

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



# سجده

JAN 15 2017

یکشنبه ۲۶ دی

۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۴۵ طلوع آفتاب ۷:۱۳ اذان ظهر ۱۲:۱۴ اذان مغرب ۱۷:۳۴

| قیمت ارز مبادله ای<br>(ریال) |                  |
|------------------------------|------------------|
| -                            | دلار ۳۲۳۶۷       |
| -                            | یورو ۳۴۴۴۲       |
| -                            | پوند ۳۹۴۲۵       |
| -                            | صدین ۲۸۲۷۲       |
| -                            | درهم امارات ۸۸۱۳ |
| -                            | فرانک ۳۲۰۷۸      |

| قیمت ارز<br>(تومان) |                  |
|---------------------|------------------|
| -                   | دلار ۳۹۵۰        |
| -                   | یورو ۴۲۹۵        |
| -                   | پوند ۴۸۷۰        |
| -                   | صدین ۳۴۴۰        |
| -                   | درهم امارات ۱۱۰۵ |
| -                   | لیبر ترکیه ۱۰۸۴  |

| قیمت طلا و سکه<br>(تومان) |                     |
|---------------------------|---------------------|
| ۱۱۵۰۳۰                    | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۱۸۵۰۰۰                   | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۴۵۰۰۰                   | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۶۰۵۰۰۰                    | نیم سکه             |
| ۳۲۲۰۰۰                    | ربع سکه             |

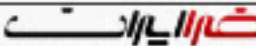
# فهرست



|                                                       |                                                                                                               |                             |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| ۲                                                     | فروشندگان، بازی هایشان را قانونی کنند                                                                         | نشر                         |
| ۳                                                     | فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند                                                 | صاحب                        |
| ۳                                                     | فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند                                                 | روزگارما                    |
| ۴                                                     | رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای: فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند | مسیر                        |
| ۴                                                     | استقبال از جشنواره بازی های رایانه ای                                                                         | صبح نو                      |
| ۵                                                     | بازی های کنسولی مجاز هلوگرام می گیرند                                                                         | فنا                         |
| روزنامه های قدس، رسالت، هفت صبح، عصر رسانه، روزگار ما |                                                                                                               |                             |
| ۵                                                     | خبر کوتاه                                                                                                     | کنتر صبح                    |
| ۶                                                     | فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند                                                 | رسالت                       |
| ۶                                                     | کپی رایت قانونی که رعایت نمی شود                                                                              | ایران                       |
| ۸                                                     | فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند                                                 | ایران                       |
| ۸                                                     | کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت                                                                            | خبرگزاری فارس               |
| ۱۰                                                    | لزوم اقدام فروشندگان بازی کنسول ها برای قانونی کردن فروش بازی هایشان                                          | مسیر گزاری آریا             |
| ۱۰                                                    | کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت                                                                            | ایران                       |
| ۱۲                                                    | کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت                                                                            | شرق                         |
| ۱۳                                                    | کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت                                                                            | خبر                         |
| ۱۵                                                    | بازدیدکنندگان الکامپ 22 رکورد زدند                                                                            | فنا                         |
| ۱۵                                                    | بازی های کنسولی مجاز هلوگرام می گیرند                                                                         | فنا                         |
| ۱۶                                                    | «چله نشین» بهترین بازی رویداد بازی سازی پلدا شد                                                               | خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA |

۱۶

فروشندهگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند


  
 خبرگزاری آزاد
   
 خبرگزاری دیجیتال کامپیوتر و تکنولوژی

۱۷

کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت


  
 فرد

۱۸

کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت


  
 ببک

۲۰

کلش آو کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت


  
 ITanalyze.ir

۲۱

کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت


  
 مخلیل

۲۳

حضور بازی های اکس باکس وان و پلی استیشن 4 در ایران ساماندهی می شود


  
 ملت

۲۳

کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت


  
 عبار

تعداد محتوا : ۳۰



پایگاه خبری

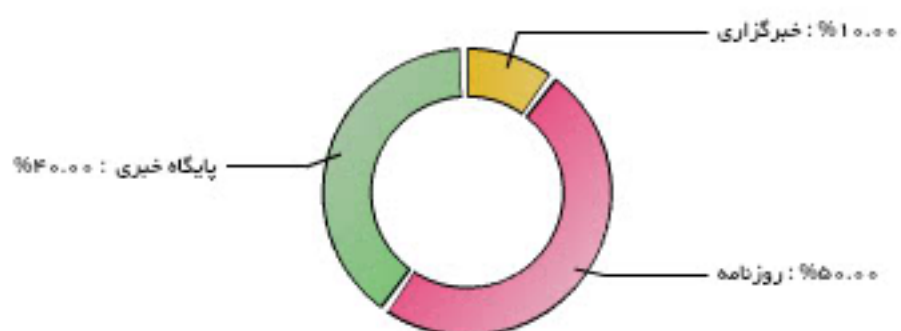
۱۲

روزنامه

۱۵

خبرگزاری

۳



رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای:

## فروشندگان، بازی‌هایشان را قانونی کنند



**فرهنگ:** رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای اعلام کرد: فروشندگان بازی‌های کنسول پلی‌استیشن ۴ و اکس‌باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می‌توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازی‌های خود را به صورت قانونی بفروشند.

خسرو کردمیهن گفت: اخیراً جلسهای با مسؤولان اتحادیه دستگاه‌های صوتی و تصویری درباره برخورد‌های تنیدی که با برخی از فروشندگان بازی‌های کنسول‌ها شده بود، داشتیم. در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود. وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پرونده‌دار شدن بازی‌هایی که محتوای نامناسبی ندارند اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف‌کنندگان می‌رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد.

کردمیهن با اشاره به اینکه یکی از علت‌های وجود بازی‌های غیرمجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش‌کننده‌های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس‌های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه‌های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می‌توانند بازی‌های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی ادامه داد: همچنین بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پرونده‌دار کردن بازی‌های غیرمجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی‌های خود از قانونی بودن بازی‌ها مطلع شوند.

به گفته او، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی‌های مجاز کنسول‌ها هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید. این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می‌شود.

## فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای:



فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هولو گرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

خسرو کردمیهن - رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای - گفت: اخیراً جلسه ای با مسئولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخورد های تنیدی که بابت برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود.

وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیر قانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد.

کردمیهن با اشاره به اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیر مجاز در بازار آشنابودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، گفت: در

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها، هولو گرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.

کردمیهن ادامه داد: این هولو گرام ها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازاری ها، صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولو گرام ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولو گرام هزینه می شود.

به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیر قانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولو گرام را مدنظر قرار می دهند، از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم. ایستنا

جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند. وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیر مجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای:

## فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند



فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هولو گرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خسرو کردمیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای گفت: اخیراً جلسه ای با مسئولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخورد های تنیدی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود.

وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیر قانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد.

کردمیهن با اشاره به اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیر مجاز در بازار آشنابودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیر مجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها، هولو گرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.

کردمیهن ادامه داد: این هولو گرام ها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازاری ها، صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولو گرام ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولو گرام هزینه می شود.

به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیر قانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولو گرام را مدنظر قرار می دهند، از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.

## رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای: فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند

فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هولو گرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند. خسرو کریمی، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای - گفت: اخیراً جلسه ای با مسئولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخورد های تنیدی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود. وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیر قانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد. کریمی با اشاره به اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیر مجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند. وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیر مجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها، هولو گرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید. کریمی ادامه داد: این هولو گرام ها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی ها، صورت نخواهد گرفت. وی درباره هزینه نصب هولو گرام ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولو گرام هزینه می شود. به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیر قانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولو گرام را مدنظر قرار می دهند، از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.

## استقبال از جشنواره بازی های رایانه ای

استقبال از جشنواره امسال بازی های رایانه ای بی سابقه بود و مجموعاً ۲۰۵ اثر به دبیرخانه ارسال شده است که شامل ۱۸۲ بازی و ۱۸ بازی نامه می شود. این عدد به نوعی رکورد شکنی قابل توجه حساب می شود. با این حساب به طور میانگین روزانه ۵/۹۱ اثر در سایت جشنواره ثبت شده است. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با یک تغییر اساسی، به جای فصل تابستان در زمستان برگزار خواهد شد که دلیل آن انتخاب بهترین های سال در پایان سال و از طرفی استفاده از زمان انتشار مناسب بازی ها در فصل بهار و تابستان است. غیر از این برای نخستین بار بخش فرهنگی به جشنواره اضافه شده و جایزه آن به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

منابع دیگر: روزنامه‌های قدس، رسالت، هفت صبح، عصر رسانه، روزگار ما

برای حل مشکل برخورد پلیس با فروشگاه‌ها

### بازی‌های کنسولی مجاز هلوگرام می‌گیرند

فروشنده‌گان بازی‌های کنسول پلی‌استیشن ۴ و اکس‌باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می‌توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های خود را به‌صورت قانونی به فروش برسانند. **بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - خسرو کردمپهن،** رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای گفت: درباره برخورد‌های تندی که با برخی از فروشندگان بازی‌های کنسول‌ها شده بود اخیراً جلسه‌ای با مسؤولان اتحادیه دستگاه‌های صوتی و تصویری داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود.

وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه‌دار شدن بازی‌هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف‌کنندگان می‌رسد، راهکاری مدنظر قرار گیرد. کردمپهن با بیان اینکه یکی از علت‌های وجود بازی‌های غیرمجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش‌کننده‌های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس‌های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه‌های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می‌توانند بازی‌های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه‌دار کردن بازی‌های غیرمجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر هنگام بازرسی‌های خود از قانونی بودن بازی‌ها مطلع شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام آمادگی کرد که به همه بازی‌های مجاز کنسول‌ها هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.

کردمپهن ادامه داد: این هولوگرام‌ها تحت نظارت بنیاد روی بازی‌ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی‌ها صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولوگرام‌ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می‌شود.

به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای، بیشتر محصولات غیرقانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولوگرام را مدنظر قرار می‌دهند، از این‌رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی‌ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده‌شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.

فروشنده‌گان بازی‌های کنسول پلی‌استیشن ۴ و اکس‌باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می‌توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های خود را به‌صورت قانونی در بازار عرضه کنند. **خسرو کردمپهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای با اعلام این خبر می‌گوید** در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس‌های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه‌های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می‌توانند بازی‌های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند. از سوی دیگر بنا شد اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه‌دار کردن بازی‌های غیرمجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی‌های خود از قانونی بودن بازی‌ها مطلع شوند. **کردمپهن در ادامه می‌گوید، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی‌های مجاز کنسول‌ها، هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.** به گفته او این هولوگرام‌ها تحت نظارت بنیاد روی بازی‌ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی‌ها، صورت نخواهد گرفت. **ضمن اینکه این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می‌شود.**

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای:

## فروشنده‌گان بازی‌های کنسولی برای قانونی کردن بازی‌ها اقدام کنند



نهایت مصرف‌کنندگان می‌رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد و ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشنده‌گان به پروانه‌دار کردن بازی‌های غیرمجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی‌های خود از قانونی بودن بازی‌ها مطلع شوند.

فروشنده‌گان بازی‌های کنسول پلی‌استیشن ۴ و اکس‌باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می‌توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازی‌های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند. گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، خسرو کریمپهن رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای گفت: اخیراً جلسهای با مسئولان اتحادیه دستگاه‌های صوتی و تصویری درباره برخورد‌های تنیدی که با برخی از فروشنده‌گان بازی‌های کنسول‌ها شده بود، داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود و افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه‌دار شدن بازی‌هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشنده‌گان و در



### کپی رایت قانونی که رعایت نمی‌شود (۹۵/۱۱/۲۴)

عدم رعایت کپی رایت علاوه بر مشکلاتی که برای تولیدکنندگان نرم افزار، بازی‌های رایانه‌ای و دیگر محصولات حوزه فناوری اطلاعات هنگام صادرات ...

