

۱۳۹۵/۰۳/۳۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۰۵۲۸	دلار
-	۳۴۴۲۶	یورو
-	۴۳۸۴۵	پوند
-	۲۹۳۰۸	سدین
-	۸۳۱۲	درهم امارات
-	۳۱۸۱۳	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۶۰	دلار
۳۹۱۲	یورو
۴۹۷۰	پوند
۳۳۳۰	سدین
۹۴۶	درهم امارات
۱۱۹۸	لیور ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۹۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۴۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۳۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۲۰۰۰۰	نیم سکه
۲۷۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	با شوهر به دنیا سفر کردیم	فرصت امروز
۴	عرضه بازی های خارجی مجاز در بازار سرعت خواهد گرفت	کار و کارگر
۴	عرضه بازی های خارجی مجاز در بازار سرعت خواهد گرفت	رسالت
۵	ایرانیان طرفدار بازی های غیر مجاز	ایران
۵	سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار	فردا
۶	سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار	ITAA
۶	روی خط خبر / رشد ۲۶ درصدی ساخت بازی های رایانه ای در کشور	شبخبر
۷	جنگ ماشین ها را با «فرمان نبرد» تجربه کنید	دانشجو
۷	بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال تسریع عرضه بازی های مجاز در بازار	کافه قهوه
۷	نخستین مرکز تجاری مجازی ICT راه اندازی می شود	فنا
۸	رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up	مرکز نوآوری سازی و تسهیل گری
۹	سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار	شبکه ملی
۹	سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار	واوانیوز

تعداد محتوا : ۱۴



روزنامه

۶

پایگاه خبری

۷

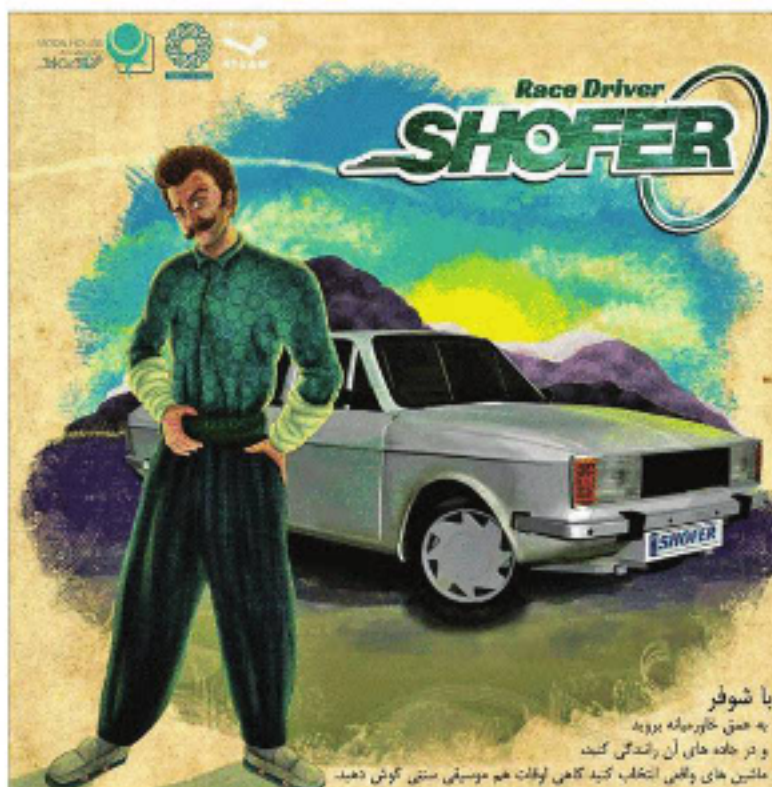
خبرگزاری

۱



گزارشی از فعالیت‌های یک شرکت موفق تولیدکننده بازی ایرانی در جهان

با شوفر به دنیا سفر کردیم



با شوفر

به حق خاورمیانه بروید
و در جاده های آن رانندگی کنید
ماشین های واقعی انتخاب کنید کاهی لولایت هم موسیقی سنتی گوش دهید

سه بعدی طراحی شدند و همین دو فاکتور کیفیت بازی را در سطح استانداردهای بین‌المللی بالا برد. البته

با حضور در بازارهای بین‌المللی چند ماشین خارجی را هم به بازی اضافه کردیم. سپس موزیک‌های خاصی کردی و ایرانی را روی بازی گذاشتیم که همین بخش هوشمندانه موزیک توجه زیادی را به خود جلب کرد. وی در خصوص همکاری و تیم خود می‌گوید: تیم ما در کمترین حالت همیشه شش نفر بودیم، اما در برخی از بخش‌ها تا ۱۶ نفر هم از متخصصان در بخش‌های مختلف به ما کمک کرده‌اند. نا شوفر را متولد کنیم.

