

۱۳۹۵/۰۴/۲۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

میلاد عالم

رمضان کریم



قیمت ارز مبالغه‌ای (ریال)		
▲ ۱۵	۳۱۸۵۰	دلار
▲ ۱۵	۳۴۸۷	یورو
-	۳۹۹۴۲	پوند
▼ ۳۵	۳۰۶۳۳	صدین
▲ ۴	۸۴۰۰	درهم امارات
▲ ۳۲	۳۱۳۹۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۵۱۵	دلار	
۳۹۰۵	یورو	
۴۶۰۰	پوند	
۳۵۰۰	صدین	
۹۵۹	درهم امارات	
۱۲۳۰	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۱۴۰۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار	
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)	
۱۱۱۶۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)	
۵۵۷۰۰۰	نیم سکه	
۲۹۱۰۰۰	ربع سکه	

فُرمان

کسپوکر

بازی سازی در ایران سودده نیست



۱

بازی رایانه‌ای به سبک زندگی اسلامی - ایرانی



۲

شتاب در شهر ۲ تیرماه رونمایی می‌شود

فُرمان

۳

بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» بزودی رونمایی می‌شود

ICT

۴

۲۰ بازی رایانه‌ای ناشر انحصاری خود را شناختند

خبرگزاری اینترنتی ایران

۵

۲۰ بازی رایانه‌ای ناشر انحصاری خود را شناختند

خبرگزاری آذربایجان

۶

کمپ آموزشی بازی‌های رایانه‌ای برای بانوان در اصفهان راه اندازی شد

خبرگزاری حکومی اسلامی

تعداد محتوا : ۸



پایگاه خبری

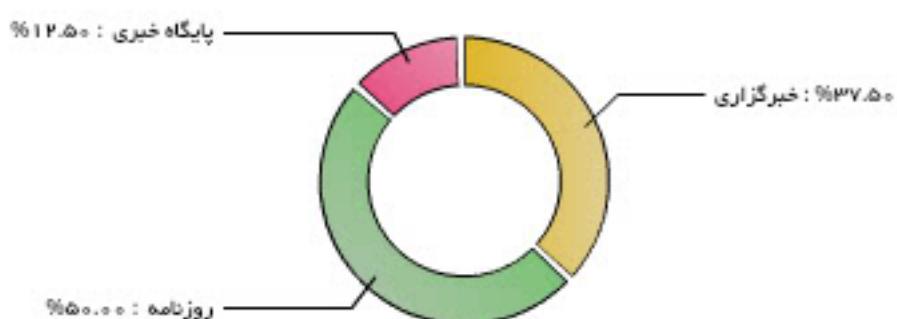
روزنامه

خبرگزاری

۱

۲

۳



«کسب و کار» از جایه‌جایی دهها میلیارد دلار در صنعت بازی‌سازی گزارش می‌دهد

بازی‌سازی در ایران سود ده نیست

معمول اشرکت‌های هستند که بازی‌های کمی را دانلود و بسته‌بندی می‌کنند و به فروشگاه‌های معتبر می‌دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی‌های ایرانی ندارند که باید برای خوبی و یخش آنها پول بپردازند. در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می‌شود. این فعال بازی‌ساز باشاره به ایجاد صنعت بازی‌سازی موبایلی بیان کرد: در بازی‌های موبایلی به دلیل اینکه سیستم‌های فروش و یخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود ندارد، تولید گنده مستقیماً می‌تواند بازی خود را به مخاطب پدد و مخاطب بازی را به صورت دانلودی می‌خرد، این مشکل بر طرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی‌سازها به ساخت بازی‌های موبایل رو آوردند. وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی‌های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی‌ساز می‌تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می‌کند ولی از این جهت که بازی‌سازی در ایران فقط منحصر به بازی‌های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی‌های کامپیوتروی هم یک فرمت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی‌توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایده جهت ایجاد انحصاری که اخیراً برای یخش بازی‌های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی‌سازی کامپیوتروی انجام دهد، این است که جلوی یخش غیرقانونی بازی‌های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی‌هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرايط را سخت تر می‌کند و حمایت از این شبکه‌های