عدم رعایت کپی رایت علاوه بر مشکلاتی که برای تولیدکنندگان نرم افزار، بازی‌های رایانه‌ای و دیگر محصولات حوزه فناوری اطلاعات هنگام صادرات آنها ایجاد می‌کند، مانع از حضور پررنگ شرکت‌های معتبر خارجی در ایران نیز می‌شود. با وجود این به نظر می‌رسد، هنوز تدبیری برای پیوستن ایران به کنوانسیون جهانی حق نشر اندیشیده نشده است.

به گزارش ایران جیب به نقل از تاملد، موضوع رعایت کپی رایت و عدم رعایت آن در کشور حرف امروز نیست و همواره مشکلاتی را نیز در پی داشته است؛ از جمله اینکه شرکت‌های معتبر خارجی تمایلی به ارائه نرم افزارهای خود به صورت رسمی در کشور ما نداشته باشند و شرکت‌های ایرانی نیز خود را از پیش شکست خورده بدانند یا خطر ورود و سرمایه‌گذاری در این حوزه را نپذیرند.

قانون کپی رایت برای کشورهای توسعه یافته جهان گنگ و ناشناخته نیست. با وجود این برخی کشورها با عدم رعایت آن حقوق تولیدکنندگان را زیر پا می‌گذارند. ایران نیز از کشورهایی است که مشمول قوانین کپی رایت نمی‌شود، در نتیجه انواع تولیدکنندگان کالاهای مختلف از این موضوع متضرر می‌شوند. از زمان شکل گیری قوانین کپی رایت بالغ بر ۸۰ سال می‌گذرد و با این حال هنوز هم ایران جزو کشورهایی است که در این زمینه خنثی عمل می‌کند.

یکی از اشتباهات رایج در حوزه قوانین کپی رایت نگرش غیربومی به این نوع قوانین است. بسیاری از افراد تصور می‌کنند، کپی رایت صرفاً از قاچاق و تکثیر محصولات تولید خارج از کشور معافیت می‌کند، در حالی که این مساله تا حد زیادی به شرکت‌های داخلی نیز ضربه می‌زند. این موضوع مدت هاست زمینه دلسردی بازی سازان داخلی را فراهم و مثل یک مانع تابنده، مسیر رشد و توسعه صنعت بازی سازی بومی را مسدود کرده است. به گزارش ایسنا، در حال حاضر شرکت‌های نرم افزاری زیادی در کشور وجود دارند که اگرچه صلاحیت لازم برای تولید و نشر محصولات نرم افزاری را دارند، اما به دلیل ارائه محصولات مشابه خارجی با قیمت بسیار پایین تر به دلیل عدم رعایت کپی رایت، از این شرکت‌ها حمایت کافی نمی‌شود و آنها قادر به ارائه خدمات و محصولات خود نخواهند بود؛ در صورتی که به گفته سلجوقی عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با حضور شرکت‌های خارجی قیمتی که افراد باید برای گواهی محصولات آنها پرداخت کنند، افزایش می‌یابد و ارزش کار شرکت‌های ایرانی مشخص می‌شود.

نرم افزار صنعتی که امنیت ندارد

ناصرعلی سعادت رییس سازمان نظام صنفی رایانه‌ای معتقد است شرکت‌های خارجی و برندهای معتبری که نرم افزارهای عمومی می‌دهند، قطعا تا زمانی که بحث مالکیت معنوی یا کپی رایت در ایران رعایت نشود ورود نمی‌کنند، زیرا از مسائل بااهمیت برای افرادی که می‌خواهند وارد صنعت شوند، کپی رایت داخلی است. وی همچنین با تأکید بر عدم رعایت کپی رایت به عنوان مهم ترین علل عدم رشد صنعت نرم افزار کشور و لطمه‌ای که صنعت نرم افزار داخلی می‌بیند، اظهار می‌کند: هزینه این لطمه بیشتر از این است که بخواهیم نرم افزاری را بپذیریم و کپی کنیم. اگر کپی رایت رعایت نشود، تولیدکننده داخلی می‌داند با تولید و صادرات نرم افزارش، کپی آن نیز همه جا عرضه می‌شود. بنابراین تا وقتی کپی رایت اجرا نشود، سرمایه‌گذاری حاضر نیست امنیت پولش را (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به خطر بیندازد و در صنعت نرم افزار سرمایه گذاری کند.

اگرچه نصرالله جهانگرد رییس سازمان فناوری اطلاعات در خصوص قوانین کپی رایت و رعایت آنها در ایران از فعالیت های کارشناسی روی موضوع کپی رایت محصولات دیجیتال و مولتی مدیا و اجرایی شدن آن در صورت موافقت مجلس خبر داده بود، اما به نظر می رسد این موضوع همچنان هم در صنعت کشور محلی از اعراب ندارد. شاهین طبری رییس کمیسیون نرم افزار نظام صنفی رایانه ای درباره قانون کپی رایت جاری در ایران می گوید: کپی رایت در کشور ما به گونه ای است که برای مثال اگر کسی نرم افزار یک شرکت را کپی کند می تواند به دادگاه شکایت کرد؛ در صورتی که اگر یک شرکت خارجی نرم افزار ما را کپی کند، نمی توانیم متعرض شویم، همان طور که ما نرم افزارهای خارجی را کپی می کنیم و آنها نمی توانند از ما شکایت کنند، چون ما جزو متحد جهانی این موضوع نیستیم و به همین دلیل نرم افزارهای ما امنیت ندارد. وی با تأکید بر تفکری که در ایران مانع از پیوستن به کپی رایت جهانی است، اظهار می کند: احساس قانونگذار و غالب در کشور این است که ما در نرم افزار، هنر و صنعت سرگرمی مانند فیلم و موزیک که شامل کپی رایت می شوند، چیز زیادی برای ارائه نداریم یا همه تصور می کنند همین ویندوزی که ارائه می شود چندین میلیون دلار است و ارزش ندارد که ما بخواهیم به بازار جهانی ببینیم، در صورتی که واقعا این طور نیست.