شوفر جهانی شد

حیدری در خصوص ورود بازی شوفر به بازارهای جهانی می‌گوید: شوفر یک بازی رانندگی در سبک ریسینگ است، ما چند وقتی روی بحث انتشار بازی در ایران تمرکز و فعالیت کردیم، اما متأسفانه سیستم ارزیابی و لایح بازی‌های ایرانی استانداردهای جهانی را ندارد، قانون کپی‌رایت در کشور وجود ندارد و فرهنگ استفاده از بازی و پرداخت هزینه بالا برای بازی‌های باکیفیت هم در ایران نیست، از این رو تولیدکنندگان بازی در ایران معمولاً با شکست مواجه می‌شوند و همین محدودیت‌ها ما را بر آن داشت تا گسترده دید خود را وسیع‌تر کرده و جرات پیدا کنیم که وارد بازارهای بین‌المللی شویم.

وی ادامه می‌دهد: سال ۹۴ با شبکه استیم آشنا شدیم، استیم بزرگ‌ترین شبکه بخش بازی‌های

می‌گوید: در ایران اقتصاد خردم و چندی بعد به ارباب رفته و در آنجا وارد رشته مکانیک شدم، اما به‌زودی دریافتم که علاقه من در این حوزه نیست و با تلاش‌های فراوان به اسکاتلند رفتم و در دانشگاه Gatline انگلیس رشته «معماری موتورهای بردارشی بازی» را خواندم و به ایران برگشتم. سال ۹۰ شرکت «ژوری مسان» را که یک نام کردی و به معنی «فرار از ماه» است ثبت کرده و شروع به تولید بازی‌های سفارشی و چند بازی در سطح بازارهای ایران کردیم. همیشه به تولید بازی علاقه خاصی داشته‌ام و تصورم این است که می‌توانم دنیای جدیدی خلق کنم تا دیگران در آن دنیای ذهن من گشت بزنند.

شوفر امروز ۹ ساله است

این طراح بازی در خصوص شکل‌گیری بازی شوفر می‌گوید: اواسط سال ۹۱ ایده اولیه طراحی بازی شوفر شکل گرفت، حدود شش ماه تحقیقات بازار ما طول کشید و بیش از چند هزار پرسشنامه بین گیمرهای مختلف توزیع کرده و اطلاعات بازار را بررسی کردیم و متوجه شدیم نزدیک به ۵۰ درصد از گیمرهای ایرانی به بازی رانندگی علاقه نشان داده‌اند و این داده‌ها ما را به بازی‌های رانندگی با رایانه‌های هم تطابق داده شد. وی می‌افزاید: هدف ما طراحی یک بازی استاندارد با کیفیت بالا روی کامپیوترهای شخصی بود، از این رو شش ماه هم برای پیش تولید بازی وقت گذاشتیم به این صورت که داده‌های مسیر بازی در ایران و جاده‌های ایران ضبط شد و سپس این مسیرهای واقعی شبیه‌سازی شدند، بعد از آن خودروهایی که در بازی هستند همه از نمونه‌های خودروهای ایرانی یا اسکن



شکوفه میرزایی

shoferkhromod.com

بازی‌های موبایلی، رایانه‌ای و ویدیویی از لحاظ تأثیرگذاری نقش مهمی در فرهنگ رشد و شخصیت فرد دارند، چراکه این بازی‌ها طی سه دهه اخیر برای پر کردن بخشی از اوقات فراغت افراد به کار گرفته می‌شوند. بررسی‌ها نشان می‌دهد که در کشورهای مختلف به‌توجه به ضریب نفوذ اینترنت و برخی فاکتورهای دیگر رده‌های سنی بین ۶ تا ۴۰ سال یک تا شش ساعت از وقت شامروز خود را به بازی کردن در گوشی و کامپیوترها صرف می‌کنند و همین زمان بالا، فرصت‌های زیادی را برای ایجاد گسست‌ها و درآمد به واسطه این صنعت به وجود آورده است.

