

۱۳۹۵/۰۵/۱۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 01 2016

دوشنبه ۱۱  
مرداد

۱۳۸۵  
م  
۵

اذان صبح ۴:۳۵    طلوع آفتاب ۶:۱۲    اذان ظهر ۱۳:۱۱    اذان مغرب ۲۰:۲۸



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۸	۳۰۹۵۹	دلار
▼ ۷	۳۴۵۸۱	یورو
▲ ۵۹	۴۱۰۲۲	پوند
▼ ۱۱۰	۳۰۱۸۰	سدین
▲ ۴	۸۴۳۱	درهم امارات
▲ ۱۱	۳۱۹۳۵	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۳۷	دلار
۳۹۴۵	یورو
۴۶۷۵	پوند
۳۴۶۰	سدین
۹۶۹	درهم امارات
۱۱۹۷	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۸۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۶۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۹۰۰۰	نیم سکه
۲۸۸۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	راز و رمزهای بازی «پوکمون گو»	
۴	بازار تعطیل برای جناح فرهنگی	
۵	بازی ایرانی در راه بازارهای بین المللی	
۶	شتاب کیفیت بازی های ایرانی	
۷	جلوگیری از انتشار بازی های ضد صهیونیستی در یک سایت داخلی	
۷	جلوگیری از انتشار بازی های ضد صهیونیستی در یک سایت داخلی (اخبار ادبی و هنری)	
۷	«وینتر ایز کامینگ...» / آخرین قسمت "بازی تاج و تخت" (گیم آو ترونز)، در چه تاریخی پخش خواهد شد؟ + اطلاعاتی درباره فصل های باقی مانده این سریال عالم گیر	
۸	بازی پوکمون گو در ایران غیرفعال شد	
۸	روس های معتاد به بازی "پوکمون گو" بیمه می شوند	
۹	فوتبال از نوع مجازی، پر از جذابیت   نگاهی به عنوان فوتبال فانتزی جام مجازی خلیج فارس	
۱۱	زنگ خطر بازی های رایانه ای را جدی بگیریم	
۱۲	قصه «دلاور» از چه قرار است؟	
۱۳	بارزمنده ایرانی به جنگ داعش بروید	
۱۴	برندگان سومین مرحله از لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شد	
۱۶	مزایده برای اهدای حق غیرقانونی نشر بازی های خارجی به شرکت های داخلی!	
۱۸	بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران با همکاری دفتر ایسوس	
۱۸	بازی «شتاب در شهر 2» در سراسر کشور منتشر شد	
۱۹	کیهان: جلوگیری از انتشار بازی های ضد صهیونیستی در یک سایت داخلی	
۱۹	بازی «پوکمون گو» توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است	

۱۹	ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۲۰	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	عصر ایران
۲۰	بازی پوکمی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است	ایف ام اکونومیست
۲۰	ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم	دانشجو
۲۱	بازی پوکمی مان گو از نظر بنیاد مجاز است!	نسیم nasimonline
۲۱	چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟	کشاوریوز
۲۱	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	کارکنان
۲۲	«پوکمون گو» را چه کسی فیلتر کرد؟	صبح امروز
۲۲	ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم	سایت خبری تحلیلی ساعت ۲۴
۲۳	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	اقتصاد
۲۳	پوکمون گو را فیلتر نکردیم	دنیای بانک
۲۳	"پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	بولتن
۲۴	ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	نیوز
۲۴	ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم	ایران
۲۴	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	آفتاب Aftab News
۲۵	ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم!	بهار
۲۵	بازی پوکمی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است	گام
۲۵	ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	قوانینوز
۲۵	بنیاد ملی: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	پاشارت
۲۶	ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	مناظره
۲۶	چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟	منتصیح

۲۶

چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟

الف

۲۷

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم

الف

۲۷

چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟

۲۴ آنلاین نیوز

WWW.24ONLINENEWS.IR

## تعداد محتوا : ۴۴



روزنامه

مجله

پایگاه خبری

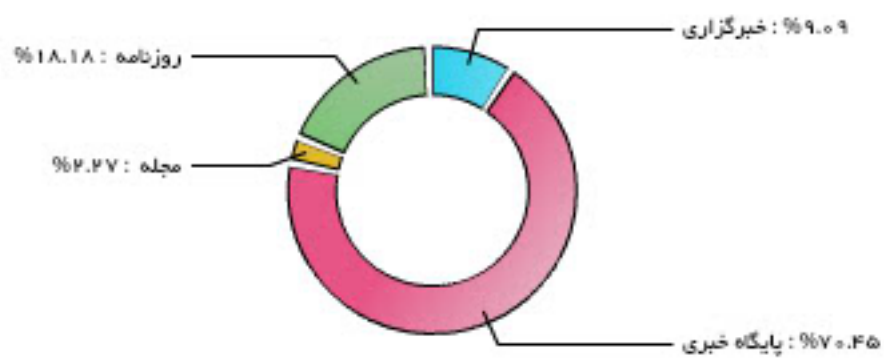
خبرگزاری

۸

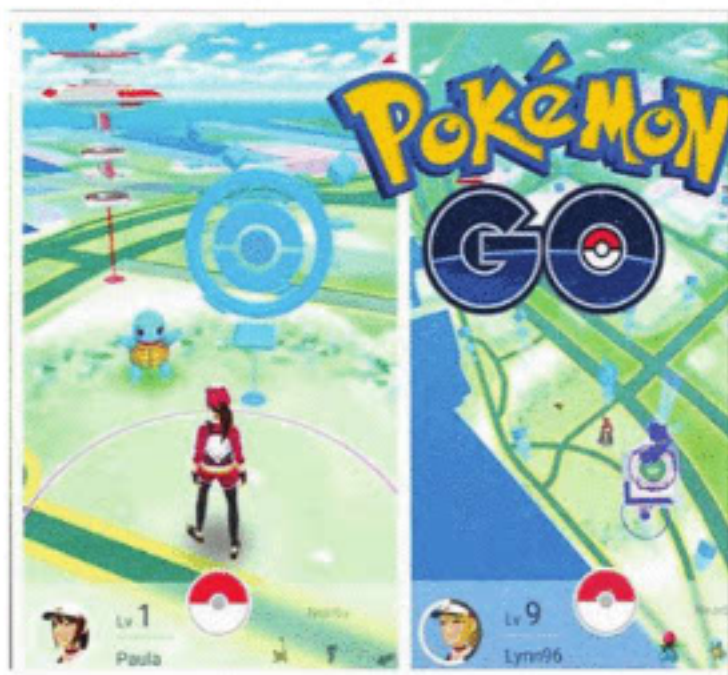
۱

۳۱

۴



## راز و رمزهای بازی «پوکمون گو»



این روزها بدون هیچ اغراقی می‌توان دنیای سرگرمی‌دوستانه‌ترین محصول استودیو نیانتیک لیز که با استاندارد تحلیل گران، بیش از ۷۵ میلیون بار دانلود شده است و البته، روزی نیست که خبر یا مطلب جدیدی راجع به این بازی منتشر نشود. از روز اولی که «پوکمون گو» منتشر شد، همه از آن به عنوان یک بازی واقعیت افزوده یاد کردند و همین مساله هم یکی از دلایلی است که باعث شده این بازی تا این حد محبوب شود. البته در اینکه Pokémon GO بازی جذابی است و آینده بسیار خاصی دارد شکی نیست. ولی واقعیت این است که این روزها فناوری‌های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده محبوبیت فوق‌العاده‌ای دارند و از آنجایی که برای افراد زیادی ناشناخته هستند، همه دوست دارند تا به نوعی آن‌ها و محصولات مرتبطشان را تجربه کنند. پس قطعاً اگر یک بازی‌ساز برچسب «واقعیت مجازی» یا «واقعیت افزوده» روی محصولش بزند، شانس فروش آن را تا حد زیادی بالا برده است. مسائلی دلیون، نویسنده سایت بسیار معتبر VentureBeat، یکی از افرادی است که تحقیقات زیادی در مورد فناوری‌های واقعیت مجازی افزوده انجام داده است و با دلایلی ثابت کرده که پوکمون گو هیچ از تپاطسی یا این فناوری‌ها ندارد. واقعیت افزوده، نیازی به دید کامپیوتری و همچنین نقشه برداری داینامیک از محیط اطراف ندارد. شرکت‌های فعال در زمینه واقعیت افزوده مثل مچیک لیب، مایکروسافت (با هدست هولولنز) و گوگل (با هدست تانگو)، در اصل در پی ساخت محصولی هستند که هم دید کامپیوتری را ارائه می‌دهد و هم می‌تواند محیط اطراف را شناسایی کرده و شبیه‌سازی کند. با این حال هیچ کدام از گوشی‌های فعلی، یک هدست واقعیت افزوده نیستند و در نتیجه این قابلیت را ندارند که بتوانند محیط اطراف خود را شناسایی کرده و در نتیجه اسکان تعاملی با آن فراهم کنند. پس این

کولوسوم مبارزه کنید با یک مقایسه ساده مشخص است که تجربه این چنینی اصلاً قابل مقایسه با آنچه که مثلاً هدست کاردربرد گوگل ارائه می‌دهد قابل مقایسه نیست. در مورد واقعیت افزوده هم در آینده نزدیک شاهد بازی‌هایی خواهیم بود که به لطف هدست‌هایی مثل هولولنز یا مچیک لیب تجربه‌ای فوق‌العاده و نزدیک به آنچه که در تریلرها و تبلیغات بازی Pokémon GO شاهد هستیم، ارائه خواهند کرد. اگر تبلیغات این بازی را تماشا و بازی را هم شخصاً تجربه کرده باشید، متوجه شده‌اید که گیم‌پلی بازی هنوز فاصله خیلی زیادی از آنچه که در ویدیوها نمایش داده می‌شود دارد. دلیل این امر هم این است که Pokémon GO در حال حاضر یک بازی واقعیت افزوده نیست و فقط مبتنی بر GPS عمل می‌کند. ولی دور از انتظار نیست که در آینده نزدیک با عرضه هدست‌های واقعیت افزوده، واقعاً بتوانیم گیم‌پلی‌ای مشابه با آنچه در تریلرهای بازی تماشا کرده‌ایم، تجربه کنیم. برای درک بهتر قدرت واقعیت افزوده، شمارا به تماشای ویدیو

سوال پیش می‌آید که از چه فناوری استفاده کرده‌است؟ در اصل، استودیو نیانتیک لیز برای خلق این بازی، از نقشه‌های گوگل و طول و عرض جغرافیایی ثابت استفاده کرده و پوکمون‌ها را در سراسر نقشه پخش کرده است. در حالی که اگر پوکمون گو یک بازی واقعیت افزوده بود، به دلیل درک درست این فناوری از اشیاء محیطی، دیگر امکان پیدا کردن پوکمون‌ها در وسط یک میدان بیسیمال یا روی یک گریه، فراهم نمی‌شد. معرفی کردن Pokémon GO به عنوان یک بازی واقعیت افزوده، شبیه به این است که ویدیوهای ۳۶۰ درجه موبایل را یک محصول واقعیت مجازی بدانیم. در اصل، هم Pokémon GO و هم ویدیوهای ۳۶۰ درجه، مبتدی‌ترین تصور از آن چیزی هستند که واقعیت مجازی و افزوده قدرت ارائه‌اش را دارد. برای مثال، اصلی‌ترین شکل واقعیت مجازی را می‌توان در فناوری کمپانی ۸۰ دید که قادر است اسکان‌ها را در یک دنیای ۳ بعدی واقعی شبیه‌سازی کند و برای مثال می‌توانید در نقش بسک گلا دیاتسور در وسط یک

Pokemon GO به خوبی آن را انجام داده است. چرا که این بازی ها معمولاً روی تعامل گیمرها با یکدیگر مبتنی هستند و اگر تعداد گیمرها در یک محدود کم باشد، عملاً این تعامل وجود نخواهد داشت و لذت واقعی بازی از بین می رود. همان طوری که اشاره کردیم، در گذشته هم بازی های Location Based به بازار عرضه شده اند که البته موفقیت زیادی نداشتند. دلیل اصلی موفقیت Pokemon GO را می توان ابتدا در محبوبیت مجموعه پوکمون جستجو کرد. نیاتیک لیز با دانستن این قضیه، بازی را ساخته که گیمرها را وادار می کند از منزل خارج شوند و در دنیای واقعی مشغول پیدا کردن پوکمون هایی شوند که از کودکی با انیمه ها، بازی ها و محصولات دیگری در خاطرانشان نقش بسته اند. Pokemon GO همچنین روحی تازه در بازی های مبتنی بر مکان دمیده است و انتظار می رود در آینده شاهد بازی های مشابه بیشتری باشیم. شاید با خودتان بگویید که Pokemon GO در حال حاضر یکی از موفق ترین بازی های بازار است و اهمیتی ندارد که یک بازی واقعیت افزوده است یا خیر. این مساله درست است، ولی واقعیت این است که این بازی چنان تمام ویژگی های مثبتی که دارد، یک بازی واقعیت افزوده نیست و اینکه بخواهیم آن در این رده دسته بندی کنیم، ظلم به فناوری واقعیت افزوده است. طبق پیش بینی تحلیل گران صنعت بازی سازی، برای تجربه محصولات واقعیت افزوده واقعی، باید حداقل ۵ سال دیگر صبر کنیم تا هدست هایی مثل هولولنز، تانگو و مجیک لیب عرضه و به یک محصول عمومی تبدیل شوند. در آن زمان خواهیم فهمید که بازی مثل پوکمون گو، حتی یک درصد از آنچه را که واقعیت افزوده قدرت ارائه اش را دارد، ارائه نمی کند. پس می توان گفت که Pokemon GO یک بازی عالی و بسیار موفق در بین بازی های موبایل و بهترین نمونه بازی های Location Based تا به امروز است. ولی با تمامی این ویژگی ها، ارتباطی با واقعیت افزوده ندارد.