شرکت های نرم افزاری که ورشکست شدند

همچنین گلبر بختی از دیگر اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران معتقد است غول های نرم افزاری به دلیل اینکه در ایران کپی رایت وجود ندارد، هیچ وقت در ایران حضور نداشتند او می گوید: بسیاری از شرکت های نرم افزاری ما بارها به این دلیل ورشکسته شده اند تا وقتی کسی که برنامه ای را می نویسد، نتواند از نظر مادی و معنوی صاحب محصول باشد و از توزیع غیرقانونی آن شکایت کند، باعث ضربه زدن می شود و بسیاری از شرکت های نرم افزاری خارجی مخصوصا محصولات کاربردی هم به این دلیل تمایلی به ورود به ایران ندارند.

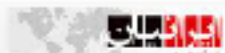
از طرفی جواد امیری معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملا توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، می گوید: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود اما بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملا قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهند داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملا تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است. مهرداد آشتیانی معاون پیشین حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با بیان اینکه با رشد صنعت بازی های موبایلی در جهان و رشد دستگاه های همراه هوشمند در کشور، صنعت بازی های رایانه ای ایران هم به سمت بازی های موبایل گرایش پیدا کرده معتقد است: در حال حاضر درصد بالایی از تولیدات ما روی موبایل است. در موبایل به دلیل اینکه استورها یا فروشگاه های موبایل داخلی مثل کافه بازار و مایکت و ایران اپ خودشان کپی رایت را رعایت می کنند و بازی های خارجی به صورت قانونی و با رقم های بین المللی در این مارکت ها عرضه می شوند، رقابت برای بازی سازهای ایرانی وضعیت بهتری دارد.

امیرحسین فصیحی از فعالان حوزه بازی سازی نیز با بیان اینکه نباید اجازه داده شود بازی های خارجی به صورت غیرقانونی دانه شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، اظهار می کند: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قفسه مرده است. اگر شرکتی در سال های گذشته یک بازی رایانه ای را بخش می کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند. همچنین حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران دانسته و می گوید: تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می روییم. بازی سازهای موبایلی چون بازار موبایل در کشور موجود است، می توانند بازی های خود را بفروشند اما برای مارکت کامپیوتر تا زمانی که عملا عضو قانون کپی رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفان کپی وجود ندارد.

بهبود اقتصاد با اجرای کپی رایت

ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی معتقد است بزرگ کردن اقتصاد باید با اقداماتی مانند به رسمیت شناختن مالکیت معنوی یا همان کپی رایت انجام شود. او می گوید: قدرت ملی در شاخص های اجتماعی، اقتصادی و فناوری تعیین می شود اما در ایران چون مالکیت معنوی نداریم بخش بزرگی از دارایی های ما نرخ گذاری نمی شود. بنابراین اگر مالکیت معنوی یا کپی رایت به صورت قانونی در کشور اجرا شده و حکومت خود را موظف به حمایت از آن بداند باعث افزایش اندازه اقتصادی و در نهایت افزایش قدرت ما در دنیا می شود.

خسرو کردمیهن رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات می داند و می گوید: نازل بودن قیمت بازی های غیرمجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. حق نشر، حق تکثیر یا کپی رایت (Copyright) مجموعه ای از حقوق انحصاری است که به ناشر یا پدیدآورنده یک اثر منحصر به فرد تعلق می گیرد و حقوقی از قبیل نشر، تکثیر و الگوبرداری از اثر را شامل می شود. دارندگان حق تکثیر برای کنترل تکثیر و دیگر بهره برداری ها از آثار خود برای زمان مشخصی حقوق قانونی و انحصاری دارند و بعد از آن اثر وارد مالکیت عمومی می شود. محافظت در مقابل استفاده هر کشور از محصولات به قوانین ملی آن کشور بستگی دارد. با این وجود بیشتر کشورها برای آثار خارجی تحت شرایط خاص، محافظت هایی فراهم می کنند. دو کنوانسیون مهم بین المللی در زمینه حق نشر وجود دارند، یکی کنوانسیون برن برای حمایت از آثار ادبی و هنری و دیگری کنوانسیون جهانی حق نشر (Universal Copyright Convention) است. با این همه، کشورهایی وجود دارند که برای کارهای خارجی، محافظت حق نشر کمی ارائه می دهند یا اصلا ارائه نمی دهند که ایران نیز جزو این کشورها محسوب می شود و مشکلاتی را نیز متحمل می شود.



## رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای: فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

ایرانیان-فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خسرو کریمپن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: اخیراً جلسه ای با مسئولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخورد های تنیدی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود. وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوایی نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد. کریمپن با اشاره به اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیرمجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند. وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیرمجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها، هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید. کریمپن ادامه داد: این هولوگرام ها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی ها، صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولوگرام ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می شود. به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیر قانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولوگرام را مدنظر قرار می دهند، از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.



## کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

بازی های آنلاین را بی گمان می توان یکی از معضلات جدی نسل جوان امروز دانست بازی هایی که آثار اجتماعی یا توسعه اعتیاد جوانان به این بازی ها در دراز مدت مضرات بیشتری را متوجه جوانان می کند.

گروه قضائی - انتظامی خبرگزاری فارس: «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود. آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد! «تاریخچه ساخت کلش آف کلنز»

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض داندلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود. «نام گذاری کلش آف کلنز»

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبایل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد. گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده (ادامه)

(ادامه خبر ...) است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد. در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود. این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاص داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گوید: ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند یا خود بگویند بسیار خوب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

• روند بازی کلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است. طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید. در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها چم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود. در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکنده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود، اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی های کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلتر شکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند و در واقع از عدم فیلترینگ کلش آف کلنز خبر می دهند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلتر شکن بودند اما در حال حاضر بیان می کنند که این مشکل برطرف شده و اکنون در انجام این بازی هیچگونه محدودیتی ندارند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



## لزوم اقدام فروشندگان بازی کنسول ها برای قانونی کردن فروش بازی هایشان (۹۵/۰۱/۲۵-۱۰۰۵۴۲)

خبرگزاری آریا-فروشندگان بازی های «کنسول پلی استیشن ۴» و «اکس باکس ۱» که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

به گزارش خبرگزاری آریا، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: بنا شده است تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد.

خسرو کرد میهن افزود: نشانی های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار می گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی گفت: اتحادیه ملی فراخوانی برای پروانه دار کردن بازی های غیرمجاز فروشندگان بازی ها اقدام خواهد شد تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده است که به همه بازی های مجاز کنسول ها، هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.

