

۱۳۹۶/۰۲/۱۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۴۴۰	دلار
▲ ۳۶	۳۵۴۱۵	یورو
▼ ۷۹	۴۱۸۷۲	پوند
▼ ۱۴۴	۲۹۰۰۱	صدین
-	۸۸۳۲	درهم امارات
▼ ۳۳	۳۲۵۹۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۵۹	دلار
۴۱۵۵	یورو
۴۸۵۵	پوند
۳۴۵۰	صدین
۱۰۳۳	درهم امارات
۱۰۷۹	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۶۴۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۷۰۰۰۰	نیم سکه
۳۷۹۹۹۹	ربع سکه

فهرست



۲	بازی های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند/ پلمپ فروشگاه های متخلف + عکس	ایران نیوزی کارتن
۲	بازی های «پلی استیشن 4» و «اکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند	زیما ZIMA
۳	جمع آوری بازی های «پلی استیشن 4» و «ایکس باکس وان» از بازار	جام جم آنلاین JameJam Online
۳	جمع آوری بازی های «پلی استیشن 4» و «ایکس باکس وان» از بازار	وب گردی ۲۰۰۳۰۳۰۳
۳	بازی های پلی استیشن 4 و اکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند	55
۴	هشدار درباره بازی های بدون هولوگرام	فنا ۵۵۵۵
۴	پلمپ فروشگاه های متخلف فروش بازی در ایران +عکس	اقتصاد نیوز
۵	پلمپ فروشگاه های متخلف فروش بازی رایانه ای در ایران	ایران آنلاین
۵	بازی های پلی استیشن 4 و اکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند؛ امحای محصولات جمع آوری شده و پلمپ فروشگاه ها + گفتگو با فروشندگان	Techera
۷	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	دنیای بازی
۸	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	حسین کراری آریا
۸	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	click
۸	برنامه نیمی از کنفرانس های نمایشگاه تی جی سی اعلام شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	خبرگزاری دانشگاه تهران آنا
۹	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	پایگاه خبری هنر honarnews.com
۱۰	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	زیما ZIMA
۱۰	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	گام
۱۱	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	گروه افق
۱۱	برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد	3aziCenter.com

۱۱

روایت مهدی فنایی از مصائب و روند ساخت ۵ قسمت از بازی ۴۱۱۴۸

باشگاه خبرنگاران

۱۳

برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد

ایران نیوز

۱۳

جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود

ایران نو

۱۴

طرح عوارض بازی های خارجی مجدداً به مجلس می رود

قوانینوز

۱۴

مراسم روز جهانی بازی های رومیزی برگزار شد

قوانینوز

۱۴

جایگاه آزمایشگاه کنترل کیفی بازی در ایران و جهان

قوانینوز

۱۵

جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۱۶

جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه ۹۶ برگزار می شود

سازمان اسناد و کتابخانه ملی

تعداد محتوا : ۲۷



خبرگزاری

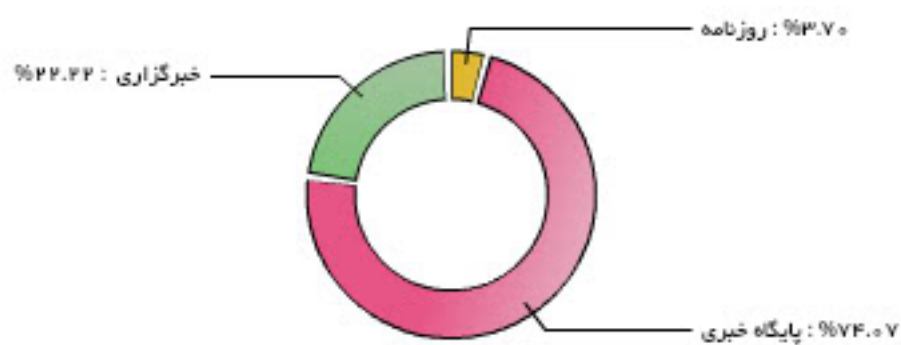
۶

پایگاه خبری

۲۰

روزنامه

۱





بازی های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند / پلمپ فروشگاه های مختلف + عکس (۱۳۹۷-۰۶/۰۴/۰۵)

بازی علی اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان که تاییده بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ندارند جمع آوری خواهند شد و با فروشندگان این بازی ها برخورد قانونی و فروشگاه آن ها پلمپ خواهد شد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازار ایران عرضه می شوند، فاقد وجاهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد. براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

فروشندگان بازی های کنسول می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

لازم به ذکر است که ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.