در جوامع مختلف با توجه به قوانین و مقررات حاکم و همچنین میزان فرهنگ استفاده از این بازی‌ها، انواع بازی‌ها توسط برنامه‌نویسان و مخترعان بازی طراحی و تولید می‌شود. در کشور ما بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای برنامه‌ریزی و حمایت از فعالیت‌های مرتبط در تمامی زمینه‌های فرهنگی، هنری و فنی صنعت بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی شکل گرفته است، اما متأسفانه با وجود تشکیل بنیاد ایرانی چنان که واضح است میزان درآمدهای و تولید بازی‌های استاندارد به علاوه حضور در بازارهای بین‌المللی توسط بازیگران ایرانی در صنعت گیم به‌شدت ضعیف است. اغلب تولیدکنندگان بازی در کشور معتقدند مائباتی سازی در ایران اجازه رشد و توسعه بازی‌های وطنی را در کشور نمی‌دهد و حمایت‌های لازم از این صنعت نوظهور به‌عمل نمی‌آید، از این رو برخی از این تولیدکنندگان در دایره تسلسل علاقه شخصی و عدم توجه از سوی جامعه به دام افتاده‌اند و برخی هم در این میان به سمت بازارهای جهانی سوق پیدا کرده‌اند. محمد حیدری جوان ۲۹ ساله کردستانی که توانسته در صنعت بازی موفقیت‌های چشمگیری به دست آورد، علاقه شدیدی به حوزه طراحی بازی‌های رایانه‌ای دارد. او که نزدیک به چهار سال است شرکت استارت‌آپی خود را در پارک علم و فناوری کردستان ثبت کرده، بازی موفق «شوفر» را در بازارهای جهانی لایح کرده و در حال حاضر جایگاه خوبی در بازارهای بین‌المللی و گیمرهای خارجی دارد. «فرصت امروز» سراغ این فعال و کارشناس حوزه بازی رفته تا از رموز موفقیت و مسیر طی شده تا به امروز از او بپرسد.

از اقتصاد و مکانیک تا طراحی بازی

حیدری در خصوص سلیقه کار و تحمیلات خود



نفره هم از دیگر برنامه‌های توسعه‌ای ماست که گیرها بتوانند وارد فضای مسابقات و بازی چند نفره همزمان شوند. همچنین در حال توسعه جامعه گیرهای خود هستیم و برخی چالش‌های خاص مانند اضافه کردن خودروهای خاص مثل تراکتور در بازی ایجاد کرده‌ایم تا افراد بیشتر با سلیقه‌های متفاوت را به بازی جذب کنیم و جمعیت این جامعه را افزایش دهیم.

پهنای اسپانسر

وی در خصوص توسعه بیشتر شوهر و ورود به بازارهای دیگر می‌گوید: پیمان کرم سرمایه‌گذار کار سخت و زمان‌بری است. ما در نمایشگاه مازنی و آلمان شرکت کردیم و با یک شرکت اسپانیایی تا پسی قرارداد رفتیم. ولی بحث ایرانی بودن و تحریم‌ها موجب شد این تلاش ناکر جام بهمانند، اما ما همچنان در حال رایزنی با اسپانسرهای خارجی هستیم و امیدواریم شوهر بتواند به کمک اسپانسرهای قدم‌های بزرگ‌تری بردارد و وارد صنعت بازی‌های مکانیکی هم بشود.

حضور در فضای دانشی پارک علم و فناوری

مدیر این مجموعه یکی از اشتباهات خود را ثبت و راه‌اندازی شرکت می‌داند و می‌گوید یکی از اشتباهات ما ثبت شرکت بود، چراکه وقتی نام شرکت به میان می‌آید همه انتظار دارند یک شرکت با چند سال سابقه کار باشیم و پرسنل زیادی داشته باشیم در حالی که فعالیت در زمینه بازی اصلاً نیازی به تیم‌های بزرگ و هزینه‌های بالا ندارد و با چند نفر نیروی خلاق می‌توان بالاترین درآمدها را از این بازار به دست آورد. وی می‌افزاید: ما در حال حاضر زیر نظر پارک علم و فناوری گردستان فعالیت می‌کنیم و از فضای دانشی، کلاس‌های آموزشی و کارگاه‌هایی که این مجموعه برگزار می‌کند، بهره‌مند می‌شویم. همچنین در حال ساخت یک سیمولیشن هستیم که یک محصول نوآورانه به حساب می‌آید. این شبیه‌سازی روی یک خودرو در حال طراحی و پیاده‌سازی است که بتوان از آن هم در شهر بازی‌ها برای بازی و هم در برخی موارد مانند گرفتن گواهینامه رانندگی استفاده کرد.

وی ادامه می‌دهد: بازی شوهر در حال حاضر بیشترین گیرها را در آمریکا دارد. پس از آن انگلیس، فرانسه، روسیه و چین هم طرفداران شوهر هستند.

بازاریابی و تبلیغات بازی

این طراح بازی در خصوص روش‌های بازاریابی خود می‌گوید: تبلیغات و بازاریابی در بازارهای بین‌المللی اصول و شرایط خاصی دارد و تمرکز و تخصص خود را می‌طلبید. ما برای تبلیغات با شرکتی قرارداد ۲ هزار دلاری بستیم و یک سری فایل‌های مالتی مدیا، با محتوای تیمیشن، متن، تصویر و موزیک تولید کرده و در اختیار این شرکت قرار دادیم تا در پست‌های مجازی مانند توئیتر، اینستاگرام و تلگرام با جامعه‌های چند میلیون نفری از گیرهای خود به اشتراک بگذارد و برای ما تبلیغات کند. استفاده از روش تبلیغاتی دهان به دهان هم از مهم‌ترین شیوه‌های ما برای معرفی بازی بوده است. حیدری اضافه می‌کند: همچنین وبسایت indiedb.com که یک سایت جهانی است از شرکت‌های کوچک برای تبلیغ بازی‌هایشان حمایت می‌کند و ما در این سایت هم تبلیغات خود را قرار داده‌ایم تا مشتریان ببینند و با کامنت گذاشتن بازخورد گیرها را برای توسعه بازی دریافت کنیم. به علاوه در پست‌های مجازی خودمان صفحاتی را باز کرده و تبلیغات مجازی انجام داده‌ایم و مخاطبان از سراسر دنیا به زبان‌های مختلف شوهر را به چالش می‌کشند و با سوال و جواب‌ها و اشتراک گذاری‌ها از ما حمایت می‌کنند.

