است در فصل تابستان وارد بازار شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیر شرکت توسعن گام، سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد از آنجا که در تولید جنون سیاه: تله ذهن تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر پروسه تولید بودند و سعی در خلق البری زیبا و جذاب داشتند برای ما همکاری در نشر با شرکتی معترض و باورمند به بازی های ایرانی حائز اهمیت بود از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه ای همکاری داشته باشیم که به این مهم ایمان داشته باشد. هادی جعنی ادامه داد از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت های خوشنام در حوزه پخش نرم افزار است و امیدواریم با این مجموعه با قدرت در زمینه پخش بازی های رایانه ای مسیر خود را در این صنعت ادامه دهد. تولید این بازی بیش از ۴ سال در توسعن گام به طول انجامید و این بازی در چشواره سال گذشته بازی های رایانه ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجوی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیبلم افتخار بهترین دستاوردهای فنی، دیبلم افتخار بهترین دستاوردهای هنری و نامزدی در حوزه های دیگر شد.

لازم به ذکر است پس از اجرای طرح مزايدة و اگذاری اتحصاری نشر بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران جهت دریافت کوین مجازی که از آن جهت شرکت در مزايدة استفاده می شود به خرید، حمایت و نشر بازی های ایرانی ترغیب شده اند.

لینک خبر

## خبرگزاری آریا

### رشد ۲۶ درصدی بازی سازی رایانه ای در ایران

خبرگزاری آریا-مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رشد ۲۶ درصدی بازی سازی رایانه ای در کشور در دو سه سال اخیر خبر داد. به گزارش خبرگزاری آریا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به آغاز بازی سازی در ایران از سال ۱۳۸۷ گفت: حدود رشد ۲۶ درصدی بازی سازی رایانه ای در ایرانیک دهه از عمر بازی سازی در کشور می گذرد و تا کنون ۱۳۸۴ بازی ساخته شده است و سال گذشته بازی هایی که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخته شده ۱۶۳ عنوان یوده است.

وی با اشاره به اینکه سطح بازی های رایانه ای ارائه شده متفاوت است گفت: از میان بازی های ساخته شده تعداد ۳۰ بازی را می توان فاخر دانست و بقیه بازی ها عادی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رتبه ایران در سطح خاورمیانه را تقریباً رتبه نخست دانست و افزود: با اینکه رتبه و جایگاه خوبی در خاورمیانه داریم اما فروش بازی های ایرانی در کشور و در دنیا رتبه ۳۱ است.

کریمی قدوسی حجم بازار ایران را بر اساس آمارهای جهانی ۱۸۵-۱۸۰ میلیون دلار ارزیابی کرد و گفت: بر اساس تخمین سهم و حجم بازار بازی های رایانه ای ایران از کل بازی ها ۴ درصد است که عدد کمی است و برآورد شده است که نیم درصد از این سهم به فروش بازی ها در خارج کشور اختصاص دارد.

وی افزود: قانون حمایت از صادرات بازی در کشورهای دیگر وجود تدارد چون بازار آن جهانی است و ما اصلًا بازی منطقه ای نداریم و این بازار جهانی با رشد موبایل و بازی های آنلاین هر روز رو به رشد است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: صادرات و فروش جهانی بازی های رایانه ای خیلی مطرح نیست زیرا اگر بازی به بازار خارجی وارد و توسط یک ناشر محترم توزیع شود، خود به خود شناسانده می شود و در این مساله وجود ناشر محترم برای شناسایی مهم است.

کریمی قدوسی با اشاره به وجود مشکلاتی برای بازی سازان بازی های رایانه ای کشور گفت: بخاطر اینکه بازی سازی در کشور با موضوع تحریم آغاز شد تا این لحظه هم بازی سازان کشور با مشکل فروش در خارج از کشور روپرور هستند.

وی افزود: مواردی داشته ایم که بازی در خارج از کشور فروخته شد اما هزینه اش پرداخت نشدن هزینه بخاطر تبود شرکتی در این زمینه در کشورهای مورد نظر است که امید است با اتفاقات خوبی که در این زمینه پیش روست می سیستم رابط و لازم ایجاد شود.

کریمی با تأکید بر اینکه تسهیلاتی برای بازی سازان باید ایجاد شود گفت: بزرگترین مشکل بازی سازان این است که با بازار عادلانه ای روپرور نیستند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه رایانه ای به دو دسته موبایلی و آنلاین و بازی رایانه ای و کنسولی تقسیم می شوند افزود: شخصیت متفاوت این بازار دو دسته ای و اینکه عملاً بازار فیزیکی برای بازی های کنسولی و بازی های رایانه ای برای بازی سازان است، بازار ناعادلانه را به وجود آورده است.

وی تأکید کرد: متساقنه قانون کمی رایت هم در کشور رعایت نمی شود و بازی های خارجی در کشور با قیمت ۱۰ هزار تومان بفروش می رسد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که اگر بخواهد به صورت رسمی بفروش بررسد کمترین قیمت آن ۲۲۰ هزار تومان است و از این رو بسیاری هم که عادت به استفاده بی روبه از بازی دارند بخاطر قیمت ارزان بازی های خارجی به آن روی اوردند. کریمی قیوسی در ادامه با اشاره به صدور مجوز برای بازیهای خارجی مناسب در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: ما هم نمی توانیم به بازی خارجی مناسب مجوز ندهیم زیرا اگر بازیهای خوب خارجی مجوز نگیرد بازار بازی های ایران بخاطر رعایت نکردن حق کپی رایت پر از بازیهای غیرمجاز زیرزمینی می شود وی وضع بازیهای آنلайн و موبایل را بهتر دانست و گفت: در بازاری که برای بازی آنلайн به وجود آمده است، قانون کپی رایت رعایت می شود اما مشکلی که وجود دارد این است که هیچ قانونی رگلاتوری برای حجم بازی خارجی بازار موبایل و آنلайн به تسبیب بازی ایرانی وجود ندارد. قیوسی افزود: امید است با شیوه تامه ای که تهیه کردیم و ابلاغ و انجام خواهد شد طبق همه جای دنیا به ویژه در کره جنوبی، چین و زاین قانون حمایت از تولید داخلی وجود دارد یعنی از ۱۰ بازی داخلی که منتشر می شود امکان انتشار های بازی خارجی وجود دارد. وی با بیان اینکه محصول داخلی بازیهای رایانه ای اهمیت بیشتری دارد گفت: در حال حاضر در ایران بازی های خارجی بی روبه منتشر می شود و درصورتی بازار عادلانه برای بازی سازان بوجود می آید که هرچه زودتر قوانینی به نفع تولید کننده داخلی ایجاد شود.

## بازی «کلش آو کلنز» تلگرام هم ساخته شد

خبرگزاری آریا- بازی مشابه «کلش آو کلنز» برای تلگرام هم ساخته شد.

به گزارش سرویس اخبار فناوری اطلاعات خبرگزاری آریا، بازی های استراتژیک مشابه «کلش آو کلنز» به قدری گسترش یافته اند که حالا یک بازی مشابه برای تلگرام ساخته شده است.

یکی از قابلیت های تلگرام امکان ساخت «بات» است که به تازگی با استفاده از همین ویژگی یک بازی استراتژیک به نام Village Game برای این نرم افزار پیام رسان ساخته شده است.

در این بازی که از زبان فارسی هم پشتیبانی می کند، مدیریت دهکده ای به شما سپرده می شود و می توانید محصولات زراعی خود را بفروشید، در ماموریت های مختلف شرکت کرده یا با دیگر بازیکنان مبارزه کنید.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۳/۲۲