زیر دعوت می کنیم که دقیقاً از تجربه کار با مجیک لیب و بدون هیچ افکت کامپیوتری ضعیف شده است. خوب تا به این قسمت از مقاله اعلام کردیم که چرا Pokemon GO یک بازی واقعیت افزوده نیست. ولی ممکن است این سوال برای تان پیش آمده باشد که پس این بازی را در چه سبکی می توان دسته بندی کرد؟ پاسخ به این سوال خیلی ساده است: Pokemon GO یک بازی مبتنی بر مکان (Location Based) است که از قضا پیش از آن هم شاهد بازی های موبایلی مشابهی بودیم. برای مثال بازی پیشین استودیو نیاتیک لیز یعنی Ingress هم در همین دسته قرار می گیرد یا در مثالی دیگر، سه سال پیش استودیو Red Robot Labs سعی در ساخت بازی مشابهی داشت که خیلی موفق ظاهر نشد. بازی های مبتنی بر مکان، از اطلاعات نقشه های گوگل برای شناسایی محیط و مردم یک منطقه استفاده می کنند. عاملی که موفقیت این دست از بازی ها را تضمین می کند، جلب گیمرهای زیاد در یک منطقه و محدوده است؛ کاری که



امتناع «کافه بازار» از انتشار بازی‌های ضد صهیونیستی

## بازار تعطیل برای جناح فرهنگی



مسائل زناشویی، شیطان پرستی، فراماسونری و بسیاری مسائل دیگر در بازار جایی ندارند.

۳.۳. صدمه و خشونت: امکان انتشار هر گونه محتوای خشونت‌آمیز که نقص عضو، آسیب‌دیدگی، آثار شکنجه و صدمه‌دیدگی را نمایش می‌دهد و یا تشویق به صدمه زدن، آزار و اذیت دیگران و رفتار خشونت‌آمیز می‌کند در بازار وجود ندارد.

- «دشمنان» در داخل بازی نباید به طور مشخص اشاره به فرهنگ، گروه، دولت، گروهک، حکومت، رژیم و شرکت خاصی داشته باشند

در صورت نیاز به توضیح بیشتر درباره دلیل تذکر، می‌توانید به سند «راهنمای انتشار برنامه‌ها» قسمت «محتوا» مراجعه کنید.

توجه داشته باشید که مشاهده تخلف جدی و یا تکرار تخلف ممکن است منجر به بسته شدن حساب کاربری و عدم تصفیه حساب با شما شود. در صورتی که حساب کاربری شما مسدود شده است

تمامی برنامه‌های شما از بازار حذف و با توجه به شرایط، هزینه پرداخت شده توسط کاربران به آن‌ها بازگردانده می‌شود.

اگر به اشتباه این تذکر را دریافت کرده‌اید

دلایل خود را از طریق آدرس ایمیل زیر با ما در میان بگذارید؛ همچنین در صورت مشاهده تخلف در سایر برنامه‌ها می‌توانید لینک آن‌ها را جهت بررسی برای ما ارسال کنید.

«کافه بازار» بازی ضد

صهیونیستی «کلش اف کوئنل» (Clash of Quenel)

میز منتقد

تولید موسسه مضاف را یک روز پس از تأیید، به دلیلی که آن را «موارد حساسیت‌زا» خواند حذف کرد.

به گزارش فارس، کافه بازار بازی دیگری را نیز به نام میسل استریک (MissileStrike) را که موضوع آن حمله موشکی با موشک عماد به اسرائیل است را اصلاً منتشر نکرد.

بازی Clash Of Quenel آخرین بازی تولید شده در استودیوی بازی‌سازی موسسه مضاف با موضوعیت ضد صهیونیستی است. این بازی با الهام از فعالیت‌های اعتراضی - ضد صهیونیستی «دیودونه» Dieudonné M'bala M'bala - هنرپیشه و طنزپرداز اهل فرانسه - ساخته شده است و نمایش دهنده تقابل جریان حق و باطل در جهان است.

شخصیت اصلی بازی به شکل «دیودونه» طراحی شده است و به وسیله پرتاب آناتاس به مبارزه با سردمداران شر در جهان می‌رود. این بازی برای پلتفرم اندروید تولید شده است.

مشن نام‌های که «کافه بازار» برای سازندگان بازی Clash Of Quenel در توجیه حذف این بازی ارسال کرده به شرح زیر است:

«برنامه شما با نام بسته ir.masaf.clash\_of\_quenel به دلیل تخلف از حالت انتشار خارج شده است. در صورتی که حساب کاربری شما مسدود نیست و برنامه نیز در حالت «حذف شده» قرار ندارد، اصلاحات لازم را انجام داده و جهت انتشار مجدد برنامه «درخواست انتشار» ارسال کنید. اگر برنامه در حالت «حذف شده» قرار دارد، انتشار مجدد آن به هیچ عنوان ممکن نیست.

دلیل حذف:

نقض قوانین مربوط به «محتوا» در برنامه:

۶.۳ محتوای حساسیت‌زا: قصد ما حمایت از برنامه‌های جانبی موبایل است و از جنجال دوری می‌کنیم. اگر شما می‌خواهید از سیاست، دین یا مذهب صحبت کنید و یا از آن‌ها انتقاد نمایید، کتاب بنویسید، محتوای برنامه‌ها نباید حساسیت‌زا، مشکوک یا شبیه‌آمیز در مورد مذهب‌ها، فرهنگ‌ها، قوم‌ها، ملیت‌ها و دولت‌ها باشد. همچنین موضوعاتی مانند توصیف رول‌لپ جنسی،

## بازی ایرانی در راه بازارهای بین‌المللی



دو سال پیش و در شرایطی که مارکت‌های اندرویدی داخلی در ابتدای مسیر خود برای تبدیل شدن به بسترهای محبوب و البته قدرتمند امروز بودند، کمتر عنوان داخلی وجود داشت که با سیاست عرضه فریمیوم به موفقیت برسد. در آن بازه، استودیو مدریک که پیش از این ساخت چند عنوان مستقل موبایلی را در کارنامه کاری خود داشت، با ساخت یک عنوان استاندارد با نام خروس جنگی، نبض بازار را در دست گرفت. عنوان مذکور از آن زمان تا به امروز، مسیر طولانی را طی کرده است و به همین سبب صدها هزار کاربر ایرانی تا به امروز آن را تجربه کرده‌اند. نکته جالب توجه آن است که بازی در دست به مانند نمونه‌های موفق بازار بین‌الملل، همواره به واسطه به‌روزرسانی‌های متعدد محتوای جدیدی را به کاربران ارائه می‌دهد. حال بازی معروف و پرفروش خروس جنگی از اردیبهشت ماه ۹۵ با وارد شدن بخش جدید و جذاب تورنمنت‌ها، دوره جدیدی را آغاز کرده است. تغییرات زیادی در بازی اتفاق افتاده که شما می‌توانید با دانلود آخرین نسخه از یکی از فروشگاه‌های فارسی اندرویدی، آن‌ها را در بازی ببینید. مدیر روابط عمومی تیم مدریک در صحبت با هفت صبح افزود: «در حال حاضر برنامه‌های بسیاری برای بازی داریم و سعی می‌کنیم که تا کمتر از چند هفته دیگر، آن را به بازار بین‌الملل نیز برسانیم. در حال حاضر، کارهای نهایی ترجمه بازی به زبان‌های دیگر در حال انجام است و اخبار تکمیلی به‌زودی در اختیار رسانه‌ها قرار خواهد گرفت.»

## شتاب کیفیت بازی‌های ایرانی

طراح بازی «شتاب در شهر ۲» در آیین رونمایی از این بازی گفت: تمام ابزارهای مورد استفاده برای ساخت این عنوان، تولید گروه سازنده و با دانش فنی بومی بوده است. به گزارش ایسنا، رونمایی از بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در فرهنگسرای سرو برگزار شد. طراح بازی «شتاب در شهر ۲» صحبت‌های خود را با تعریف خاطره‌ای از نحوه بازی‌ساز شدن آن آغاز کرد و گفت: استودیو بازی‌سازی آروین‌تک، بیش از ۱۵ سال است که به صورت انحصاری به طراحی و تولید بازی ماشین‌سواری می‌پردازد. با اینکه بسیاری از بازی‌سازان چنین روندی را اشتباه می‌دانند اما ما با اتحاد رویه، اکنون به یک گروه متبحر در زمینه ساخت این ژانر تبدیل شده‌ایم.

این بازی‌ساز ادامه داد: علاوه بر کیفیت بازی درباره «شتاب در شهر ۲» موتور طراحی و تمام ابزارهای لازم برای ساخت این بازی تولید خود ما و با دانش بومی است و به همین دلیل مراحل تولید این بازی حدود ۵ سال طول کشید. برای این بازی از هیچ موتور بازی‌ساز خارجی استفاده نکرده‌ایم.

حسین احمدی افزود: «شتاب در شهر ۲» در واقع ادامه‌ای بر یکسری بازی است که از ابتدا هدف‌مان از طراحی آن تولید یک بازی صرف نبود. بلکه می‌خواستیم یک نشان در سبک ماشین‌سواری تولید و به مرور آن را بهتر و بهتر کنیم.

همانند سری بازی‌های خارجی «Need for Speed» که تاکنون عنوان‌های بسیاری از آن منتشر شده و به مرور تکامل یافته است. احمدی گروه خود را توسعه‌دهنده صنعت بازی‌سازی کشور دانست و تشریح کرد: یکی از دلایلی که به سراغ موتورهای آماده بازی‌سازی نرفتیم و سال‌ها سختی را به جان خریدیم این بود که ما خودمان را بازی‌ساز صرف نمی‌دانیم، بلکه توسعه‌دهنده صنعت بازی در ایران می‌دانیم.

### جلوگیری از انتشار بازی‌های ضدصهیونیستی در یک سایت داخلی

یکی از سایت‌های انتشار بازی‌های رایانه‌ای، بازی ضدصهیونیستی جدیدی را به دلیلی که آن را «موارد حساسیت‌زا» خواند حذف کرد! به گزارش فارس، بازی Clash Of Quenel آخرین بازی تولید شده در استودیوی بازی‌سازی موسسه مصاف با موضوعی ضدصهیونیستی است. این بازی با الهام گرفتن از فعالیت‌های اعتراضی-ضدصهیونیستی «دیودونه» Dieudonné M'bala M'bala - هنرپیشه و طنزپرداز اهل فرانسه- ساخته شده است و نمایش‌دهنده تقابل جریان حق و باطل در جهان است. شخصیت اصلی بازی به شکل «دیودونه» طراحی شده است و به وسیله پرتاب آنتاناس به مبارزه با سردمداران شر در جهان می‌رود. این بازی برای پلتفرم اندروید تولید شده است. این بازی در سایت کافه بازار، یک روز پس از تأیید، به بهانه حساسیت‌زا بودن حذف شد!

کافه بازار بازی دیگری را نیز به نام میسل استریک (missileStrike) را که موضوع آن حمله موشکی با موشک عماد به اسرائیل است را اصلاً منتشر نکرد.

### جلوگیری از انتشار بازی‌های ضدصهیونیستی در یک سایت داخلی (اخبار ادبی و هنری)

یکی از سایت‌های انتشار بازی‌های رایانه‌ای، بازی ضدصهیونیستی جدیدی را به دلیلی که آن را «موارد حساسیت‌زا» خواند حذف کرد!

به گزارش فارس، بازی Clash Of Quenel آخرین بازی تولید شده در استودیوی بازی‌سازی موسسه مصاف با موضوعی ضدصهیونیستی است. این بازی با الهام گرفتن از فعالیت‌های اعتراضی-ضدصهیونیستی «دیودونه» Dieudonné M'bala M'bala - هنرپیشه و طنزپرداز اهل فرانسه- ساخته شده است و نمایش‌دهنده تقابل جریان حق و باطل در جهان است. شخصیت اصلی بازی به شکل «دیودونه» طراحی شده است و به وسیله پرتاب آنتاناس به مبارزه با سردمداران شر در جهان می‌رود. این بازی برای پلتفرم اندروید تولید شده است. این بازی در سایت کافه بازار، یک روز پس از تأیید، به بهانه حساسیت‌زا بودن حذف شد!

کافه بازار بازی دیگری را نیز به نام میسل استریک (missileStrike) را که موضوع آن حمله موشکی با موشک عماد به اسرائیل است را اصلاً منتشر نکرد.

