

۱۳۹۵/۰۴/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رمضان المبارک

JUL 19 2019

سه شنبه ۲۹
تیر

اذان صبح ۴:۲۱ طلوع آفتاب ۶:۰۳ اذان ظهر ۱۳:۱۱ اذان مغرب ۲۰:۳۹

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

| | | |
|------|-------|-------------|
| ▼ ۱ | ۳۰۸۸۲ | دلار |
| ▲ ۳۶ | ۳۴۲۰۶ | یورو |
| ▼ ۴۲ | ۴۰۸۴۲ | پوند |
| ▼ ۷۹ | ۲۹۱۶۷ | صدین |
| - | ۸۴۰۸ | درهم امارات |
| ▲ ۲۷ | ۳۱۴۳۱ | فرانک |

قیمت ارز (تومان)

| | |
|------|-------------|
| ۳۵۰۸ | دلار |
| ۳۹۰۵ | یورو |
| ۴۶۹۰ | پوند |
| ۳۴۳۰ | صدین |
| ۹۶۰ | درهم امارات |
| ۱۲۱۰ | لیبر ترکیه |

قیمت طلا و سکه (تومان)

| | |
|---------|---------------------|
| ۱۱۰۷۶۰ | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۰۸۸۰۰۰ | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۰۸۵۰۰۰ | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۵۴۴۰۰۰ | نیم سکه |
| ۲۸۰۰۰۰ | ربع سکه |

فهرست



| | | |
|-----------------------|---|--|
| ۲ | وام چاره بازی سازی نیست، سرمایه باید بیاید | |
| روزنامه مناقصه مزایده | | |
| ۲ | اما و اگرهای عرضه «پو کمون گو» در ایران | |
| ۳ | وام راه چاره بازی نیست | |
| ۳ | وام؛ راه چاره صنعت بازی های رایانه ای؟! | |
| ۴ | بازی های «Mod» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| روزنامه رسالت | | |
| ۴ | بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| ۴ | بازی های ماد دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| ۵ | بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| ۵ | بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| ۵ | بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| ۵ | بیش از هفت هزار نفر در نظرسنجی روغمایی از بازی های رایانه ای شرکت کردند | |
| ۶ | بازی رایانه ای «شتاب در شهر 2» به زودی روغمایی می شود | |
| ۶ | وام چاره بازی سازی نیست، سرمایه باید بیاید | |
| ۷ | جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵ | |
| ۷ | بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |
| ۷ | جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵ | |
| ۸ | بازی های «Mod» دیگر مجوز نشر نمی گیرند | |

خیابانگردی با آدرس بازی سازان آمریکایی

خبرگزاری صدا و سیما

۸

جمع آوری ۷۳ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵

رویت

۹

جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود

خبرگزاری فارس

۹

جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
Azad News Agency (ASNA)

۱۰

جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود

خبرگزاری مهر

۱۰

اهمیت بالای بازی و تخلیه هیجانی اطفال

بی‌باک

۱۱

تعداد محتوا : ۲۵



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۱۱

۸

۶



مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار شریف: وام چاره بازی سازی نیست، سرمایه باید بیاید

گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راحل مناسبی نیست، زیرا چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد و بی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند افزود: موفقیت حداقل یک نمونه از پروژهها، پروژههای ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرات نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند این فعال بازی ساز با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژهها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژهها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلا انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد. فسیحی درباره فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی گفت: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد، همیشه خوب بوده است و اتفاقا بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار شریف پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد. ایستنا- امیرحسین فسیحی وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره را در نظر بگیریم، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه سرمایه گذار خصوصی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، بولش دشوار است. وی با بیان موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی گفت: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی یا مشاوره ای نداشته باشد که بتواند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلا از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارند، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند. این فعال حوزه بازی سازی گفت: همچنین این مسأله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوبی به دست آورد و حتی بازی هایی وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند. فسیحی با بیان وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام

اما و اگرهای عرضه «پوکمون گو» در ایران

بازی «پوکمون گو» چند وقتی است در برخی کشورهای دنیا طرفداران پر و پا قرصی پیدا کرده ولی ایرانی ها هنوز به طور رسمی نتوانسته اند به این بازی دسترسی پیدا کنند. کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده که با توجه به نامه نگاری های صورت گرفته، احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشیم. او ادامه داد: «برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده؛ یکی اینکه با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتما باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقاطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. از چند روز گذشته ۲۶ کشور اروپایی امکان دسترسی به این بازی پرطرفدار را پیدا کرده اند.»