برنامه‌های توسعه‌ای برای آینده بازار

حیدری در خصوص برنامه‌های توسعه‌ای این مجموعه می‌گوید: شوهر ابتدا برای کامپیوترهای شخصی طراحی و تولید شد و ما همچنان معتقدیم بازار آینده بیش از پیش به سمت بازی‌های کامپیوتری روی بی‌سی‌ها حرکت می‌کنند، اما به دلیل اینکه ابزارهای دیگر مانند موبایل‌ها و کنسول‌های بازی هم سهم بزرگی در بین گیرها دارند و بازی‌های موبایلی در حال فراگیری است. قصد داریم شوهر را روی موبایل و کنسول‌های دیگر هم طراحی و تولید کنیم. به علاوه طراحی بازی‌های چند

رایج‌های در سراسر دنیاست و بازی‌ها را از شرکت‌های بزرگ و کوچک دریافت کرده و با توجه با استانداردهای خود و درخواست مشتریان توزیع می‌کند. ما حدود پنج ماه برای این پروژه وقت گذاشتیم و مبالغی را پرداخت کرده تا عضو سایت شویم و بازی از طریق این شبکه و با حمایت گیرها به قیمت ۱۴.۹۹ دلار

و به زبان‌های گوردی، فارسی، عربی، اسپانیایی، هلندی، انگلیسی، آلمانی و فرانسوی لانچ شد و طی مدت کوتاه حدود هشت ماه بیش از ۱۲ میلیون بار از شوهر بازپسید و بیش از ۱۱ هزار بار دانلود داشته‌ایم.

نه فقط استیم

حیدری در خصوص حضور در سایر بازارهای فروش بازی در دنیا می‌گوید: استیم (Steam) یک استور اصلی و ۱۵ استور فرعی برای فروش بازی‌ها دارد و از فروش هر بازی ما ۳۰ درصد را برمی‌دارد اما ما برای حضور در استورهای دیگر نیاز به مجوز استیم داشتیم. از این رو مذاکراتی را با این شرکت انجام داده و به توافق رسیدیم که با سه فروشگاه اینترنتی دیگر در ایتالیا و آلمان هم با مکانیزمی مشخص کار کنیم به این صورت که ما ۲۰ هزار نسخه به هر کدام از این استورها کپی بازی شوهر را می‌دهیم و آنها این کپی‌ها را به مشتریان خود فروخته و گیرها با خرید آن کپی، بازی را از استیم گرفته و فعال می‌کند.

شوهر یک محصول است نه یک خدمت

حیدری در خصوص مدل کسب‌وکاری خود می‌گوید: مدل‌های مختلفی برای لانچ بازی در دنیا وجود دارد که رایج‌ترین آنها مدل فریم‌ورک یا فری تو پلی است، این مدل برای بازی‌هایی که ابتدا به صورت یک خدمت و رایگان در اختیار مشتری قرار می‌گیرد و سپس پولی می‌شود استفاده می‌شود، اما شوهر از ابتدا یک محصول تمام شده بود و به عنوان خدمت دیده نمی‌شد. در واقع شوهر مثل یک آلبوم موسیقی است که تولید شده و به عنوان یک محصول نهایی در بازار به فروش می‌رسد و از همان ابتدا بازی به صورت پولی در بازار لانچ شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

عرضه بازی‌های خارجی مجاز در بازار سرعت خواهد گرفت

تا مدت زمان عرضه بازی‌های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم. حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی‌های رایانه‌ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه‌های شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته‌اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها را بی‌دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب‌های این ۲ بازی به اندازه‌ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد. کریمی قدوسی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده‌ها اهمیت رده‌بندی سنی بازی‌ها را درک کنند و نگذارند فرزندان هر عنوانی را که می‌خواهد بازی کنند. رده‌بندی سنی یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفته است و در وهله نخست بایستی خانواده‌ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفق جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی‌های خارجی، از هدف‌گذاری برای سرعت بخشیدن پخش بازی‌های مجاز خبر داد.

