

۱۳۹۵/۱۲/۱۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

MAR 05 2017

یکشنبه ۱۵
اسفند

۱۵
م
۵

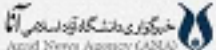
اذان صبح ۵:۰۶ طلوع آفتاب ۶:۲۹ اذان ظهر ۱۲:۱۶ اذان مغرب ۱۸:۲۱

قیمت ارز مبادله ای (ریال)			قیمت ارز (تومان)		قیمت طلا و سکه (تومان)	
-	۳۲۴۰۵	دلار	۳۷۷۴	دلار	۱۱۵۳۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
-	۳۴۴۱۷	یورو	۴۰۶۷	یورو	۱۲۰۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
-	۳۹۸۴۵	پوند	۴۷۵۰	پوند	۱۱۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
-	۲۸۴۲۳	صدین	۳۴۱۰	صدین	۶۸۰۰۰۰	نیم سکه
-	۸۸۲۴	درهم امارات	۱۰۴۷	درهم امارات	۳۸۰۰۰۰	ربع سکه
-	۳۲۱۵۹	فرانک	۱۰۵۰	لیور ترکیه		

فهرست



۲	3 هزار بازی ساز فعال در ایران	خبر
۲	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	ایران بزرگترین
۲	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	ایران بزرگترین
۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی ایجاد می شود	فنا
۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	اقتصادنیوز
۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	بولتن
۴	کاشان: میزبان پنجمین دوره مسابقات ۴۸ ساعته بازی سازی رایانه ای	خبرگزاری قرآن
۴	وزیرفرهنگ و ارشاداسلامی: کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند	ایران
۴	وزیرفرهنگ و ارشاداسلامی: کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند	ایران
۵	خبر	ایران
۶	پیگیری یک ماه چندین وزیر برای رفع مشکل فعالیت یک بازی رایانه ای	سپنا
۶	کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند	اقتصادآنلاین
۷	کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند	ایستانیوز
۷	عزم دولت برای رفع مشکل کلش آو کلنز نشانه ی چیست؟	وزیربایعبارتی
۸	وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هم وارد میدان شد / برگزاری جلسه رفع موانع با کسب و کارهای نوین در فروردین سال آینده	قوانینوز
۹	6 وزیر برای رفع فیلتر «کلش آو کلنز» یک ماه وقت صرف کردند	خبرگزاری فارس
۱۰	عزم دولت برای رفع مشکل کلش آو کلنز نشانه چیست؟	فنا
۱۱	شش وزیر پای کار رفع فیلتر کلش آف کلنز	فردان
۱۲	شش وزیر پای کار رفع فیلتر کلش آف کلنز	تارن

۱۳	راه اندازی آزمایشگاهی برای بازی های کامپیوتری در ایران	
۱۳	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	
۱۷	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	
۱۸	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	
۱۸	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	
۲۱	راه اندازی آزمایشگاهی برای بازی های کامپیوتری در ایران	
۲۱	مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد	
۲۲	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	
۲۵	مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد	
۲۵	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	
۳۲	گزارش زومجی از داوری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۳۳	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	

تعداد محتوا : ۳۱



خبرگزاری

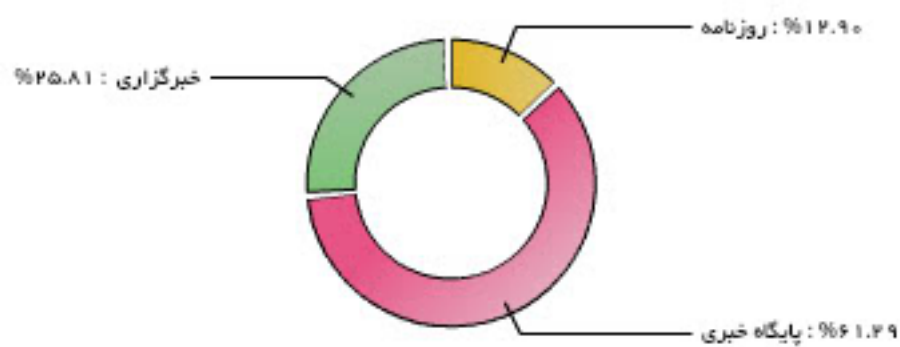
۸

پایگاه خبری

۱۹

روزنامه

۴



۳ هزار بازی ساز فعال در ایران

فرهنگ: مدیر

پژوهش بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای
از فعالیت ۳ هزار
بازی ساز فعال در
صنعت بازی سازی
کشورمان خبر داد.



سید محمدعلی سیدحسینی به خبرنگار ما گفت: کشور ما در این حوزه ظرفیت‌های زیادی دارد چون تیم‌های بازی سازی زیادی وجود دارد. جوانان بازی ساز ما بسیار با استعداد هستند و این ظرفیت انسانی برای صنعت خلاقه بازی سازی ایران نویدبخش است. مؤسسه مطالعاتی مک کینزی گزارشی را در سال ۲۰۱۵ منتشر کرده که در آن صنایع رسانه‌ای با هم مقایسه شده بود. بازی‌های رایانه‌ای سومین صنعت پردرآمد رسانه‌ای بود و به لحاظ شیب رشد درآمد، دومین صنعت رسانه‌ای دنیا محسوب می‌شد.



ایران بزرگترین کشور

آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۳/۱۰)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش ایلتا، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای

آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۳/۱۰)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش ایلتا، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی ایجاد می شود

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلات فرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلات فرم راه اندازی می شود.

فناوران- بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره در تلاش بوده تا با نظارت های خود محصولات نهایی را که قصد ورود به بازار دارند، از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی به بازار عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و ... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد.

براساس این گزارش استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۹۵-۰۱/۱۲/۹۵)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش ایلتا، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و ... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۹۵-۰۱/۱۲/۹۵)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

گروه فناوری: آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

به گزارش بولتن نیوز، این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و ... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



کاشان؛ میزبان پنجمین دوره مسابقات ۴۸ ساعته بازی سازی رایانه ای (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۰)

گروه شبکه های اجتماعی: پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای ۴۸ ساعته ایران در دو بخش دانشجویی و دانش آموزی طی روزهای ۱۸ الی ۲۰ اسفندماه جاری، در سالن سیده کاشانی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای، از سال ۱۳۹۰ تاکنون، هر ساله با هدف کشف استعداد های بومی در راستای پرورش روحیه خودباوری جوانان و نوجوانان این مرز و بوم و ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ غنی اسلامی ایرانی همه ساله در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار می شود. پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای ۴۸ ساعته ایران در دو بخش دانشجویی و دانش آموزی طی روزهای ۱۸ الی ۲۰ اسفندماه جاری، در سالن سیده کاشانی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار می شود. امسال برای اولین بار تیم هایی به صورت مجازی نیز در بخش بین المللی این مسابقات شرکت می کنند. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیش تر به پایگاه اطلاع رسانی این مسابقات به نشانی <http://irangdc.ir> مراجعه کنند.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی می گوید، کسب و کارهای مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات سال آینده و در سطح ملی ساماندهی خوبی خواهند شد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از ایرنا، «سیدرضا صالحی امیری» عصر امروز (سه شنبه) در نشست دوم هم اندیشی دولت و کسب و کارهای نوین در محل وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در جمع خبرنگاران افزود: دولت مصمم به ساماندهی لازم برای کسب و کارهای نوین است تا این کسب و کارها قانونمند و روشمند شوند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب آیین نامه های خوبی در شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: شورا تصویب کرد وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در بخش تامین زیر ساخت ها به سرعت اقدام کند که اکنون تا حدود زیادی این امر محقق شده است.

صالحی امیری خاطرنشان کرد: در بخش محتوا نیز مقرر شد هماهنگی لازم در همه بخش ها ایجاد شود و نظارت بر محتوا مبتنی بر چارچوب مشخص و آیین نامه ای باشد که به تصویب شورای عالی فضای مجازی خواهد رسید.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به همکاری چهار بخش مرکز ملی فضای مجازی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رسانه های دیجیتال و حوزه هنری با کسب و کارهای نوین اشاره کرد و ادامه داد: دستگاه های مرتبط با این کسب و کارها در دولت باید در بخش خود همکاری ها و تدابیر لازم را انجام دهند.

به گزارش ایرنا، «محمود واعظی» وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم در این مراسم به دستور رئیس جمهوری برای سامان دهی کسب و کارهای نوین اشاره کرد و گفت: وظیفه همه اعضای دولت حمایت از این کسب و کارها است.

وی ضمن اشاره به اینکه دولت مصمم به حمایت از کسب و کارهای نوین است، در عین حال تاکید کرد: حمایت دولت نباید موجب خدشه دیدن کسب و کارهای سنتی شود.

کد خبر: ۲۹۰۳۶۱



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۰)

خبرگزاری آریا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی می گوید، کسب و کارهای مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات سال آینده و در سطح ملی ساماندهی خوبی خواهند شد.

به گزارش خبرگزاری آریا، «سیدرضا صالحی امیری» عصر امروز (سه شنبه) در نشست دوم هم اندیشی دولت و کسب و کارهای نوین در محل وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در جمع خبرنگاران افزود: دولت مصمم به ساماندهی لازم برای کسب و کارهای نوین است تا این کسب و کارها قانونمند و روشمند شوند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب آیین نامه های خوبی در شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: شورا تصویب کرد وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در بخش تامین زیر ساخت ها به سرعت اقدام کند که اکنون تا حدود زیادی این امر محقق شده است.

صالحی امیری خاطرنشان کرد: در بخش محتوا نیز مقرر شد هماهنگی لازم در همه بخش ها ایجاد شود و نظارت بر محتوا مبتنی بر چارچوب مشخص و آیین نامه ای باشد که به تصویب شورای عالی فضای مجازی خواهد رسید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به همکاری چهار بخش مرکز ملی فضای مجازی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رسانه های دیجیتال و حوزه هنری با کسب و کارهای نوین اشاره کرد و ادامه داد: دستگاه های مرتبط با این کسب و کارها در دولت باید در بخش خود همکاری ها و تدابیر لازم را انجام دهند. «محمود واعظی» وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم در این مراسم به دستور رئیس جمهوری برای سامان دهی کسب و کارهای نوین اشاره کرد و گفت: وظیفه همه اعضای دولت حمایت از این کسب و کارها است. وی ضمن اشاره به اینکه دولت مصمم به حمایت از کسب و کارهای نوین است، در عین حال تاکید کرد: دولت نباید موجب خدشه دین کسب و کارهای سنتی شود.



ایران

خبر

شبکه اجتماعی مدارس تشکیل می شود
دبیر شورای عالی فضای مجازی از تفاهم با وزارت آموزش و پرورش برای راه اندازی شبکه اجتماعی بومی ویژه مدارس و نیز ساماندهی فعالیت های دانش آموزان در فضای مجازی خبر داد.

به گزارش مهر، ابوالحسن فیروزآبادی با اشاره به تفاهمی که میان مرکز ملی فضای مجازی با وزارت آموزش و پرورش امضا شده است، گفت: با تشکیل یک تیم مشترک در حال بررسی محورهای مدنظر برای ساماندهی فعالیت های دانش آموزان در فضای مجازی هستیم. وی گفت: هم اکنون روی ۶ محور مشترک کار می کنیم که مربوط به مربیان، دانش آموزان تمامی مقاطع و والدین دانش آموزان می شود و تولید محتوا و ساماندهی نظام آموزشی در بخش فضای مجازی را شامل شده است.

فیروزآبادی گفت: به طور مثال در بحث نظام آموزشی، وزارت آموزش و پرورش به عنوان تنظیم کننده مقررات در این فضا فعالیت خواهد داشت و برای والدین نرم افزارهایی را فراهم می کند تا این نرم افزارها با کمک مدارس در اختیار دانش آموزان قرار بگیرد به نحوی که شرایط استفاده دانش آموزان از فضای مجازی هدف دار باشد. رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: در همین حال طبق تفاهم صورت گرفته با وزارت آموزش و پرورش قرار است شبکه اجتماعی بومی ویژه مدارس تشکیل شود که بخشی از نظام آموزشی روی این شبکه اجتماعی ارائه شده تا لوقات فراغت دانش آموزان به این سمت برود. فیروزآبادی ادامه داد: از سوی دیگر برای دانش آموزانی که علاقه مند به فعالیت در حوزه های نرم افزاری، تولید گیف و تولید محتوای اطلاعاتی هستند برنامه هایی را در نظر گرفته ایم به نحوی که برای تولید محتوا، فراگیری مهارت های برنامه نویسی را برای این دانش آموزان در نظر گرفته ایم تا در آینده و پس از فراغت از تحصیل بتوانند در بازار کار مشغول شوند.