وام راه چاره بازی نیست



همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد همیشه کارهای زیرساختی کند. وی در پایان خاطر نشان کرد: علاوه بر فعالیت‌های زیرساختی بنیاد، باید سازمان‌هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه‌گذاری شوند همان‌طور که بنیاد قبلاً این کار را می‌کرد و اگر الان هم نمی‌خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان‌های خصوصی وارد این عرصه شوند.

حمایت کنند باید پروژه‌ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه‌ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قبلاً انجام می‌داد و خیلی بهتر بود، همان‌طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد. فصحی به فعالیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت حمایت از بازی‌سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت‌هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت‌هایی که درباره بازی و بازی‌سازی رخ می‌دهد

وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی‌سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی‌ساز و تولیدکننده وجود دارد. پروژه‌ها، پروژه‌های ناموفق را جبران می‌کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه‌گذار ضرر نمی‌کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره‌اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه‌ای که در بازی‌سازی دارد، جرات نمی‌کند وام بگیرد و تیم‌های کوچک‌تر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند. اگر می‌خواهند از این قضیه

تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی‌داند در صورت سرمایه‌گذاری چه اتفاقی برایش می‌افتد، بنابراین سرمایه‌گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت‌های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند. همچنین این مساله که از بازار ایران هم می‌توان کسب درآمد کرد، باید رسانه‌ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می‌توان حتی در ایران هم از بازی‌ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی‌های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند.

پرداخت وام راهی نامناسب برای سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌سازی می‌دانم که ریسک بالایی را به بازی‌ساز تحمیل می‌کند. وضعیت سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های داخلی را نامناسب است و اوضاع سرمایه‌گذاری روی بازی‌ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه‌های جدی سرمایه‌گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه‌گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است. در حوزه بازی، اگر سرمایه‌گذاری دانش

وام؛ راه چاره صنعت بازی‌های رایانه‌ای؟!

صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره‌اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه‌ای که در بازی‌سازی دارد، جرات نمی‌کند وام بگیرد و تیم‌های کوچک‌تر اگر بخواهند وام بگیرند، باید ریسک بالایی را بپذیرند. این فعال بازی‌ساز در ادامه ما بیان این که بنابراین وام حمایت محسوب نمی‌شود، گفت: اگر می‌خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه‌ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه‌ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قبلاً انجام می‌داد و خیلی بهتر بود، همان‌طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.



مدیرعامل بک شرکت بازی‌سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌سازی دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه‌گذاری روی بازی‌ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه‌های جدی سرمایه‌گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه‌گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است.

فصحی به فعالیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت حمایت از بازی‌سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت‌هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت‌هایی که درباره بازی و بازی‌سازی رخ می‌دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی را بر سر ساختی کند. وی در پایان خاطر نشان کرد: علاوه بر فعالیت‌های زیرساختی بنیاد، باید سازمان‌هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه‌گذاری شوند همان‌طور که بنیاد قبلاً این کار را می‌کرد و اگر الان هم نمی‌خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان‌های خصوصی وارد این عرصه شوند.

در ایران هم از بازی‌ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی‌های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند. فصحی با اشاره به وام‌هایی که توسط نهاد‌های دولتی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌سازها داده می‌شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی‌سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی‌ساز و تولیدکننده وجود دارد. وی با بیان این که بازی‌سازی باید سرمایه‌گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه‌گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه‌ها، پروژه‌های ناموفق را جبران می‌کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه‌گذار ضرر نمی‌کنند، در

وی با اشاره به موانع سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه‌گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، با مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی‌داند در صورت سرمایه‌گذاری چه اتفاقی برایش می‌افتد، بنابراین سرمایه‌گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت‌های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند. این فعال حوزه بازی‌سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می‌توان کسب درآمد کرد، باید رسانه‌ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می‌توان حتی

بازی های «Mod» دیگر مجوز نشر نمی گیرند

به منظور ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت، بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مآخوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود.