### «وینتر ایز کامینگ...» / آخرین قسمت "بازی تاج و تخت" (گیم آو ترونز)، در چه تاریخی پخش خواهد شد؟ + اطلاعاتی درباره فصل‌های باقی‌مانده این سریال عالم گیر (۱۳۸۸-۱۳۹۱/۱۱)

شبکه تلویزیونی ایچ بی او، تهیه‌کننده سریال بازی تاج و تخت (Game of Thrones) گفته است

که این مجموعه پس از پخش فصل هشتم آن پایان خواهد یافت. به گزارش بی بی سی، کیسی بلویز، رئیس پخش برنامه ریزی این شبکه در کنفرانس انجمن منتقدان تلویزیون آمریکا در لس آنجلس گفت که آخرین قسمت این مجموعه تاریخی-فانتزی در سال ۲۰۱۸ پخش خواهد شد. قرار است فصل هفتم "بازی تاج و تخت" که بر خلاف فصل‌های پیشین از هفت قسمت تشکیل شده در سال ۲۰۱۷ پخش شود. آقای بلویز گفت که هنوز تعداد قسمت‌های فصل هشتم مشخص نشده است، اما محدودیتی برای تعداد قسمت‌های این فصل وجود ندارد. او احتمال ساخت مجموعه‌ای مستقل بر اساس یکی از شخصیت‌های "بازی تاج و تخت" را رد نکرد، اما گفت که هیچ تصمیم قطعی‌ای در این (نامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) باره گرفته نشده است این مجموعه که رکورد پربیننده ترین برنامه تلویزیونی تاریخ را در اختیار دارد، بر اساس رمانی نوشته جورج ریچارد مارتین ساخته شده که پخش آن از سال ۲۰۱۱ آغاز شد.  
 مارتین نوشتن این کتاب را از سال ۱۹۹۱ شروع کرد و اولین کتابش در سال ۱۹۹۶ منتشر شد.  
 او در این اثر، جهانی فانتزی را در دورانی شبیه قرون وسطا خلق کرده است که در آن حکومت ها، سیاست های پشت پرده و نقش روابط خانوادگی را در بازی برای تصاحب تاج و تخت نشان می دهد.  
 "بازی تاج و تخت" سال گذشته با به دست آوردن ۱۲ جایزه گرمی رکوردی دیگر به جا گذاشت. این مجموعه امسال برای ۲۲ جایزه گرمی نامزد شده است.



## بازی پوکمون گو در ایران غیر فعال شد

### بازی پوکمون گو در ایران غیر فعال شد

نوشت: بازی پوکمون گو تنها با فاصله چند هفته تا معرفی رسمی، به یکی از محبوب ترین بازی های موبایلی بدل شد و کاربران ایرانی قادر به اجرای آن در خیابان ها شدند. اما پس از آخرین نامگذاری های انجام شده توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با سازندگان این اپلیکیشن، تصمیم بر مسدود شدن این بازی گرفته و نهایتاً پوکمون گو در ایران غیر فعال شد. حسن کریمی قدوسی، از یک نامگذاری رسمی خبر داد و گفت: ما یک مکاتبه ای میلی 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 هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد در غیر این صورت ناگزیر از فیلترینگ این بازی هستیم.



## روس های معتاد به بازی "پوکمون گو" بیمه می شوند

یک بانک روسی بازیکنان بازی "پوکمون گو" را بیمه می کند.

یک بانک روسی بازیکنان بازی "پوکمون گو" را بیمه می کند.  
 به گزارش ریسک نیوزاز صنعت بیمه به نقل از رلشا تودی، بازیکنان بازی معروف پوکمون گو در روسیه بیمه ای رایگان برای حوادث احتمالی در زمان استفاده از این اپلیکیشن دریافت می کنند.  
 روزنامه روسی "کامرسانت" در گزارشی نوشت که "اسبر بانک" بزرگترین بانک این کشور، بیمه رایگان برای کاربرانی در نظر گرفته است که از این اپلیکیشن استفاده می کنند. در این بیمه نامه مشتریان تا ۵۰ هزار روبل (۸۰۰ دلار) تحت پوشش قرار می گیرند.  
 بازی پوکمون، بازی موبایلی جدید نیستندو است. این بازی، تنها دو روز پس از عرضه اش در ایالات متحده، روی ۵۰۱۶ درصد تمام دستگاه های اندرویدی این کشور نصب شده بود و توانست به صدر جدول بازی های محبوب اپ استور ایل برسد. ارزش سهام نیتندو به بالاترین مقدار خود از سال ۱۹۸۳ رسیده است. تقاضا برای بازی کردن بازی پوکمون آنقدر زیاد است که سرورهای جواب نمی دهند؛ با این حال محبوبیت زیاد این بازی کاری کرده است تا یکی از مسوولان بالارده آمازون به نیتندو پیشنهاد استفاده از سرورهای آن ها را بدهد.  
 "ماکسیم چرنین" مدیرعامل این بانک در این باره گفت: این حقیقت است که در برخی از کشورها بازیکنان این بازی مهبج زخمی شده اند و ما بیمه ای را برای برای آنان به رایگان در نظر گرفته و توسعه داده ایم.  
 پیش از این نیز در گزارش ها آمده بود که چندین نفر در آمریکا به دلیل استفاده از این بازی محبوب در تصادفات رانندگی زخمی شده اند و این مسئله به نگرانی برای صاحبان صنعت بیمه اتومبیل در این کشور تبدیل شده است.  
 طبق این گزارش، میزان پرداخت غرامت در روسیه به شدت جراحات بستگی دارد. این کارت های بیمه به رایگان به کاربران داده می شود و بازیکنان پوکمون گو تنها با مراجعه به سایت مشخصات خود را نظیر نام، نام خانوادگی، سال تولد، موقعیت جغرافیایی و ایمیل خود را وارد می کنند.  
 چرنین در ادامه افزود: همچنین برای ما مهم است که این پروژه به ادبیات مالی ما کمک کند و نسل جوان بیاموزد که چگونه از ابزار بیمه زمانی که بازی می کند بهره برد.  
 مجموعه بازی های پوکمون، یکی از بزرگترین مجموعه بازی های نقش آفرینی تاریخ هستند. این بازی ها ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گیم بوی کارشان را شروع کردند. ایده اصلی بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون را پیدا می کنید، جمع می کنید، تمرین می دهید و در نهایت آن ها را به جان یکدیگر می اندازید. مجموعه پوکمون آنقدر بزرگ شده است که از روی آن انیمه، مانگا، کارتون، بازی کارتی و خیلی چیزهای دیگر ساخته اند.

در این گزارش آمده است، بازی پوکمون گو محبوبترین بازی است که تاکنون در سراسر جهان ارائه شده است و تنها بیش از ۲۱ میلیون نفر از این اپلیکیشن در آمریکا استفاده می کنند.

همچنین این بانک روسی اعلام کرده است که در نظر دارد تا مدلی از این بازی را برای کارکنانش نصب کند. سخنگوی این بانک می گوید که این نمونه در طول ساعات کاری در شعبه های این بانک فعال خواهد شد. از سوی دیگر، "وی تی بی" دیگر بانک روسی نیز در نظر دارد این بازی را توسعه دهد و به زودی نسخه ای از آن در اختیار کاربران این بانک قرار خواهد گرفت.



## فوتبال از نوع مجازی، پر از جذابیت | نگاهی به عنوان فوتبال فانتزی جام مجازی خلیج فارس ۱۳۹۵-۱۳۹۶

عناوین تحت وب سال هاست که کاربران زیادی را در سراسر دنیا به خود جذب کرده اند و در سبک های مختلف از قبیل استراتژی و نقش آفرینی و ... شاهد عرضه عناوین زیبایی تاکنون بوده و هستیم. تصور این که ورزش فوتبال با آن همه محبوبیت و جذابیت بتواند راه خود را به دنیای بازی های تحت وب نیز باز کند، اصلا تصور عجیب و دور از ذهنی نبود و از چندین سال قبل بسیاری از شرکت های معتبر دنیا مانند EA Sports شروع به ساخت و عرضه عناوینی با نام کلی "فوتبال فانتزی" به صورت تحت وب کردند و اتفاقاً موفق شدند تا علاقتندان زیادی را از سراسر دنیا به خود جذب کنند و اکنون شاهد وجود بسیاری از این عناوین در کشور های مختلف دنیا از جمله کشور عزیزمان هستیم.

اگر بخواهیم یک نگاه کلی به این عناوین بیاندازیم باید گفت این عناوین با برخی لیگ های معتبر دنیا بسته به انتخاب سازندگان در طول فصل فوتبالی واقعی همزمان هستند و با آنها پیش می روند. حال کاربر باید در سایت بازی ثبت نام کند و تیمی از بازیکنان مختلف از تیم های مختلف حاضر در آن لیگ را به دلخواه خود بچیند و در ادامه فصل با عملکردی که آن بازیکنان در دنیای واقعی از خود برجای می گذارند به تیم شما و در واقع شما امتیاز تعلق می گیرد و به این ترتیب با دیگر کاربران رقابت می کنید. این تنها کلیت بازی بود و عناوین مختلف در دنیا در این سبک با امکانات و موارد فرعی و ... سعی می کنند تا بازی خود را جذاب تر از بقیه کنند و کاربران بیشتری را به دست آورند. درحقیقت شما بایستی بر اساس علاقه خود، تحلیل و کارشناسی که از وضعیت تیم ها در فصل مورد نظر دارید و شرایطی که پیش پینی می کنید در آن فصل رقم بخورد، تیم خود را بچینید و امیدوار باشید که بازیکنانتان در تیم های خود هفته های موفقی را سپری کنند.

یکی از عناوین فوتبال فانتزی که در کشورمان ساخته شده و موفق شده است تا استانداردهای به روز جهانی را در سبک فوتبال فانتزی رعایت کند، عنوان فوتبال فانتزی جام مجازی خلیج فارس است که توسط تیمی قوی در موسسه اویسا خلیج فارس ساخته شده است و ۸ سال است مشغول به فعالیت در این زمینه می باشد و موفق شده است تا با امکانات جذابی که به کاربران ارائه میدهد خود را به عنوان یکی از برترین عناوین فوتبال فانتزی در کشورمان مطرح کند. در این مطلب قصد داریم تا نگاهی به این عنوان تحت وب وطنی بیاندازیم و شما را بیشتر با این بازی و به طور کلی سبک فوتبال فانتزی آشنا کنیم. اگر اهل فوتبال هستید و به بازی های مبتنی بر آن نیز علاقه دارید، با من و وبسایت تحلیلی خبری گیمافا در ادامه این مقاله همراه شوید تا اطلاعات بیشتری را از این بازی کسب کنید سپس با ساختن تیم رویایی خود در "فوتبال فانتزی جام مجازی خلیج فارس" مشغول رقابتی جذاب با دیگران در لیگ مورد علاقه خود شوید.

پس از این که وارد وبسایت بازی شدید و عضویت خود را فعال کردید می توانید خیلی زود تیم مورد نظر خود را بسازید و بازی را آغاز کنید. در این عنوان شاهد وجود ۳ لیگ فوتبال هستیم که شامل لیگ برتر کشورمان، لالیگای اسپانیا و لیگ برتر انگلستان هستیم که انتخاب های خوبی به شمار می روند و در واقع دو لیگ اصلی فوتبال اروپا به شمار می روند و در کنار آنها نیز شاهد لیگ برتر هیجان انگیز کشورمان هستیم که سازندگان بازی در موسسه اویسا خلیج فارس آن را نیز برای علاقمندان به مسابقات فوتبال داخلی کشورمان، در عنوان خود قرار داده اند.

این عنوان ۸ سال است که مشغول به کار کرده است و بر اساس آمار دیتای دنیا سایت خود و مسابقات را به روز نگاه داشته است. همانطور که پیش تر خدمتتان عرض کردم شما بعد از ورود به وبسایت بازی باید ابتدا لیگ مورد علاقه خود را از بین مسابقات ایران، اسپانیا و انگلستان انتخاب کنید و سپس تیم خود را بر اساس علائق خود به بازیکنان و از آن مهمتر بر اساس تحلیل و پیش بینی که از عملکرد یک بازیکن در آن فصل دارید تیم خود را بچینید. مثلاً اگر فکر می کنید که فلان بازیکن یکی از تیم ها در آن فصل بسیار آماده است و امید زیادی به عملکرد وی در آن فصل دارید بهتر است که او را برای تیم خود انتخاب کنید. همچنین باید بازیکنانی را انتخاب کنید که در تیم های خود یار ثابت باشند زیرا که بر اساس حضور بازیکن در زمین است که برای شما امتیازاتی بسته به عملکرد وی منظور می شود.

علاوه بر ۱۱ بازیکن اصلی تیم خود شما باید ۴ نفر ذخیره شامل ۳ بازیکن و یک دروازه بان را نیز انتخاب کنید که در صورت بروز مشکلاتی مثل بازی نکردن و مصدومیت و ... یکی از ذخیره های خود را جایگزین وی کنید. یکی از امکاناتی که این بازی برای کاربران خود تدارک دیده است و در جهت رضایت بیشتر آنها انجام شده است این است که مثلاً اگر شما به بازی خود سر نزنید و یکی از بازیکنان شما یکی دو هفته باشد که در ترکیب تیمش قرار نگرفته باشد و امتیازی به شما تعلق نگیرد، بازی به صورت خودکار یکی از بازیکنان تعویضی شما را جایگزین آن بازیکن خواهد کرد تا برایتان امتیاز منظور گردد.