راه اندازی آزمایشگاه بازی های رایانه ای در کشور

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود. به گزارش ایلنا، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی بدرستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هر چه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.

اعلام ویژگی شبکه های مخابراتی نسل پنجم

در حالی که شرکت های مخابراتی در تلاش برای ارتقای سرعت شبکه های نسل چهارم خود هستند، اتحادیه بین المللی مخابرات و ویژگی های یک شبکه استاندارد نسل پنجم مخابراتی را اعلام کرد.

به گزارش بیزینس تایمز، بر اساس پیش نویس تهیه شده توسط این اتحادیه وابسته به سازمان ملل متحد، سرعت بارگذاری اطلاعات با استفاده از این شبکه ها از طریق هر دکل مخابراتی باید حداقل

۲۰ گیگابیت در ثانیه و سرعت آپلود یا ارسال داده ها با استفاده از آنها باید حداقل ۱۰ گیگابیت در ثانیه باشد.

بدیهی است که این سرعت بین کاربران هر یک از دکل های یاد شده تقسیم می شود. همچنین سرعت بارگذاری اطلاعات برای استفاده هر یک از مشترکان خدمات نسل پنجم تلفن همراه باید حداقل ۱۰۰ مگابیت در ثانیه باشد. این رقم در مورد سرعت آپلود باید حداقل ۵۰ مگابیت در ثانیه باشد. در مقام مقایسه باید گفت سرعت استاندارد تعریف شده برای دسترسی به خدمات اینترنت پرسرعت زمینی توسط کمیسیون فدرال ارتباطات امریکا بسیار کمتر از این رقم است. سرعت بارگذاری اطلاعات از طریق این سرویس ها باید ۲۵ مگابیت در ثانیه و سرعت آپلود آنها باید ۳ مگابیت در ثانیه باشد. سرعت بارگذاری اطلاعات از شبکه های نسل چهارم فعلی بین ۵ تا ۱۲ مگابیت در ثانیه و سرعت آپلود اطلاعات توسط آنها از ۲ تا ۵ مگابیت در ثانیه در نوسان است. تعدادی از کشورهای اروپایی، آمریکایی و شرق آسیا در تلاش برای راه اندازی شبکه های نسل پنجم تلفن همراه هستند و این خدمات در نیمه دوم سال ۲۰۱۷ در دسترس خواهد بود.



کسب و کارهای نوین سال آینده ساماندهی می شوند (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۱)

ایستانیوز: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی می گوید، کسب و کارهای مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات سال آینده و در سطح ملی ساماندهی خوبی خواهند شد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانیوز)، «سیدرضا صالحی امیری» عصر امروز (سه شنبه) در نشست دوم هم اندیشی دولت و کسب و کارهای نوین در محل وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در جمع خبرنگاران افزود: دولت مصمم به ساماندهی لازم برای کسب و کارهای نوین است تا این کسب و کارها قانونمند و روشنند شوند.

به گزارش ایستانیوز به نقل از ایرنا، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب آیین نامه های خوبی در شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: شورا تصویب کرد وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در بخش تامین زیر ساخت ها به سرعت اقدام کند که اکنون تا حدود زیادی این امر محقق شده است. صالحی امیری خاطرنشان کرد: در بخش محتوا نیز مقرر شد هماهنگی لازم در همه بخش ها ایجاد شود و نظارت بر محتوا مبتنی بر چارچوب مشخص و آیین نامه ای باشد که به تصویب شورای عالی فضای مجازی خواهد رسید.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به همکاری چهار بخش مرکز ملی فضای مجازی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رسانه های دیجیتال و حوزه هنری با کسب و کارهای نوین اشاره کرد و ادامه داد: دستگاه های مرتبط با این کسب و کارها در دولت باید در بخش خود همکاری ها و تدابیر لازم را انجام دهند. «محمود واعظی» وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم در این مراسم به دستور رئیس جمهوری برای سامان دهی کسب و کارهای نوین اشاره کرد و گفت: وظیفه همه اعضای دولت حمایت از این کسب و کارها است.

وی ضمن اشاره به اینکه دولت مصمم به حمایت از کسب و کارهای نوین است، در عین حال تاکید کرد: حمایت دولت نباید موجب خدشه دین کسب و کارهای سنتی شود.



عزم دولت برای رفع مشکل کلتش آو کلتز نشانه ی چیست؟ (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۱)

دیشب خبری به نقل از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی منتشر شد با این تیر که: «۶ وزیر دولت برای مشکل بازی «کلتش آو کلتز» وقت گذاشتند». این خبر از جهات بسیاری حائز اهمیت و حاوی پیام های مختلفی است که قصد دارم خیلی سریع به برخی از آن ها اشاره کنم. در ادامه با دنیای بازی همراه باشید.

در متن این خبر که توسط خبرگزاری مهر منتشر شد، آمده است:

وزیر ارشاد ۶ وزیر دولت برای مشکل بازی «کلتش آو کلتز» وقت گذاشتند

این موضوع در قوه قضاییه و مرکز ملی فضای مجازی نیز مورد توجه قرار گرفت تا در نهایت مشکل مربوط به این بازی حل شد.

سایت سینما نیز خبری منتشر کرده است که در آن آمده است:

بخشی از این مشکلات مربوط به حوزه هنری و موسیقی می شد، ضمن اینکه بخش دیگر به بخش بازی های رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای اختصاص داشت. بخشی بعدی در حوزه شورای فضای مجازی بود که یک نظام مجوز دهی است. علاوه بر آن صندوق هنر نیز بیمه هنرمندان را دنبال می کند به طوریکه هم اکنون ۳۰ هزار نفر را تحت پوشش قرار داده است و برای گسترش این حمایت از کسب و کارهای نوین باید تعریف جدیدی به آن اضافه شود.

وی همچنین به پیگیری یک ماه چندین وزیر در رفع مشکلات فعالیت یکی از بازی های رایانه ای در کشور اشاره کرد و افزود: این که تعدادی از وزرا وقت زیادی را برای رفع فعالیت بازی های رایانه ای صرف می کنند نشانه عزم جدی در حمایت از این فضای جدید است.

صالحی امیری در پایان از آمادگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و زیرمجموعه های آن در برگزاری نشست های مستقیم برای رفع مسایل پیش از برگزاری نشست فروردین ماه با کسب و کارهای آنلاین و نوین خبر داد.

این بخش از صحبت های صالحی امیری که می گوید:

این که تعدادی از وزرا وقت زیادی را برای رفع فعالیت بازی های رایانه ای صرف می کنند نشانه عزم جدی در حمایت از این فضای جدید است.

دارای اهمیت بسیار زیادی است و نگاه دولت به مقوله بازی های رایانه ای و فضای مجازی را نشان می دهد. این حرف یعنی دولت با فیلتر کردن و ممنوع کردن هر چیزی که به صورت قانونی فعالیت می کند مخالف است و حاضر نیست با پاک کردن صورت مسئله مشکل را برطرف سازد. بلکه عزم جدی وجود دارد تا مشکلات به صورت اساسی حل شود.

مدتی پیش از سمت کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه دستور فیلتر شدن کلتش آو کلتز صادر شد اما هیچ وقت دلایل واضحی برای آن اعلام نکردند و تنها به این مسئله که بازی خشنونت آمیز (!) است بسنده شد. این فیلتر شدن با مخالفت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مواجه شد و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل این بنیاد قول پیگیری موضوع را به گیرها داد.

حالا به نظر می رسد با صحبت های صالحی امیری ابعاد جدیدی از مسئله نمایان شده است. شاید برای نخستین بار است که می شنویم در کشورمان بیش از یک یا دو وزیر درگیر مسئله بازی های رایانه ای شده اند و این برای شخص من هیجان انگیز است. این که پرونده ی یک بازی جنجالی و پر فروش به مدت یک ماه در دولت در جریان بوده و شش وزیر دولت درگیر آن شده اند و در نهایت دستور به رفع فیلتر بازی داده شده و مشکل آن رفع شده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است نشان می دهد که دولت نمی خواهد فضای بازار صنایع نوین کشور را بسته نشان دهد و فیلتر کردن را راه حل نمی داند بلکه می خواهد این فضای نوین را به شیوه ای اصولی دیده و مشکلات آن را رفع کند که امیدواریم این عزم در دولت وجود داشته باشد.

این که شش وزیر دولت کنار هم جمع شوند و درباره یک بازی تصمیم گیری کنند هم خوب است هم بد. بد از این نظر که متأسفانه شروع این حرکت برای حل و فصل مشکل یک بازی خارجی بوده است. اما تصمیمی که از دولت بیرون آمده خوب و خوشحال کننده است چرا که نشان می دهد با وزیرانی آگاه طرف هستیم که نگاه باز و روشنی به مسئله بازی دارند. باید امیدوار باشیم دوباره چنین جلساتی در تیم دولت تشکیل شده تا مشکلات اساسی و زیرساختی بازی و بازی سازان را بررسی کرده و برای حل آن ها تصمیم گیری کنند.

نبود کپی رایت، نبود قانونی مناسب برای دریافت عوارض از بازی های خارجی همانند کلتش آو کلتز و عدم حمایت های مالی مناسب از بازی سازان در حالی که به شدت برای این صنعت نوپا نیاز است از جمله مواردی است که لازم است وزرای دولت بنشینند و برای حل آن ها تصمیم گیری کرده یا به حل آن ها کمک کنند. چرا که برای مثال تصویب قانون دریافت عوارض از بازی های آنلاین و موبایلی خارجی نیاز به مصوبه مجلس دارد.

شاید اگر بازی سازان ما خوب حمایت شوند و خوب رشد کنند؛ همانطور که اصغر فرهادی دومین اسکار خود را گرفت، شاهد روزی باشیم که در مراسم The Game Awards بهترین بازی سال به یک بازی ایرانی برسد. آن روز دور از ذهن نیست.

قوانینوز

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هم وارد میدان شد / برگزاری جلسه رفع موانع با کسب و کارهای نوین در فروردین سال آینده (۱۴۰۳-۱۴۰۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از برگزاری نشست تخصصی برای رفع مشکلات کسب و کارهای نوین در حوزه این وزارتخانه خبر داد و گفت: مشکلات مطرح شده از سوی صاحبان کسب و کارهای آنلاین در حوزه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به پنج بخش تقسیم می شود که برای رفع آنها فروردین ماه نشست مشترکی را با فضای جدید بوجود آمده برگزار می کنیم.

به گزارش فائاتیوز به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سید رضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست هم اندیشی دولت و کسب و کارهای حوزه فناوری اطلاعات که به میزبانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برگزار شد، از تشکیل جلسه ای با حضور کسب و کارهای آنلاین در آن وزارتخانه خبر داد و گفت: مشکلات مطرح شده از سوی صاحبان کسب و کارهای نوین در حوزه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به پنج بخش تقسیم می شود که از اینرو برای بررسی بیشتر این مشکلات و رفع آنها به صورت تخصصی نشستی را در فروردین ماه تشکیل می دهیم. وی در تشریح این مشکلات افزود: بخشی از این مشکلات مربوط به حوزه هنری و موسیقی می شد، ضمن اینکه بخش دیگر به بخش بازی های رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای اختصاص داشت. بخشی بعدی در حوزه شورای فضای مجازی بود که یک نظام مجوز دهی است. علاوه بر آن صندوق هنر نیز بیمه هنرمندان را دنبال می کند به طوریکه هم اکنون ۴۰ هزار نفر را تحت پوشش قرار داده است و برای گسترش این حمایت از کسب و کارهای نوین باید تعریف جدیدی به آن اضافه شود.