وی از تیم ها و افرادی که کار مادسازی انجام می دهند، دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تأیید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم است ذکر شود برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است. بازی های ماد در واقع عناوین ویرایشی از بازی های دیگر هستند و در سال های گذشته افرادی با ساخت بازی های ماد به فروش این بازی ها در بازار اقدام می کردند.

بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مآخوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مادسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تأیید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

بازی های ماد دیگر مجوز نشر نمی گیرند

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مآخوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

**معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۶)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات ماکوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مادمسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

**معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۶)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات ماکوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مادمسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

**بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۶)

ایرانا: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد (Madd) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

به گزارش ایرانا، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات ماکوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مادمسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

**بیش از هفت هزار نفر در نظرسنجی رونمایی از بازی های رایانه ای شرکت کردند** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای جریان سازی و حمایت از بازی های ایرانی، هر ماه از یک بازی ایرانی رونمایی می کند که این بازی ها از سوی هواداران و کاملاً شفاف انتخاب می شود. تمام بازی سازان سراسر کشور می توانند بازی های خود را در روند رونمایی از بازی شرکت دهند و در نهایت هواداران بازی ها تصمیم بگیرند که از کدام بازی رونمایی شود. برای تیر ماه سه بازی ایرانی «شتاب در شهر ۴۲»، «قتل در کوچه های تهران ۴۲» و «پلیس بزرگراه» در روند رونمایی شرکت کردند. نظرسنجی انتخاب یکی از این بازی ها از هفته گذشته در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفت که با استقبال غیر قابل انتظار روبه رو شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پس از پایان نظرسنجی در روز جمعه ۱۸ تیر ماه، استقبال گسترده هواداران منجر به ثبت ۷۲۱۲ رای شد که در نهایت بازی «شتاب در شهر ۲» بیشترین رای را کسب کرد. لازم به ذکر است جهت حصول اطمینان از صحت آراء، طی بررسی انجام شده توسط تیم فنی تنها ۶ درصد از آرای دریافت شده با IP خارج از کشور ثبت شده و ۹۴ درصد آراء توسط IPهای ایرانی ثبت شده است.



بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» به زودی رونمایی می شود (۹۵/۰۱/۲۵)

هواداران بازی های رایانه ای با استقبال گسترده از نظرسنجی رونمایی از بازی های ایرانی، علاقه مندی خود را برای برگزاری رونمایی از بازی «شتاب در شهر ۲» به نمایش گذاشتند. بیش از ۷۰۰۰ نفر در این نظرسنجی شرکت کردند که نشان از اهمیت بازی های ایرانی در بین مخاطبان داخلی است. براساس آمار دریافت شده بازی شتاب در شهر ۲، با دریافت ۵۲۵۴ رای در جایگاه نخست قرار گرفت و آیین رونمایی از این بازی به زودی و اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای «قتل در کوچه های تهران ۲» و «پلیس بزرگراه» نیز به ترتیب با ۱۷۳۵ و ۱۲۵ رای در جایگاه های دوم و سوم این نظرسنجی قرار گرفتند. بازی «شتاب در شهر ۲» دنباله ای برای یکی از پرفروش ترین بازی های ایرانی در سبک اتومبیل رانی است و شرکت «آروین تک» برای ساخت این عنوان بیش از چهار سال زمان صرف کرده است.



مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار شریف: وام چاره بازی سازی نیست، سرمایه باید بیاید

مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار شریف پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

ایستنا- امیرحسین فصیحی وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره را در نظر بگیریم، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه سرمایه گذار خصوصی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است. وی با بیان موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی گفت: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارند، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند.

این فعال حوزه بازی سازی گفت: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود؛ زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوبی به دست آورد و حتی بازی هایی وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند. فصیحی با بیان وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد. وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک نمونه از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرات نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچک تر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند. این فعال بازی ساز با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند، باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلاً انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.