کردمیهن گفت: این هولوگرام ها تحت نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی ها ایجاد نخواهد شد.

وی افزود: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می شود.



## کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۹۵/۰۱/۲۵-۱۰۱۰۴۲)

کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت: Reviewed by on Jan ۱۵ Rating: گروه قضائی - انتظامی خبرگزاری فارس: «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز ...

کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت: Reviewed by on Jan ۱۵ Rating:

گروه قضائی - انتظامی خبرگزاری فارس: «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود. آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد!

«تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»:

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض دائلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

«نام گذاری «کلش آف کلنز»:

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبایل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد.

در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاصی داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گوید: ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم، اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند با خود بگویند بسیار خب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) \*روند بازی کلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clanها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید.

در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد، یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها چم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود.

در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکنده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود. اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی های کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کمی قنوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

\*تایید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

\*اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند و در واقع از عدم فیلترینگ کلش آف کلنز خبر می دهند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که این مشکل برطرف شده و اکنون در انجام این بازی هیچگونه محدودیتی ندارند.

\*صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



## کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۹۵/۰۱/۲۵)

بازی های آنلاین را بی گمان می توان یکی از معضلات جدی نسل جوان امروز دانست بازی هایی که آثار اجتماعی یا توسعه اعتیاد جوانان به این بازی ها در دراز مدت مضرات بیشتری را متوجه جوانان می کند.

به گزارش مشرق، «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیادآور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود. آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد! «تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»:

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض دائلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

نام گذاری «کلش آف کلنز»:

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبایل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد. در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاص داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گوید: ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند یا خود بگویند بسیار خوب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

«روند بازی کلش آف کلنز»:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید. در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها جم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود. در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود. اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی های کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحاً آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است.

به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان اتک زد و نه وارا! بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و مپ خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود معدن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



## کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۹۵/۰۱/۲۵)

بازی های آنلاین را بی گمان می توان یکی از مضامین جدی نسل جوان امروز دانست بازی هایی که آثار اجتماعی یا توسعه اعتیاد جوانان به این بازی ها در دراز مدت مضرات بیشتری را متوجه جوانان می کند.

به گزارش ایران خبر، «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیادآور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود.

آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد!

• تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض دائلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

• نام گذاری «کلش آف کلنز»

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد.

در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبایل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بداند یکی از اولین پیشنهادهای همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاص داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیر گذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گویند ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند یا خود بگویند بسیار خب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

• روند بازی کلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

حلی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید.

در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد، یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها جم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود.

در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکنده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

حلی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود. اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد. به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحاً آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است.

به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان آنک زد و نه وارا! بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و مپ خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود معدن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتیم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



## فناوران

### در نشست شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای مطرح شد بازدیدکنندگان الکامپ ۲۲ رکورد زدند

پانزدهمین نشست شورای مرکزی سازمان با برگزاری مراسم تودیع سرپرست دبیرخانه، واگذاری دبیرخانه کمیته فنی فناوری اطلاعات JTC۱ به سازمان، ارائه گزارش برگزاری بیست و دومین نمایشگاه الکامپ و تقدیر از مدیر اجرایی این دوره و ارائه گزارش برگزاری همایش راهبری و مدیریت فناوری اطلاعات برگزار شد.

فناوران- در ابتدای این نشست ناصر علی سعادت، رئیس سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور به ارائه گزارشی از اقدامات انجام شده طی یک ماه گذشته پرداخت و درباره نمایشگاه الکامپ ۲۲ گفت: بیست و دومین نمایشگاه الکامپ یکی از موفق ترین نمایشگاه های تاریخ الکامپ در کارنامه سازمان ثبت شد. سعادت درخصوص موانع برگزاری نمایشگاه به خصوص مشکلات ترافیکی گفت: جهت رفع این موضوع با تامین ۸۰ دستگاه اتوبوس در میدان های اصلی شهر امکانات رفت و برگشت بازدیدکنندگان نمایشگاه را فراهم کردیم. همین طور با چند شرکت حمل و نقل برای جا به جایی راحت بازدیدکنندگان توافقاتی انجام شد ضمن اینکه با نهادهای متعددی جهت همکاری و رفع این موضوع نامه نگاری کردیم.

در ادامه از طرف استارت آپ های حاضر در سالن الکام استارز از باقر بحری، مدیر اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکامپ با اهدای لوح سپاس قدرتی شد. پس از آن مدیر اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکامپ به ارائه گزارشی از برگزاری بخش های مختلف نمایشگاه الکامپ امسال پرداخت و با اعلام اینکه امسال رکورد بازدیدکننده نمایشگاه های کشور شکسته شد، گفت: به رغم اینکه سه روز از زمان برگزاری نمایشگاه الکامپ تعطیلات رسمی بود، طبق اعلام شرکت سهامی نمایشگاه ها میزان بازدید از الکامپ رکورد بی سابقه ای زد.

باقر بحری افزود: کیفیت و سطح برگزاری نمایشگاه به قدری بود که وزیر ارتباطات دو بار برای بازدید از الکامپ به نمایشگاه آمد. در تمام روزهای برگزاری نمایشگاه نیز معاونان وزیر در نمایشگاه حضور داشتند. همین طور تفاهم نامه وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با وزیر بهداشت و درمان در الکامپ منعقد شد. بحری درباره بخشی با عنوان الکام گیمز که برای نخستین بار سازندگان بازی های رایانه ای را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار یکدیگر در الکامپ جمع کرده بود، گفت: سالن الکام گیمز و بازی های رایانه ای با توجه به اینکه مخاطبان خاص خود را دارد، با استقبال خوبی مواجه شد. طبق تجربه ای که از حضور استارت آپ ها در سال گذشته داشتیم، می توانیم این وعده را بدهیم که الکام گیمز نیز سال آینده با رشد کمی و کیفی و در وسعت بیشتری برگزار شود.