صالحی امیری با اشاره به تشکیل جلساتی با سازمان امور مالیاتی کشور و همچنین وزارت امور اقتصاد و دارایی برای انجام قانون معافیت های مالیاتی فعالیت های فرهنگی اظهار کرد: جلسات متعددی با مسوولان سازمان امور مالیاتی و وزارت اقتصاد و دارایی برگزار کردیم تا برای مالیات اصحاب فرهنگ تعریفی داشته باشیم لذا خوشبختانه تا پایان سال خبر تازه ای در حوزه معافیت مالیاتی فعالیت های فرهنگی داریم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر اینکه کار وزرا در دولت حل و فصل مشکلات حوزه های مختلف کشور است، تصریح کرد: هم اکنون ساز و کار رفع این مشکلات وجود دارد که باید به روز شود. ضمن اینکه در شورای عالی فضای مجازی هر دو هفته یکبار پیرامون این مسایل بحث و همفکری صورت می گیرد و آنرا دنبال می کنیم.

وی همچنین به پیگیری یک ماه چندین وزیر در رفع مشکلات فعالیت یکی از بازی های رایانه ای در کشور اشاره کرد و افزود: این که تعدادی از وزار وقت زیادی را برای رفع فعالیت بازی های رایانه ای صرف می کنند نشانه عزم جدی در حمایت از این فضای جدید است.

صالحی امیری در پایان از آمادگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و زیرمجموعه های آن در برگزاری نشست های مستقیم برای رفع مسایل پیش از برگزاری نشست فروردین ماه با کسب و کارهای آنلاین و نوین خبر داد.

بنابه این گزارش، عصر امروز (سه شنبه) نشستی با حضور صاحبان کسب و کارهای نوین و آنلاین و وزرای ارتباطات و فناوری اطلاعات، دادگستری و فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

این نشست که به میزبانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برگزار شد، شرکت کنندگان به بیان مسایل و مشکلات خود در حوزه های مربوط به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مباحث حقوقی پرداختند.



گزارش تسنیم از دورهمی دولتیها با استارت آپها؛ ۶ وزیر برای رفع فیلتر «کلش آو کلنز» یک ماه وقت صرف کردند

(۱۳۹۴/۱۲/۱۱ - ۱۳۹۴/۱۲/۱۱)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به پیگیری یک ماهه شش وزیر برای رفع فیلتر بازی «کلش آو کلنز» اشاره کرد و گفت: این که تعدادی از وزراء وقت زیادی را برای رفع فعالیت بازیهای رایانه ای صرف می کنند نشانه عزم جدی در حمایت از این فضای جدید است!

به گزارش خبرنگار اجتماعی باشگاه خبرنگاران پویا؛ دومین نشست دولت و کسب و کارهای اینترنتی برای بررسی چالشهای پیش پای صاحبان ایده و کارآفرینان نوپا در سالن کنفرانس ساختمان مرکزی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات با حضور وزاری ارتباطات، ارشاد و دادگستری برگزار شد.

نخستین دور این جلسات با حضور فعالان کسب و کارهای نوپا در حوزه ICT و وزاری ارتباطات، کار، معاونان علمی و حقوقی رئیس جمهور همچنین دبیر شورای عالی فضای مجازی برگزار شده بود.

فعالان کسب و کارهای اینترنتی و استارت آپها این بار هم به بیان دغدغه ها و چالشهای پیش روی توسعه در برابر اعضای کابینه دولت که با رویکرد کاملاً حمایتی به این نشستها دعوت شده بودند، پرداختند.

احضار مدیران پلت فرمهای میزبان محتوا به دادگاه ها و عدم امکان حضور وکلایشان، فیلترینگ سایتهای عرضه کننده محتوا، عدم وجود زمینه ای برای حمایت از تولیدات داخلی در برابر خارجی و نبود شرایط برخوردی یکسان با محصولات داخلی در برابر خارجی، رعایت نشدن حقوق مؤلفان و جدی گرفته نشدن کپی رایت در کشور، فراهم نبودن شرایط صادرات در بخش نرم افزار، خلأ قانونی حمایت از بسترهای توسعه بازیهای رایانه ای و برخی موضوعاتی از این دست که در جلسه اول هم مطرح شده بود از سوی مدیران استارت آپها عنوان شد.

یکی از نکات جالب مهم که اغلب مسئولان استارت آپی به آن اشاره داشتند، برخورد با این کسب و کارها براساس قوانین وضع شده برای کسب و کارهای سنتی که عملاً ماهیتی متفاوت دارند، بود.

آنها معتقدند که کسب و کارهای اینترنتی و استارت آپها نیازمند قوانین متفاوتی هستند و همین تفاوت باعث بروز مشکلاتی میان کسب و کارهای سنتی با اینترنتی شده است؛ از این منظر ایجاب می کند که حتماً اتحادیه صنفی مستقلی داشته باشند تا حداقل به دغدغه های آنها رسیدگی شود.

اغلب حاضران در این نشست ضمن پرداختن به دغدغه های بیمه و مالیات، روند سخت دریافت تسهیلات دولتی و نبود عوارض گمرکی برای محصولات خارجی دارای نمونه مشابه داخلی که در دور قبل هم در برابر دیگر حاضران دولتی مطرح شد، با تشکیل اتحادیه کشوری کسب و کارهای اینترنتی موافقت کردند.

وزیر ارتباطات تغییر رویکرد در برخورد با سایتهایی که کاربرانشان تخلف می کنند

در ادامه این مراسم، نوبت به سخنرانی مقامات دولتی حاضر در نشست هم اندیشی رسید و محمود واعظی؛ وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به عنوان میزبان این نشست با اشاره به موافقت قوه قضائیه برای تغییر رویکرد در برخورد با کل یک سایت و مسدود کردن آن اظهار کرد: صاحبان کسب و کارهای نوین به صورت جمعی، پیشنهاد جامعی را به دولت ارائه کنند تا به قوانین و مقررات دولتی تبدیل شود.

وی با اشاره به مباحث مطرح شده در شورای عالی فضای مجازی درباره موضوع فیلترینگ سایتهای که کاربران یا اعضای آن تخلفی را انجام می دهند، گفت: در این شورا چندین بار مباحثی درباره اینکه چرا قوه قضائیه زمانیکه کاربر یا عضوی از یک بستر میزبان تخلفی را مرتکب می شود، با کل سایت برخورد می کند مطرح شده است.

وی با اشاره به اینکه دو مصوبه در ارتباط با این موضوع درباره شبکه ملی اطلاعات و شبکه های مجازی داشتیم، افزود: در مرکز ملی فضای مجازی که روی سیاستهای کلان دانش محور کار می کنند این موضوعات مطرح شده است و حتماً در آنجا این ملاحظه را لحاظ خواهیم کرد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه سرعت گسترش و پیشرفت کسب و کارهای نوین در یکی دو سال اخیر به قدری بالا بوده که دولت فرصت تطبیق با آنها را پیدا نکرده است، ابراز کرد: مشخص است که برخی از قوانین باید اصلاح شود و آئین نامه ها و مقررات جدیدی نیز در این حوزه لازم است که البته آنها را به صورت جامع و کامل باید ارائه و به تصویب برسانیم.

واعظی با تأکید بر اینکه هدف این جلسات، شناسایی مشکلات کسب و کارهای نوین و آنلاین برای تدبیر راه حلهای این مشکلات است، تصریح کرد: در دولت میان رئیس جمهور، وزیران و دیگر اعضا بر سر حمایت از کسب و کارهای نوین اختلافی وجود ندارد هر چند ملاحظه داریم که نباید خدشه ای به کسب و کارهای سنتی وارد شود.

مقابله در شبکه چیپا با تاکسیها

عضو کابینه دولت تدبیر و امید، تمارض میان کسب و کارهای نوین و سنتی را مسبوق به سابقه دانست و خاطرنشان کرد: در گذشته وقتی تاکسیهای فعلی شروع به کار کردند مورد اعتراض در شبکه چیپا قرار گرفتند.

واعظی با بیان اینکه در جلسه هم اندیشی قبلی از صاحبان کسب و کارهای نوین خواستیم که با تشکیل جمعی، حقوقدانی را استخدام کنند تا با همفکری پیشنهادی را به دولت ارائه دهند، گفت: این پیشنهاد را در کمیسویی که به همین مناسبت در دولت تشکیل شده، می بریم و آن را به قانون تبدیل می کنیم.

وزیر ارشاد: اضافه شدن ترمیمی جدید به صندوق هنر

سید رضا صالحی امیری؛ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی هم دومین سخنران و چهره دولتی بود که مشکلات مطرح شده از سوی صاحبان کسب و کارهای آنلاین را در پنج دسته تقسیم بندی کرد و گفت: برای رفع مشکلاتی که در ارتباط با حوزه کاری ما مطرح شد، فروردین ماه نشست مشترکی را کسب و کارهای اینترنتی و کسانیکه در این فضای جدید بوجود آمده نقش داشته اند، برگزار خواهیم کرد.

وی ادامه داد: بخشی از این مشکلات مربوط به حوزه های هنری و موسیقی، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، مرکز فضای مجازی و مرکز رسانه های دیجیتال است. وزیر ارشاد با اشاره به اینکه صندوق هنر در حال حاضر موضوع بیمه هنرمندان را دنبال می کند به طوریکه ۳۰ هزار نفر را تحت پوشش قرار داده است، اظهار کرد: برای گسترش حمایت از کسب و کارهای نوین باید تعریف جدیدی به آن اضافه شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به تشکیل جلساتی با سازمان امور مالیاتی کشور و همچنین وزارت امور اقتصاد و دارایی برای انجام قانون معافیت‌های مالیاتی فعالیتهای فرهنگی ایراژ کرد: تا پایان سال خبر تازه‌ای در حوزه معافیت مالیاتی فعالیتهای فرهنگی خواهیم داشت.

صالحی امیری با تأکید بر اینکه کار وزراء در دولت حل و فصل مشکلات حوزه‌های مختلف کشور است، تصریح کرد: هم‌اکنون سازوکار رفع این مشکلات وجود دارد ولی باید به روز شود ضمن اینکه در شورای عالی فضای مجازی هر دو هفته یکبار درباره این مسائل بحث و همفکری صورت می‌گیرد. وی همچنین به پیگیری یک ماهه شش وزیر برای رفع فیلتر بازی «کلش آو کلنز» اشاره کرد و گفت: این که تعدادی از وزراء وقت زیادی را برای رفع فعالیت بازیهای رایانه‌ای صرف می‌کنند نشانه عزم جدی در حمایت از این فضای جدید است.

وزیر دادگستری: نه دولت، نه بازار و نه جامعه منتظر فضای سنتی نمی‌ماند

حجت الاسلام والمسلمین مصطفی پورمحمدی؛ وزیر دادگستری هم آخرین سخنران دولتی بود و با تأکید بر اینکه «نه دولت، نه بازار و نه جامعه» منتظر فضای سنتی نمی‌ماند، اظهار کرد: کمیسیون کارگروه فضای مجازی دو هفته برای رسیدگی به مشکلات و مضامین پیش روی کسب و کارهای نوین زمان دارد. وی با بیان اینکه دولت معتقد است باید کسب و کارهای حوزه فضای مجازی مورد حمایت قرار گیرد تا مشکلات آن حل شود، گفت: هم‌اکنون کمیسیون کسب و کارهای فضای مجازی در دولت مسؤل شده تا بعد از طرح موضوعات، دولت را پیگیر رفع مشکلات کند.

پورمحمدی از طرح موضوعات این نشست هم‌اندیشی در جلسه هیئت دولت خبر داد و عنوان کرد: دولت با صرف وقت زیادی لایحه جامع مالکیت فکری را تهیه کرد و آن را به مجلس فرستاد که در حال طی کردن فرایند تصویب است لذا اگر بحث، پیشنهاد یا نظری از سوی کسب و کارهای نوین و بخش خصوصی مطرح است، می‌تواند آن را با مجلس مطرح کند.

وزیر دادگستری از تشکیل شورای هماهنگی برای مالکیت فکری با حضور همه دستگاه‌های کشور در این وزارتخانه خبر داد و گفت: البته این شورا به تازگی تشکیل نشده و مدتهای زیادی است که فعالیت می‌کند و وظیفه هماهنگی میان دستگاه‌های دولتی را برعهده دارد و این آمادگی وجود دارد که نماینده بخش خصوصی نیز به عضویت این شورا درآید.