امتیازات و محاسبه آن ها در بازی بر اساس قوانین خاصی هستند که بد نیست به آنها اشاره کنیم. هر بازیکن در صورت حضور در بازی ۱ امتیاز دریافت می کند اگر بیشتر از ۶۰ دقیقه در بازی حضور داشته باشد ۱ امتیاز دیگر نیز دریافت می کند. به ثمر رساندن گل توسط دروازه بان یا دفاع ۶ امتیاز، توسط (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هافبک ۵ امتیاز و توسط مهاجم ۴ امتیاز را برای شما منظور خواهد کرد. هر پاس گل در بازی ۲ امتیاز دارد. چنانچه تیم دروازه بان و یا دفاع انتخابی گلی دریافت نکند (و حداقل ۶۰ دقیقه در زمین بازی کنند) ۴ امتیاز به شما تعلق خواهد گرفت و چنانچه تیم هافبک انتخابی گلی دریافت نکند نیز ۱ امتیاز را دریافت خواهید کرد. گرفتن پنالتی توسط دروازه بان ۵ امتیاز را برای شما به همراه دارد و انتخاب یک بازیکن انتخابی شما به عنوان بهترین بازیکن زمین نیز ۳ امتیاز را به حساب شما منظور خواهد کرد. اینها امتیازات مثبتی بودند که به شما تعلق می گیرند. اما از سوی دیگر امتیازات منفی نیز وجود دارند و امتیازات مثبت شما را تهدید می کنند. از دست دادن پنالتی ۲ امتیاز منفی، هر دو گل خورده توسط تیم دروازه بان و یا دفاع انتخابی ۲ امتیاز منفی، کارت زرد ۱ امتیاز منفی، کارت قرمز ۲ امتیاز منفی و زدن گل به تیم خودی نیز ۲ امتیاز منفی را در بر خواهد داشت که گاهی به مانند فوتبال واقعی که هیچ چیز در آن مشخص نیست از این اتفاقات برای بازیکنان انتخابی شما در تیمشان رخ می دهد و شما را از این امتیازات منفی گریزی نخواهد بود و البته همین موضوع به هر چه جذاب تر شدن بازی و شباهت بیشتر آن به فوتبال واقعی کمک شایانی کرده است.

در خصوص نحوه امتیاز دهی و قوانینی که خدمت شما عرض کردم یک سری تبصره ها و نکات فرعی نیز وجود دارند که بایستی آن ها را نیز لحاظ کنید. کسر امتیاز منفی بر اساس هر کارت زرد اعمال میشود و در صورت گرفتن دو کارت زرد در نهایت کارت قرمز امتیاز دو کارت زرد یا کارت قرمز منظور میشود. امتیاز پاس گل زمانی منظور خواهد شد که بازیکن مد نظر پاس نهایی را به زنده ی گل داده باشد. (پاس ماقبل گل) اگر بازیکن حریف در هنگام پاس دادن بازیکن خودی به توپ برخورد کند و در گل به ثمر رسیده نقش داشته باشد امتیاز پاس گل منظور نخواهد شد. اگر شوت زده شده توسط بازیکن حریف مسدود شود یا توسط دروازه بان دریافت شود و یک گل از ریاند به دست آید به این گل امتیاز پاس گل امتیاز تعلق نمیگیرد.

به طور کلی هر بازیکنی که در ترکیب تیمش قرار می گیرد و در تیم شما نیز جای دارد بسته به کیفیت بازی کردنش امتیازی خواهد گرفت که در نهایت و در پایان هفته تمام امتیازات تیم شما جمع شده و با دیگران مقایسه می شود و همینطور در پایان فصل نیز قهرمان کلی مسابقات مشخص خواهد شد که جوایزی را دریافت خواهد کرد.

اگر مثلا در یک هفته مهاجم تیمتان (مثلا کریستیانو رونالدو یا کاوه رضایی یا ادن ازارد) در ترکیب تیمش بسیار آماده است و احتمال بسیار بالایی می دهید که وی گلزنی کند، باید وی را آن هفته کاپیتان تیم خود کنید چون تمام امتیازات کاپیتان تیم در مسابقه دو برابر خواهد شد و میتواند برگ برنده شما در آخر آن هفته لقب بگیرد. برعکس این حالت نیز وجود دارد که اگر بازیکنی از تیمتان در ترکیب تیم خودش گل به خودی بزند یا از مسابقه اخراج شود امتیاز منفی به وی تعلق خواهد گرفت و در نهایت از امتیاز وی و امتیاز تیم شما در انتهای هفته کسر خواهد شد.

هر هفته بایستی تیم خود را بچینید و می توانید هر چند بازیکن خود را که خواستید نیز عوض کنید اما برای این امر بایستی با استفاده از کارت خرید بازیکن که "کارت ویژه" نام دارند اقدام کنید. خرید یا تمویض یک بازیکن با یکی از بازیکنان تیمتان مبلغ ۲۰۰۰ تومان هزینه دارد و البته می توانید از "کارت ویژه" مخصوص خرید چند بازیکن نیز استفاده کنید که مبلغ ۴۰۰۰ تومان قیمت دارند. به طور کلی هزینه و قیمت ها در بازی بسیار مناسب و منصفانه هستند و به راحتی می توانید در صورت رضایت نداشتن از بازیکنان تیمتان آنها را با پرداخت مبلغ کمی جابجا کنید و تیم دلخواه خود را بچینید.

از بخش های جالبی که سازندگان توانای بازی در موسسه اویسا خلیج فارس در بازی قرار داده اند بخشی به نام "تالار کل کل" است که به نوعی رقابت و هیجان و لذت را بین شما و دوستانتان بیشتر می کند. مثلا شما و دوستان وارد این تالار می شوید و بر سر این که بازیکن تیم شما یا وی در آن هفته موفق تر خواهد بود و مثلا گلزنی خواهد کرد یا هم اصطلاحا کل کل کرده و آن را ثبت می کنید و در پایان هفته برنده بین شما مشخص خواهد شد و امتیازات جایزه مثل حضور رایگان در کاب هایی که سازندگان برگزار می کنند به شما تعلق خواهد گرفت. سازندگان در طول فصل نیز خودشان کاب هایی را برگزار می کنند که جوایز خوبی را نیز برای آن ها در نظر می گیرند. برخی از این کاب ها دارای ورودی مثلا ۳ هزار تومان هستند و برخی ممکن است کاب های رایگان باشند که سازندگان برگزار می کنند. در انتهای این کاب ها جایزه ای به برنده اهدا می شود که مثلا در یکی از کابهایی که اخیرا برگزار شد برنده مبلغ ۱۲۰ هزار تومان جایزه دریافت کرد. همینطور لازم به ذکر است که خود کاربران نیز می توانند کاب هایی را بین خودشان برگزار کنند و در واقع جمعی دوستانه را برای خود شکل دهند که تنها مختص آنها و دوستانشان است.

هر کدام از لیگ ها کاملا جدا از دیگری است و محدودیتی برای این که فقط در یکی شرکت کنید وجود ندارد. همچنین بخش پیش بینی نیز در بازی وجود دارد که باید بتوانید مسابقات و نتایج آنها را پیش بینی کنید که جوایز آن نیز شامل امتیازاتی از قبیل ورود رایگان به کاب های دارای ورودی و ... است. نکته جالب اینجاست که برای کاربران خاطی و متقلب نیز بخشی به نام کمیته انضباطی با حضور قدرتمند آقای حسن زاده نیز وجود دارد. از آنجا که سرورهای بازی و کلا همه چیز در آن بر اساس زمان و ساعت و برگزاری مسابقات هستند، اگر گاهی مشکلاتی در ساعت های بازی به وجود بیاید و مثلا یک مسابقه تا نصف زمانش هم سپری شده ولی هنوز بخش های نظر سنجی و تغییر تیم و .. باز مانده اند، اگر کاربری از این شرایط سوء استفاده کند و در این زمان ها اقدام به تغییر و پیش بینی و ... کند بعدا توسط کمیته انضباطی جریمه خواهد شد و مواردی مثل کسر امتیاز و دیگر تنبیهات را متحمل خواهد شد.

اگر از بحث بازی و سرگرمی نیز فاصله بگیریم و از جنبه دیگری مانند دنبال کردن و تحلیل حرفه ای فوتبال نیز به این عنوان نگاه کنیم باز هم پتانسیل کافی علاقمند کردن شخصی که اصلا اهل بازی های رایانه ای نیست و تنها طرفدار پر و پاقرص و شدید فوتبال است نیز مشاهده می شود. قطعا چنین شخصی بدش نمی آید که اطلاعات و توانایی تحلیل کلی خود از مسابقات یک هفته، یک فصل، یک لیگ و حتی چند لیگ در سطح دنیا را با دیگران به رقابت بگذارد و ثابت کند که وی توانایی و درک بیشتری از مسابقات فوتبال را داراست و می تواند تحلیل های دقیق تری را در مقایسه با سایرین و به ویژه دوستانش انجام دهد و بر این اساس دید درست تری از انتخاب بازیکنان برای تیم خود در یک هفته و یک فصل را دارد و در نهایت می تواند نتیجه بهتری را نیز بگیرد. همین رقابت و حس خوبی که یک فرد از تحلیل درست فوتبال، پیش بینی صحیح عملکرد بازیکنان و پیروزی بر دیگران به دست می آورد خود، انگیزه بسیار خوبی برای شروع این بازی است، حال چه بهتر که برای این تحلیل صحیح جایزه نیز به وی تعلق بگیرد. همچنین از لحاظ زمانی نیز این عنوان به هیچ عنوان وقت گیر نیست و مانع فعالیت های روزانه شما نخواهد شد مانند برخی عناوین این روزها (مثل Pokemon Go) شما را از کار و زندگی نمی اندازد و برای شما خطر ایجاد نمی کند، بلکه تنها نیاز است تا هفته ای یک بار برای آن وقت کامل بگذارید و سپس تا هفته بعد مشخص شدن نتایج آن هفته صبر کنید. البته مانی برای این که بخواهید هر زمان به بازی سر بزنید وجود ندارد و اتفاقا این گونه می توانید بیشتر از اتفاقات کاب ها، کل کل ها و پیش بینی ها آگاه شوید و در صورت لزوم تغییراتی در تیم خود تا قبل از زمان بسته شدن سرورها و مدتی قبل از آغاز مسابقات آن هفته ایجاد کنید. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به طور کلی باید گفت سازندگان عنوان فوتبال فانتزی جام مجازی خلیج فارس در موسسه اویسا خلیج فارس موفق شده اند تا در طول ۸ سال فعالیت مداوم و مفید خود، همواره کیفیت بازیشان را در گذر زمان بهبود بخشند و با ایجاد قابلیت هایی مثبت مثل تعویض خودکار، تعیین قیمت های منصفانه برای تغییر بازیکن، ایجاد کاپ های مختلف جدا از روند اصلی مسابقات لیگ، ایجاد تالار کل کل برای رقابت بیشتر بین دوستان و کاربران، پیش بینی مسابقات، قابلیت ایجاد کاپ توسط خود کاربران و بین دوستان و همچنین اهدای جوایز نقدی و غیر نقدی جذاب به کاربران، کاری کند تا به عنوان یکی از برترین و جذاب ترین عناوین فوتبال فانتزی مطرح شود و بایستی اذعان داشت که این بازی استانداردهای کامل عنوانی در این ژانر را در سطح جهانی را داراست. اگر علاقمند به مسابقات فوتبال هستید و خود را در زمینه تحلیل و بررسی مسابقات فوتبال در کشورمان و یا در اسپانیا و انگلستان، صاحب نظر می دانید و از طرفی هم اهل بازی های رایانه ای و تحت وب هستید، عنوان فوتبال فانتزی جام مجازی خلیج فارس دقیقاً برای شما ساخته شده است و مطمئن باشید که یکی از برترین و جذاب ترین عناوین در این سبک را تجربه خواهید کرد.



## زنگ خطر بازی های رایانه ای را جدی بگیریم (۱۳۹۱/۰۱/۱۴-۱۳۹۱/۰۱/۲۵)

بروز هیجان کاذب، تخلیه ذهنی و روانی و بروز اختلال رفتاری مولفه هایی است که بازی های رایانه ای، جهان روانشناختی کودکان را تحت تاثیر قرار داده و زنگ خطر این اعتیاد خاکستری را برای خانواده ها به صدا درآورده است.

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhabir) به گزارش انتخاب، مثل رگورزنن های دومینوی کتاب گینس فقط یک اشتباه کافی بود تا او را از تمام راه های رفته برگرداند به سر جای اولش و باید از ابتدا بازی را دنبال کند.

نیلوفر نخستین دختری است که تا مرحله بدست آوردن تمام الماس های بازی Clash Of Clans پیش رفته اما در نهایت این روزها بدجور آرتروز گردن او را از پا درآورده است به گونه ای که نتوانست برای امتحان دکترا به تهران برود.

در طول یکی دو ماه مانده به پایان دوران کارشناسی ارشدش، تمام شب در اتوبوس مشغول این بازی بوده و حالا چندماه می شود که رفتن فیزیوتراپی بخشی از زندگی اش شده است.

اما محبوبه این روزها خیلی بد به پوکمون گو اعتیاد دارد، آنقدری که به قول خودش باتری تبلت اش در عرض یک ساعت خالی می شود. مادر محبوبه نیز از درد چشمهای این دخترک چشم آبی می نالد و این مساله باعث اختلاف او و شوهرش شده است.

پدر و مادر محبوبه هر دو کارمند هستند البته یکی معاون بانک و دیگری کارشناس خیره، آنها از همان ابتدا توافق کردن برای تک دخترشان پرستار خانگی بگیرند، پرستاری که بعدها مشخص شد در بازی های رایانه ای سررشته دارد و به محبوبه در طول روزها بازی کامپیوتری یاد داده است.

اعتیاد چشمی -ذهنی در بین کودکان و حتی بزرگسالان در یکی دو سال اخیر با ورود نسل جدید بازی های رایانه ای فراوان شده است به گونه ای که برخی از افراد حتی تیک عصبی انگشتی گرفته اند و ناخودآگاه دستشان را روی میز طوری می چرخانند که انگار در صفحه بازی رایانه ای قرار گرفته است.