فصیحی درباره فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی گفت: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد، همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵ (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

به گزارش خبرنگار مهر، بنابر تازه ترین گزارش منتشر شده از عملکرد ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در تازه ترین بولتن خبری تحلیلی رسمی بنیاد منتشر شده است، بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز در ماه های فروردین، اردیبهشت و خرداد ۹۵ از بازار سراسر کشور جمع آوری شده است.

بر اساس این آمار سهم بازار تهران از این بازی های غیرمجاز ۱۱ هزار ۴۷۸ بازی و سهم شهرستان ها ۶۱ هزار و ۸۸ بازی بوده است. این ستاد همچنین در بازه زمانی بهار ۹۵ موفق به نظارت مستقیم بر الصاق ۹۹۶ هزار و ۶۰۷ قطعه هولگرام بر روی بازی های مجاز شده است. این آمار برآمده از رصد رسمی فعالیت هزار و ۱۴۴ واحد فعال در حوزه بازی های رایانه ای و ۳۴ واحد گیم نت در سراسر کشور بوده است. در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است. سازمان رده بندی سنی بازی های رایانه ای (اسرا) هم در همین بازه زمانی ۱۵ عنوان بازی ایرانی و ۴۸ عنوان بازی خارجی را رده بندی سنی کرده است.



بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مازخوده دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار ماسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.



جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵ (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهم ترین عناوین:

ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است. به گزارش خبرنگار بی باک، بنابر تازه ترین گزارش منتشر شده از عملکرد ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در تازه ترین بولتن خبری تحلیلی رسمی بنیاد منتشر شده است، بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز در ماه های فروردین، اردیبهشت و خرداد ۹۵ از بازار سراسر کشور جمع آوری شده است.

بر اساس این آمار سهم بازار تهران از این بازی های غیرمجاز ۱۱ هزار ۴۷۸ بازی و سهم شهرستان ها ۶۱ هزار و ۸۸ بازی بوده است. این ستاد همچنین در بازه زمانی بهار ۹۵ موفق به نظارت مستقیم بر الصاق ۹۹۶ هزار و ۶۰۷ قطعه هولگرام بر روی بازی های مجاز شده است. این آمار برآمده از رصد رسمی فعالیت هزار و ۱۴۴ واحد فعال در حوزه بازی های رایانه ای و ۳۴ واحد گیم نت در سراسر کشور بوده است. در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است. سازمان رده بندی سنی بازی های رایانه ای (اسرا) هم در همین بازه زمانی ۱۵ عنوان بازی ایرانی و ۴۸ عنوان بازی خارجی را رده بندی سنی کرده است.

بازی های «Mod» دیگر مجوز نشر نمی گیرند

به منظور ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت، بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات ماکوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. وی از تیم ها و افرادی که کار مادماسازی انجام می دهند، دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تاییدشده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم است ذکر شود برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است. بازی های ماد درواقع عناوین ویرایشی از بازی های دیگر هستند و در سال های گذشته افرادی با ساخت بازی های ماد به فروش این بازی ها در بازار اقدام می کردند.

خیابانگردی با آدرس بازی سازان آمریکایی

بازی رایانه ای «پوکمن گو» محصول تازه شرکت آمریکایی نیانتیک (Niantic) توانست تنها با گذشت دو هفته از توزیعش، ده ها میلیون کاربر جهانی را راهی خیابان ها کند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، این بازی با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی در دهه ۱۹۹۰ ساخته شده است و با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک خیلی زود توانست مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند.

طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران یا در دست داشتن گوشی هوشمند با دو ابزار «جی پی اس» و «دوربین فیلمبرداری»، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصات بی وسعت شهر و حتی کشور به دنبال موجودات مجازی بنام «پوکمون» می گردند.

محمد مهدی پهنر راد از بازی سازان فعال ایرانی می گوید: این بازی با برقراری ارتباط میان فضای حقیقی و مجازی موفقیت سرگرم کننده ای را برای کاربر بازی به وجود آورده است. اینکه کاربر احساس می کند با وسیله ای که در دست دارد می تواند چیزی که در محیط اطرافش است کشف کند، مطابق همان داستان های جذابی است که سال ها در فیلم های سینمایی دیده بودیم و حالا تجربه مستقیم آن جذابیت بسیار بالایی برای کاربران دارد.