این مقام مسؤل با اشاره به ابلاغ این شورا مبنی بر مرور قوانین و مقررات اظهار کرد: بررسی و مرور قوانین و مقررات را که شروع کردیم دستگاه‌های مختلف نظراتی را ارائه دادند، و از نظرات کسب و کارهای آنلاین و بخش خصوصی نیز استقبال می‌شود.

وی با بیان اینکه فعالان بخش فضای مجازی می‌توانند در قالب یک اتحادیه صنفی جامع که شکل حقوقی دارد مباحث را پیگیری کنند، خاطر نشان کرد: در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صحبت کردیم تا آئین نامه آن مورد بازنویسی قرار گیرد.

پورمحمدی افزود: ضمن اینکه هم‌اکنون در مورد بسته شدن یک سایت میزبان به دلیل تخلف مهمان آن پاسخ روشنی وجود ندارد و قبول داریم که فیلترینگ در فضای مجازی معادل مرگ با احتضار است چرا که فیلترینگ در فضای مجازی مساوی است با محو هویت فیزیکی.

وی با تأکید بر اینکه اگر سانی برای مدت دو تا سه روز فیلتر شود، ضربه فنی می‌گردد، گفت: ما بر روی این موضوع بسیار حساسیم.

وزیر دادگستری با بیان اینکه تلاش می‌کنیم تا برخورد و مجازاتها به صورت مرحله‌ای و سطح‌بندی صورت گیرد، درباره معضل نقض کپی رایت گسترده، آن هم در چند دقیقه تصریح کرد: برای احراز کپی و نقض کپی رایت فرایند طولانی و پیچیده‌ای وجود دارد که شاید بتوان سرعت آن را زیاده‌تر کرد اما نمی‌تواند وقتی در چند دقیقه نقض کپی رایت صورت می‌گیرد بلافاصله فرایندهای احراز کپی شدن را انجام داد.

این مقام مسؤل با بیان اینکه در مقابل توجه به کسب و کارهای نوین باید کسب و کارهای سنتی نیز حفظ شوند، گفت: اما باید به این نکته توجه داشت که نه ما، نه بازار و نه جامعه منتظر فضای سنتی نمی‌ماند و این واقعیت را درک کرده ایم.

پورمحمدی موضوع بعدی را به حفظ سلامت و امنیت در فضای اینترنت اختصاص داد و یادآور شد: این موضوع وظیفه پلیس است و اگر کسب و کارهای اینترنتی می‌خواهند کمکهای لازم را داشته باشیم، از آنها می‌خواهم در حوزه امنیت و سلامت هزینه کنند.



فنا

عزم دولت برای رفع مشکل کلش آو کلنز نشانه چیست؟

مدتی پیش از سمت کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه دستور فیلتر شدن «کلش آو کلنز» صادر شد اما هیچ وقت دلایل واضحی برای آن اعلام نکردند و تنها به این مساله که بازی خشونت آمیز (!) است بسنده شد. این فیلتر شدن با مخالفت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مواجه شد و مدیر عامل این بنیاد قول پیگیری موضوع را به گیرم‌ها داد.

علی فخار

حالا به نظر می‌رسد با صحبت‌های وزیر ارشاد ابعاد جدیدی از مساله نمایان شده است. شاید برای نخستین بار است که می‌شنویم در کشورمان بیش از یک یا دو وزیر درگیر مساله بازی‌های رایانه‌ای شده‌اند و این برای شخص من هیجان انگیز است. این که پرونده یک بازی جنجالی و پر فروش به مدت یک ماه در دولت در جریان بوده و شش وزیر دولت درگیر آن شده‌اند و در نهایت دستور به رفع فیلتر بازی داده شده و مشکل آن رفع شده است نشان می‌دهد که دولت نمی‌خواهد فضای بازار صنایع نوین کشور را بسته نشان دهد و فیلتر کردن را راه حل نمی‌داند. بلکه می‌خواهد این فضای نوین را به شیوه‌ای اصولی دیده و مشکلات آن را رفع کند که امیدواریم این عزم در دولت وجود داشته باشد.

این که شش وزیر دولت کنار هم جمع شوند و درباره یک بازی تصمیم‌گیری کنند هم خوب است هم بد. بد از این نظر که مناسقاته شروع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این حرکت برای حل و فصل مشکل یک بازی خارجی بوده است، اما تصمیمی که از دولت بیرون آمده خوب و خوشحال کننده است چرا که نشان می دهد با وزیرانی آگاه طرف هستیم که نگاه باز و روشنی به مساله بازی دارند. باید امیدوار باشیم دوباره چنین جلساتی در تیم دولت تشکیل شده تا مشکلات اساسی و زیرساختی بازی و بازی سازان را بررسی کرده و برای حل آن ها تصمیم گیری کنند.

نبود کپی رایت، نبود قانونی مناسب برای دریافت عوارض از بازی های خارجی همانند کلتش آو کلتز و عدم حمایت های مالی مناسب از بازی سازان در حالی که به شدت برای این صنعت نوپا نیاز است از جمله مواردی است که لازم است وزرای دولت بنشینند و برای حل آن ها تصمیم گیری کرده یا به حل آن ها کمک کنند. چرا که برای مثال تصویب قانون دریافت عوارض از بازی های آنلاین و موبایلی خارجی نیاز به مصوبه مجلس دارد.

شاید اگر بازی سازان ما خوب حمایت شوند و خوب رشد کنند؛ همانطور که اصغر قهرادی دومین اسکار خود را گرفت، شاهد روزی باشیم که در مراسم The Game Awards بهترین بازی سال به یک بازی ایرانی برسد. آن روز دور از ذهن نیست.

* سردبیر سایت دنیای بازی



شش وزیر بای کار رفع فیلتر کلتش آو کلتز (۹۵/۱۲/۱۴)

وزیر ارشاد در هفته گذشته اعلام کرد که عویر کابینه در کنار هم باعث شدند تا کلتش آو کلتز رفع فیلتر شود.

روزنامه صبح تو؛ شاید عصر سه شنبه، دهم اسفند زمانی که نمایندگان و مدیران عامل کافه بازار، انیمیشن دیرین، استودیوی بازی سازی پیشگامان یاراکیش و سایت تحقیقان در ساختمان وزارت ارتباطات گرد هم آمده بودند تا در دومین جلسه بررسی چالش های کسب و کارهای اینترنتی شرکت کنند تصور نمی کردند که کل جلسه با یک اظهارنظر فرعی و دو خطی وزیر ارشاد به حاشیه رفته و به تیر نخست رسانه ها تبدیل شود. آقای سیدرضا صالحی امیری در بخشی از جلسه با اشاره به فیلترینگ بازی کلتش آو کلتز گفته بود ۶ وزیر کابینه زمانی قریب به یک ماه وقت گذاشتند تا مشکل این بازی حل شود.

رایزن
پیگیری های «صبح نو» حکایت از آن دارد که وزرای ارشاد، ارتباطات، صنعت، دادگستری، اطلاعات و کار، ۶ وزیری بودند که صالحی امیری در جلسه مزبور به آنها اشاره کرده است. این رایزنی ها معاقب آن صورت گرفت که کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه که به ریاست دادستان کل کشور فعالیت می کند با اعلام اینکه این بازی مصادیق تشویش است، به ایجاد محدودیت برای دسترسی به آن اقدام کرد. جالب آنکه چهار نفر از اعضای این کارگروه، نماینده چهار وزارتخانه ارشاد، اطلاعات، دادگستری و ارتباطات هستند که نام شان در فهرست ۶ نفره ابتدای این بند آمده است.

آماري از کلتش بازان ایرانی
بازی کلتش آو کلتز یک بازی خارجی آنلاین است که توسط شرکت سوپرسل وارد بازار شده است. این شرکت در فنلاند قرار دارد. سال گذشته بخشی از سهام این شرکت به یک شرکت چینی فروخته شد. حسب پژوهشی که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای وابسته به وزارت ارشاد انجام شده این بازی تا پایان سال گذشته حدود ۶ میلیون نفر کاربر ایرانی داشته است. این کاربران حدود ۱۳۲ میلیارد تومان به جیب سوپرسل ریخته اند.

حدود ۷۰ درصد از این کاربران هم تحصیلاتی در حد دیپلم و زیر دیپلم دارند. بعد از رواج خرید و فروش های اقلام مورد نیاز برخی مراحل بازی، فروشگاه اینترنتی کافه بازار با توافق با طرف خارجی به صورت قانونی اقدام به فروش این اقلام کرد. کافه بازار بعد از دریافت هزینه از کاربر و کسر مالیات و حق الزحمه فروش، میلی را به شرکت خارجی تولیدکننده پرداخت می کند.

واکنش آیت الله سیستانی
شیوع این بازی و اعتیاد به آن البته خیلی زود کلتش را وارد اقتصاد زیرزمینی هم کرد. کاربرانی هم که به سطح بالایی رسیده بودند و حالا اقدام به فروش حساب کاربری خود به دیگران می کردند. اتفاقی که باعث واکنش یکی از مراجع تقلید شد. آیت الله سیستانی خرید و فروش این حساب های کاربری را حرام اعلام کرد. مجموعه این حواشی در کنار اظهارنظر کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه باعث شد تا در نهایت برای این بازی محدودیت دسترسی ایجاد شود. محدودیتی که در نهایت با رایزنی ۶ وزیر کابینه لغو شد.

فقط یک دقیقه از جلسه را تیر کردند
برای اطلاع از چند و چون و جزئیات این رایزنی ها سراغ آقای سیدحسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رفتیم. کریمی قدوسی در گفت و گو با «صبح نو» ضمن تأیید اینکه ۶ وزیر ارشاد، اطلاعات، دادگستری، صنعت، ارتباطات و کار درگیر رفع محدودیت از این بازی آنلاین بودند، گفت: «آن خبر که از آن جلسه بیرون آمد یک دقیقه از آن جلسه بود».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به دلیل این رایزنی ها و تسهیل فعالیت یک بازی و شرکت خارجی در ایران گفت: «ما در حال حاضر و بعد از برجام به دنبال جذب سرمایه گذار خارجی هستیم. ما الان حدود یک سال است که در حال تحقیق هستیم تا شرایط حضور بازی های ایرانی در بازارهای خارجی فراهم شود. اینکه تصور کنیم سرمایه گذار خارجی یک شبه در کشور حضور پیدا کرده و انتقال تکنولوژی صورت می گیرد، تصور نادرستی است. در حوزه بازی های رایانه ای این وضعیت خیلی بدتر است».

چرا بدون رایزنی با ما اقدام می کنند؟
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به قرارداد کافه بازار با طرف خارجی گفت: «گام اول تسهیل شرایط این است که آن دسته از بازی های خارجی که به صورت قانونی و با قرارداد با یک طرف حقوقی مشخص داخلی وارد کشور شده و مالیات آن هم پرداخت می شود، بتواند این محصول را (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) بپروشد. وقتی که بازی با این شرایط وارد کشور شده، بدون قاعده و ضابطه ناگهانی فیلتر شود، سرمایه گذار خارجی که در قدم های بعدی قرار بود در کشور خرج کند چرا باید در این کشور سرمایه گذاری کند؟ وقتی که فروش بازی در کشور این همه دچار مشکل است!»

کریمی قدوسی در تشریح گام های بعدی این فرایند گفت: «در ادامه این فرایند بازی ساز خارجی باید یک ورژن از این بازی را ایجاد کند در نهایت در گام های پایانی این است که آنها سرمایه گذاری کنند و حتی سهام یک شرکت ایرانی را بخرند! شاید باور نکنید بعد از فیلتر کشش، خیلی از رسانه های خارجی خبر آن را کار کردند و از شرکت های اروپایی و چینی بالغ بر ۱۰ تماس داشتیم که در رابطه با این قضیه بود بحث یک بازی نیست، اصلاً چرا کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه بدون اطلاع و رایزنی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که متولی حوزه بازی رایانه ای است، به فیلتر آن اقدام کرد؟»

طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی رد شد!

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به رد پیشنهاد بنیاد برای دریافت عوارض از بازی های خارجی برای ورود به بازار ایران گفت: «سه ماه است روی این طرح مشغول کاریم. این طرح هفته گذشته در صحن علنی مجلس مطرح و رد شد. با این وضعیت عواقب بدی در سال آینده در انتظار بازی ساز ایرانی است. بازار ما سرشار از بازی های خارجی خواهد شد و ما هم در بنیاد برای حمایت از بازی ساز داخلی مجبور به اعمال محدودیت خواهیم شد البته این قاعده در همه جای دنیاست.»