در نسل سوم بازی های کامپیوتری، کاراکترها بزرگ و کوچک، زشت و زیبا، خوب و بد روبروی هم قرار گرفته اند و وجه مشترک همه ی این بازی ها، تأثیری است که روی ذهن کودکان می گذارد.

دیگر، جهان صفر و یک، جهان احتمالات نیست، چرا هر کسی وارد این بازی ها می شود ناخواسته دچار یک اعتیاد دورنی می شود و هرچه بیشتر جلو می رود، تطبیع می شود و با هر بار شکست برای لذت از پیروزی دوباره از نوع شروع می کند.

کودکان نسل بازی های رایانه ای، کودکان اعتیاد خاکستری شده اند، کودکانی که در میان دود و دم صفر و یک ها دچار تطبیق ذهنی می شوند.

این کودکان همان بچه هایی هستند که مادرانشان به هیچ عنوان اجازه نمی دهند سر ظهر در کوچه یا حیاط خانه بازی کنند که مبدا پوست بچه ها را خورشید بسوزاند.

روانشناسان کودک مدعی اند، که بیش از دو دهه پیش کودکان به والدین خود در زمینه آموزش وابسته بودند، اما اکنون اطلاعات فرزندتان بیشتر از پدر و مادر است و این ناآگاهی پدر و مادر خطرناک بوده و این بازی های رایانه ای نیز دردسر جدیدی برای خانواده ها شده است.

یکی از مهمترین و موثرترین دوران زندگی آدمی، دوران کودکی است چرا که در این دوران، شخصیت کودکان (Personality) شکل می گیرد و بی تفاوتی خانواده ها نسبت به استفاده بیش از اندازه از بازی های مجازی، بچه ها را دچار دو تربیتی می کند.

کارشناسان روانشناسی کودک و خانواده تاکید دارند که کودکان در سنین پایین فقط به توجه و مراقبت جسمانی نیاز ندارند، بلکه این توجه باید همه ابعاد وجودی آنها شامل رشد اجتماعی، عاطفی، شخصیتی و هوشی را دربر گیرد.

بیشتر پدر و مادرها، فرزند پروری را کاری ساده تلقی می کنند و بر این باورند که هر کسی می تواند از عهده این امر برآید، در حالیکه یک بازی رایانه ای ساده و فراگیر تمام فرایند این تربیت ساده را برهم می زند.

یک مدرس دانشگاه و جامعه شناس می گوید: بازی های رایانه ای، تماشای بیش از اندازه تلویزیون و فعالیت زیاد کامپیوتر در ایجاد اختلال بیش فعالی کودکان موثر است.

ناهدی مهری افزود: اختلال بیش فعالی یا ADHD و فقدان توجه، یک اختلال رفتاری شایع است که حدود هشت تا ۱۰ درصد کودکان را مبتلا می کند و کودکان بیش فعال در تمرکز کردن مشکل دارند.

به گفته وی، بازی های رایانه ای و تماشای بیش از اندازه تلویزیون، بروز تنبلی در کودکان را به همراه دارد و این تنبلی باعث ایجاد افسردگی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در کودکان می شود این محقق و پژوهشگر تاکید کرد: در این زمینه، خانواده ها باید هوشیارانه با این اختلال برخورد کنند و زمینه و امکانات شادی بخش را برای کودکان فراهم کنند.

وی گفت: نظریه 'پریماک' یا قانون 'مادر بزرگ' به عنوان یک راهکار روانشناختی در این زمینه موثر است و باید به این اصل توجه بیشتری شود. به گفته وی، اصل پریماک Premack principle یا 'قانون مادر بزرگ' یکی از فنون 'مدیریت وابستگی' است که در آن رفتار افراد به گونه ای تقویت می شود که فرد پس از اتمام رفتار مطلوب می تواند فعالیت جذاب تری را انجام دهد.

یک روانپزشک و عضو هیات علمی دانشگاه علوم پزشکی چهارمجله و بختیاری نیز می گوید: فضای مجازی باید فقط برای کسب اطلاعات باشد ولی استفاده بیش از این باعث اعتیاد در فرد می شود.

دکتر مسعود نیک فرجام در گفت و گو با ایرنا افزود: استفاده بیش از اندازه از فضای مجازی و ابزارهای نوین موجب می شود فرد دچار نوعی افسردگی شود و باید در این زمینه خانواده ها بیشتر دقت نظر داشته باشند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز گفت: حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است.

خسرو کردمیهن در سفر به شهرکرد در گفت و گوی اختصاصی با ایرنا افزود: بازی های رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آن ها به خطر خواهد افتاد.

وی از تولید ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این، ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استاندارد سازی قرار گرفته است که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد.

کردمیهن با بیان اینکه ایران دارای استعدادهای فکری و انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است، تصریح کرد: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در منطقه پیشتر است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز افزود: این در حالی است که تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسئولان را می طلبد.

کردمیهن با اشاره به اقدامات سلسله ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده و نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور، تدوین قانون و مقررات ساماندهی و کنترل بازار بازی های رایانه ای کشور را خواستار شد.

کردمیهن افزود: از مسئولان مربوطه درخواست می شود تا حوزه بازی های رایانه ای در کشور را بیش از پیش مورد توجه قرار دهند و برای کنترل و ساماندهی آن، قوانین لازم را تدوین کنند.

وی، بازی های رایانه ای غیرمجاز را از قوی ترین ابزارهای دشمن برای آسیب رساندن به جوانان و نوجوانان کشور دانست و گفت: این امر می طلبد تا مسئولان کشور با نگاهی عمیق مسائل این حوزه را رصد کنند.

کردمیهن با بیان اینکه بازه های رایانه ای مخاطب بسیاری در بین کودکان و قشر جوان و نوجوان دارد، تصریح کرد: با پایش بازارها، عرضه بازی های رایانه ای و آگاه سازی خانواده ها نسبت به خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای غیرمجاز می توان تا حد بسیاری با این بازی های غیرمجاز مقابله کرد.

اکنون باید دید که رویکرد خانواده ها در خصوص این نوع از اعتیاد خاکستری که کودکان را از دورن دچار آسیب می کند چیست و تا چه میزان این حساسیت ها را درک خواهند کرد.



### قصه «دلاور» از چه قرار است؟ (۱۱/۱۱/۱۳۹۵-۱۱/۱۱/۱۳۹۵)

«دلاور» یک بازی هیجان انگیز ایرانی است که با تاثیر گرفتن از مبارزه سربازان ایرانی و تروریست های تکفیری ساخته شده است.

به گزارش پارس نیوز، «اساسا تلگرام برای کشورهای شرقی به خصوص ایران ساخته شده و ما رقیبی نداریم که خانواده های آمریکایی ازین شبکه های اجتماعی استفاده کنند ... اعتقاد راسخی به استفاده از فیس بوک برای جوانان ندارم. دختر بزرگم که ۱۵ سال دارد دسترسی محدودی به فیس بوک دارد و دختر کوچکترم که ۱۲ سال بیشتر ندارد به اندازه کافی بزرگ نشده که بتواند از فیس بوک استفاده کند.» این جملات همسر باراک اوباما رئیس جمهور آمریکا در دو مصاحبه است. بر خلاف تصور رایج که از اپلیکیشن های نو ظهور فضای مجازی، در همه جای دنیا به طور یکسان استفاده می شود و ابزاری هستند که مردم خود در بهره مندی از آن تصمیم گیرند این جمله میشل اوباما نشان می دهد، طراحی های پیچیده ای برای انتخاب جامعه هدف این اپلیکیشن ها وجود دارد.

آمارهای مختلف از میزان استفاده مردم ایران از شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین به گوش همگان رسیده است. آمارهایی که بعضا جالب توجه است. آمار های غیر رسمی حاکی ازین است که حدود ۸۲ درصد کاربران تلگرام، ایرانی هستند و هر ایرانی روزانه نزدیک به پنج ساعت در تلگرام حضور دارد. هم چنین حدود ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های آنلاین تلفن همراه کرده و به سبب پرداخت های درون برنامه ای این بازی ها، روزانه میلیون ها تومان ارز از کشور خارج می شود. فارغ از صحت و درستی، این اعداد و ارقام نشان می دهند که طراحان تهاجم نرم، در جذب مخاطب تا حدود زیادی موفق عمل کرده اند و تریونی بسیار کارآمد فراگیر، اثر گذار، جذاب، با مخاطبانی عمدتا جوان و نوجوان برای خود ایجاد کرده اند که اگر به حال خود رها شود، می تواند بسیاری بذر های غلط فرهنگی در دل و جان و باور جوانان بکار و سالهای بعد از آن بهره برداری کند. در این دهکده ارتباطی، بزرگ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ترین آسیب، انفعال است. مسلما ما باید در جهت تصرف در این ابزارهای سایبری در خدمت فرهنگ بومی ایرانی اسلامی خود ازین بستر نهایت استفاده را بکنیم.

خوش بختانه هستند جوانانی که در این میدان، به ایفای نقش می پردازند. عرصه های فتح تشنه زیادی در نزاع فرهنگی در فضای مجازی برای جوانان خلاق و دغدغه مند وجود دارد. از جمله آنها، تولید بازی های رایانه ای به خصوص بازی های تلفن همراه است. بعضا از گوشه و کنار خبر از تولیدات ازین دست به گوش می رسد. مشکلاتی چون نداشتن جذابیت، مشکلات نرم افزاری و اجرا، رقابت پذیر نبودن و بی خبر ماندن مخاطبان ازین تولیدات، کم و بیش وجود دارد. اما اخیرا حضور با قوت تولیدات داخلی، نوید دهنده آینده ای روشن برای حضور فعال و موثر در فضای مجازی از جمله ساخت بازی است. بازی دلاور (The Brave) تولید اخیر استودیو گونای با مدیریت آقای کیوان ملک محمدی است. این بازی کاملا ایرانی که برای سیستم عامل اندروید طراحی شده و رایگان است، داستان اعزام یک مبارز داوطلب ایرانی به نام "دلاور" به کشورهای مورد حمله توسط داعش را به تصویر کشیده است. این فرد با بدرقه مردم ایران به سرزمین های جنگ زده رفته و از مردم عادی که در بیمارستان و مدرسه و ... گرفتار تروریست ها شده اند، دفاع می کند. این مبارزه طی ۵۰ مرحله در بازی جذاب تر و سخت تر می شود. از جمله ویژگی های این بازی عبارت اند از:

بهره گیری از موضوعی ارزشی، انقلابی، به روز و مبتلابه کشور و انقلاب به نام اعزام مدافعان حرم برای مبارزه با پدیده شوم تروریسم تکفیری و بیان مفهوم ایثار و شهادت و از خود گذشتگی و دفاع از مظلوم در قالبی جذاب. بیان موضوع اصلی در قالبی نوجوان پسند با طراحی کاراکتر دلاور. به طوریکه مخاطب در طول بازی باید این فرد از خود گذشته را مدیریت و کنترل کند و با او در امر جهاد و ایثار هم زاد پنداری خواهد داشت. استفاده از شعار و نشانه های انقلابی در طول بازی. نشانه هایی چون پرچم ایران، پرچم الله اکبر و ... . اهمیت این موضوع از آنجاست که تولیدات داخلی اغلب بخاطر ترس از دست دادن مخاطب، از پرداخت به این شعار پرهیز می کنند. محیط جذاب و زیبا و گرافیکی با طراحی فانتزی و نوجوان پسند، مراحل متنوع و صعودی، کسب امتیاز و سکه برای خرید اسلحه، تنوع در سلاح ها، فروشگاه و ایثار مهمات و پارامتر هایی که یک بازی جنگی نیاز دارد. نداشتن مشکلات نرم افزاری و اجرایی در بازی. جذب مخاطب حداکثری به طوری که با گذشت فقط چند روز از ارائه آن، تعداد دانلودهای بازی در یکی از سایت های عرضه کننده نرم افزاری های اندروید از حدود ۲۰۰۰۰۰ مورد گذشته است. تا قبل از ورود فیلم اخراجی های ۱ به عرصه فیلم سازی در سینمای ایران، اتهام اتزوا و گوشه نشینی و نداشتن مخاطب همواره بر تولیدات سینمایی متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی وارد می شد. گویا تولید گران ماهی این اتهام را پذیرفته بودند و عزم تصرف در این عرصه هنری و به خدمت درآوردن آن، کمتر در کارگردانان ارزشی و انقلابی دیده می شد. با ورود فیلم اخراجی ها در سال ۱۳۸۶، فیلمی که کاملا به جبهه و جنگ تعلق داشت و موضوع حریت افراد اخراجی در جبهه را تصویر می کشید و در عین حال فروشی تاریخی داشت، خط شکسته شد و جرات فیلم سازی موفق و مخاطب پسند در رگ کارگردانان متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی جاری گشت. پس آن شاهد رشد و تحول در تولیدات فاخر ارزشی و مخاطب پسند سینمایی بودیم. گویی این باور به وجود آمد که می توان از مفاهیم ناب انقلابی در فیلم سازی استفاده کرد و همزمان، نظر مخاطب را بطور حداکثری جذب نمود.