صنعت بازی‌سازی در دنیای امروز دلیل جایه‌جایی دستکم دهها میلیارد دلار است که دیگر اجازه نمی‌دهد این مقوله را دستکم بگیریم. با پیشرفت فناوری و متمندن ترشدن جوامع و بدین آن بالا رفتن سطح رفاه، مردم در بحبوحه این زندگی مائیزینی خود را نیاز مند سرگرمی‌های پیشتری برای کاهش فشارهای زندگی سریع روزمره می‌بینند. در این میان، صنعت سرگرمی و به طور خاص بازی، از حدود ۵ سال پیش گام به میدان نهاد و با هدف قراردادن همه اقسام جامعه، از همه گروه‌های سنتی، جنتیستی و جمعیتی، سعی کرد از این فرصت بالقوه اقتصادی سهم خود را بگیرد. در حال حاضر، شرکت‌های بازی‌سازی بزرگی چون، EA Sports، Infograms، Ubisoft و Take 2 با ایجاد شغل برای صدها هزار نفر و توسعه کار خود وایجاد شبکه‌ای در کشورهای دیگر، نقش عمده‌ای در اقتصاد کشورها بازی می‌کنند و باعث شده‌اند دیگر کسی «بازی» را یک «بازیجه» نداند.



بازی‌های خارجی به صورت غیرقانونی دانلود می‌شود

از سوی دیگر، یک فعال حوزه بازی‌سازی با انتقاد از یخش بازی‌های خارجی نوسط ناشران، وضعیت بازی‌های موبایلی داخلی را به دلیل شرعاً بی‌حکم بر فروشگاه‌های موبایلی مناسب دانست. امیر حسین فصیحی با اشاره به شرعاً بی‌حکم بازی‌سازی در ایران گفت: بازی‌سازی در سال‌های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته، بیشتر شده است. دونوع بازی وجود دارد، بازی‌های کامپیوتروی و بازی‌های موبایلی. اگرچه بازی‌سازی با کامپیوتروی شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا یخش سی‌دی‌های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی‌سازهای نمی‌توانند خیلی برای کامپیوتروی بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی‌سازی برای کامپیوترونی ندارند.

وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی‌های خارجی به صورت غیرقانونی دانلود شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است. گفت: بازی‌سازی کامپیوتروی در ایران به خاطر همین قضیه عده است. همان شرکت که بازی گشتابس مارادر سال ۲۵۰، ۱۳۸۹ هزار نسخه یخش کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را یخش کند. در واقع تا وقتی کمی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می‌کند.

فصیحی که مدیر عامل یک شرکت بازی‌سازی است، با تأکید بر یخش نشدن بازی‌های ایرانی توسط شرکت‌های یخش بازی‌ها اظهار کرد: شرکت‌های ناشر

در اپاستور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و توجه های بعدی آن هم برای کامپیوتو و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موققیت یک بازی دشوار است، اما نشانی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.

بادداشت

ایلیا محسنی، گارشناس ارشدنوم افراز

در ایران، صنعت بازی سازی هنوز یک صنعت نویا محسوب می شود. هم‌اکنون طبق اعلام بنیاد بازی های کامپیوتویی، تعداد تولید کنندگان داخلی بازی های کامپیوتویی به ۳۰۰ شرکت می‌رسد و این در حالی است که تعداد بازی های کامپیوتویی تولید شده توسط آنها از مرز ۱۵۰ اثر گذشته است.

حمایت دولت از بازی ساز می تواند بستر خوبی برای ادامه کار پاشد تاریخ رفتہ بازی سازی تواند با این حمایت به سود برسد.