کریمی قدوسی در تشریح دلیل رأی نیاوردن این طرح در صحن علنی مجلس گفت: «علت اصلی، عدم اطلاع نمایندگان محترم مجلس است! من در این سه ماه با ۵۰ نفر از نمایندگان مجلس صحبت کردم. ایراد گرفته اند که قاچاق را زیاد می کنند و ایراد دوم هم به زیرساخت فنی اشاره کرده اند که نمی توانیم این عوارض را دریافت کنیم در صورتی که این چنین نیست. این ناآگاهی مسوولان ما نسبت به تکنولوژی جدید و روز است.»



شش وزیر بای کار رفع فیلتر کش آف کلنز (۹۵/۱۲/۱۴)

تراز: وزیر ارشد در هفته گذشته اعلام کرد که عوزیر کابینه در کنار هم باعث شدند تا کش آوکلنز رفع فیلتر شود.

به گزارش تراز، شاید عصر سه شنبه، دهم اسفند زمانی که نمایندگان و مدیران عامل کافه بازار، انیمیشن دیرین دیرین، استودیوی بازی سازی پیشگامان یاراکیش و سایت تخفیفان در ساختمان وزارت ارتباطات گرد هم آمده بودند تا در دومین جلسه بررسی چالش های کسب و کارهای اینترنتی شرکت کنند تصور نمی کردند که کل جلسه با یک اظهارنظر قرعی و دو خطی وزیر ارشد به حاشیه رفته و به تیر نخست رسانه ها تبدیل شود. آقای سیدرضا صالحی امیری در بخشی از جلسه با اشاره به فیلترینگ بازی کش آوکلنز گفته بود ۶ وزیر کابینه زمانی قریب به یک ماه وقت گذاشتند تا مشکل این بازی حل شود.

رایزین

پیگیری های «صبح نو» حکایت از آن دارد که وزرای ارشد، ارتباطات، صنعت، دادگستری، اطلاعات و کار، ۶ وزیری بودند که صالحی امیری در جلسه مزبور به آنها اشاره کرده است. این رایزنی ها معاقب آن صورت گرفت که کارگروه تعیین مصداق محتوای مجرمانه که به ریاست دادستان کل کشور فعالیت می کند با اعلام اینکه این بازی مصداق ترویج خشونت است، به ایجاد محدودیت برای دسترسی به آن اقدام کرد. جالب آنکه چهار نفر از اعضای این کارگروه، نماینده چهار وزارتخانه ارشد، اطلاعات، دادگستری و ارتباطات هستند که نام شان در فهرست ۶ نفره ابتدای این بند آمده است.

آمار از کش بازیان ایرانی

بازی کش آوکلنز یک بازی خارجی آنلاین است که توسط شرکت سوپرسل وارد بازار شده است. این شرکت در فنلاند قرار دارد. سال گذشته بخشی از سهام این شرکت به یک شرکت چینی فروخته شد. حسب پژوهشی که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای وابسته به وزارت ارشد انجام شده این بازی تا پایان سال گذشته حدود ۶ میلیون نفر کاربر ایرانی داشته است. این کاربران حدود ۱۲۲ میلیارد تومان به جیب سوپرسل ریخته اند.

حدود ۷۰ درصد از این کاربران هم تحصیلاتی در حد دیپلم و زیر دیپلم دارند. بعد از رواج خرید و فروش های اقلام مورد نیاز برخی مراحل بازی، فروشگاه اینترنتی کافه بازار با توافق با طرف خارجی به صورت قانونی اقدام به فروش این اقلام کرد. کافه بازار بعد از دریافت هزینه از کاربر و کسر مالیات و حق الزحمه فروش، میلی را به شرکت خارجی تولیدکننده پرداخت می کند.

واکنش آیت الله سیستانی

شیوع این بازی و اعتقاد به آن البته خیلی زود کش را وارد اقتصاد زیرزمینی هم کرد. کاربرانی هم که به سطح بالایی رسیده بودند و حالا اقدام به فروش حساب کاربری خود به دیگران می کردند. اتفاقی که باعث واکنش یکی از مراجع تقلید شد. آیت الله سیستانی خرید و فروش این حساب های کاربری را حرام اعلام کرد. مجموعه این حواشی در کنار اظهارنظر کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه باعث شد تا در نهایت برای این بازی محدودیت دسترسی ایجاد شود. محدودیتی که در نهایت با رایزنی ۶ وزیر کابینه لغو شد.

فقط یک دقیقه از جلسه را تیر کردند

برای اطلاع از چند و چون و جزئیات این رایزنی ها سراغ آقای سیدحسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رفتیم. کریمی قدوسی در گفت و گو با «صبح نو» ضمن تأیید اینکه ۶ وزیر ارشد، اطلاعات، دادگستری، صنعت، ارتباطات و کار درگیر رفع محدودیت از این بازی آنلاین بودند، گفت: «آن خبر که از آن جلسه بیرون آمد یک دقیقه از آن جلسه بود.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به دلیل این رایزنی ها و تسهیل فعالیت یک بازی و شرکت خارجی در ایران گفت: «ما در حال حاضر و بعد از برجام به دنبال جذب سرمایه گذار خارجی هستیم. ما الان حدود یک سال است که در حال تحقیق هستیم تا شرایط حضور بازی های ایرانی در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازارهای خارجی فراهم شود اینکه تصور کنیم سرمایه گذار خارجی یک شبه در کشور حضور پیدا کرده و انتقال تکنولوژی صورت می گیرد، تصور نادرستی است. در حوزه بازی های رایانه ای این وضعیت خیلی بهتر تر است.»

چرا بدون ریزنی با ما اقدام می کنند؟

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به قرارداد کافه بازار با طرف خارجی گفت: «گام اول تسهیل شرایط این است که آن دسته از بازی های خارجی که به صورت قانونی و با قرارداد با یک طرف حقوقی مشخص داخلی وارد کشور شده و مالیات آن هم پرداخت می شود، بتواند این محصول را بفروشد. وقتی که بازی با این شرایط وارد کشور شده، بدون قاعده و ضابطه ناگهانی فیلتر شود، سرمایه گذار خارجی که در قدم های بعدی قرار بود در کشور خرج کند چرا باید در این کشور سرمایه گذاری کند؟ وقتی که فروش بازی در کشور این همه دچار مشکل است!»

کریمی قدوسی در تشریح گام های بعدی این فرایند گفت: «در ادامه این فرایند بازی ساز خارجی باید یک ورژن از این بازی را ایجاد کند. در نهایت در گام های پایانی این است که آنها سرمایه گذاری کنند و حتی سهام یک شرکت ایرانی را بخرند! شاید باور نکنید بعد از فیلتر کش، خیلی از رسانه های خارجی خبر آن را کار کردند و از شرکت های اروپایی و چینی بالغ بر ۱۰ تماس داشتیم که در رابطه با این قضیه بود. بحث یک بازی نیست، اصلاً چرا کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه بدون اطلاع و ریزنی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که متولی حوزه بازی رایانه ای است، به فیلتر آن اقدام کرد؟»

طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی رد شد!

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به رد پیشنهاد بنیاد برای دریافت عوارض از بازی های خارجی برای ورود به بازار ایران گفت: «سه ماه است روی این طرح مشغول کاریم. این طرح هفته گذشته در صحن علنی مجلس مطرح و رد شد. با این وضعیت عواقب بدی در سال آینده در انتظار بازی ساز ایرانی است. بازار ما سرشار از بازی های خارجی خواهد شد و ما هم در بنیاد برای حمایت از بازی ساز داخلی مجبور به اعمال محدودیت خواهیم شد. البته این قاعده در همه جای دنیا است.»

کریمی قدوسی در تشریح دلیل رأی نیاوردن این طرح در صحن علنی مجلس گفت: «علت اصلی، عدم اطلاع نمایندگان محترم مجلس است! من در این سه ماه با ۵۰ نفر از نمایندگان مجلس صحبت کردم. ایراد گرفته اند که قاجاق را زیاد می کند و ایراد دوم هم به زیرساخت فنی اشاره کرده اند که نمی توانیم این عوارض را دریافت کنیم در صورتی که این چنین نیست. این ناآگاهی مسوولان ما نسبت به تکنولوژی جدید و روز است.»



click

راه اندازی آزمایشگاهی برای بازی های کامپیوتری در ایران (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۵)

آزمایشگاه بازی های کامپیوتری شخصی به منظور ارتقا سطح کیفی بازی های تولید شده راه اندازی خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمون های این آزمایشگاه را با هدف نظارت بر کیفیت محصول نهایی طراحی کرده است.

به گزارش کلیک، آزمایشگاه بازی های کامپیوتری شخصی تا پایان سال جاری راه اندازی خواهد شد. بعد از این هر بازی رایانه ای که به منظور هر نوع حمایتی به بنیاد ملی بازی های کامپیوتری می رود، باید آزمایش های مد نظر آزمایشگاه را ابتدا انجام دهد.

از جمله این آزمون های می توان اشاره کرد به روش نصب درست بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، به انتها رسیدن صحیح و طی کردن این آزمون ها با نتیجه ی درست باعث می شود تا بازی های کامپیوتری با کیفیت بهتری روانه ی بازار گردد.

البته آزمون های آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی صرفاً برای بازی های درون شورای قیمت گذاری نبوده و سایر تهیه کنندگان این محصولات نیز می توانند در طول مسیر تولید و همین طور انتهای آن از خدمات این آزمایشگاه استفاده نمایند.



شرکت توسعه و انتشار بازی های رایانه ای
Asia3 Develop & Publish Ltd (APL)

مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۵)

مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با حمایت ویژه شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود.

سال گذشته در مسابقه مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیشترین رأی، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند. در مسابقه مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند. بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آنها رأی بدهند.

به دو نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت نازین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۲G+G ایرانسل اهدا می شود.

لیست بازی ها و به همراه کنهانشان به شرح زیر است: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... نام بازی

پلتفرم

کد بازی

راهرو: آلبازولام

Android

TGF.۱

۴۰۰

Android

TGF.۲

بازگشت : دیوار اسرار

Android

TGF.۳

شاهین

Android

TGF.۴

تیکاف ۳

Android

TGF.۵

۴۱۱۴۸ اپیزود ۳

Android

TGF.۶

۴۱۱۴۸ اپیزود ۴

Android

TGF.۷

شکاری برای انتقام

Android

TGF.۸

مسترمخ

Android

TGF.۹

دیوز

Android

TGF.۱۰

صاعقه

Android

TGF.۱۱

گشت پلیس

Android

TGF.۱۲

فازمولر

Android

TGF.۱۳

والیبال حرفه ای

Android

TGF.۱۴

نبرد سایه ها

Android

TGF.۱۵

عمود پرواز(ادامه دارد ...)

Android (ادامه خبر ...)

TGF۱۶

غیر قابل تصور

Android

TGF۱۷

شکار اردک

Android

TGF۱۸

پازل برای همه

Android

TGF۱۹

ازدهای شل و ول

Android

TGF۲۰

کلاغ شل و ول

Android

TGF۲۱

کریستالیوم

Android

TGF۲۲

ریلکسی

Android

TGF۲۳

والیبال مدرن ۲۰۱۶

Android

TGF۲۴

تا به تا

Android

TGF۲۵

جنگ زرهی

Android

TGF۲۶

سلحشوران

Android

TGF۲۷

ماشین جنگی : فرمان نبرد

Android

TGF۲۸

رالی : نیاز به دریافت

Android

TGF۲۹

هجوم دشمن

Android

TGF۳۰

بی ام وای

Android

TGF۳۱

فرا گوسفند (سوپر شیپ)

Android (ادامه دارد ...)

TGF۳۲ (ادامه خبر ...)

گوسفند دیوانه

Android

TGF۳۳

توپ ماجراجو

Android

TGF۳۴

پادشاهان جهان

Android

TGF۳۵

چدل بر روی سرعت ۲

Android

TGF۳۶

دل‌آور

Android

TGF۳۷

فرارکن تازنده بمانی

Android

TGF۳۸

هگزات

Android

TGF۳۹

آخرین بازمانده

Android

TGF۴۰

موتوری ۲

Android

TGF۴۱

سنتوری

Android

TGF۴۲

هی تاکسی

Android

TGF۴۳

ایران دریفت

Android

TGF۴۴

رالی ایرانی

Android

TGF۴۵

حریم : بخش پنجم

Android

TGF۴۶

فوتبالیست شناس

Android

TGF۴۷

شکارچی

Android

...



بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۱۳۹۸-۹۵/۱۲/۱۵)

مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با حمایت ویژه ی شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود.

سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رای، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند.

در مسابقه ی مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رای بدهند. به ۲ نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G/4G ایرانسل اهدا می شود. لیست بازی ها و به همراه کدهایشان به شرح زیر است:

دانلود نسخه PDF لیست بازی ها

نام بازی پلتفرم کد بازی راهرو: آلپراژولام Android TGF۰۱ بووم Android TGF۰۲ بازگشت: دیوار اسرار Android TGF۰۳ شاهین Android TGF۰۴ تیکاف ۴۱۱۴۸۳ Android TGF۰۵ اپیزود ۴۱۱۴۸۳ Android TGF۰۶ اپیزود ۴۱۱۴۸۳ Android TGF۰۷ شکاری برای انتقام Android TGF۰۸ مسترمخ ۴۱۱۴۸۳ Android TGF۰۹ دیپوز Android TGF۱۰ صاعقه Android TGF۱۱ گشت پلیس Android TGF۱۲ فارمولار Android TGF۱۳ والیبال حرفه ای Android TGF۱۴ نبرد سایه ها Android TGF۱۵ عمود پرواز Android TGF۱۶ غیر قابل تصور Android TGF۱۷ شکار اردک Android TGF۱۸ پازل برای همه Android TGF۱۹ ازدهای شل و ول Android TGF۲۰ کلاغ شل و ول Android TGF۲۱ کریستالووم Android TGF۲۲ ریلکس Android TGF۲۳ والیبال مدرن ۲۰۱۶ Android TGF۲۴ تا به تا Android TGF۲۵ جنگ زرهی Android TGF۲۶ سلحشوران Android TGF۲۷ ماشین جنگی: فرمان نبرد Android TGF۲۸ رالی: نیاز به دریافت Android TGF۲۹ هجوم دشمن Android TGF۳۰ بی ام وی Android TGF۳۱ فرا گوسفند (سوپر شیپ) Android TGF۳۲ گوسفند دیوانه Android TGF۳۳ توپ ماجراجو Android TGF۳۴ پادشاهان جهان Android TGF۳۵ جدل بر روی سرعت ۲ Android TGF۳۶ دلاور Android TGF۳۷ فرارکن تازنده بمانی Android TGF۳۸ هگزگان Android TGF۳۹ آخرین بازمانده Android TGF۴۰ موتوری ۲ Android TGF۴۱ سنتوری Android TGF۴۲ هی تاکسی Android TGF۴۳ ایران دریافت Android TGF۴۴ رالی ایرانی Android TGF۴۵ حریم: بخش پنجم Android TGF۴۶ فوتبالیست شناس Android TGF۴۷ شکاری Android TGF۴۸ هشتمین حمله ۲ Android TGF۴۹ راه ها Android TGF۵۰ صفر تا صد: دنده آخر Android TGF۵۱ یگان تک تیراندازها Android TGF۵۲ نبرد تانکهای کوچک Android TGF۵۳ استیم کارت Android TGF۵۴ جمیع موسیقی Android TGF۵۵ چیش Android TGF۵۶ مشکلات شیرینی Android TGF۵۷ شوت انار Android TGF۵۸ بده بقی Android TGF۵۹ چهار پلاس Android TGF۶۰ غبار Android TGF۶۱ دزد بی مزد Android TGF۶۲ زوبین Android TGF۶۳ پادشاهان کماندار Android TGF۶۴ کلاغ دریده Android TGF۶۵ دنیای اساطیر Android TGF۶۶ روبوبمب Android TGF۶۷ سرزمین یخی Android TGF۶۸ زندگی در تخم Android TGF۶۹ شاه دژ Android TGF۷۰ نبرد هور Android TGF۷۱ محله باصفا Android TGF۷۲ شیردل Android TGF۷۳ جنگی تایپ Android TGF۷۴ مرزبان Android TGF۷۵ کیونگ Android TGF۷۶ آخرین نبرد (آتلان) Android TGF۷۷ چله نشین Android TGF۷۸ تهران ترافیک Android TGF۷۹ فوتبالیگا Android TGF۸۰ نیترو Android TGF۸۱ بالیون Android TGF۸۲ بازمانده Android TGF۸۳ دوستان شاد Android TGF۸۴ دنده دو Android/iOS TGF۸۵ پهلوان و زامبی ها Android/iOS TGF۸۶ شلو ریسر Android/iOS TGF۸۷ پرسیتی Android/iOS TGF۸۸ Quiz of Kings Android/iOS TGF۸۹ آخرین شهر های شمالی Android/iOS TGF۹۰ پاندو Android/iOS TGF۹۱ جیرینگ لند Android/iOS TGF۹۲ اسکیل ایت Android/iOS TGF۹۳ خون آشوب Android/iOS TGF۹۴ دره چندضلعی Android/iOS TGF۹۵ بالهای تاریک PC/Android TGF۹۶ سفر چنگالی PC/Android TGF۹۷ زارلوان PC/Android/iOS TGF۹۸ دیگون PC/Android/iOS TGF۹۹ شتاب در شهر PC TGF۱۰۰۲ لوتی ها PC TGF۱۰۰۱ صاعقه Android TGF۱۰۲ ما Android TGF۱۰۳



بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۹۵/۱۲/۱۵ - ۱۵/۱۱/۱۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ویژه شرکت ایراتسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود. سال گذشته در مسابقه مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیشترین رأی، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند.

در مسابقه مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا ۲۰ اسفند ماه جاری، فرصت دارند تا کد مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند. بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رأی بدهند. به دو نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن چهار (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G۴G ایراتسل اهدا می شود. کاربران برای مشاهده بازی ها می توانند اینجا را کلیک کنند.



مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد؛ بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۹۵/۱۲/۱۵ - ۱۵/۱۱/۱۵)

مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: این مسابقه با حمایت ویژه ی شرکت ایراتسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود. سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رأی، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند.

در مسابقه ی مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند کد مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رأی بدهند. به ۲ نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G۴G ایراتسل اهدا می شود. لیست بازی ها و به همراه کدهایشان به شرح زیر است: نام بازی

پلتفرم

کد بازی

راهرو: آبرازولام

Android

TGF.۱

موم

Android

TGF.۲

بازگشت : دیوار اسرار

Android

TGF.۳

شاهین

Android

TGF.۴

تیکاف ۳

Android

TGF.۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۴۱۱۴۸ ایزود ۳

Android

TGF۰۶

۴۱۱۴۸ ایزود ۴

Android

TGF۰۷

شکاری برای انتقام

Android

TGF۰۸

مسترمخ

Android

TGF۰۹

دیوز

Android

TGF۱۰

صاعقه

Android

TGF۱۱

گشت پلیس

Android

TGF۱۲

فارمولر

Android

TGF۱۳

والیبال حرفه ای

Android

TGF۱۴

نبرد سایه ها

Android

TGF۱۵

عمود پرواز

Android

TGF۱۶

غیر قابل تصور

Android

TGF۱۷

شکار اردک

Android

TGF۱۸

پازل برای همه

Android

TGF۱۹

ازدهای شل و ول

Android

TGF۲۰

کلاغ شل و ول

Android

TGF۲۱

کریستالووم (ادامه دارد ...)

Android (ادامہ خبر ...)

TGF۲۲

ریلکس

Android

TGF۲۲

والیبال مدرن ۲۰۱۶

Android

TGF۲۴

تا بہ تا

Android

TGF۲۵

جنگ زرہی

Android

TGF۲۶

سلحشوران

Android

TGF۲۷

ماشین جنگی : فرمان نبرد

Android

TGF۲۸

رالی : نیاز بہ دریافت

Android

TGF۲۹

ہجوم دشمن

Android

TGF۲۰

بی ام وی

Android

TGF۲۱

فرا گوسفند (سوپر شیب)

Android

TGF۲۲

گوسفند دیوانہ

Android

TGF۲۳

توپ ماجراجو

Android

TGF۲۴

پادشاہان جہان

Android

TGF۲۵

چند بر روی سرعت ۲

Android

TGF۲۶

دلاور

Android

TGF۲۷

فراکن تازندہ ہمائی

Android (ادامہ دارد ...)

TGFr8 (ادامه خبر ...)

هگزول

Android

TGFr9

آخرین بازمانده

Android

TGFr10

موتوری ۲

Android

TGFr11

ستوری

Android

TGFr12

هی تاکسی

Android

TGFr13

ایران دریفت

Android

TGFr14

رالی ایرانی

Android

TGFr15

حریم : بخش پنجم

Android

TGFr16

**راه اندازی آزمایشگاهی برای بازی های کامپیوتری در ایران (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۹۵)**

خبرگزاری آریا - آزمایشگاه بازی های کامپیوتری شخصی به منظور ارتقا سطح کیفی بازی های تولید شده راه اندازی خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمون های این آزمایشگاه را با هدف نظارت بر کیفیت محصول نهایی طراحی کرده است. به گزارش خبرگزاری آریا، آزمایشگاه بازی های کامپیوتری شخصی تا پایان سال جاری راه اندازی خواهد شد. بعد از این هر بازی رایانه ای که به منظور هر نوع حمایتی به بنیاد ملی بازی های کامپیوتری می رود، باید آزمایش های مد نظر آزمایشگاه را ابتدا انجام دهد. از جمله این آزمون های می توان اشاره کرد به روش نصب درست بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، به انتها رسیدن صحیح و ... طی کردن این آزمون ها با نتیجه ی درست باعث می شود تا بازی های کامپیوتری با کیفیت بهتری روانه ی بازار گردد. البته آزمون های آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی صرفاً برای بازی های درون شورای قیمت گذاری نبوده و سایر تهیه کنندگان این محصولات نیز می توانند در طول مسیر تولید و همین طور انتهای آن از خدمات این آزمایشگاه استفاده نمایند.

**مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد (۱۳۹۳-۹۵/۱۲/۱۵)**

بنابر اعلام رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران جهت انتخاب بهترین بازی سال ایران از نگاه مخاطبان آغاز به کار کرده است. این مسابقه با حمایت شرکت ایرانسل برگزار می شود و شرکت کنندگان به قید قرعه، جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد. گفتمانی است سال گذشته، بیش از ۹۰ هزار نفر در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای مشارکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» ضمن کسب بیشترین رای، موفق به دریافت غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطبان شد. در مسابقه امسال نیز، از میان ۱۸۷ بازی ارسال شده به دبیرخانه جشنواره، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در (ادامه

(ادامه خبر ...) این مسابقه، تا روز جمعه، ۲۰ اسفندماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را از جدول قرار داده شده در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا این فایل PDF انتخاب کرده و به سامانه پیامکی ۲۰۰۰۰۷۱۷ ارسال کنند.

در همین حال، بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، کاربران را به رای دادن به بازی خود ترغیب کنند. ناگفته نماند که به دو نفر از شرکت کنندگان مسابقه، به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر، مودم ۳G/4G ایرانسل تعلق می گیرد.



مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۱۵)

آرتنا: مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با حمایت ویژه ی شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود.

سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رای، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند.

در مسابقه ی مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند.

علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رای بدهند.

به ۲ نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G/4G ایرانسل اهدا می شود.

لیست بازی ها و به همراه کدهایشان به شرح زیر است:

نام بازی

پلتفرم

کد بازی

راهرو: آلپرازولام

Android

TGF.۱

موم

Android

TGF.۲

بازگشت : دیوار اسرار

Android

TGF.۳

شاهین

Android

TGF.۴

تیکاف ۳

Android

TGF.۵

۴۱۱۴۸ ایزود ۳

Android

TGF.۶

۴۱۱۴۸ ایزود ۴

Android

TGF.۷

شکاری برای انتقام

Android

TGF.۸ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... مستر مخ

Android

TGF۰۹

دیپوز

Android

TGF۱۰

صاعقه

Android

TGF۱۱

گشت پلیس

Android

TGF۱۲

فازمولر

Android

TGF۱۳

والیبال حرفه ای

Android

TGF۱۴

نبرد سایه ها

Android

TGF۱۵

عمود پرواز

Android

TGF۱۶

غیر قابل تصور

Android

TGF۱۷

شکار اردک

Android

TGF۱۸

پازل برای همه

Android

TGF۱۹

اژدهای شل و ول

Android

TGF۲۰

کلاغ شل و ول

Android

TGF۲۱

کریستالیوم

Android

TGF۲۲

ریلکس

Android

TGF۲۳

والیبال مدرن ۲۰۱۶

Android

TGF۲۴

تا به تا (ادامه دارد ...)