به گزارش کار و کارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خرج کردن کوبن‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بدست می‌آورند در مزایده شرکت کنند. وی به سرعت پایین انتشار بازی‌های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده

بازی‌ها به اتمام برسد، بازی‌ها رده‌بندی بگیرند و در صورت لزوم بازی‌ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می‌گذرد. خوشبختانه براساس زمان‌بندی مشخص مزایده‌ها و بازی‌هایی که انتخاب می‌شوند، روند بررسی بازی‌ها و صدور مجوز نشر آن‌ها با سرعت بیش‌تری صورت می‌پذیرد و قصد داریم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

عرضه بازی‌های خارجی مجاز در بازار سرعت خواهد گرفت



آن‌ها با سرعت بیش‌تری صورت می‌پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی‌های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم. حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی‌های رایانه‌ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه‌های شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته‌اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفق جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی‌های خارجی، از هدف‌گذاری برای سرعت بخشیدن پخش بازی‌های مجاز خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خرج کردن کوبن‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بدست می‌آورند در مزایده شرکت کنند. وی به سرعت پایین انتشار بازی‌های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی‌ها به اتمام برسد، بازی‌ها رده‌بندی بگیرند و در صورت لزوم بازی‌ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می‌گذرد. خوشبختانه براساس زمان‌بندی مشخص مزایده‌ها و بازی‌هایی که انتخاب می‌شوند، روند بررسی بازی‌ها و صدور مجوز نشر

ایرانیان طرفدار بازی‌های غیر مجاز

تسلیم: معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به آمار کاربران بازی‌های اینترنتی گفت: بنابر آخرین آمار سال ۹۲ بیش از ۱۸۷۵ میلیون نفر گیم بازی می‌کنند که این آمار با توجه به افزایش بازی‌های موبایلی رشد یافته است. هادی کافی اظهار کرد: این روزها بر تعداد افرادی که بازی‌های موبایلی را انجام می‌دهند افزوده شده و باید منتظر اتفاقات غیرمنتظره‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و به‌ویژه موبایلی باشیم. معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌های مجاز و غیر مجاز اشاره کرد و افزود: از میان آمار مطرح شده گیم نت‌ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰ درصد بازی‌های مجاز انجام می‌دهند و ۹۰ درصد به انجام بازی‌های غیر مجاز مبادرت می‌کنند. کافی عنوان کرد: متأسفانه برخی بازی‌ها همچون GTA که در بسیاری کشورها اروپایی و آمریکایی ممنوع شده در میان کاربران ایرانی مورد اقبال قرار گرفت و ۸۰ درصد کاربران آن را تجربه کردند.



سرعت بخشیدن به عرضه بازی‌های مجاز در بازار (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی‌های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی‌های مجاز در بازار خبر داد.

سرویس اجتماعی فردا: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی‌های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی‌های مجاز در بازار خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خرج کردن کپین‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بدست می‌آورند در مزایده شرکت کنند.

وی به سرعت پایین انتشار بازی‌های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی‌ها به اتمام برسد، بازی‌ها رده سنی بگیرند و در صورت لزوم بازی‌ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می‌گذرد. خوشبختانه براساس زمان بندی مشخص مزایده‌ها و بازی‌هایی که انتخاب می‌شوند، روند بررسی بازی‌ها و صدور مجوز نشر آن‌ها با سرعت بیش تری صورت می‌پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی‌های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم.

بازار مجاز پاسخگوی نیاز مخاطب است

حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی‌های رایانه‌ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه‌ای شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته‌اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده بندی سنی بازی‌ها را بی دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب‌های این ۲ بازی به اندازه‌ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد.

کریمی قدوسی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده‌ها اهمیت رده بندی سنی بازی‌ها را درک کنند و نگذارند فرزندشان هر عنوانی را که می‌خواهد بازی کند. رده بندی سنی یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفته است و در وهله نخست بایستی خانواده‌ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.



سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۲۰)

ایتنا- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی های مجاز در بازار خبر داد.

حسن کریمی قدوسی اظهار کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می شود و ناشران می توانند با خرج کردن کپین هایی که از حمایت بازی های ایرانی بدست می آورند در مزایده شرکت کنند.

به گزارش ایتنا از ایسا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وی به سرعت پایین انتشار بازی های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی ها به اتمام برسد، بازی ها رده سنی بگیرند و در صورت لزوم بازی ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می گذرد. خوشبختانه براساس زمان بندی مشخص مزایده ها و بازی هایی که انتخاب می شوند، روند بررسی بازی ها و صدور مجوز نشر آن ها با سرعت بیش تری صورت می پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم.

حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی های رایانه ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه ای شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نگرفتن این دو بازی از سوی نظام رده بندی سنی بازی ها را بی دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب های این ۲ بازی به اندازه ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد.

وی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده ها اهمیت رده بندی سنی بازی ها را درک کنند و نگذارند فرزندشان هر عنوانی را که می خواهد بازی کند رده بندی سنی یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفته است و در وهله نخست بایستی خانواده ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.