تمامی آیتم های این بازی را می توانید به صورت رایگان به دست آورید اما این امر به طور طبیعی زمان بیشتری را می طلبد. بنابراین این بازی هم برای جیب کاربران کیسه ها دوخته که با پول نقد اقدام به خرید امتیازهای مجازی در بازی می کنند. خرید های درون بازی توسط واحد پولی به نام پوک کوین (Poke Coin) انجام می شوند که با کارت های اعتباری و پرداخت های آنلاین به حساب تولید کننده صورت می گیرد.

در مسیر نصب بازی در تلفن همراه شما اجازه دسترسی به جی میل، دوربین و اطلاعات ثبت شده در جی پی اس تلفن همراه خود را به شرکت سازنده بازی می دهید که این سطح از دسترسی قطعاً میزان امنیت اطلاعات فردی و خصوصی را به خطر می اندازد.

این بازی هنوز کشور ما را در سامانه اصلی خود پشتیبانی نمی کند اما کاربران با تغییر نام کشور مبدأ اقدام به نصب بازی می کنند؛ هر چند به دلیل فقدان پوشش بازی در ایران به سختی می توان به هدف اصلی یعنی «شکار پوکمون» رسید. مسلمانان بازی پشت مرزهای ما نخواهند ماند و بزودی شاهد خیابانگردی های عجیب و غریب خواهیم بود.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و شروطی داریم، یکی اینکه با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقاطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.

از مشکلاتی که این بازی با خود به همراه می آورد، همین گشت و گذارهای بیپوده در اماکن و خیابان ها به دنبال موجودات مجازی است که جز هدر دادن انرژی، وقت و هزینه ارمنان دیگری ندارد.

هر چند هنوز شرکت آمریکایی سازنده بازی به مکاتبات بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاسخ مشخصی نداده ولی تجربه بازی های دنیای مجازی ثابت کرده است که اگر اقدام جدی و پیشگیری های مناسب صورت نگیرد باز هم زندگی جوانان زیادی به بازی گرفته می شود.

گزارش از امیر نوایی

جمع آوری ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵ (۱۳۹۴-۱۵/۰۴/۹۵)

ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

به گزارش گروه فرهنگی "رویگرد"، بنابر تازه ترین گزارش منتشر شده از عملکرد ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در تازه ترین بولتن خبری تحلیلی رسمی بنیاد منتشر شده است، بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز در ماه های فروردین، اردیبهشت و خرداد ۹۵ از بازار سراسر کشور جمع آوری شده است.

بر اساس این آمار سهم بازار تهران از این بازی های غیرمجاز ۱۱ هزار ۴۷۸ بازی و سهم شهرستان ها ۶۱ هزار و ۸۸ بازی بوده است. این ستاد همچنین در بازه زمانی بهار ۹۵ موفق به نظارت مستقیم بر الصاق ۹۹۶ هزار و ۶۰۷ قطعه هولگرام بر روی بازی های مجاز شده است. این آمار برآمده از رصد رسمی فعالیت هزار و ۱۴۴ واحد فعال در حوزه بازی های رایانه ای و ۲۴ واحد گیم نت در سراسر کشور بوده است. در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است. سازمان رده بندی سنی بازی های رایانه ای (اسرا) هم در همین بازه زمانی ۱۵ عنوان بازی ایرانی و ۴۸ عنوان بازی خارجی را رده بندی سنی کرده است.

جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود (۱۳۹۴-۱۵/۰۴/۹۵)

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری فارس، متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.

وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد. بازی های موبایلی می توانند برای عید نوروز منتشر شده و از این فرصت طلایی بهره برداری کنند، بازی های رایانه های شخصی نیز که زمان بیشتری برای انتشار نیاز دارند می توانند برای فصل تابستان برنامه ریزی کرده و از جریان سازی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به نفع تبلیقات و PR خود استفاده نمایند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران افزود: امسال برنامه ای ملی برای جشنواره مد نظر داریم تا بازی سازان فعال در شهرستان های کشور نیز فعال شده و در این جشن بزرگ بازی سازی مشارکت داشته باشند. جزئیات این برنامه به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.