با عرضه بازی "دلاور" به دنیای بازی های دیجیتال، امیدواریم این خط در عرصه تولیدات سایبری نیز شکسته شود. باور شود که پرداخت به مفاهیم اصیل انقلابی را می توان با سایر پارامتر های یک محصول هنری استاندارد، جمع کرد. دیده می شود که تولیدات داخل، متأسفانه صرفا به جذب مخاطب فکر می کنند و ماموریت کار خود را بر تنگ کردن فضا برای محصولات خارجی خلاصه کرده و از پرداخت به موضوعات ارزشی و انقلابی فاصله دارند. اما این بازی جذب مخاطب را با موضوعی ارزشی به خوبی جمع کرده است. عرصه فضای مجازی و بازی های دیجیتال به چنین خط شکنی هایی نیاز دارد. خط شکنی هایی که پیام ما می توانیم را صادر کند و دست اندرکاران حوزه فضای مجازی را همی مضاعف دهد. ازین جهت بازی دلاور موفقیت حائز اهمیتی کسب کرده است. در مباحث فنی و نرم افزاری البته متخصصان امر باید نظر دهند اما این مقدار جذب مخاطب گواهیست بر توانایی حضور در صدر بازی های جذاب رایانه ای و رقابت با آنان.

با وجود چنین تلاش هایی سوالات زیر خطاب به مسئولین فضای مجازی به ذهن متبادر می شود:

آیا برای تجاری سازی و حمایت ازین تولیدات، برنامه ویژه ای وجود دارد؟ آیا ارگان و سازمانی منسجم برای طراحی و تولید محصولات سایبری در کشور وجود دارد یا این تولیدات بیشتر متکی به مراکز مردمی غیر دولتی و افراد خود جوش است؟ آیا برنامه ریزی یا سندی بالادستی جهت هدایت و راهبری موضوعات طبق اولویت های فرهنگی جمهوری اسلامی، برای تولید کنندگان سایبری وجود دارد؟ یا تولید کنندگان بدون داشتن نقشه راهی روشن، حسب تشخیص خود، به خلق آثار هنری و سایبری مشغولند؟ به عنوان مثال، رهبری همواره تاکید داشته اند که موضوع اصلی جهان اسلام و اولویت ما در سیاست خارجه مسئله فلسطین است. در زمان هایی هم که حسب نیاز دربار تروریسم تکفیری و داعش صحبت کرده اند، متذکر شده اند که موضوعی است فرعی جهت فراموش شدن و به حاشیه راندن مسئله فلسطین. ایشان داعش را آلت دستی خوانده اند که دست پشت پرده آن یعنی اسرائیل و امریکا، چندان پنهان نیستند. حال باید پرسیده شود که دربارہ مسئله فلسطین به عنوان صدر مسائل جهان اسلام محصولی به قوت دلاور (The Brave) در فضای سایبری تولید شده است؟ اگر پاسخ نه باشد، نشان میدهد که تلاش های ارزش مند و دغدغه مندانہ جوانان در تولید محصولات سایبری، متأسفانه راهبری و هدایت نمی شود و چشم بینایی با نگاه از بالا، اولویت بندی نمی کند. این مسئله باید مورد توجه شورای عالی فضای مجازی قرار گیرد.

همت هنرمندان جوان کشور به خصوص دست اندرکاران استودیو گونای که بازی دلاور را تولید کرده حائز قدردانی و تشکر است. امیدواریم که تولیداتی ازین دست روز به روز بیشتر جای خود را در بین مخاطبان باز کنند.



## بارزمنده ایرانی به جنگ داعش بروید (۱۱/۰۱/۹۵-۱۱۱۱)

آنچه یک هنرمند در اثر خود نمایان می کند بازتاب فکر و ذهن اوست. هنرمند سعی می کند فکر و اعتقاد خود را با زبان هنر منتقل کند. از نقاشی روی بوم گرفته؛ تا فیلم روی پرده سینما این چنین است. زبان قصه و داستان البته به آن دلیل که می تواند با عموم مردم ارتباط بگیرد جذابیتش دوچندان است. در ادبیات ایرانیان، داستان و حکایت از همین جهت مورد استقبال مردم بوده است و در ادبیات محاوره ای مردم ورود پیدا کرده بوده است. در ادبیات جهانی خصوصا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) روسیه و فرانسه نیز، زبان انتقال فرهنگ و تاریخ و اخلاق بوده است. خواننده با همذات پنداری با شخصیت های داستان ارزشهای کشور خود را فرامی گیرد و و کم کم نسبت به آنها علاقه و تعصب پیدا می کند.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات «خبرنامه دانشجویان ایران»: مرز انتقال فرهنگ تا تهاجم فرهنگی مرز حساسی است. خواننده ایرانی می تواند با مطالعه ی بینوایان ویکتور هوگو با اوضاع و احوال آن روز فرانسه آشنا شود و در عین حال به تبادل فرهنگی بپردازد ولی وقتی نویسنده ی وطنی سعی می کند در کتابش طوری قلم بزند که فرهنگ و سبک زندگی فرانسوی را تبلیغ کند و فرهنگ و سبک زندگی ایرانی را به سخره بگیرد و بر ناخودآگاه خواننده اثر بگذارد مصداق تهاجم فرهنگی پیدا می کند.

این همان غربزدگی است که جلال آل احمد از آن می گفت در کنار رمان و داستان، فیلم و سریال؛ عرصه بازی های رایانه ای یکی از مهمترین ابزارهای آموزش فرهنگ و یا تهاجم فرهنگی است. بازی به دلیل ماهیت سرگرمی برای کودکان و نوجوانان جذاب و شیرین است به شکلی که در هنگامه بازی حواسش به اطراف خود کمتر جلب می شود. بازی های کامپیوتری مجموعه ای از هیجان، اضطراب، تقل، مهارت، صبر و دوراندیشی و ... را برای کودک به ارمغان می آورد و این همان ماهیت سرگرم کننده ی بازی است. کودک و نوجوان با داشتن حس همذات پنداری قوی با شخصیت های بازی، گاهی تا ساعت ها بعد از اتمام آن نیز درگیر آن شخصیت است و در رفتار و بیان خود به تقلید و شبیه سازی او می پردازد.

از همین جهت است که شرکت های بزرگی در دنیا در این عرصه سرمایه گذاری های هنگفت کرده اند و چرخه اقتصادی آن بالغ بر ده ها میلیارد دلار را شامل می شود.

یکی از نکات مهم این عرصه قدرت انعطاف بازی سازان با سرعت رشد تکنولوژی های ارتباطی-رسانه ای است. یکی از این جهشهای تکنولوژی را باید ورود گوشی های هوشمند به بازار دانست که این امکان را فراهم می آورد کاربر با استفاده از گوشی خود وارد دنیای سرگرم کننده بازی شود. با این اتفاق دیگر نیاز نبود کاربر حتما پشت سیستم شخصی خود بنشیند. بلکه حالا بازی او همیشه همراهش هست؛ در مترو، پارک، مهمانی، سینما و ...

هنر بازی سازان حرفه ای جهانی در این است که چرخه اقتصادی درآمدی بازی را با فضای فرهنگی- آموزشی متناسب با سیاست های سبک زندگی غربی ترکیب کرده اند یعنی همان طور که هالیوود سعی می کند در فیلم های خود سبک زندگی آمریکایی را ترویج کند و با نگاه تماشاگر را به اسلام و مسلمانان منفی کند؛ بازی سازان جهانی نیز این چنین اقدام می کنند.

وقتی کاربر کودک یا نوجوان قرار است نقش یک سرباز آمریکایی را بازی کند که وارد شهرهای عراق، افغانستان و یا ایران شده و بنابر مأموریت و استراتژی بازی باید بعضی از اماکن این کشورها مانند مساجد را تخریب کند و یا مردم این کشورها را بکشد؛ بر ناخودآگاه کاربر اثر می گذارد و می تواند حس مانند میهن دوستی در او را ضعیف کند و یا غرب دوستی را تقویت. یا بعضی از بازی ها که سبک زندگی را مستقیم مورد هدف قرار داده اند که کاربر باید در مقام بازی کارهایی را بکند و رفتاری از خود نشان بدهد که خلاف اعتقادات و اصول و مبانی دینی اوست.

لذاست که باید گفت غفلت از بازی ساز و بازی سازی وطنی یعنی مجوز ورود بازی های خارجی که بعضا هیچ گونه سختی یا فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ندارد. بازی ساز وطنی در صورت حمایت سیاست گذاران فرهنگی کشور می تواند همان نقش غلط فرهنگ سازی بازی های خارجی را؛ با جهت گیری ایرانی-اسلامی اصلاح کند.

تلاش هایی که جوانان علاقمند و بااستعداد کشور در این عرصه انجام می دهند ستودنی است. یکی از این تلاش های موفق را باید بازی تحت اندروید «دلاور» دانست. در این بازی کاربر به جنگ تروریست های تکفیری داعش می رود و با انواع سلاح هایی که دارد به نابودی دشمن تکفیری می پردازد. انتخاب موضوع روز که تقریباً اکثریت کشورهای جهان درگیر آن هستند از شاخصه های مهم این بازی است. گرافیک جذاب، مراحل هیجان انگیز و موضوع روز سبب می شود کاربر درگیر بازی شود.

نباید فراموش کرد که در دنیای بازی؛ تنوع و تعداد بازی هایی که کاربر ایرانی باید در نقش یک سرباز آمریکایی به جنگ دشمنان آمریکا بروند بسیار زیاد است و بازی «دلاور» از این جهت متمایز است که جزو محدود بازی های ایرانی است که کاربر نقش یک رزمنده ی ایرانی را دارد.

نکته ی حائز اهمیت آن است که داستان بازی مربوط به صد سال گذشته نیست بلکه کاربر در حین بازی می تواند متصور شود که کیلومترها آنطرف تر رزمنده ی مدافع حرم هموطن او برای دفاع از ارزشهای ملی و مذهبی او در حال جنگ است.

جنگی که کاربر در «دلاور» انجام می دهد در صورت همذات پنداری کاربر با شخصیت رزمنده؛ در واقع تمرین جنگ با داعش است و آموزش دفاع از ارزشهای دینی و ملی. او با دفاع از بیمارستان ها هم حس انسان دوستی و دفاع از مظلوم را تمرین می کند و هم ایستادگی در مقابل ظلم را.

از جمله نکات قابل توجه بازی که نشان از دوراندیشی بازی ساز است توجه به رده سنی کودک است که در ابتدای بازی با انتخاب گزینه کودک شکل و ساختار بازی نسبت به کاربر بزرگسال متفاوت می شود. زبان فارسی در کنار زبان های انگلیسی و ترکی حس وطنی بودن این بازی را بیش از پیش تقویت می کند.

در حقیقت دنیای بازی؛ محل رقابت اندیشه و تفکر بازی سازان است تا در کنار جنبه های اقتصادی آن، به تبلیغ و ترویج فرهنگ خود و هجوم به فرهنگ های دیگر بپردازند. اگر عرصه ی اقتصادی بازی سازی را رقابت بازی سازان بنامیم؛ عرصه تبلیغ و ترویج ارزش های ملی و دینی و نفی دشمن عرصه جنگ بازی سازان خواهد بود. در حالی که با موج سهمگینی از بازی های سرگرم کننده و البته متناسفانه متضاد با فرهنگ ملی و مذهبی خود رو به رو هستیم تلاش های بازی سازانی مانند تیم سازنده بازی «دلاور» قابل ستایش و تقدیر است.

لینک دانلود



### برندگان سومین مرحله از لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شد (۱۱/۰۲/۹۵-۱۱۰۹)

مرحله سوم آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران با نام «مکعب ۶» در ۴ رشته مختلف برگزار شد. دور اول این مسابقات با نام جام ملت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های اروپا آنلاین و دور دوم با نام «مکعب ۵» برگزار شده بود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بعد از آن که مسابقات مکعب ۵ در دو روز متفاوت برگزار شد تصمیم بر آن شد که در مسابقات مکعب ۶ از فرمت دور اول یعنی برگزاری مسابقات در یک روز استفاده شود.

این مسابقات در دو رشته فوتبال PES و FIFA در هر دو پلتفرم کنسول و رایانه های شخصی برگزار شد و تعداد شرکت کنندگان در این دوره به ۱۷۸ نفر رسید. در ادامه اسامی قهرمانان رشته های مختلف دور سوم آنلاین لیگ بازی های رایانه ای کشور را مشاهده می کنید:

رشته فیفا - رایانه ی شخصی:

نفر اول: علیرضا امیرکافی

نفر دوم: ساسان فرهنگ

رشته فیفا - پلی استیشن ۴:

نفر اول: محمد نظری

نفر دوم: الیاس ضامنی

نفر سوم: مهران علیزاده

رشته PES - رایانه ی شخصی:

نفر اول: سیدعلی خوش دل

نفر دوم: علی مقصودی

نفر سوم: محمدصالح صفایی

رشته PES - پلی استیشن ۴:

نفر اول: رضا نوبخت

نفر دوم: وحید سلمان زاده

آخرین مرحله آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران، «المپیک ریو» نام گذاری شده است که در پایان هفته جاری برگزار شده و میزبان تعداد بیشتری از گیمرها خواهد بود.

علاقه مندان برای شرکت در این مسابقات می توانند با مراجعه به پایگاه اینترنتی لیگ بازی های رایانه ای ایران به نشانی [www.cgme.ir](http://www.cgme.ir) نسبت به ثبت نام اقدام کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بعد از آن که مسابقات مکعب ۵ در دو روز متفاوت برگزار شد تصمیم بر آن شد که در مسابقات مکعب ۶ از فرمت دور اول یعنی برگزاری مسابقات در یک روز استفاده شود.