روی خط خبر / رشد ۲۶ درصدی ساخت بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۲۰)

کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بر اساس برآوردی که روی جشنواره ها انجام شده، ۶۸۴ عنوان، بازی رایانه ای تا امروز در کشور ساخته شده است که رشد ۲۶ درصدی را نشان می دهد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رتبه بندی شرکت های بازی سازی از اوایل تابستان خبر داد. کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برنامه زنده، روی خط خبر، شبکه خبر در خصوص زمان آغاز رتبه بندی شرکت های بازی ساز و شاخص و ملاک هایی که انجام خواهد گرفت گفت: در طی ۶ الی ۷ سالی که مجوز بازی های رایانه ای صادر شده، بالغ

بر دو یا سه هزار عنوان بازی های مجاز کامپیوتری و کنسول بوده که تعداد دقیق عناوین آن که در بازار موجود است، بالغ بر ۲۰۰۰ الی ۳۰۰۰ مورد بوده است. کریمی قدوسی افزود: بر اساس برآوردی که روی جشنواره ها داشتیم، ۶۸۴ عنوان، بازی رایانه ای تا امروز در داخل کشور ساخته شده که ۱۶۳ عنوان بازی در سال

۹۴، که در این خصوص، رشد ۲۶ درصدی را نشان می دهد. که در مقایسه سال ۹۳ با ۹۴، ۲۶ درصد و ۹۲، ۲۲ درصد رشد داشته است. و به خاطر بحث بازی های موبایل این سرعت، روز به روز در حال افزایش است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در کشور ما اکو سیستم بازی های رایانه ای به شدت دچار مشکل جدی است، خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای و کنسولی، چون قانون کپی رایت را رعایت نمیکنیم و قاچاق و بازی های غیر مجاز در کشور به شدت زیاد است، لذا

بازی های مجاز و حتی بازی های ایرانی نمی توانند با حجم بازی های غیر مجاز و قیمت آنها رقابت کنند، چون هزینه های کالای قاچاق و توزیع آن در کشور بسیار ارزان است، چون با تهیه یک سی دی خام و دانلود محتوای آن بازی از اینترنت و بارگذاری، می توانیم ظرف دو روز

بالغ بر چند صد عنوان بازی در محله توزیع کنیم که این حجم بازی های غیر مجاز باید ساماندهی شود.

در قالب یک بازی ایرانی جدید؛ جنگ ماشین ها را با «فرمان نبرد» تجربه کنید (۱۳۹۵/۰۳/۲۰-۱۳۹۵/۰۳/۲۰)

پس از استقبال کاربران از بازی ماشین جنگی ۱، استودیو «باران رویا» نسخه جدیدی از این بازی را با نام «ماشین جنگی: فرمان نبرد» منتشر کرده است.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ماشین جنگی: فرمان نبرد یک بازی آنلاین چند نفره است. مخاطب در این بازی کنترل یک ماشین جنگی را برعهده گرفته و با انواع تسلیحات به جنگ دیگر ماشین ها می رود. در نسخه جدید، امکانات بسیاری اضافه شده است که از جمله آن ها می توان به ماشین های جدید، امکان بازی تیمی، مأموریت های روزانه، امکان شخصی سازی ماشین ها، ارتقا ماشین ها، لیگ های هفتگی و غیره اشاره کرد. در این بازی سعی شده است که گرافیک قابل قبولی به کاربر ارائه شود، گرافیک این بازی سه بعدی است و ممکن است برای بعضی از دستگاه ها به راحتی اجرا نشود که تیم سازنده امکان کم کردن ویژگی های گرافیکی بازی را برای روان شدن بازی در نظر گرفته است. استودیو باران رویا قصد دارد در آینده ای نزدیک به روزرسانی های جدیدی برای بازی عرضه کند و به امکانات بازی بی افزاید. بازی ماشین جنگی: فرمان نبرد هم اکنون از طریق فروشگاه دیجیتال کافه بازار در دسترس است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال تسریع عرضه بازی های مجاز در بازار (۱۳۹۵/۰۳/۲۰-۱۳۹۵/۰۳/۲۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی های مجاز در بازار خبر داد.

حسن کریمی قدوسی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می شود و ناشران می توانند با خرج کردن کوبین هایی که از حمایت بازی های ایرانی به دست می آورند در مزایده شرکت کنند. وی به سرعت پائین انتشار بازی های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی ها به اتمام برسد، بازی ها رده سنی بگیرند و در صورت لزوم بازی ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می گذرد. خوشبختانه براساس زمان بندی مشخص مزایده ها و بازی هایی که انتخاب می شوند، روند بررسی بازی ها و صدور مجوز نشر آنها با سرعت بیشتری صورت می پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم. بازار مجاز، پاسخگوی نیاز مخاطب است. حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی های رایانه ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه ای شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته اند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده بندی سنی بازی ها را بی دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب های این ۲ بازی به اندازه ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد. کریمی قدوسی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده ها اهمیت رده بندی سنی بازی ها را درک کنند و نگذارند فرزندشان هر عنوانی را که می خواهد بازی کند. رده بندی سنی، یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفته است و در وهله نخست بایستی خانواده ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.