او ضمن تشکر از خبرنگاران از تیم ستاد خبری نیز قدرتی کرد و یادآور شد: زمان برگزاری نمایشگاه در روزهای تعطیل بود که اغلب رسانه ها تعطیل هستند. باین وجود شاهد حضور گرم و خستگی ناپذیر خبرنگاران از رسانه های مختلف بودیم.

بحری با بیان اینکه رویکرد سنتی نمایشگاه در این دور تغییر کرد، گفت: در الکامپ بیست و دوم شاهد حضور پرنرگ شرکت های راهکارمحور بودیم و می توان مدعی شد رویکرد سنتی سخت افزارمحور نمایشگاه الکامپ به سوی ارائه راهکار رو به تغییر است.



## فناوران

### برای حل مشکل برخورد پلیس با فروشگاه ها بازی های کنسولی مجاز هلوگرام می گیرند

فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هلوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای- خسرو کرمپهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: درباره برخوردهای تندی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، اخیراً جلسه ای با مسوولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود.

وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مدنظر قرار گیرد.

کرمپهن با بیان اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیرمجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیرمجاز خود اقدام کنند تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پلیس و مراجع دیگر هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرد که به همه بازی های مجاز کنسول ها هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.

کردمیهن ادامه داد: این هولوگرام ها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی ها صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولوگرام ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می شود. به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیرقانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولوگرام را مدنظر قرار می دهند، از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.



### «چله نشین» بهترین بازی رویداد بازی سازی یلدا شد (۱۳۹۶-۹۵/۱۰/۲۴)

تهران-ایرنا- مدیر انیستیتو بازی های رایانه ای گفت: بازی «چله نشین» با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی، به عنوان بهترین بازی رویداد بازی سازی یلدا انتخاب شد.

شهاب کشاورز روز یکشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا اظهار داشت: در رویداد بازی سازی یلدا که آذر ماه با هدف ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی برگزار شد، ۱۲ تیم شرکت کردند که ۱۰ بازی در مدت زمان برگزاری به اتمام رسید و برای داوری ارسال شد. وی با اشاره به اینکه از ۱۰ بازی ارسال شده هشت بازی برای پلتفرم موبایل ساخته شده است، افزود: ۸ بازی برای پلتفرم موبایل و دو بازی برای پلتفرم رایانه شخصی ساخته شده بودند و از میان آثار ارسال شده، پس از داوری و رای گیری نهایی، چله نشین توانست بالاترین امتیاز را در بین بازی ها کسب کرد و به عنوان بهترین بازی رویداد یلدا انتخاب شد.

کشاورز ادامه داد: این بازی محصول تیم اپینو (Appinu) است. این تیم حدود دو سال سابقه کار دارد و تاکنون ۵ عنوان بازی تولید کرده است. از آخرین عناوین منتشر شده اپینو می توان به Super Sheep اشاره کرد که چند ماه است در کافه بازار منتشر شده است. این گروه در حال حاضر مشغول کاربرپوی پروژه Around Mars است.

وی با اشاره به جایزه این رویداد بیان داشت: جایزه ویژه برای تیم برتر مبلغ ۲۰ میلیون ریال است که علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.

فراهنک ۰۰۹۳۲۸۰۰۰۱۰۲۷۰۰ خبرنگار: صدیقه بهارلو ۰۰ انتشار دهنده: دهقانی



### فروشندگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند (۱۳۹۶-۹۵/۱۰/۲۴)

فراایران- فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، می توانند با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

خسرو کردمیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: اخیرا جلسه ای با مسئولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخورد های تنیدی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، داشتیم که در این جلسه تلاش شد تا راهکاری برای این معضل اندیشیده شود.

وی افزود: در این جلسه بنا شد تا برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوایی نامناسبی ندارند، اما از مجاری غیرقانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مد نظر قرار گیرد.

کردمیهن با اشاره به اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیرمجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش کنندگان قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد تا آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد تا اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیرمجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر در هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها، هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کردیم، ادامه داد: این هولوگرام‌ها تحت نظارت بنیاد روی بازی‌ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازاری‌ها، صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولوگرام‌ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می‌شود. به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای، بیشتر محصولات غیرقانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولوگرام را مدنظر قرار می‌دهند از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازاری‌ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.



## کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴)

بازی‌های آنلاین را بی‌گمان می‌توان یکی از معضلات جدی نسل جوان امروز دانست بازی‌هایی که آثار اجتماعی یا توسعه اعتیاد جوانان به این بازی‌ها در دراز مدت مضرات بیشتری را متوجه جوانان می‌کند.

به گزارش فرهنگ نیوز، «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی‌ترین بازی‌ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی‌های رایانه‌ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیادآور یکی از پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای در میان جوانان و خانواده‌های ایرانی نیز محسوب می‌شود. آمارهای اعلام شده در سال ۹۴ نشان می‌دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد! «تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»:

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل‌های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض دائلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

«نام گذاری «کلش آف کلنز»:

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست‌های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبایل» سرلوحه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست‌اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه‌ای شده است. بنابراین ایده‌های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادهای همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی‌هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد.

در واقع منظور آن‌ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می‌شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی‌های چندین روزه آن‌ها به نتیجه‌ای جدیدتر دست یافتند. ایده‌ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی‌های خاص داشته باشد می‌تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می‌گوید: ما می‌توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده‌تر را ماه‌ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی‌خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می‌کنند یا خود بگویند بسیار خوب، این بازی هم که خسته کننده است، دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش‌بینی‌های مختلف را لولیت کار قرار دادیم.

«رون بازی کلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

حلی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan‌ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن‌ها کنار آن‌ها باشید.

در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی‌های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته‌های مختلفی تقسیم می‌شوند اما برای خرید آن‌ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان‌های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد، یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله‌های دشمن حمله کرده و از آن‌ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می‌باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله‌های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن‌ها جیم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن‌ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود.

در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه‌ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود، اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که گرمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

«تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

«اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحاً آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است.

به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان اتک زد و نه ولر! بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و مپ خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود معدن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

«صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



## کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴)

به گزارش بی باک نیوز، «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود.

آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد!

«تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض دائلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

«نام گذاری «کلش آف کلنز»

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد.

در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبایل» سر لوحه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد.

در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاص داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گویند: ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند یا خود بگویند بسیار خوب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

• روند بازی کلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است. طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید.

در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد، یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها جم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود.

در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود. اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحاً آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است.

به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان آنک زد و نه وارا! بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و مپ خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود معدن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آف کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.

منبع: فارس

\*\*\*



### کلش آو کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۱۳۸۶-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی های آنلاین را بی گمان می توان یکی از معضلات جدی نسل جوان امروز دانست بازی هایی که آثار اجتماعی یا توسعه اعتیاد جوانان به این بازی ها در دراز مدت مضرات بیشتری را متوجه جوانان می کند.

فارس: «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود. آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد! «تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»:

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قیایل، جنگ قیایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض داندلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

نام گذاری «کلش آف کلنز»:

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قیایل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد.

در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاصی داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گویند: ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند یا خود بگویند بسیار خوب، این بازی هم که خسته کننده است، دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

«روند بازی کلش آف کلنز»:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است، شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید.

در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها جرم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نشود در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

• رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود، اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تایید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیرا کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحا آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است.

به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان اتک زد و نه وارا! بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و مپ خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود معدن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش آف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



## کلش آف کلنز کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی های آنلاین را بی گمان می توان یکی از مضامین جدی نسل جوان امروز دانست بازی هایی که آثار اجتماعی یا توسعه اعتیاد جوانان به این بازی ها در دراز مدت مضرات بیشتری را متوجه جوانان می کند.

به گزارش تحلیل ایران «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صنعتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود.

آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد!

• تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض دانلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

• نام گذاری «کلش آف کلنز»:

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قبايل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد.

در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاصی داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیر گذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گوید ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند یا خود بگویند بسیار خوب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

• روند بازی کلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید.

در بازی کلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد، یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها جم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود.

در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکنده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود. اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد. به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان براساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده (ادامه

(ادامه خبر ...) از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحاً آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است. به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان اتک زد و نه وارا! بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و مپ خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود معدن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور

چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش او کلنز موافقت کرده اند.

فارس نوشت: اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش اف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.



### حضور بازی های اکس باکس وان و پلی استیشن ۴ در ایران ساماندهی می شود (۱۴۰۱-۰۵/۱۱/۲۶)

همانطور که می دانید در حال حاضر فقط بازی های پی سی و بعضاً اکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن های قدیمی تر که به صورت هک شده در کشور ما ردیول می شوند، از زیر دست مسئولان عبور کرده و مجوز حضور رسمی در بازار ایران را دریافت می نمایند.

به گزارش ملت بازار، در این شرایط عناوین اصلی و فیزیکی پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان، همگی به صورت غیرقانونی تبادیل شده و نظارتی بر محتوای آنها وجود ندارد.

اما حالا طی موج جدید برنامه های ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، قرار است دیسک های اصلی و وارداتی کنسول های نسل هشتمی نیز ساماندهی شده و به صورت مجاز در اختیار مردم قرار بگیرند.

به همین سبب «خسرو کردمیهن» رئیس ستاد مبارزه با محتوای غیرمجاز رایانه ای اظهار داشته فرصتی را در اختیار فروشندگان قرار داده اند تا بازی های اکس باکس وان و پلی استیشن ۴ که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، با دریافت مجوز و نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای به صورت قانونی به فروش برسند. وی می گوید با اشاره به اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیرمجاز در بازار، آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، اغلب اوقات پلیس و بازرسان ملی مجبور به برخورد های تند می شوند.

اما با همکاری مشتاقانه بنیاد، فرآیند نصب هولوگرام برای بازی های نسل هشتم آغاز می شود و از این پس فروشندگان می توانند بدون دغدغه و با خیال راحت بازی ها را به دست مشتریان برسانند.

گفتنی است هزینه در نظر گرفته شده برای ارائه این هولوگرام ها طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام است.

منبع: دیجیاتو



### کلش آف کلنز؛ آزادی، فیلتر، محدودیت (۱۴۰۱-۰۵/۱۱/۲۶)

به گزارش عصر امروز، «کلش آف کلنز» یکی از جنجالی ترین بازی ها و محصولات دیجیتالی است که صمتی جدید در عرصه بازی های رایانه ای شکل داد و در حال حاضر این بازی اعتیاد آور یکی از پرطرفدار ترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی نیز محسوب می شود.

آمار های اعلام شده در سال ۹۴ نشان می دهد که این بازی به تنهایی در ایران پنج و نیم میلیون نفر بازیکن فعال دارد!

• تاریخچه ساخت «کلش آف کلنز»

کلش آف کلنز (به فارسی برخورد قبایل، جنگ قبایل) یک بازی موبایلی است که توسط شرکت Supercell برای اولین بار در آگوست ۲۰۱۲ دیده شد. سازندگان این بازی ابتدا آن را برای سیستم عامل های آی او اس و آن هم در دو کشور کانادا و فنلاند عرضه کردند. نسخه اندروید نیز یک سال بعد در سپتامبر ۲۰۱۳ معرفی و در تاریخ اکتبر ۲۰۱۳ به طور رسمی در گوگل پلی به معرض داندلود قرار داده شد. مراحل اولیه ساخت بازی نزدیک به ۸ ماه به طول انجامید که به گفته Supercell (شرکت سازنده این بازی) پنج ماه پایانی به شدت خسته کننده و پیاپی بود.

• نام گذاری «کلش آف کلنز»

نام بازی Clash of Clans در ابتدا قرار بود Clan Wars باشد اما نام گذاری این بازی به یکی از مباحث داغ سازندگان بدل شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در واقع مراحل پایانی ساخت بازی در دست کار بود که مدیریت پروژه از سرپرست های برنامه نویسان و نویسندگان بازی خواست تا نامی برای این بازی انتخاب کنند. از آنجایی که از همان ابتدا «جنگ قیابل» سر لوجه ساخت این بازی قرار گرفته بود، بدون مقدمه چند نفر از دست اندرکاران نام Clan Wars را پیشنهاد دادند. این نام تقریباً ثبت و تأیید شد تا این که فرصتی مجدد برای فکر کردن دوباره به مسئولین داده شد. به گفته وب سایت Supercell بعد از چند روز استراحت و نوشیدن چند لیتر کافئین، جلسه دوم برای نام گذاری آغاز شد.