این مسابقات در دو رشته فوتبال PES و FIFA در هر دو پلتفرم کنسول و رایانه های شخصی برگزار شد و تعداد شرکت کنندگان در این دوره به ۱۷۸ نفر رسید. در ادامه اسامی قهرمانان رشته های مختلف دور سوم آنلاین لیگ بازی های رایانه ای کشور را مشاهده می کنید:

رشته فیفا - رایانه ی شخصی:

نفر اول: علیرضا امیرکافی

نفر دوم: ساسان فرهنگ

رشته فیفا - پلی استیشن ۴:

نفر اول: محمد نظری

نفر دوم: الیاس ضامنی

نفر سوم: مهران علیزاده

رشته PES - رایانه ی شخصی:

نفر اول: سیدعلی خوش دل

نفر دوم: علی مقصودی

نفر سوم: محمدصالح صفایی

رشته PES - پلی استیشن ۴:

نفر اول: رضا نوبخت

نفر دوم: وحید سلمان زاده

آخرین مرحله آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران، «المپیک ریو» نام گذاری شده است که در پایان هفته جاری برگزار شده و میزبان تعداد بیشتری از گیمرها خواهد بود.

علاقه مندان برای شرکت در این مسابقات می توانند با مراجعه به پایگاه اینترنتی لیگ بازی های رایانه ای ایران به نشانی [www.cgme.ir](http://www.cgme.ir) نسبت به ثبت نام اقدام کنند.

## مزایده برای اهدای حق غیر قانونی نشر بازی های خارجی به شرکت های داخلی! (۱۳۸۸-۱۳۸۹-۱۳۹۰)

کشاورزنیوز: فرض کنید که شما با هزینه ای میلیونی و تیمی متشکل از ده ها نفر متخصص، اقدام به تولید نرم افزار، بازی یا حتی فیلم سینمایی می کنید. پس از عرضه ی آن متوجه می شوید که مملکتی محصول شما را بدون در نظر گرفتن حق و حقوق تان، بین خودشان به مزایده می گذارد و اجازه ی نشر آن را به شرکتی که ذره ای زحمت برای تولید محصول مورد نظر نکشیده، واگذار [...] .

کشاورزنیوز:

فرض کنید که شما با هزینه ای میلیونی و تیمی متشکل از ده ها نفر متخصص، اقدام به تولید نرم افزار، بازی یا حتی فیلم سینمایی می کنید. پس از عرضه ی آن متوجه می شوید که مملکتی محصول شما را بدون در نظر گرفتن حق و حقوق تان، بین خودشان به مزایده می گذارد و اجازه ی نشر آن را به شرکتی که ذره ای زحمت برای تولید محصول مورد نظر نکشیده، واگذار می کند.

اگر پیگیر اخبار داخلی صنعت بازی های ویدیویی بوده باشید، حتما فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران را هم مشاهده کردید. سازمانی که وظیفه نظارت و کنترل صنعت بازی های ویدیویی ایران را بر عهده دارد. در این یادداشت قرار نیست به فعالیت های این ارگان در قبال تولید بازی های داخلی بپردازیم و آن را قضاوت کنیم، بلکه می خواهیم به حرکتی بس زنده از این سازمان نگاهی بیاندازیم و ببینیم چرا این مجمع که متشکل از افرادی با سواد متدین و متکی به قوانین جمهوری اسلامی ایران است، حق و حقوق انسانی محصولات زیادی را پایمال می کند.

سال گذشته بود که کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خبری اعلام کرد که بنیاد در نظر دارد تا حق انتشار برخی از بازی های خارجی را به ناشران یا بهتر است بگوییم «سی دی کیی کن» های داخلی واگذار کند.

متأسفانه این عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هیچ واکنش منفی مشخصی از سوی ارگان های دیگر مواجه نشد و این باور را پدید آورد که می توان در قالب قانون و در دست داشتن سکان، هر کاری بشود حتی به دور از شئون انسانی انجام داد.

یک فروشگاه بازی در ایران (منبع تصویر: پالیگان، مقاله ی پارا علم جویی)

برای مثال، بازی هایی مانند FIFA, PES, Call of Duty و خیلی از بازی های شاخص خارجی که خود ناشر و سازنده دارند، به صورت غیر قانونی در ایران و به واسطه کرک و قفل شکن ها در دسترس قرار می گیرند و لزگانی به نام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ها را مانند کودکان یتیم و بی سرپرست به والدینی نا مشروع می سپارد تا آنها بدون توجه به حق کیی رایت، پول های هنگفتی را بی زحمت به جیب بزنند.

تقریباً از دی ماه پارسل که مزایده و واگذاری امتیاز نشر بازی های خارجی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، تا به امروز ۴ بار این کار انجام شده و مدتی پیش هم بنیاد ملی با افتخار اعلام کرد که چهارمین مزایده را برای اولین بار به صورت حضوری اجرا کرده است. در این جلسه ۲۰ بازی رایانه ای یا بهتر بگوییم بر اساس پلتفرم رایانه های شخصی، به ناشرانهای ایرانی واگذار شد.

نمی خواهیم بیشتر از این قوانین مزایده و این عمل به شدت سخیف را بشکافیم، با این حال به این سوال می رسیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای چرا به جای پیگیری موضوع کیی رایت و آوردن ناشران قانونی به ایران، با توجه به این که در دوران برجام هم هستیم، اقدام به برگزاری مزایده و واگذاری و فروش حق نشر به شرکت های دیگر می کند؟

خب، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متولی و ناظر کلی بر صنعت بازی های ویدیویی ایران محسوب می شود و به نوعی می توان گفت که این ارگان، کنترل اصلی را بر روی بازار بازی های ویدیویی در ایران را در دست دارد. همین امر باعث می شود تا عملاً تصمیم گیری برای اینکه چه بازی خوب یا چه بازی بد است، توسط بنیاد ملی مشخص شده و آنها تصمیم گیرنده نهایی باشند. ایران سال های سال است که نه فقط در زمینه بازی های ویدیویی، بلکه در مورد هر نرم افزاری، هیچ قانون حفظ حقوق مولف و ناشر را رعایت نمی کند و نسخه های کرک شده هر نرم افزاری، به راحتی در کشورمان در دسترس است. در سوی دیگر، سازمانی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای وظیفه دارد تا برای مثال جلوی بازی های غیرقانونی را بگیرد. به نظر شما راهکار عقلانی برای جلوگیری از فروش و استفاده از نرم افزارهای دزدی و کرک شده چیست؟ فیلتر کردن سایت های ارائه دهنده ی بازی های کیی؟ پلمپ فروشگاه های غیرقانونی؟ و در نهایت ایجاد بستری برای ورود ناشران اصیل و خارجی به داخل کشور؟ بنیاد ملی دو مورد اول را به خوبی انجام می دهد اما در مورد سوم، ترجیح می دهد که نفع خود را پیش بگیرد. جالب است بدانید ناشرانهای ایرانی برای کسب حق امتیاز کیی بازی های خارجی، حساسی در مزایده ها سر و دست می شکنند اما وقتی نوبت به بازی های ایرانی می رسد، پا پس می کشند و تولیدات داخلی با حداقل امکانات و به صورت ناقص به مرحله انتشار می رسند. در واقع بزرگترین مشکل بازی سازان ایرانی و آنهایی که می خواهند محصولشان را به صورت فیزیکی عرضه کنند، عدم وجود ناشر علاقه مند به بازی های ایرانی است! (تصویر: بازی ارتش های فرازمینی که یکی از بهترین آثار داخلی از نظر تکنیکی و فنی است اما نشر ناقص آن، باعث شد تا کاملاً نادیده گرفته شود).

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بدون هیچ گونه کسب اجازه ای از ناشران و تولیدکنندگان محصولات خارجی، این دست بازی ها را از همان راه هایی که من و شما به شان دسترسی داریم، دانلود کرده و حق خود می داند که برای نحوه ی انتشار آن در کشور، قوانینی من درآوردی تنظیم کند. این قانون می گوید که هیچ کسی حق ندارد هیچ بازی را اعم از ایرانی یا خارجی، از سایت یا فروشگاه ها دانلود یا خریداری کند و فقط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سی دی کیی کن های تحت اجازه ی آنها هستند که توانایی دانلود، تکثیر و پخش در بازار را در اختیار دارند. بدون در نظر گرفتن حق و حقوق سازنده ی اصلی اثر، هر شرکتی که توانایی حضور در جلسات مزایده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را دارد و به نوعی برش و پول بیشتری بتواند به بنیاد ملی بپردازد، هولوگرام تکثیر نامشروع بازی های دزدیده شده را در اختیار می گیرد و در سراسر بازار به نام بازی اصل و مجوزدار، منتشر می کند.

تصویری از جلسه ی مزایده بازی های رایانه ای خارجی با حضور ناشران داخلی در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای!

ما نمی گوییم که جلب توجه ناشران و تولیدکنندگان بازی های ویدیویی خارجی که محصولاتشان به صورت قاچاق وارد کشور می شود، کار بسیار آسانی است، اما حتی اگر این مسئله غیرممکن باشد که نیست، باز هم می تواند توجیحی برای دزدی قانونی بنیاد ملی بازی های رایانه ای باشد؟

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندی پیش در مورد همین مسئله صحبت کرد و اظهار داشت که پیاده سازی قانون کیی رایت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مثل آن چیزی که در همه جای دنیا است، محال خواهد بود:

واقعیت این است از آنجا که ما در کشور قانونی برای کپی رایب نداریم، اساساً هم نمی‌توانیم هیچ مدیریت کنترل منطقی بر این بازار داشته باشیم. این به معنای نبود مدیریت کنترل نیست؛ مدیریت هست اما تحقق آنچه به عنوان مدینه فاضله برای نظارت دقیق و کنترل کامل بر عرضه بازی های رایانه ای وجود دارد، محال است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محال دانستن اجرای قوانین جهانی کپی رایب، راه را برای اشخاص دیگر باز کرده تا آنها بتوانند از این آب گل آلود، ماهی بگیرند. راهکار بنیاد ملی برای کنترل بازار، عملاً کاری بیهوده است. قدوسی در ادامه ی صحبت های خود اظهار دارد که بنیاد به طور سالانه بین ۸ تا ۱۰ میلیون هولوگرام برای درج بر روی بازی های خارجی میان شرکت های توزیع کننده (که از طریق مزایده مشخص می شوند) پخش می کند. آیا این راهکار به ظاهر مناسب بنیاد ملی باعث شده تا کنترلی بر روی بازی ها صورت بگیرد؟ مسلماً جواب خیر است! حتی خود مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این موضوع واقف است و در بخشی از صحبت های دیگر خود که با خبرنگاری مهر داشته، به عدم توانایی بنیاد و سایر ارگان ها در جلوگیری از بازی های غیرقانونی اعتراف می کند:

حجم بازی های غیرمجاز خارجی در بازار به مراتب بیش از آمار بازی های هولوگرامی است. توجه داشته باشید که تکثیر یک بازی غیرمجاز در بازار به راحتی خرید یک دی وی دی خام، دانلود محتوای یک بازی، رایب و تکثیر آن در بازار است. مقابله با این فرآیند هم فقط به صورت لحظه ای و ضربتی ممکن است. مثلاً در یک عملیات می توان تعدادی از این بازی های غیرمجاز را کشف کرد کمالینکه همین سال گذشته یکی دو میلیون نسخه از این قبیل بازی ها کشف شد. فرد عامل اما به راحتی می تواند بار دیگر همین تعداد بازی را تکثیر و در بازار توزیع کند! به خصوص که جریمه سنگینی هم برای افراد متخلف در این زمینه وجود ندارد. به همین دلیل است که معتقدم تا زمانی که قانون کپی رایب به صورت رسمی وجود نداشته باشد و برای تخلفات جرایم سنگین تعریف نشود هیچ گاه نمی‌توانیم بازار مدیریت شده ای در عرضه بازی های رایانه ای داشته باشیم.

پرداختن به موضوع کپی رایب در بازار بازی های ویدیویی، مثل گذاشتن ذره بین بر روی تکه ای گندیده از سیبی است که در انباری پر از سیب های گندیده قرار گرفته و شاید در عمل کار بیهوده ای باشد. در ابعادی بزرگتر، ما شاهد دزدی های قانونی بسیاری در بخش نرم افزاری هستیم. سال های سال است که شرکت های مختلف تحت نام های مهندسی و نرم افزاری، به گردآوری نرم افزارهای کرک شده در یک بسته می پردازند و آنها را با قیمت های پایین به بازار عرضه می کنند. هزاران هزار نرم افزاری که در هیچ یک، حق ناشر و سازنده اش جدی گرفته نمی شود. واضح ترین نمونه ی آن، سیستم عامل ویندوز است که حتی می توان به صورت رایگان از اینترنت و سایت های داخلی مجاز تهیه کرد.