Android (... ادامه خبر ...)

TGF۲۵

جنگ زرهی

Android

TGF۲۶

سلحشوران

Android

TGF۲۷

ماشین جنگی : فرمان نبرد

Android

TGF۲۸

رالی : نیاز به دریافت

Android

TGF۲۹

هجوم دشمن

Android

TGF۳۰

بی ام وای

Android

TGF۳۱

فرا گوسفند (سوپر شیب)

Android

TGF۳۲

گوسفند دیوانه

Android

TGF۳۳

توپ ماجراجو

Android

TGF۳۴

پادشاهان جهان

Android

TGF۳۵

جدل بر روی سرعت ۲

Android

TGF۳۶

دلاور

Android

TGF۳۷

فرارکن تازنده بمانی

Android

TGF۳۸

هگززان

Android

TGF۳۹

آخرین بازمانده

Android

TGF۴۰

موتوری ۲

Android (... ادامه دارد ...)

TGF۴۱ (ادامه خبر ...)

ستوری

Android

TGF۴۲

هی تاکسی

Android

TGF۴۳

ایران دریافت

Android

TGF۴۴

رالی ایرانی

Android

TGF۴۵

حریم : بخش پنجم

Android

TGF۴۶

فوتبالیست شناس

Android

TGF۴۷

شکارچی

Android

...

**مسابقه مردمی جشنواره گیم تهران آغاز شد (۹۵/۱۲/۱۵-۹۵/۰۱/۰۱)**

خبرگزاری آریا - بنابر اعلام رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران جهت انتخاب بهترین بازی سال ایران از نگاه مخاطبان آغاز به کار کرده است. این مسابقه با حمایت شرکت ایرانسل برگزار می شود و شرکت کنندگان به قید قرعه، جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

گفتنی است سال گذشته، بیش از ۹۰ هزار نفر در مسابقه مردمی جشنواره بازی های رایانه ای مشارکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» ضمن کسب بیشترین رای، موفق به دریافت غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطبان شد.

در مسابقه امسال نیز، از میان ۱۸۷ بازی ارسال شده به دبیرخانه جشنواره، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در این مسابقه، تا روز جمعه، ۲۰ اسفندماه فرصت دارند کد مربوط به هر بازی را از جدول قرار داده شده در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا این فایل PDF انتخاب کرده و به سامانه پیامکی ۲۰۰۰۷۱۷ ارسال کنند.

در همین حال، بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، کاربران را به رای دادن به بازی خود ترغیب کنند. ناگفته نماند که به دو نفر از شرکت کنندگان مسابقه، به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر، مودم ۳G۴G ایرانسل تعلق می گیرد.

**بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۹۵/۱۲/۱۵-۹۵/۰۱/۰۱)**

مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با حمایت ویژه ی شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزشمندی اعطا می شود.

سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رای، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند.

در مسابقه ی مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند کد مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رای بدهند.
به ۲ نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت نارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G/4G ایراتسل اهدا می شود.
لیست بازی ها و به همراه کدهایشان به شرح زیر است:

نام بازی

پلتفرم

کد بازی

راهرو: آبرازولام

Android

TGF.۱

پوم

Android

TGF.۲

بازگشت : دیوار اسرار

Android

TGF.۳

شاهین

Android

TGF.۴

تیکاف ۳

Android

TGF.۵

۴۱۱۴۸ ایزود ۳

Android

TGF.۶

۴۱۱۴۸ ایزود ۴

Android

TGF.۷

شکاری برای انتقام

Android

TGF.۸

مسترمخ

Android

TGF.۹

دیوز

Android

TGF.۱۰

صاعقه

Android

TGF.۱۱

گشت پلیس

Android

TGF.۱۲

فارمولر

Android

TGF.۱۳

والیبال حرفه ای

Android (ادامه دارد ...)

TGF۱۴ (ادامه خبر ...)

نبرد سایه ها

Android

TGF۱۵

عمود پرواز

Android

TGF۱۶

غیر قابل تصور

Android

TGF۱۷

شکار اردک

Android

TGF۱۸

پازل برای همه

Android

TGF۱۹

اژدهای شل و ول

Android

TGF۲۰

کلاغ شل و ول

Android

TGF۲۱

کریستالیوم

Android

TGF۲۲

ریلکس

Android

TGF۲۳

والیبال مدرن ۲۰۱۶

Android

TGF۲۴

تا به تا

Android

TGF۲۵

جنگ زرهی

Android

TGF۲۶

سلحشوران

Android

TGF۲۷

ماشین جنگی : فرمان نبرد

Android

TGF۲۸

رالی : نیاز به درایت

Android

TGF۲۹

هجوم دشمن

Android

TGF۳۰ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بی ام وای

Android

TGF۲۱

فرا گوسفند (سوپر شیپ)

Android

TGF۲۲

گوسفند دیوانه

Android

TGF۲۳

توپ ماجراجو

Android

TGF۲۴

پادشاهان جهان

Android

TGF۲۵

جدل بر روی سرعت ۲

Android

TGF۲۶

دلاور

Android

TGF۲۷

فرارکن تازنده بهمانی

Android

TGF۲۸

هگزات

Android

TGF۲۹

آخرین بازمانده

Android

TGF۴۰

موتوری ۲

Android

TGF۴۱

سنثوری

Android

TGF۴۲

هی تاکسی

Android

TGF۴۳

ایران دریفت

Android

TGF۴۴

رالی ایرانی

Android

TGF۴۵

حریم : بخش پنجم

Android

TGF۴۶

فوتبالیست شناس (ادامه دارد ...)

Android (ادامه خبر ...)

TGF۴۷

شکارچی

Android

TGF۴۸

هشتمین حمله ۲

Android

TGF۴۹

راه ها

Android

TGF۵۰

صفر تا صد: دنده آخر

Android

TGF۵۱

یگان تک تیراندازها

Android

TGF۵۲

نبرد تانکهای کوچک

Android

TGF۵۳

استیم کارت

Android

TGF۵۴

جعبه موسیقی

Android

TGF۵۵

چینش

Android

TGF۵۶

مشکلات شیری

Android

TGF۵۷

شوت انار

Android

TGF۵۸

بده بقی

Android

TGF۵۹

چهار پلاس

Android

TGF۶۰

غبار

Android

TGF۶۱

دزد بی مزد ۷

Android

TGF۶۲

زوبین

Android (ادامه دارد ...)

TGF۶۳ (ادامه خبر ...)

پادشاهان کماندار

Android

TGF۶۴

کلاغ دریده

Android

TGF۶۵

دنیای اساطیر

Android

TGF۶۶

روبویسب

Android

TGF۶۷

سرزمین یخی

Android

TGF۶۸

زندگی در تخم

Android

TGF۶۹

شاه دژ

Android

TGF۷۰

نبرد هور

Android

TGF۷۱

محله باصفا

Android

TGF۷۲

شیردل

Android

TGF۷۳

تایپ جنگی

Android

TGF۷۴

مرزبان

Android

TGF۷۵

کیوبنگ

Android

TGF۷۶

آخرین نبرد (آنلاین)

Android

TGF۷۷

چله نشین

Android

TGF۷۸

تهران ترافیک

Android

TGF۷۹ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... فوتبالیکا)

Android

TGF۸۰

نیشرو

Android

TGF۸۱

بالیون

Android

TGF۸۲

بازمانده

Android

TGF۸۳

دوستان شاد

Android

TGF۸۴

دنده دو

Android/iOS

TGF۸۵

پهلوان و زامبی ها

Android/iOS

TGF۸۶

شکو ریسر

Android/iOS

TGF۸۷

پرستی

Android/iOS

TGF۸۸

Quiz of Kings

Android/iOS

TGF۸۹

آخرین شهر های شمالی

Android/iOS

TGF۹۰

پاندو

Android/iOS

TGF۹۱

جیرینگ لند

Android/iOS

TGF۹۲

اسکیل ایت

Android/iOS

TGF۹۳

خون آشوب

Android/iOS

TGF۹۴

دره چندضلعی

Android/iOS

TGF۹۵

بالهای تاریک(ادامه دارد ...)

PC/Android (... ادامه خبر)

TGF۹۶

سفر جنگالی

PC/Android

TGF۹۷

زارلوان

PC/Android/iOS

TGF۹۸

دیگون

PC/Android/iOS

TGF۹۹

شتاب در شهر ۲

PC

TGF۱۰۰

لوتی ها

Android

TGF۱۰۱

صاعقه

Android

TGF۱۰۲

مدا

Android

TGF۱۰۳

گزارش زومجی از داوری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۰۱/۲۵)

روند داوری جشنواره بازی های تهران چگونه خواهد بود؟ با گزارش زومجی همراه باشید.

جشنواره بازی های تهران را از نام آن قضاوت نکنید، این جشنواره متعلق به همه مردم ایران و همه افراد بااستعدادی است که سعی دارند در زمینه بازی سازی فعالیت کنند تا کشور ما هم سهمی از خان نعمت گسترده این صنعت داشته باشد. امسال، جشنواره بازی های رایانه ای تهران با تغییرات زیادی برگزار خواهد شد؛ شاید مهم ترین تغییری که این رویداد نسبت به سال های گذشته پیدا کرده، تغییر زمان برگزاری اختتامیه آن از تابستان به زمستان است. گزارشی که پیش روی شما قرار دارد بر مبنای مصاحبه و گفتگو با مهرداد آشتیان، دبیر داوران بین المللی و علی فخار، مدیر روابط عمومی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به رشته تحریر درآمده است.

موضوع داوری، یکی از بحث های اصلی ما با متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در زوم کست مخصوص این رویداد بود. اگر هنوز با حال و هوای جشنواره امسال آشنایی پیدا نکرده اید، پیش از آن که گزارش مربوط به داوری جشنواره و اطلاعات مربوط به آن را مطالعه کنید، شما را به تماشای این زوم کست دعوت می کنیم:

دانلود ۲۶۰p | دانلود ۷۲۰p | تماشا در یوتیوب

حالا در مسیر رسیدن به اختتامیه ششمین دوره این جشنواره، به مقوله داوری این رویداد می رسیدیم. در هر رویدادی، چه مراسم اسکار باشد و چه گیم اوردز، داوری و نحوه تقسیم جوایز، یکی از مهم ترین بخش ها است و جشنواره بازی تهران هم از این قاعده مستثنی نیست. با تاخیر دو هفته ای اختتامیه جشنواره از ۵ به ۲۱ اسفند ماه، حالا تیم داوری جشنواره فرصت بیشتری برای ارزیابی بازی های ارسالی توسط شرکت کنندگان دارند، آثاری که بنا به گفته روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رشد قابل ملاحظه ای از نظر تعداد داشته و همین موضوع هم باعث تاخیر در برگزاری مراسم اختتامیه شده است.

نگاهی که برای داوری آثار برتر وجود دارد همان نگاهی است که در جشنواره های بین المللی و مطرح دیده می شود. هر داور به صورت جدا گانه فرم های اینترنتی خاص خود را دارد و مبنای فرآیندها و امتیازدهی ها همانند گذشته است و سعی شده تا به جای عوض کردن مبنای داوری ها، برخی روال ها و فرآیندها بهبود پیدا کنند. همین بهینه سازی ها و استانداردسازی ها در داوری و نحوه انتخاب آثار باعث شده تا این روند تقریباً به وضعیت ایده آل و مناسبی برسد.