دولت می تواند بازاری را برای بازی سازهای خواهی فراهم کند، جراحت بخش خصوصی چون در ابتدای کار، سودده تیست در این حوزه ورود نمی کند. از این رو برای راهاندازی چرخه اقتصادی این صنعت باید ابتدا دولت در این حوزه ورود کند تا هم ایجاد شغل و هم تکنولوژی این صنعت را وارد کشور کند. متناسبانه در این زمینه هنوز کار خاصی انجام نشده است.

اگر ساخت بازی هادر سایر کشورهادر دست بخش خصوصی است و سرمایه‌گذاری کلاتی در این زمینه می شود چون قانون کمی رایت رعایت می شود و بازی ساز و ناشر سودمنی کنندگان در ایران اینگونه نیست و لازم است دولت کاری انجام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون مسیر خوبی را طی کرده و کمک های خوبی نیز به این قشر انجام داده است ولی مشکل به صورت بنیادی وجود دارد. مثلا حل مشکل کمی رایت از سوی بنیاد حل شدنی نیست و از جای دیگری باید اقدام شود یا بنیاد باید بودجه منظمی داشته باشد که متناسبانه حتی ردیف بودجه هم برای آن تعریف نشده است و این بنیاد از بودجه تنخواه و وزارت ارشاد استفاده می کند.

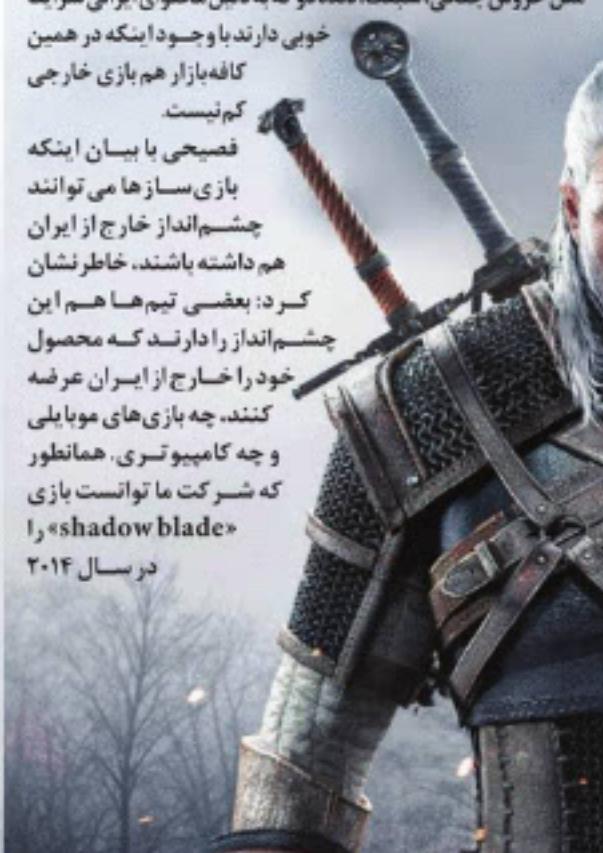
موققیت برخی کشورها مانند کره جنوبی و فنلاند در این حوزه بسیار چشمگیر است. این دو کشور مانند ایران صنعتی به ناقم صنعت بازی سازی نداشتند اما در حال حاضر جزو برترین بازی سازهای به شمار می زوند. جراحت که بر نامه بریزی درست و راهاندازی مراکز رشد به صورت آکادمیک و تحت نظر دعوت از بازی سازهای برای لرنه کار مشارکتی و جلوگیری از رشد قارچ گونه صنعت بازی سازی مسیری در درست را ایجاد کرده است که این طرح می تواند برای ایران نیز یک الگو باشد.

بدون تردید باهوش، ذوق و پشتکار سرشاری که ایرانی ها دارند، اگر وسائل کار به خوبی در اختیار شان قرار گیرد، روزی خواهد رسید که ایران در این زمینه بتواند نه تنها در منطقه که در جهان بدرخشد.