اینکه آیا بشود در ایران، قوانین کپی رایب جهانی را به اجرا گذاشت، هنوز در هاله ای از ابهام قرار دارد و اگر قرار باشد چنین کاری انجام شود، دولت و مسئولین کار بسیار سخت و نه غیرممکنی را در پیش دارند. اولین قدم، عضویت در کنوانسیون برن برای حمایت از آثار ادبی و هنری است. ایران و تعداد انگشت شماری از کشورهای دیگر که عمدتاً از کشورهای فقیر آفریقایی یا جنگ زده افغانستان و عراق هستند، تنها ممالکی اند که به عضویت در این کنوانسیون در نیامده اند. توجه شما را به کشورهایی که در کنوانسیون برن عضو نیستند جلب می کنم. آیا ایران لایق حضور در جمع این کشورها است؟

کنوانسیون برن کشورهای امضاکننده را ملزم می کند که آثار پدیدآورندگان سایر کشورهای امضاکننده را همچون آثار پدیدآورندگان تبعه خود مورد حمایت کپی رایب قرار دهد. این پدیدآورنده کسی است که دارای تابعیت یکی از کشورهای عضو می باشد و اگر دارای چنین تابعیتی نیست، اثر خود را برای نخستین بار در یکی از کشورهای عضو اتحادیه منتشر می کند و یا اقامتگاه وی در یکی از کشورهای عضو اتحادیه است. به عنوان مثال، قانون کپی رایب فرانسه در مورد هر اثری که حمایت کپی رایب برای آن از دادگاه های فرانسه درخواست شود، بدون توجه به اینکه آن اثر ابتدائاً در کجا پدید آمده است، مادام که پدیدآورنده اثر، تبعه یا مقیم یکی از کشورهای عضو است، لازم الاجراست. علاوه بر ایجاد یک نظام رفتار مشابه که کپی رایب را در میان کشورهای امضاکننده، بین المللی ساخت، این کنوانسیون همچنین اعضا خود را ملزم می دارد که حداقل استانداردهایی را در قوانین کپی رایب خود وارد سازند. این استانداردها در مواد یک تا ۲۰ کنوانسیون برن مقرر شده اند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که پیوستن به کنوانسیون برن و قانون کپی رایب، برعهده این ارگان نیست و آنها نمی‌توانند کاری در این زمینه انجام دهند. این مسئله روشن است که بنیاد خود به تنهایی قادر به انجام چنین کار بزرگی نیست. با این حال بنیاد می‌تواند چرخه ای از این قضیه را بچرخاند و به کمک وزارت ارشاد، در پیش برد این هدف کارهایی انجام دهد. از این مسئله که بگذریم، تمام این محدودیت ها سبب نمی‌شود تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای به خود اجازه ی واگذاری اجازه ی نشر بازی های خارجی را بدون در نظر گرفتن حق آنها بدهد. اما بدبختانه، این مسئله در حال انجام است و هیچ ارگانی نمی‌تواند جلوی یک چنین معضل اخلاقی را بگیرد. باید در انتظار بنشینیم و ببینیم آیا میتوانیم ما هم به مانند بسیاری از کشورهای دنیا، از محصولی اصیل و حتی منطبق با کشورمان هم از نظر قیمتی و هم محتوایی، بهره ببریم یا خیر.

دیدگاه شما در مورد رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای چیست؟ آیا وجود محدودیت، دستبرد به حقوق مولفان را مجاز می‌کند یا باید هر طور که شده، جلوی این قضیه گرفته شود و به ناشران اجازه ی ورود داده شود؟ نظرات خود را با ما در میان بگذارید.

تک شات

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود

## بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران با همکاری دفتر ایسوس (۱۳۹۵-۱۴۰۲)

همانطور که قبلا در رسانه ها خبری در رابطه با همکاری ایسوس و لیگ بازی های رایانه ای ایران ICG منتشر شده بود، هم اکنون باید بدانید که رویداد مهم دیگری نیز به این مسابقات افزوده شده است. به گزارش روابط عمومی انجمن بازیها و ورزش های الکترونیک، سرپرست انجمن در گفتگو با پایگاه خبری وزارت ورزش و جوانان گفت: از آنجا که سال جاری به فرموده مقام معظم رهبری سال اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل نامگذاری شده است، برای صرفه جویی هرچه بیشتر در هزینه های برگزاری مسابقات برآن شدیم تا با تلفیق مسابقات قهرمانی کشور، مسابقات ICG و مسابقات انتخابی اعزامی به قهرمانی جهان IeSF یک رویداد بزرگ را برگزار کنیم.

یعقوبی با اشاره به این مطلب افزود مجموعه ICG مسابقاتی را با نام جشنواره بازی های رایانه ای، را در دست اجرا داشت که با پیشنهاد همکاری مشترک با انجمن در برگزاری مسابقات قهرمانی کشور که از سویی انتخابی اعزامی به مسابقات قهرمانی جهان IeSF هم به حساب می آید، موافقت کرد و به طور قطع و یقین این همکاری مشترک باعث افزایش سطح کیفی و کمی این مسابقات می شود.

یعقوبی خاطر نشان کرد این سری از مسابقات در ۱۰ رشته بازی و در سه پلتفرم کامپیوترهای شخصی و کنسول پلی استیشن چهار و گوشی تلفن همراه هوشمند برگزار می شود. وی در ادامه افزود برگزاری مسابقات رشته ورزش های الکترونیک در دو بخش های رایانه ای و کنسول نیاز به امکانات سخت افزاری و نرم افزاری ویژه ای دارد که تامین این تجهیزات هزینه هایی بالای را می طلبد (این تجهیزات به کمک شرکت ایسوس فراهم شده است) و باتوجه به شرایط ویژه اقتصادی کشور و لزوم صرفه جویی در هزینه ها، برآن شدیم تا با برگزاری مسابقاتی واحد با مجموعه مدیریتی ICG که مجربترین و بزرگترین گروه در برگزاری مسابقات در سطح کشور هستند و از سویی نیز در حال برنامه ریزی برای برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای مجازی بودند، با امضای یک تفاهم نامه همکاری مشترک ضمن ایجاد یک هم افزایی، اقدامی هماهنگ را در برگزاری مسابقاتی یکپارچه عملی کنیم.

سرپرست انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک در پایان گفت نکته مهم در برگزاری این مسابقات انتخاب و گزینش تیم های برتر و صلاحیت دار برای تشکیل تیم ملی ورزش های الکترونیک در اعزام به مسابقات قهرمانی جهان است که در اواسط مهرماه آینده در جاکارتای اندونزی برگزار می شود.

ایسوس و ICG امیدوارند با برگزاری بزرگترین جشنواره بازی های رایانه ای در کشور و اهدای بیشترین جوایز در طول تاریخ مسابقات ایران، بتوانند در مسیر اهداف ورزش های الکترونیک ایران گام بزرگی بردارند که مهمترین آن، لوج نهادن به جایگاه گیمرهای ایرانی است. متقاضیان برای کسب اطلاعات بیشتر می توانند به پایگاه خبری و اطلاع رسانی [www.ICG.ir](http://www.ICG.ir) مراجعه کنند.

لینک خبر در وب سایت انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک (وزارت ورزش و جوانان)

<http://ie-sports.ir/single.php?id=۱۲۵&&news=۱>

آدرس تلگرام دفتر ایسوس:

[telegramme/ASUSOPIRAN](https://t.me/telegramme/ASUSOPIRAN)

آدرس اینستاگرام بخش قطعات ایسوس:

[instagram.com/asus.iran](https://www.instagram.com/asus.iran)



## بازی «شتاب در شهر ۲» در سراسر کشور منتشر شد (۱۳۹۵-۱۴۰۲)

بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» که هفته پیش آیین رونمایی آن با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، هم اکنون در سراسر کشور منتشر شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی رایانه ای که ادامه ای بر نسخه پیشین و پر فروش بازی است، تماما با اتکا به دانش فنی بومی ساخته شده است و تیم سازنده تمام ابزارهای مورد نیاز برای ساخت بازی را خودشان تولید کرده اند.

از ویژگی های برتر بازی «شتاب در شهر ۲» گرافیک و فیزیک بسیار خوب بازی است که می توان ادعا کرد بازی های بزرگ ایرانی را چند پله به سطح جهانی نزدیک تر کرده است.

بنابر اظهارات سازندگان بازی، شهری به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع برای شتاب در شهر ۲ طراحی شده که محیط های شهری، کوهستانی، جنگلی و بیابانی را شامل می شود. همچنین مخاطب می تواند به صورت آزادانه در این محیط وسیع به رانندگی بپردازد و روند داستانی بازی را به دلخواه دنبال کند.

تعداد خودروهای ایرانی و خارجی طراحی شده برای شتاب در شهر ۲ مجموعا به ۲۳ دستگاه می رسد که مخاطب می تواند تمام این خودروها را شخصی سازی یا اصطلاحا اسپورت کند.

این بازی با کیفیت هم اکنون در بیش از ۱۰۰۰ مرکز توزیع در سراسر کشور قابل خریداری است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این صفحه بازی شتاب در شهر ۲ را به صورت اینترنتی خریداری کنند.

## کیهان: جلوگیری از انتشار بازی های ضدصهیونیستی در یک سایت داخلی (۱۳۹۷-۰۲/۱۱)

در راستای خبری که دیروز در فارس شده روزنامه کیهان در شماره ی امروزش نوشت:

یکی از سایت های انتشار بازی های رایانه ای، بازی ضدصهیونیستی جدیدی را به دلیلی که آن را «موارد حساسیت زا» خواند حذف کرد! به گزارش فارس، بازی Clash Of Quenel آخرین بازی تولید شده در استودیوی بازی سازی موسسه مضاف یا موضوعی ضدصهیونیستی است. این بازی با الهام گرفتن از فعالیت های اعتراضی-ضدصهیونیستی «دیودونه» Dieudonné Mbala Mbala - هنرپیشه و طنزپرداز اهل فرانسه- ساخته شده است و تمایش دهنده تقابل جریان حق و باطل در جهان است. شخصیت اصلی بازی به شکل «دیودونه» طراحی شده است و به وسیله پرتاب آنتاناس به مبارزه با سردمداران شر در جهان می رود. این بازی برای پلتفرم اندروید تولید شده است. این بازی در سایت کافه بازار، یک روز پس از تأیید، به بهانه حساسیت زا بودن حذف شد!

کافه بازار بازی دیگری را نیز به نام میسل استریک (MissileStrike) را که موضوع آن حمله موشکی با موشک عماد به اسرائیل است را اصلا منتشر نکرد.

## معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی «پوکمون گو» توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است (۱۳۹۷-۰۲/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی پوکمون بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت که این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است».

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

## ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم (۱۳۹۷-۰۲/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



**بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی پوکی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی پوکی مان بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی پوکی مان گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است.

جواد امیری معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکی مان گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم** (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش گروه اقتصادی خبرگزاری دانشجو، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



## معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بازی پوکی مان گو از نظر بنیاد مجاز است!

(۱۳۹۳-۰۸/۰۷/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی پوکی مان بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش «نسیم آنلاین»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی پوکی مان گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکی مان گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



## کشاورزنیوز

### جرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟ (۱۳۹۳-۰۸/۰۷/۱۱)

کشاورزنیوز(الخبر کشاورزی ایران): خبرگزاری ایسنا، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی [...]

کشاورزنیوز(الخبر کشاورزی ایران):

خبرگزاری ایسنا، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود



### بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم (۱۳۹۳-۰۸/۰۷/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است [...]

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

منبع: عصر ایران

..



میهن  
امروز

### «پوکمون گو» را چه کسی فیلتر کرد؟ (۱۵/۰۲/۹۵-۱۵/۰۲/۹۵)

میهن امروز - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

منبع: ایسنا



ساعت ۲۴  
پشت پرده بازار

### ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم (۱۵/۰۲/۹۵-۱۵/۰۲/۹۵)

ساعت ۲۴ - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

ایسنا

**بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم** (۱۴۰۳-۰۱/۰۱/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

منبع: ایسنا

**پوکمون گو را فیلتر نکردیم** (۱۴۰۳-۰۱/۰۱/۱۱)

دنیای بانک: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش پایگاه خبری دنیای بانک، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**"پوکمون گو" را فیلتر نکردیم** (۱۴۰۳-۰۱/۰۱/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش بولتن نیوز، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم (۱۴۰۴-۰۲/۰۲/۱۱)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش سردنیوز، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم (۱۴۰۴-۰۲/۰۲/۱۱)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

ایران آنلاین / پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. لایسنس

**بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم (۱۴۰۴-۰۲/۰۲/۱۱)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

آفتاب نیوز : به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم!** (۱۵۰۰-۹۵/۰۱/۱۱)

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است. چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**بازی پوکی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است** (۱۵۰۰-۹۵/۰۱/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی پوکی مان بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی پوکی مان گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکی مان گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم** (۱۵۰۰-۹۵/۰۱/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش قوانینوز به نقل از ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است. چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

**بنیاد ملی: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم** (۱۵۰۰-۹۵/۰۱/۱۱)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است. چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. (ادامه دارد ...)

## یادداشت

(ادامه خبر ...). جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

منبع: ایسنا



### معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم (۱۵/۰۱/۲۵ - ۱۵/۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش صبحانه، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



### چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

به گزارش ایسنا، جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



### چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟ (۱۵/۰۱/۲۵ - ۱۵/۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

به گزارش ایسنا، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. (ادامه دارد ...)

## الف

(ادامه خبر ... چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟  
 جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.  
 وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



## الف

### معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم (۱۳۹۵-۰۲/۰۵/۲۱)

ایستا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.  
 جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.  
 وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



## ۲۴ آتلاین نیوز

www.atlanticnews.ir

### چرا «پوکمون گو» فیلتر شد؟ (۱۳۹۵-۰۲/۰۵/۲۱)

فناوری اطلاعات و ارتباطات - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.  
 پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.  
 جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.  
 وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.  
 منبع: ایستا



# 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

۱۳۹۵/۰۵/۱۱