یک فروشنده بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان، در گفتگو با خبرنگار ایلنا گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندین بار است که قصد چنین کاری دارد تا بازی مجوز دار وارد بازار کند که در نهایت به محدود شدن گیرها و افزایش هزینه تمام شده برای بازی های کنسول های خانگی همچون پلی استیشن و اکس باکس منجر خواهد شد. همچنین پلمپ و جمع آوری بازی ها حرکتی ناشایست است چرا که همه می دانند این روزها بازی های رایانه ای در میان جوانان بسیار رایج است و نمی توان آن ها را محدود ساخت.

وی ادامه داد: بازی های کنسول و رایانه های شخصی اصلی به صورت قاچاق از کشور امارات متحده عربی همچون تمامی دستگاه های کنسول وارد بازار ایران می شود و اگر کسی بگوید در حال واردات قانونی بازی و دستگاه کنسول پلی استیشن و اکس باکس است، قطعاً دروغ می گوید! هولوگرام کردن بازی ها چندین وقت است که آغاز شده اما اجباری نبود و باید برای هولوگرام کردن و دریافت مجوز هزینه پرداخت می کردید که اگر این کار انجام بشود برخی از بازی ها فروشی غیر قانونی و بقیه با قیمتی بالاتر خواهد بود!

حال باید دید پلمپ فروشگاه های بزرگ و کوچک فروش بازی پلی استیشن و اکس باکس به کجا خواهد رسید و شاید در آینده ای نزدیک شاهد ایجاد سایت های فروش اینترنتی یا یک رایگان برای بسیاری از بازی هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل وجاهت و ... به آن ها مجوز نمی دهد اما در میان گیرهای ۱۴ تا ۲۵ ساله بسیار محبوب هستند باشیم که این اتفاق کلاهبرداری و ایجاد بازار سیاه را نیز به دنبال خواهد داشت.



بازی های «پلی استیشن ۴» و «اکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۱۳۹۷-۰۶/۰۴/۰۵)

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجاهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.



اطلاعیه ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز جمع آوری بازی های «پلی استیشن ۴» و «ایکس باکس وان» از بازار (۹۶/۰۲/۰۵-۹۶/۰۳/۰۵)

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و ایکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهات قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند. این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند. ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.



اطلاعیه ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز جمع آوری بازی های «پلی استیشن ۴» و «ایکس باکس وان» از بازار (۹۶/۰۲/۰۵-۹۶/۰۳/۰۵)

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و ایکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهات قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش گروه وبگردی ۲۰۹۳۰: به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند. این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند. ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.
منبع: جام جم



بازی های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۹۶/۰۲/۰۵-۹۶/۰۳/۰۵)

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازار ایران عرضه می شوند فاقد وجهات قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد. براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

هشآنلاین :

فروشندگان بازی های کنسول می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند. لازم به ذکر است که ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود. یک فروشنده بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان ، در گفتگو با خبرنگار ایلنا گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندین بار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است که قصد چنین کاری دارد تا بازی مجوز دار وارد بازار کند که در نهایت به محدود شدن گیرمها و افزایش هزینه تمام شده برای بازی های کنسول های خانگی همچون پلی استیشن و اکس باکس منجر خواهد شد. همچنین پلمپ و جمع آوری بازی ها حرکتی ناشایست است چرا که همه می دانند این روزها بازی های رایانه ای در میان جوانان بسیار رایج است و نمی توان آن ها را محدود ساخت.

وی ادامه داد: بازی های کنسول و رایانه های شخصی اصلی به صورت قاچاق از کشور امارات متحده عربی همچون تمامی دستگاه های کنسول وارد بازار ایران می شود و اگر کسی بگوید در حال واردات قانونی بازی و دستگاه کنسول پلی استیشن و اکس باکس است، قطعاً دروغ می گوید! هولوگرام کردن بازی ها چندین وقت است که آغاز شده اما اجباری نبود و باید برای هولوگرام کردن و دریافت مجوز هزینه پرداخت می کردید که اگر این کار انجام بشود برخی از بازی ها فروش غیر قانونی و بقیه با قیمتی بالاتر خواهد بود!

حال باید دید پلمپ فروشگاه های بزرگ و کوچک فروش بازی پلی استیشن و اکس باکس به کجا خواهد رسید و شاید در آینده ای نزدیک شاهد ایجاد سایت های فروش اینترنتی با پیک رایگان برای بسیاری از بازی هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل وجهت و ... به آن ها مجوز نمی دهد اما در میان گیرمهای ۱۴ تا ۲۵ ساله بسیار محبوب هستند باشیم که این اتفاق کلاهبرداری و ایجاد بازار سیاه را نیز به دنبال خواهد داشت.

منبع: ایلنا



فناوران

هشدار درباره بازی های بدون هولوگرام

فناوران - تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند، فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

فروشندهگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام کنند.