بخش هم در دی را درمان نمی کند. این بازی مساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سدراه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاقی با یک سیستم عجمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پربرسک و شناس موقیتیش باشی است، در واقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گیرندهای بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی ن وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کاله بازار جستجو کنید، چند عنوان اول بازی های غیر ایرانی است، اما س از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سبقت، دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند با وجود اینکه در همین کاله بازار هم بازی خارجی کم نیست.

فصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطر نشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود را خارج از ایران عرضه کنند. چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتویی، همانطور که شرکت ما توانست بازی «shadow blade» در سال ۲۰۱۴



بازی رایانه‌ای به سبک زندگی اسلامی - ایرانی



شرکت رسانه‌گسترشی که پیش از این بازی عملیات انهدام را تولید و منتشر کرده بود، این بازی «سفر جنجالی» را که براساس سبک زندگی اسلامی - ایرانی تولید شده روانه بازار کرده است.

در این بازی که در مرحله اول در شمارگان بیست هزار عدد منتشر می‌شود، المان‌های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به جسم می‌خورد به طور منسال در یک مرحله شخصیت‌های بازی وارد یک امامزاده می‌شوند و در آن جا باید به دنبال چند شی قدیمی گم شده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فروشگاه می‌شوند و در فرایندی ناجارند محاسباتی را با جو تکه انجام دهند. کاربران می‌توانند با مراجعه به وبگاه SafareJanjali.ir و پیش خرید این بازی با پنجاه درصد تخفیف، از یانصد امتیاز ویژه نیز (برای مسابقه آنلاین بازی) به عنوان هدیه پیش خرید استفاده کنند.

نسخه طلایی یک بازی پر طرفدار کمپانی بتسد، نسخه طلایی (Gold) بازی «The Elder Scrolls Online» را معرفی کرده است که شامل تمامی بسته‌های الحاقی این بازی می‌شود. معمولاً برای بازی‌هایی که به روزرسانی‌ها و بسته‌های الحاقی متعددی دریافت می‌کنند، پس از مدتی یک نسخه ویژه معرفی می‌شود که می‌توان با خرید آن به تمام این محتویات دسترسی داشت. حال جدیدترین بازی که چنین نسخه‌ای دریافت خواهد کرد، The Elder Scrolls Online است که ۹ سپتامبر (۱۹ شهریور ماه) عرضه خواهد شد.

این نسخه برای ایکس‌باکس وان، پلی‌استیشن ۴ و رایانه‌های شخصی عرضه خواهد شد و هر چهار بسته الحاقی بازی یعنی Imperial City، Orsinium، Thieves Guild و Dark Brotherhood را شامل می‌شود.

شتاب در شهر ۲ تیرماه رونمایی می‌شود

فناوران - بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای جربان‌سازی و حمایت از بازی‌های ایرانی، هر ماه از یک بازی ایرانی رونمایی می‌کند که این بازی‌ها از سوی هوازدان و کاملاً شفاف انتخاب می‌شود. برای تیر ماه سه بازی ایرانی هشتاد در شهر ۲، قتل در کوچه‌های تهران ۲ و «بلیس بزرگوار» در روند رونمایی شرکت گردند. پس از پایان نظرسنجی در روز جمعه ۱۸ تیر ماه، استقبال گسترده هوازدان منجر به ثبت ۷۲۱۳ رأی شد که درنهایت بازی هشتاد در شهر ۲ بیشترین رأی را کسب کرد.

بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» بزودی رونمایی میشود (۰۷۰۱-۰۸/۰۷/۱۱)

ICTPRESS - هواداران بازی های رایانه ای با استقبال گسترده از نظرسنجی رونمایی از بازی های ایرانی، علاقمندی خود را برای برگزاری رونمایی از بازی «شتاب در شهر ۲» به تماش گذاشتند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 ۵۴۵۴ رای در جایگاه نخست قرار گرفت و آین 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» تیز 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 «آزوین تک» برای ساخت این عنوان بیش از چهار سال زمان صرف کرده است.