متین ایزدی در مورد بخش های این دوره از جشنواره گفت: از دوره چهارم جشنواره بحث ژانربندی کلید خورد که بخش بندی استاندارد در تمام جشنواره های جهانی است. این رویه در جشنواره سال گذشته نیز ادامه یافت و در ششمین دوره به تکامل خواهد رسید.

ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» اضافه می شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد.

از بازی سازان و برای بازی سازان

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، این رویداد را جشنی ملی برای بازی سازان کشورمان دانست و تاکید کرد: می خواهیم همانند گذشته بدون هیچ گونه جریان یا گرایش خاص جشنواره را برگزار کنیم. چرا که این جشنواره از بازی سازان و برای بازی سازان است.

متین ایزدی در مورد داوری نیز گفت: داوری جشنواره در سال گذشته در شفاف ترین حالت ممکن بود. داوری را از حالت شورایی خارج کردیم و به جای آن امتیازات داوران (چه داخلی، چه خارجی) به بازی ها را تجمیع نمودیم. امسال نیز همانند سال گذشته با یک داوری کاملاً شفاف بازی ها را بررسی کرده و بهترین ها انتخاب خواهند شد.



دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران: جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود

شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت که اختتامیه این دوره از جشنواره برخلاف رويه سال های گذشته در پنج اسفند ۹۵ برگزار می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال باید آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: «با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.»

وی ادامه داد: «با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد. بازی های موبایلی می توانند برای عید نوروز منتشر شده و از این فرصت طلایی بهره برداری کنند، بازی های رایانه های شخصی نیز که زمان بیشتری برای انتشار نیاز دارند می توانند برای فصل تابستان برنامه ریزی کرده و از جریان سازی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به نفع تبلیغات و PR خود استفاده کنند.»

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران افزود: «امسال برنامه ای ملی برای جشنواره مد نظر داریم تا بازی سازان فعال در شهرستان های کشور نیز فعال شده و در این جشن بزرگ بازی سازی مشارکت داشته باشند. جزئیات این برنامه به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.»

متین ایزدی در مورد بخش های این دوره از جشنواره گفت: «از دوره چهارم جشنواره بحث ژانربندی کلید خورد که بخش بندی استاندارد در تمام جشنواره های جهانی است. این رويه در جشنواره سال گذشته نیز ادامه یافت و در ششمین دوره به تکامل خواهد رسید.»

ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: «در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» اضافه می شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد.»

از بازی سازان و برای بازی سازان

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، این رویداد را جشنی ملی برای بازی سازان کشورمان دانست و تاکید کرد: «می خواهیم همانند گذشته بدون هیچ گونه جریان یا گرایش های خاص جشنواره را برگزار کنیم، چراکه این جشنواره از بازی سازان و برای بازی سازان است.»

متین ایزدی در مورد داوری نیز گفت: «داوری جشنواره در سال گذشته در شفاف ترین حالت ممکن بود. داوری را از حالت شورایی خارج کردیم و به جای آن امتیازات داوران (چه داخلی، چه خارجی) به بازی ها را تجمیع نمودیم. امسال نیز همانند سال گذشته با یک داوری کاملاً شفاف بازی ها را بررسی کرده و بهترین ها انتخاب خواهند شد.»



جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.

وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد. بازی های موبایلی می توانند برای عید نوروز منتشر شده و از این فرصت طلایی بهره برداری کنند، بازی های رایانه های شخصی نیز که زمان بیشتری برای انتشار نیاز دارند می توانند برای فصل تابستان برنامه ریزی کرده و از جریان سازی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به نفع تبلیغات و PR خود استفاده نمایند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران افزود: امسال برنامه ای ملی برای جشنواره مد نظر داریم تا بازی سازان فعال در شهرستان های کشور نیز فعال شده و در این جشن بزرگ بازی سازی مشارکت داشته باشند. جزئیات این برنامه به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.

متین ایزدی در مورد بخش های این دوره از جشنواره گفت: از دوره چهارم جشنواره بحث ژانربندی کلید خورد که بخش بندی استاندارد در تمام جشنواره های جهانی است. این رويه در جشنواره سال گذشته نیز ادامه یافت و در ششمین دوره به تکامل خواهد رسید.

ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» اضافه می شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد.

ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اضافه می شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد.

از بازی سازان و برای بازی سازان

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، این رویداد را جشن ملی برای بازی سازان کشورمان دانست و تاکید کرد: می خواهیم همانند گذشته بدون هیچ گونه جریان یا گرایش خاص جشنواره را برگزار کنیم. چرا که این جشنواره از بازی سازان و برای بازی سازان است.

مستین ایزدی در مورد داوری نیز گفت: داوری جشنواره در سال گذشته در شفاف ترین حالت ممکن بود. داوری را از حالت شورایی خارج کردیم و به جای آن امتیازات داوران (چه داخلی، چه خارجی) به بازی ها را تجمیع نمودیم. امسال نیز همانند سال گذشته با یک داوری کاملا شفاف بازی ها را بررسی کرده و بهترین ها انتخاب خواهند شد.



اهمیت بالای بازی و تخلیه هیجانی اطفال (۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس سلامت و پزشکی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

بازی کردن و تخلیه هیجانی اطفال در سنین کودکی بسیار حائز اهمیت است و والدین باید به این نکته توجه زیادی داشته باشند و فعالیت های مختلف برای فرزندانشان در نظر بگیرند و اجازه ندهند تمام وقت آن ها با بازی یا تبلت و تلویزیون تماشا کردن تلف شود.

فرشته کریمی زاده دانشجوی دکتری مشاوره و مشاور کودک و خانواده گفت: مهم ترین نکته درباره ی اوقات فراغت کودکان و نوجوانان این است که آن ها را به زور به کلاس های آموزشی نفرستیم و آن ها را وادار به گذراندن جهشی یک پایه ی جدید نکنیم و بهتر است آن ها در اوقات فراغت خود به فعالیت هایی بپردازند که به آن علاقه دارند.

کریمی زاده افزود: برای مثال بگذاریم آن ها با همسالان خود بازی کنند و به تخلیه ی هیجانات خود بپردازند چرا که تخلیه نشدن افراد در سنین کودکی و نوجوانی باعث ایجاد مشکلات روحی در دوران جوانی و بزرگسالی می شود.

وی ادامه داد: کلاس های تابستانی باید مطابق علایق کودک و نوجوان باشد و فرستادن آن ها به کلاس های ورزشی و هنری مطابق با علایق کودک می تواند در تخلیه ی روانی کودک و نوجوان نقش بسزایی داشته باشد.

کریمی درباره ی برنامه های تلویزیونی برای کودکان و نوجوانان گفت: برنامه های کودک و نوجوان تلویزیون برای آن ها مناسب است و تماشای آن ها برای کودکان و نوجوانان می تواند مفید و آموزنده باشد اما تماشای زیاد تلویزیون نباید مانع فعالیت های بدنی و تخلیه ی هیجانات کودکان و نوجوانان شود.

این مشاور خانواده ضمن تاکید بر تفریحات دسته جمعی همراه با خانواده و فامیل کودکان و نوجوانان اذعان کرد: باتوجه با این که امروزه بیشتر خانه ها کوچک و آپارتمانی هستند رفتن به طبیعت و فضاهای باز در بهتر شدن روحیه ی کودکان و نوجوانان بسیار موثر است.

وی درباره ی بازی های کامپیوتری اظهار کرد: کودکان و نوجوانان در طول روز نباید بیشتر از یک ساعت بازی کامپیوتری کنند چرا که بازی کردن زیاد با کامپیوتر اثرات نامناسبی بر روح و روان کودکان و نوجوانان دارد و مانع از انجام فعالیت بدنی و ورزشی آنها می شود.

این مشاور خانواده همچنین نقش خانواده ها را در گذراندن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان بسیار موثر دانست و در این خصوص توضیح داد: بازی کردن والدین با کودکان هم باعث تخلیه ی انرژی آن ها و هم باعث نظارت مستقیم آن ها روی کودکان و نوجوانان و جلوگیری از رفتاری های پر خطر آن ها می شود.

انتهای پیام /

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۲۹

