

۱۳۹۵/۰۹/۰۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 27 2016

یکشنبه ۰۷
آذر

اذان صبح ۵:۲۴ طلوع آفتاب ۶:۵۲ اذان ظهر ۱۱:۵۲ اذان مغرب ۱۷:۱۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۲۰۹۲	دلار
-	۳۳۹۹۲	یورو
-	۴۰۰۲۹	پوند
-	۲۸۳۵۷	صد ین
-	۸۷۳۷	درهم امارات
-	۳۱۶۴۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۳۰	دلار
۴۱۲۰	یورو
۴۸۳۰	پوند
۳۵۴۰	صد ین
۱۰۹۰	درهم امارات
۱۱۶۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۱۲۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۶۰۰۰	نیم سکه
۲۹۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	صنعتی پرسود که به آن بی توجهی می شود	صدا
۳	ساخت بازی دیگر پروانه ساخت نمی خواهد	فنا
۳	تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تسهیل کار بازیسازان	خبرستان
۴	حذف روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای	خبر
۴	نوسازی آزمایشگاه بازی های موبایل	جام جم
۵	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای، حذف شد	رسالت
۵	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای، حذف شد	رسالت
۵	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	باشگاه خبرنگاران
۶	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای با تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد	ICT
۶	حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در الکامپ امسال	ZIMA
۷	صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای در کشور آسان تر شد	خبرنامۀ جمهوری اسلامی ایران
۷	تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تسهیل کار بازی سازان	ZIMA
۸	ساخت بازی دیگر پروانه ساخت نمی خواهد	فنا
۸	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	فردا

تعداد محتوا : ۱۴



خبرگزاری

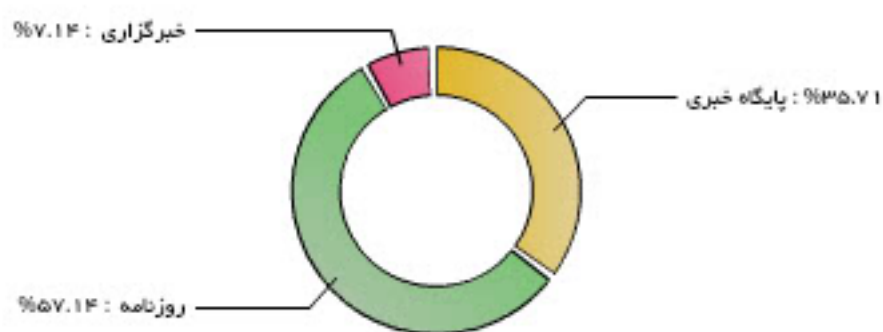
۱

روزنامه

۸

پایگاه خبری

۵



گزارش صنعت از تولید و بازار بازی‌های رایانه‌ای

صنعتی پر سود که به آن بی‌توجهی می‌شود



شرکت‌های دانش‌بنیان و داخلی که مشغول اجرا و ساخت بازی‌های رایانه‌ای هستند، شرکت ماقبل از بازی بردیا حدود ۲۰ بازی موبایلی را ساخته است و پیشنهاد به تمامی افرادی که می‌خواهند در این حوزه فعالیت کنند این است که ابتدا در این حوزه یعنی بازی‌های موبایلی وارد شوند و بعد از آن اقدام به ساخت بازی‌های رایانه‌ای کنند. بازی‌های رایانه‌ای مثل تولید یک فیلم سینمایی است که در نوع خودش یک نوع صنعت به حساب می‌آید و جزو محصولات فاخر یک کشور به حساب می‌آید و هیچ‌گاه تولید آن متوقف نخواهد شد اما از نظر هزینه‌ای شاید ۶ یا ۷ برابر هزینه یک بازی موبایلی است. به‌طور مثال اگر یک بازی موبایلی با کیفیت حدود ۵۰ میلیون تومان هزینه دارد بازی‌های رایانه‌ای در حدود ۲۰۰ میلیون تومان هزینه ساخت آن می‌شود. وی با اشاره به حمایت دولت از ساخت بازی‌های رایانه‌ای گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت‌های خوبی را در جهت ساخت بازی‌ها از شرکت‌های مادر انجام می‌دهد. قوانین خوبی وجود دارد مثل کوپن‌های حمایتی و ناسرائی که در رایت و توزیع بازی‌ها کمک می‌کنند تا بازی‌ها به بیشترین شکل در بازار عرضه شوند. وی با اشاره به مشکلات ساخت بازی‌های رایانه‌ای گفت: متأسفانه توزیع کوپن‌های خرید بازی‌ها و بسته‌های حمایتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خیلی شفاف نیست. به‌عنوان مثال در تولید بازی بردیا به من گفته شد برای خرید و پخش مویرگی در بازار ۳۰۰ میلیون تومان به تو می‌دهیم اما باید رقم تولید بازی را دو برابر هزینه‌ها اعلام کنی تا بتوانیم اصل مبلغ را به تو بدهیم. این نوع سازوکار خیلی مناسب فضای فرهنگی کشور نیست و اگر مسئولان نگاه خود را نسبت به این نوع از فعالیت فرهنگی درست نکنند نگاه شرکت‌های داخلی به جستجو و بازار بین‌المللی خواهد بود که با این اوصاف آینده خوبی در انتظار بازی‌های رایانه‌ای نیست.