بیش از هفت هزار نفر در نظرسنجی رونمایی از بازی های رایانه ای شرکت کردند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای جریان سازی و حمایت از بازی های ایرانی، هر ماه از یک بازی ایرانی رونمایی میکند که این بازی ها از سوی هواداران و کاملاً شفاف انتخاب میشود. تمام بازی سازان سراسر کشور میتوانند بازی های خود را در روند رونمایی از بازی های شرکت دهند و در نهایت هواداران بازی های تصمیم بگیرند که از کدام بازی رونمایی شود.

برای تیر ماه سه بازی ایرانی «شتاب در شهر ۲»، «قتل در کوچه های تهران ۲» و «پلیس بزرگراه» در روند رونمایی شرکت کردند. نظرسنجی انتخاب یکی از این بازی ها از هفته گذشته در سایت بنیاد ملی بازی رایانه ای قرار گرفت که با استقبال غیر قابل انتظار روبه رو شد. پس از پایان نظرسنجی در روز جمعه ۱۸ تیر ماه، استقبال گسترده هواداران منجر به ثبت ۷۲۱۳ رای شد که در نهایت بازی «شتاب در شهر ۲» بیش ترین رای را کسب کرد. لازم به ذکر است برای حصول اطیبهان از صحت آرا، طی بررسی انجام شده توسط تیم فنی تنها ۶ درصد از آرای دریافت شده با IP خارج از کشور ثبت شده و ۹۴ درصد آرا توسط IP های ایرانی ثبت شده است.

۲۰ بازی رایانه ای ناشر انحصاری خود را شناختند (۰۷۰۱-۰۸/۰۷/۱۱)

چهارمین مزایده واگذاری انحصار نشر بازی های رایانه ای، برای نخستین بار به صورت حضوری برگزار شد و ۲۰ بازی رایانه ای ناشر انحصاری خود را شناختند.

به گزارش ایسنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد از ابتدای سال جاری و با انتشار شیوه نامه جدید فعالیت ناشران بازی های رایانه ای، واگذاری انحصاری حق نشر بازی های خارجی با هدف ساماندهی نشر این بازی ها و همچنین حمایت از بازی های ایرانی کلید خورد. ناشران برای شرکت در این مزایده بایستی از کوین های خرج گنند که بیش تر با حمایت از بازی های ایرانی بدست آورده اند. بر این اساس هر ماه ۲۰ بازی رایانه ای با رای گیری و انتخاب ناشران انتخاب شده و در مزایده شرکت داده می شوند. لیست این بازی ها ۱۵ هر ماه در سامانه icegidir قرار می گیرد و ناشران چند روز فرصت دارند تا برای مزایده برنامه ریزی کنند. برخلاف سه مزایده پیشین که به صورت اینترنتی برگزار شد، چهارمین مزایده امسال به درخواست خود ناشران بازی های رایانه ای و در جهت شفافیت بیش تر به صورت حضوری برگزار شد و مزایده های بعدی نیز حضوری خواهد بود.



با برگزاری مزایده حضوری؛ ۲۰ بازی رایانه‌ای ناشر انحصاری خود را شناختند

چهارمین مزایده واگذاری انحصار تشریف بازی های رایانه‌ای، روز گذشته مورخ ۲۰ تیر ماه برای نخستین بار به صورت حضوری برگزار شد و ۲۰ بازی رایانه‌ای ناشر انحصاری خود را شناختند.