به منظور آرایه اطلاعات فعالان صنف فاوا نخستین مرکز تجاری مجازی ICT راه اندازی می شود

رئیس اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران با اعلام ایجاد مرکز تجاری مجازی ICT به دو زبان فارسی و انگلیسی برای نخستین بار در کشور گفت: در این مجموعه، محصولات و خدمات شرکت های ICT گردآوری و آرایه می شود.

فناوران- محمدرضا طلایی گفت: در جلسات با نمایندگان شرکت های بزرگ فعال در صنعت ICT خارجی متوجه شدیم که عمده سفارتخانه ها و نمایندگان تجاری خارجی برای ورود به بازار ایران از نبود اطلاعات درباره فعالان اقتصادی ایران گله مند هستند. وی در مورد ایجاد مرکز تجاری مجازی ICT، گفت: در این مجموعه محصولات و خدمات شرکت های ICT آرایه می شود و هدف از راه اندازی این مرکز، ایجاد ارتباط B2B (رو در رو) بین شرکت های ایرانی و خارجی برای معرفی بهتر پتانسیل های صنعت فاوای ایران است. طلایی با بیان اینکه این مرکز تجاری پس از شکل گیری به فعالان بین المللی صنعت فاوا معرفی خواهد شد، گفت: اطلاع رسانی ها از طریق اتاق های بازرگانی مشترک، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سفارتخانه های ایران در خارج از کشور، رایزن های بازرگانی ایران در خارج، سفارتخانه های خارجی مقیم تهران و رایزن های خارجی مقیم تهران به عنوان درگاه ارتباط شرکت های ایرانی و خارجی انجام می شود. رییس اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران تاکید کرد: با توجه به اینکه اطلاعات این مرکز تجاری توسط مالک اطلاعات به روز رسانی می شود، اطلاعات وارد شده همواره به روز بوده و قدیمی نخواهد شد.

وی افزود: همچنین در این سایت آخرین مطالعات، پژوهش های حوزه های کسب و کار ICT، قوانین و مقررات سرمایه گذاری و وضعیت ICT در ایران ارائه می شود تا یک شرکت خارجی برای ورود به ایران به تمامی اطلاعات لازم دسترسی داشته باشد.

طالایی همچنین با اعلام مکتوب کردن اطلاعات شرکت های فعال در صنعت ICT ایران گفت: بخشی از اطلاعات مرکز تجاری مجازی ICT به صورت مکتوب در قالب دایرکتوری فعالان ICT ایران به دو زبان فارسی و انگلیسی نیز منتشر خواهد شد که در این نسخه مکتوب سوابق و رشته فعالیت شرکت ها بدون معرفی محصولات ذکر می شود.

وی با بیان اینکه سایت مرکز تجاری مجازی ICT و دایرکتوری فعالان صنعت ICT ایران در حاشیه همایش معرفی پتانسیل های صنعت ICT ایران در تاریخ ۲ مردادماه سال جاری رونمایی خواهد شد، افزود: ثبت نام برای حضور در مرکز تجاری مجازی ICT و دایرکتوری فعالان صنعت ICT ایران برای شرکت کنندگان در این همایش رایگان خواهد بود. رییس اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران در خصوص ضرورت های برگزاری همایش معرفی پتانسیل های صنعت ICT ایران افزود: با توجه به نیاز مشهود اقتصاد ایران در پسابرجام به معرفی فرصت های سرمایه گذاری در بخش های مختلف اقتصادی به سرمایه گذاران و صاحبان صنایع و تکنولوژی جهانی، اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران در راستای انجام وظایف خود به عنوان بخشی از جامعه بزرگ صنعت ICT ایران در نظر دارد با همکاری اتاق بازرگانی، صنایع، معادن و کشاورزی ایران، تشکیل های بخش خصوصی فعال در صنعت ICT و حمایت مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، سازمان فناوری اطلاعات ایران، ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، سازمان سرمایه گذاری و کمک های اقتصادی و فنی ایران وابسته به وزارت امور اقتصادی و دارایی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی، همایشی را با عنوان همایش معرفی فرصت های سرمایه گذاری و کسب و کار در صنعت ICT ایران در تاریخ ۲ مردادماه ۱۳۹۵ در محل سالی همایش های صداوسیما و جلسه برقراری ملاقات های تجاری را در تاریخ ۳ مردادماه ۱۳۹۵ در محل اتاق بازرگانی، صنایع، معادن و کشاورزی ایران برگزار کند.