کرده است. تولید بازی‌های رایانه‌ای یکی از اهداف اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای جلوگیری از هجوم بازی‌های غربی با مفاهیم نامناسب است. شرکت‌های دانش‌بنیان که در تولید بازی‌های رایانه‌ای فعالیت دارند در این دوره از نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال حضور دارند و محصولات جدید خود را ارائه می‌دهند. محمد افشاری، مدیر عامل شرکت مه‌اد رسانه پژوهش شیراز که بسازی فاخر بردیا را از ابتدای زمستان امسال وارد بازار می‌کند با اشاره به اینکه در تولید بازی‌های فاخر رایانه‌ای حمایت‌های دولت باید هدفمند باشد ضمن اشاره به تولید بازی بردیا این بازی را حاصل یک تلاش فردی دانست.

افشاری درباره ساخت این بازی از سوی شرکت خود در گفت‌وگو با خبرنگار روزنامه **صدا** گفت: این بازی بزرگ‌ترین بازی سه‌بعدی در ژانر تاریخی با نام بردیا است که موضوع اصلی قصه آن جنگ آریو برزن با اسکندر مقدونی است و به دلیل تاریخ‌نگاری صحیحی که در دوران ایران باستان دارد، نشان می‌دهد یک اثر فاخر و نمونه در تولید بازی‌های رایانه‌ای است. فرهنگ و پوشش و آثار و اشیاء تاریخی تخت جمشید و دوره هخامنشیان به بهترین شکل در این بازی طراحی شده است. وی در ادامه با اشاره به چگونگی شکل‌گیری اجرای این پروژه گفت: از سال ۹۲ فاز تحقیقاتی این بازی آغاز شد و طرح فیلمنامه و طرح اولیه بازی نوشته شد و از اوایل سال ۹۳ کارهای اجرایی پروژه آغاز شد که با گذشت دو سال در شهریور سال ۹۵ به صورت کامل بسازی آماده بهره‌برداری شد. امیدواریم با توافقاتی که با ناشر مجموعه داشتیم بتوانیم در اواخر پاییز این اثر را وارد بازار کنیم. در طول این پروژه ۱۰ نفر از متخصصان بازی‌های رایانه‌ای به‌صورت تمام‌وقت روی پروژه کار می‌کردند و از نظرات و مشورت‌های بسیاری در طول ساخت آن بهره گرفتیم و مشاوره‌های تاریخی و فرهنگی بسیاری انجام دادیم. افشاری با اشاره به فعالیت

شاید زمان دقیق ورود نخستین بازی رایانه‌ای به کشور را ندانیم اما از حدود ۲۰ سال قبل بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود داشته است. امروزه بازی رایانه‌ای به یکی از فراگیرترین تفریحات افراد جامعه تبدیل شده است که به‌طور تقریبی در همه سنین و همه سلاقی مخاطبان و کاربران بسیاری دارد. صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای در کشور به‌رغم نوبا بودن، گرچه پیشرفت‌های زیادی داشته، اما با موانع بسیار زیادی نیز روبه‌رو است که روند تبدیل شدن آن به یک صنعت قوی و ریشه‌دار در ایران را کند کرده است. نگاهی به آمارهای موجود در این ارتباط اهمیت آسیب‌شناسی این حوزه را روشن می‌کند.

در ایران حدود ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت هستند و بازی‌های فعال چه با رایانه، تبلت و یا گوشی همراه حدود ۲۰ میلیون نفر هستند. هر ماه بین ۱۴۰ تا ۲۰۰ میلیارد تومان از سوی ایرانی‌ها صرف خرید بازی می‌شود. به‌طور متوسط ۱/۵ ساعت در روز برای آن در داخل کشور وقت صرف می‌شود. این در حالی است که ۹۵ درصد از بازی‌های ویدئویی در بازار غیربومی هستند. با توجه به این تعداد آمار و استفاده از بازی‌های ویدئویی، به ایجاد مرکز داده بازی‌های ملی نیازمندیم. در سال‌های اخیر از طریق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود ۶۰۰ بازی در سطح‌های مختلف تولید شده که برخی از آنها در جشنواره‌های متعدد خارجی نیز جوایزی گرفتند. براساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی Newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ میلادی حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد. در ۵ سال گذشته بازی‌های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده‌اند و در حال حاضر بازی‌های گوشی‌های هوشمند سالانه حدود ۸۲۴ میلیارد دلار درآمد ایجاد می‌کنند. سازندگان خود می‌کنند. بازی‌های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده‌اند و انتظار می‌رود این بخش به‌زودی افسار صنعت بازی دنیا را در دست بگیرد. شرکت سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۸/۱ میلیارد دلار (یعنی روزانه ۵ میلیون دلار) کسب کند. براساس اعلام موسسه Newzoo ایران هم توانسته جایگاه ۳۶م را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵ میلادی، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور

ساخت بازی دیگر پروانه ساخت نمی خواهد

کار یا منزل و محیط‌های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیرضروری بوده که پس از بررسی‌های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیندهای کاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد.