گروه بازی سازی کُلش آف کلنز به این نتیجه رسیدند که نام Clan Wars و استفاده از War در عنوان یک بازی دیگر زیاد از حد کلیشه ای شده است. بنابراین ایده های جدید شروع به مطرح شدن شد. جالب است بدانید یکی از اولین پیشنهادها همین نام کُلش آف کلنز بود اما ابتدا این نام گذاری از دیدگاه گروه جالب نبود چرا که کلمه کُلش در چنین بازی هایی شاید بر عکس کلمه wars باشد و به گفته خودشان جدید باشد.

در واقع منظور آن ها این است که این کلمه ناشناخته است و باعث می شود تا کاربران از نام آن پرهیز کنند. اما بعد از بررسی های چندین روزه آن ها به نتیجه ای جدیدتر دست یافتند. ایده ای که باعث شد تا نام کُلش آف کلنز به طور قطعی برای این بازی انتخاب شود.

این گروه با این تصور که استفاده از یک نام نسبتاً جدید در صورتی که ویژگی های خاص داشته باشد می تواند چه مقدار منحصر به فرد و تأثیرگذار باشد، این نام را برای این بازی انتخاب کردند. آقای Jonas مهندس ارشد بخش سرور بازی در این رابطه می گوید: ما می توانستیم پروژه یک عنوان خیلی ساده تر را ماه ها قبل خیلی سریع و راحت به اتمام برسانیم. اما ما نمی خواستیم که وقتی بازیکنان این بازی را تجربه می کنند با خود بگویند بسیار خب، این بازی هم که خسته کننده است. دیگر دنبال چه بازی بروم؟ بنابراین، ما پیش بینی های مختلف را اولویت کار قرار دادیم.

• روند بازی کُلش آف کلنز:

همانطور که گفته شد کُلش آف کلنز یک بازی چند نفره آنلاین در سبک استراتژیک است.

طی این بازی شما باید به یک Community یا یک اجتماع و به قول بازیکنان این بازی وارد یک Clan بشوید. بخش عمده این بازی مبارزات بین همین Clan ها است. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در سختی و جشن ها کنار آن ها باشید.

در بازی کُلش آف کلنز مثل تمام بازی های استراتژیک شما نیاز به منابع اصلی دارید. این منابع به دسته های مختلفی تقسیم می شوند اما برای خرید آن ها باید الماس و طلا (Gem and Gold) یا اکسیر (Elixir) یا Dark Elixir برای استفاده در ساخت ساختمان های دفاعی به دست بیاورید. برای به دست آوردن این موارد یا باید ریسک کرده و با تمام قوا به قبیله های دشمن حمله کرده و از آن ها غنیمت بگیرید، یا اینکه خودتان اکانت (حساب کاربری) بازی خود را به طور مستقیم با خرید الماس شارژ کنید.

اما نکته مهم این است که در بازی کُلش آف کلنز صلحی وجود نداشته و قانون نابود کنید تا نابود نشوید حکم فرما می باشد. شما برای ارتقای سطح خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها از آن ها جم و طلا به دست بیاورید، بلکه آن ها را تضعیف کرده تا به خودتان حمله نشود. در مجموع باید گفت که سبک استراتژیک بازی بسیار حرفه ای و نیاز به قوه استراتژی بازیکن دارد. شما باید در عین واحد نیروهای ارتش خود را تربیت کرده و از سوی دیگر نیروهای دفاعی دهکده خود را نیز آماده کنید. در این بازی باید هر لحظه منتظر حمله های خطرناک دیگران باشید بنابراین به گفته بسیاری از کارشناسان این بازی، بحث دفاعی نسبت به حمله در این بازی اولویت دارد.

• رد فیلترینگ کُلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کُلش آف کلنز» مطرح شده بود، اولین جرقه های محدود شدن این بازی در ماه های اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کُلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کُلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

در همین زمان شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند.

تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

• تأیید محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

اما هنوز مدت زیادی از رد فیلترینگ کُلش آف کلنز از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگذشته بود که در تاریخ ۷ دی ماه خبری مبنی بر اعمال محدودیت بازی کُلش آف کلنز از سوی خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه منتشر شد.

در آن زمان بر اساس اعلام برخی منابع مشخص شد این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شده و با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفته بود.

• اظهارات کاربران کُلش آف کلنز مبنی بر عدم محدودیت در انجام این بازی

با وجود اعلام خبر اعمال محدودیت از سوی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، انتظار می رفت تا انجام این بازی از این پس با محدودیت هایی همراه شود.

اما اخیراً کاربران این بازی مطلب دیگری را می گویند.

اگرچه کاربران این بازی بیان می کنند که طی چند هفته گذشته در انجام این بازی مشکلاتی وجود داشته و آن ها برای انجام این بازی ناچار به استفاده از فیلترشکن بودند، اما در حال حاضر بیان می کنند که مشکلات تاحدودی برطرف شده و اصطلاحاً آنتن های بازی کم و بیش در دسترس است.

به گفته افرادی که بازی می کنند نه می توان اتک زد و نه وارا بیشتر مواقع فرد بازی را باز می کند و سب خود را مشاهده و نهایتاً با (پیغام) ضعف آنتن موجود مدمن های طلا و اکسیر خود را خالی می کنند.

• صحبت آقای وزیر با رئیس جمهور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چندی پیش محمود واعظی، در اینستاگرام خطاب به کاربران خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم این موضوع و مطالب مطرح شده را در جلسه ای که با رئیس جمهور داشتم، مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

اما واعظی پیش از این نیز وعده داده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است این در حالی است که همانطور که گفته شد، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

اما جهت پیگیری نزاع بین فیلترینگ و عدم فیلترینگ کلش اف کلنز تلاش هایی جهت برقراری ارتباط با دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفت که متأسفانه وی پاسخگو نبود.

## 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

۱۳۹۵/۱۰/۲۶