به گزارش گروه علمی و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای، از ابتدای سال جاری و با انتشار شیوه نامه جدید فعالیت ناشران بازی های رایانه‌ای، واگذاری انحصاری حق نشر بازی های خارجی با هدف ساماندهی نشر این بازی ها و همچنین حمایت از بازی های ایرانی کلید خورد. ناشران برای شرکت در این مزایده باید از کوین های خرچ کنند که پیش تر با حمایت از بازی های ایرانی به دست آورده اند. بر این اساس هر ماه ۲۰ بازی رایانه‌ای با رای گیری و انتخاب ناشران انتخاب و در مزایده شرکت داده می شوند لیست این بازی ها ۱۵ هر ماه در سامانه قرار می گیرد و ناشران چند روز فرصت دارند تا برای مزایده برترانه ریزی کنند. برخلاف سه مزایده پیشین که به صورت اینترنتی برگزار شد، چهارمین مزایده امسال به درخواست خود ناشران بازی های رایانه‌ای و در جهت شفافیت پیش تر به صورت حضوری برگزار شد و مزایده های بعدی نیز حضوری خواهد بود.



کمب آموزشی بازی های رایانه‌ای برای بانوان در اصفهان راه اندازی شد

اصفهان- ایرنا- مدیر جام دیجیتال کشور از راه اندازی کمب آموزشی در مجموعه جام دیجیتال اصفهان ویژه بانوان برای کسب آمادگی حضور در لیگ بازی های رایانه‌ای خبر داد.

رسول رضوانی روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا گفت: بانوان علاقه مند به شرکت در لیگ بازی های رایانه‌ای می توانند جممه هر هفته از ساعت ۸ تا ۱۲ در سالن اختصاصی بانوان در کمب آموزشی مجموعه جام دیجیتال حضور یافته و از برترانه های آموزشی این کمب بهره مند شوند. وی ادامه داد: لیگ بازی های رایانه‌ای قرار است در آینده ای تزدیک با حضور ۱۸ تیم از سراسر کشور و در قالب شش بازیکن و یک مردی در هر تیم، در رشته های فیفا (FIFA)، پES (PES) و ماشین بازی (Blu-ray) برگزار شود.

وی با اشاره به امکان حضور بانوان در لیگ بازی های رایانه‌ای کشور تصریح کرد: دو نفر از بازیکنان هر تیم حاضر در لیگ را بانوان تشکیل می دهند که در رشته ماشین بازی (Blu-ray) به رقابت می پردازند، بنابراین با توجه به آشنایی محدود بانوان با این رشته از بازی های رایانه‌ای، راه اندازی کمب بانوان جام دیجیتال فرصتی برای افراد علاقه مند به شرکت در این لیگ خواهد بود.

مدیر جام دیجیتال همچنین گفت: جام دیجیتال با اگاهی به این موضوع که افزایش نشاط و شادی بانوان و دختران، تأثیر مستقیمی بر سلامتی خانواده ها و به تبع آن نقش به سازلای در جامعه دارد، تلاش دارد تا با ایجاد محیطی سالم و مفرح برای بانوان، حس سرزنشگی و شادی را برای جامعه به ارمنان آورد. وی گفت: این مجموعه در کنار آموزش بازی های رایانه‌ای توسعه مربیان مربوطه، آموزش بیلیارد و تیز بهره مندی از بازی های حرکتی مانند تنیس روی میز، گل کوچیک، فوتbal دستی، ایرهاکی، دارت و ... را در برترانه های خود دارد.

جام دیجیتال مجموعه وزارتی پرواز، با دارا بودن ۵۰ گیم شکه تایید شده از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، ۲۰ چهار کینکت، ۱۶ میز بیلیارد و اسنوکر، دو ایرهاکی، ۲ PS پنج فوتbal دستی، ۲۴ میز تنیس روی میز، آموزش خلبانی توسط شبیه ساز پرواز، زمین های گل کوچیک و... در مساحتی مسقف به وسعت سه هزار مترمربع، بزرگترین مجموعه جام دیجیتال کشور است.

جام دیجیتال هم اکنون ۱۵ شعبه، ۱۷۶ نمایندگی و ۳۲۰ هزار عضو در سراسر کشور دارد.

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

۱۳۹۵/۰۴/۲۱