اما چه ملاک هایی برای انتخاب بازی های برتر وجود دارد؟ چیزی که به نظر می رسد ملاک اصلی و خط فکری داوران جشنواره است، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جذابیت، سرگرم کننده بودن و البته یک بازی خوب بودن از جهات مختلف مانند روند بازی، طراحی هنری و فنی و پیاده سازی این طراحی ها به نحوی استاندارد است. این یعنی مهم ترین اولویت جشنواره بازی های تهران با انتخابی است که از همه نظر بازی بهتری باشد و انجام آن، تجربه ای لذت بخش و استاندارد باشد. البته این موارد در مورد بهترین بازی سال صندق می کنند، یعنی اگر بازی گرافیک فنی و هنری خوبه داشته اما از نظر گیم پلی ضعیف باشد احتمال آن برای بردن جایزه بهترین بازی سال بسیار بعید است.

البته این موضوع را هم باید در نظر گرفت که جوایز توزیمی بین بازی ها و استودیوهای مختلف، بخش های متنوعی دارد و فقط به بهترین بازی سال ختم نمی شود؛ جوایزی مانند بهترین دستاورد فنی یا بهترین دستاورد هنری به بازی هایی تعلق می گیرند که در این بخش، شاخص تر از دیگر آثار شرکت کننده باشند و دیگر کیفیت گیم پلی یا داستان در آن ها دخیل نیست. به گفته تیم دآوری این جشنواره، نگاهی که برای دآوری آثار برتر وجود دارد همان نگاهی است که در جشنواره های بین المللی و مطرح دیده می شود.

اما بحثی که همواره وجود داشته و دارد استفاده بهینه و مثبت از روند دآوری جشنواره برای بالا بردن سطح کیفیت بازی ها است. اینکه صرفاً بازی ها را ارزیابی کرده و به آن ها جایزه اعطا شود، کمکی در جهت بالا رفتن سطح کیفیت بازی های ایرانی نمی کند، به خصوص برای کشوری مثل ما که در اول راه بازی سازی قرار دارد. اینجا اتفاق خوبی که در جشنواره خواهد افتاد، کمک داوران با استفاده از نظرات تخصصی درباره نقاط مثبت و منفی بازی و البته ارائه راه کارهایی برای بهبود آن ها است.

تیم دآوری جشنواره از داوران خارجی و فیلم هایی که سال گذشته در راستای تجربه شان از بازی ها فرستادند، می گوید این که داوران خارجی در جشنواره حضور داشته باشند اتفاق خوبی است، این که آن ها هم در کنار داوران ایرانی، بازی های ایرانی را مورد ارزیابی قرار دهند هم اتفاق خوبی است اما صرف نظر از این که چه بازی برنده می شود یا بازنده، این پتانسیل باید در راستای بهبود سطح کیفی بازی های ایرانی و طرز نگاه آن ها به بازی استفاده شود. جدای از این موضوع، روند دآوری جشنواره مستقل خواهد بود. این یعنی در نهایت نظرها و نمره هایی که داوران خارجی به بازی ها می دهند به عنوان یک نظر مشورتی به کمک داوران داخلی خواهد آمد.

آن چه مهم است، استفاده بهینه از چنین رویدادهایی در جهت اعتلای بازی سازی ایران و معرفی آن به جهان است. امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارتباطات خود و شرکت در نمایشگاه های بازی سازی، ارتباط لازم را با بازی سازان برقرار کرده و همین امر هم پایه و اساس حضور داوران خارجی در جشنواره بازی های تهران بوده است. این داوران که از استودیوهای بزرگ و مختلفی برای بحث دآوری جشنواره انتخاب شده اند، کار روی بازی هایی مانند *Castle Clash* و *Where is my Water.Rayman* در کارنامه آن ها به چشم می خورد. بازی هایی که اگرچه چندان بزرگ به حساب نمی آیند اما موفقیت های مالی و جهانی بسیاری داشته اند، مولفه ای که می تواند کمک بزرگی برای بازی سازان ایرانی و البته داوران داخلی محسوب شود.

اما امسال هم مانند سال های پیش، جشنواره یک بخش مردمی هم خواهد داشت، بخشی که در آن کاربران به عنوان داور، به صورت پیامکی به بازی های محبوب خود رای می دهند تا در نهایت بازی که بیشترین رای مردمی را از آن خود کرده است به عنوان بهترین بازی مردمی سال انتخاب شود. البته این بخش به نوعی یک مسابقه هم به حساب می آید و طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای جوایز نفیسی از جمله پلی استیشن ۴ به شرکت کنندگان اهدا خواهد شد. اما پاراگراف آخر؛ دآوری مهم است و سنجش خوب از خوب تر هم چیزی است که در هر جشنواره و هر رویدادی، حائز اهمیت است اما امیدواریم تمرکز روی این موضوع ما را از اصل خودمان دور نکند. امیدواریم مسئولین برگزار کننده جشنواره اسامال دقیقاً مانند بخش دآوری، ارسال آثار یا اهدای جوایز؛ به دو اصل مهم دیگر هم نگاه ویژه ای داشته باشند.

موضوع اول، نحوه برگزار کردن این مراسم است. موضوعی که در سال های گذشته به هیچ عنوان شباهتی به یک رویداد گیمینگ نداشته و جذابیت در نازل ترین درجه قرار داشته است. نباید فراموش کنیم ما در حال سنجش بازی های رایانه ای به عنوان بزرگ ترین سرگرمی بشر و گردهم آوردن کسانی صحبت می کنیم که به این هنر اصنعت علاقه دارند؛ فرقی نمی کند، بازی ساز باشند یا صرفاً علاقه مندانی مثل من که قسمتی از وقت شان را صرف بازی کردن می کنند. همین جمعیت مخاطب کافی است تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای سعی کند مراسمی با ضرب آهنگ بالا، پرهیجان و سریع برگزار کند و کمتر نشانی از مراسم عرفه مرسوم و سنتی داشته باشد.

موضوع دوم، نگاه به اصل پیشرفت و ترقی در حوزه ای است که همه ما می دانیم چگونه می تواند ارزآوری و سودآوری داشته باشد. اگرچه برگزار کردن این رویداد قطعاً باعث ایجاد انگیزه در تیم های بازی سازی می شود و البته، بازی را به عنوان یک سرگرمی جدی معرفی می کند اما بدون شک، برگزاری سالانه این رویداد و اهدای جوایز به برترین ها به تنهایی کافی نیست. حمایت از تیم های برنده و فراموش نکردن آن ها قطعاً می تواند ما را در مسیری قرار دهد که لهستانی ها چند سال پیش در آن قرار گرفتند و مجموعه ویچر خلق شد.

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۲۱ اسفند ماه در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و زومجی هم همانطور که تا کنون به پوشش این رویداد و اخبار آن پرداخته، در این مراسم حضور خواهد داشت تا چشم و گوش شما کاربران دوست داشته باشد.



بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۹۵/۰۱/۲۵)

مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با حمایت ویژه ی شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود.

سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رای، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند.

در مسابقه ی مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رای بدهند. به ۲ نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G/4G ایرانسل اهدا می شود. لیست بازی ها و به همراه کدهایشان به شرح زیر است:

دانلود نسخه PDF لیست بازی ها

نام بازیلتفرمکد بازی راهرو: آلپرازولام AndroidTGF۰۱ پیوم AndroidTGF۰۲ بازگشت: دیوار اسرار AndroidTGF۰۳ شاهین AndroidTGF۰۴
تیکاف AndroidTGF۰۵۴۱۱۴۸۳ ایزود AndroidTGF۰۶۴۱۱۴۸۳ ایزود AndroidTGF۰۷۴۱۱۴۸۳ شکاری برای انتقام AndroidTGF۰۸۴۱۱۴۸۳ مسترمخ
AndroidTGF۰۹ دیپوز AndroidTGF۱۰ صاعقه AndroidTGF۱۱ گشت پلیس AndroidTGF۱۲ فارمولر AndroidTGF۱۳ والیبال حرفه
ای AndroidTGF۱۴ نبرد سایه ها AndroidTGF۱۵ عمود پرواز AndroidTGF۱۶ غیر قابل تصور AndroidTGF۱۷ شکار اردک
AndroidTGF۱۸ پازل برای همه AndroidTGF۱۹ اژدهای شل و ول AndroidTGF۲۰ کلاغ شل و ول AndroidTGF۲۱ کریستالیوم
AndroidTGF۲۲ ریلکس AndroidTGF۲۳ والیبال مدرن AndroidTGF۲۴ تا به تا AndroidTGF۲۵ جنگ زرهی AndroidTGF۲۶
سلحشوران AndroidTGF۲۷ ماشین جنگی: فرمان نبرد AndroidTGF۲۸ رالی: نیاز به دررفت AndroidTGF۲۹ هجوم دشمن AndroidTGF۳۰
بی ام وی AndroidTGF۳۱ فرا گوسفند (سوپر شیب) AndroidTGF۳۲ گوسفند دیوانه AndroidTGF۳۳ توپ ماجراجو AndroidTGF۳۴
پادشاهان جهان AndroidTGF۳۵ جدل بر روی سرعت ۲ AndroidTGF۳۶ دلاور AndroidTGF۳۷ فرارکن تازه دهنه بماتی AndroidTGF۳۸
هگزگان AndroidTGF۳۹ آخرین بازمانده AndroidTGF۴۰ موتور ی ۲ AndroidTGF۴۱ سننوری AndroidTGF۴۲ هی تاکسی
AndroidTGF۴۳ ایران دررفت AndroidTGF۴۴ رالی ایرانی AndroidTGF۴۵ حریم: بخش پنجم AndroidTGF۴۶ فوتبالیست شناس
AndroidTGF۴۷ شکارچی AndroidTGF۴۸ هشتمین حمله ۲ AndroidTGF۴۹ راه ها AndroidTGF۵۰ صفر تا صد: دنده آخر
AndroidTGF۵۱ یگان تک تیراندازها AndroidTGF۵۲ نبرد تانکهای کوچک AndroidTGF۵۳ استیم کارت AndroidTGF۵۴ جمیع موسیقی
AndroidTGF۵۵ چیشش AndroidTGF۵۶ مشکلات شیر ی AndroidTGF۵۷ شوت اتار AndroidTGF۵۸ بده بقی AndroidTGF۵۹
چهار پلاس AndroidTGF۶۰ غبار AndroidTGF۶۱ دزد بی مزد ۷ AndroidTGF۶۲ زوپین AndroidTGF۶۳ پادشاهان کماندار
AndroidTGF۶۴ کلاغ دریده AndroidTGF۶۵ دنیای اساطیر AndroidTGF۶۶ روبوبمب AndroidTGF۶۷ سرزمین یخی
AndroidTGF۶۸ زندگی در تخم AndroidTGF۶۹ شاه دژ AndroidTGF۷۰ نبرد هور AndroidTGF۷۱ محله باصفا AndroidTGF۷۲
شیردل AndroidTGF۷۳ تایپ جنگی AndroidTGF۷۴ مرزبان AndroidTGF۷۵ کیوبنگ AndroidTGF۷۶ آخرین نبرد(آنلاین)
AndroidTGF۷۷ چله نشین AndroidTGF۷۸ تهران ترافیک AndroidTGF۷۹ فوتبالیکا AndroidTGF۸۰ نپترو AndroidTGF۸۱ بالیون
AndroidTGF۸۲ بازمانده AndroidTGF۸۳ دوستان شاد AndroidTGF۸۴ دنده دو Android/iOSTGF۸۵ پهلوان و زامبی ها Android/iOSTGF۸۶
iOSTGF۸۷ Quiz of Kings Android/iOSTGF۸۸ پرستی Android/iOSTGF۸۹ جیرینگ لند Android/iOSTGF۹۰ اسکیل ایت Android/iOSTGF۹۱
های شمالی Android/iOSTGF۹۰ پاندو Android/iOSTGF۹۱ جیرینگ لند Android/iOSTGF۹۲ اسکیل ایت Android/iOSTGF۹۳
خون آشوب Android/iOSTGF۹۴ دره چندضلعی Android/iOSTGF۹۵ بالهای تاریک PC/AndroidTGF۹۶ سفر جنجالی PC/
AndroidTGF۹۷ زارلوان PC/Android/iOSTGF۹۸ دیگون PC/Android/iOSTGF۹۹ شتاب در شهر ۲ PCTGF۱۰۰ لوتی ها
AndroidTGF۱۰۱ صاعقه AndroidTGF۱۰۲ مفا AndroidTGF۱۰۳

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

۱۳۹۵/۱۲/۱۵