بر اساس این گزارش صدور پروانه نشر بازی‌های رایانه‌ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. تمام فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه ircgidir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلات فرم‌ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد.

بنیاد بازی‌های رایانه‌ای - نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. برخی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می‌شد.

با توجه به اینکه پروژه تولید بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش‌بینی نشده روبه‌رو می‌شود و مشاهده شده با اینکه پروانه ساخت طرح‌هایی دریافت داشته است اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می‌ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی برخلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر

تصمیم جدید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای تسهیل کار بازی‌سازان

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. برخی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می‌شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش‌بینی نشده روبه‌رو می‌شود و مشاهده شده با این که طرح‌هایی پروانه ساخت دریافت داشته‌اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می‌ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی برخلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط‌های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی‌های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیندهای کاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد. لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی‌های رایانه‌ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است.

صنایع فرهنگی

حذف روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای



فرهنگ: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار این بنیاد حذف شد. حسن کریمی قندوسی افزود: فرایند تولید بازی عموماً در محل دفتر کار یا منزل انجام می شود و دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت، تأثیری بر روند تولید بازی ندارد، اما صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است.

نوسازی آزمایشگاه بازی های موبایل

بنیاد ملی بازی های رایانه ای آزمایشگاه بازی های موبایل را از مهر ۹۴ تاسیس کرد تا با ارائه انواع تبلت ها و گوشی های هوشمند در آن، فضایی برای تست بازی های بازیسازان ایرانی فراهم بیاورد. این آزمایشگاه بتازگی با تجهیزات جدید تقویت شده و آماده سرویس دهی مجدد به توسعه دهندگان است. شمار دستگاه های موجود در آزمایشگاه به ۶۰ عدد می رسد. این در حالی است که بنیاد، شرایط دیگری از جمله مشاوره را نیز برای توسعه دهندگان بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای :

روال صدور پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای، حذف شد

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شده به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. برخی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می‌شد.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای : روال صدور پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای، حذف شد

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شده به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. برخی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می‌شد.



روال صدور پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای حذف شد (۹۵/۰۱/۲۵)

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. برخی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث به روز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می‌شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می‌شود و مشاهده شده با این که طرح‌هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می‌ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی بر خلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط‌های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی‌های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی‌های رایانه‌ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.wirigid.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم‌ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.



روال صدور پروانه ساخت نازی های رایانه ای یا تصمیم جدید بنیاد ملی نازی های رایانه ای حذف شد (۱۳۹۶/۰۹/۰۵)

ICTPRESS - در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث به روز مشکلات در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی بر خلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در دست انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته است، فرآیند کار، از فرآیند کار، جدا شد. بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه تشر بازاری های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازاری الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه تشر برای ناشران فیزیکی بازاری در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircgid.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر نشرها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.



حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در الکامپ امسال (۱۳۹۷/۱۲/۱۴-۱۳۹۷/۱۲/۱۶)

شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند.

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش اکام گیمز نمایشگاه اکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پرشور بازی سازان در این نمایشگاه است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است.

در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی های صورت گرفته، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکام گیمز اختصاص یافته که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است.

به طور عادی، ارزش تیپ غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کم تری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای ۳ سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند و شرکت هایی که زیر ۳ سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد.

انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرقه آرایشی نهایت همکاری را به عمل آورند تا بخش اکادم گیمز از هر نظر مخصوصاً آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.

صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای در کشور آسان تر شد (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

از آنجایی که نشر و عرضه بازی های رایانه ای نیاز به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد، برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی، باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر این افراد می شد. این بنیاد اعلام کرده که در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شده است.

خبرنامه دانشجویان ایران: از آنجایی که نشر و عرضه بازی های رایانه ای نیاز به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد، برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی، باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر این افراد می شد. این بنیاد اعلام کرده که در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شده است.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی بر خلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تأثیری بر روند تولید بازی ندارد؛ اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است؛ ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد. لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است و در حال حاضر، کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای تاشران فیزیکی بازی به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircgidir.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تسهیل کار بازی سازان (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد
در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی بر خلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تأثیری بر روند تولید بازی ندارد؛ اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای تاشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircgidir.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.



ساخت بازی دیگر پروانه ساخت نمی خواهد

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

بنیاد بازی های رایانه ای - نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می شد.

با توجه به اینکه پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با اینکه پروانه ساخت طرح هایی دریافت داشته است اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی برخلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های درسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیرضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

بر اساس این گزارش صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. تمام فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه ircgid.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلات فرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.



روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری فارس: در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث به روز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی برخلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های درسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircgid.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۹/۰۷