طالایی یادآور شد: از آنجا که معرفی پتانسیل های واقعی تولیدکنندگان و صادرکنندگان این بخش به تک تک علاقه مندان سرمایه گذاری در صنعت ICT ایران به صورت جداگانه کاری زمان بر و پرهزینه است اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران ایده دعوت از کلیه صاحبان این صنعت در جهان و برگزاری همایش فرصت های سرمایه گذاری در صنعت ICT ایران و برپایی تور بازدید از مراکز اصلی و کلیدی این صنعت را مطرح و درنظر دارد با رفع نقصان نبود بانک اطلاعاتی جامع و کامل صنعت ICT، سرمایه گذاران مشتاق جهانی را برای ورود به ایران و انتقال تکنولوژی صنعتی ترغیب کند.



رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up

رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up با چشم انداز انتشار بین المللی بازی های برگزیده، توسط شرکت فن افزار شریف و با حمایت مالی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

این نخستین رویدادی است که بازی سازان ایرانی را به سمت تولید بازی های مناسب جهت انتشار در بازار بین المللی هدایت می کند.

در این رویداد که از یک تیرماه آغاز خواهد شد، تیم های بازی سازی یک ماه فرصت دارند بر اساس قوانین تعیین شده، یک نمونه آزمایشی (پروتوتایپ) از بازی خود را تولید و ارائه کنند که به طور کامل ایده و جذابیت بازی را منتقل کند.

هدف از برگزاری این رویداد، انتشار بین المللی بازی بر بستر موبایل و رایانه های شخصی است، به همین دلیل خلاقیت و ایده محور بودن بازی ها یکی از اصلی ترین شاخص های انتخاب بازی های برتر خواهد بود.

بازی های برتر علاوه بر دریافت جایزه نقدی، جمعاً به ارزش بیست و پنج میلیون تومان، با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا، معرفی خواهند شد.

لازم به ذکر است تاکنون بیش از ۱۰ بازی خوب ایرانی برای بازار بین المللی منتشر شده که موفقیت های خوبی را تجربه کرده اند. رویداد بازی سازی Level Up را می توان تمرینی برای بهتر شدن نگاه بازی سازان ایرانی برای ساخت بازی با چشم انداز انتشار بین المللی دانست تا به بازی های ایرانی در بازارهای جهانی افزوده شود.

بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیش تر به پایگاه اطلاع رسانی این رویداد به نشانی levelup.fanafzar.com مراجعه نمایند.



سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار (۱۳۹۲-۹۵/۰۴/۲۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی های مجاز در بازار خبر داد.

به گزارش صبح تهران به نقل از فردا، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی های مجاز در بازار خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می شود و ناشران می توانند با خرج کردن کپین هایی که از حمایت بازی های ایرانی بدست می آورند در مزایده شرکت کنند. وی به سرعت پایین انتشار بازی های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی ها به اتمام برسد، بازی ها رده سنی بگیرند و در صورت لزوم بازی ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می گذرد. خوشبختانه براساس زمان بندی مشخص مزایده ها و بازی هایی که انتخاب می شوند، روند بررسی بازی ها و صدور مجوز نشر آن ها با سرعت بیش تری صورت می پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم.

بازار مجاز پاسخگوی نیاز مخاطب است

حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی های رایانه ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه ای شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده بندی سنی بازی ها را بی دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب های این ۲ بازی به اندازه ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد.

کریمی قدوسی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده ها اهمیت رده بندی سنی بازی ها را درک کنند و نگذارند فرزندشان هر عنوانی را که می خواهد بازی کند. رده بندی سنی یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفته است و در وهله نخست بایستی خانواده ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.



سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار (۱۳۹۲-۹۵/۰۴/۲۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی های مجاز در بازار خبر داد. حسن کریمی قدوسی اظهار کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می شود و ناشران می توانند با خرج کردن کپین هایی که از حمایت بازی های ایرانی بدست می آورند در مزایده شرکت کنند.

به گزارش قوانینوز از ایستا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وی به سرعت پایین انتشار بازی های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی ها به اتمام برسد، بازی ها رده سنی بگیرند و در صورت لزوم بازی ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می گذرد. خوشبختانه براساس زمان بندی مشخص مزایده ها و بازی هایی که انتخاب می شوند، روند بررسی بازی ها و صدور مجوز نشر آن ها با سرعت بیش تری صورت می پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم.

حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی های رایانه ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه ای شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نگرفتن این دو بازی از سوی نظام رده بندی سنی بازی ها را بی دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب های این ۲ بازی به اندازه ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد.

وی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده ها اهمیت رده بندی سنی بازی ها را درک کنند و نگذارند فرزندشان هر عنوانی را که می خواهد بازی کند. رده بندی سنی یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفته است و در وهله نخست بایستی خانواده ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۳/۳۰