اقتصاد

هشدار در مورد فروش بازی های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان فاقد هولوگرام پلمپ فروشگاه های مختلف فروش بازی در ایران + عکس (۱۳۹۴-۰۲-۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروشگاه های فروش بازی هشدار داد در صورتی که بازی های عرضه شده هولوگرام نداشته باشند فروشگاه آنها پلمپ خواهد شد.

به گزارش ایلنا، تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازار ایران عرضه می شوند، فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد. براساس این اطلاعیه فروشندهگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

فروشندهگان بازی های کنسول می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

لازم به ذکر است که ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندهگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.

یک فروشنده بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان، در گفتگو با خبرنگار ایلنا گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندین بار است که قصد چنین کاری دارد تا بازی مجوز دار وارد بازار کند که در نهایت به محدود شدن گیرمها و افزایش هزینه تمام شده برای بازی های کنسول های خانگی همچون پلی استیشن و اکس باکس منجر خواهد شد. همچنین پلمپ و جمع آوری بازی ها حرکتی ناشایست است چرا که همه می دانند این روزها بازی های رایانه ای در میان جوانان بسیار رایج است و نمی توان آن ها را محدود ساخت.

وی ادامه داد: بازی های کنسول و رایانه های شخصی اصلی به صورت قاچاق از کشور امارات متحده عربی همچون تمامی دستگاه های کنسول وارد بازار ایران می شود و اگر کسی بگوید در حال واردات قانونی بازی و دستگاه کنسول پلی استیشن و اکس باکس است، قطعاً دروغ می گوید! هولوگرام کردن بازی ها چندین وقت است که آغاز شده اما اجباری نبود و باید برای هولوگرام کردن و دریافت مجوز هزینه پرداخت می کردید که اگر این کار انجام بشود برخی از بازی ها فروش غیر قانونی و بقیه با قیمتی بالاتر خواهد بود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حال باید دید پلمپ فروشگاه‌های بزرگ و کوچک فروش بازی پلی استیشن و اکس باکس به کجا خواهد رسید و شاید در آینده‌ای نزدیک شاهد ایجاد سایت‌های فروش اینترنتی با پیک رایگان برای بسیاری از بازی‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل وجهت و ... به آن‌ها مجوز نمی‌دهد اما در میان گیمرهای ۱۴ تا ۲۵ ساله بسیار محبوب هستند باشیم که این اتفاق کلاهبرداری و ایجاد بازار سیاه را نیز به دنبال خواهد داشت.



پلمپ فروشگاه‌های متخلف فروش بازی رایانه‌ای در ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به فروشگاه‌های فروش بازی هشدار داد در صورتی که بازی‌های عرضه شده هولوگرام نداشته باشند فروشگاه آنها پلمپ خواهد شد.

ایران آنلاین تمامی بازی‌های اصلی و وارداتی کنسول‌های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بازار ایران عرضه می‌شوند، فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع‌آوری خواهند شد. براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی‌های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی‌ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

فروشندگان بازی‌های کنسول می‌توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی‌های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

لازم به ذکر است که ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز در راستای پاک‌سازی بازار از بازی‌های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه‌ای با فروشندگان بازی‌های غیرمجاز کنسول‌ها خواهد نمود.

یک فروشنده بازی‌های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان، گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چندین بار است که قصد چنین کاری دارد تا بازی‌های مجوز دار وارد بازار کند که در نهایت به محدود شدن گیمرها و افزایش هزینه تمام شده برای بازی‌های کنسول‌های خانگی همچون پلی استیشن و اکس باکس منجر خواهد شد. همچنین پلمپ و جمع‌آوری بازی‌ها حرکتی ناشایست است چرا که همه می‌دانند این روزها بازی‌های رایانه‌ای در میان جوانان بسیار رایج است و نمی‌توان آن‌ها را محدود ساخت.

وی ادامه داد: بازی‌های کنسول و رایانه‌های شخصی اصلی به صورت قاچاق از کشور امارات متحده عربی همچون تمامی دستگاه‌های کنسول وارد بازار ایران می‌شود و اگر کسی بگوید در حال واردات قانونی بازی و دستگاه کنسول پلی استیشن و اکس باکس است، قطعاً دروغ می‌گوید! هولوگرام کردن بازی‌ها چندین وقت است که آغاز شده اما اجباری نبود و باید برای هولوگرام کردن و دریافت مجوز هزینه پرداخت می‌کردید که اگر این کار انجام بشود برخی از بازی‌ها فروش غیر قانونی و بقیه با قیمتی بالاتر خواهد بود!

حال باید دید پلمپ فروشگاه‌های بزرگ و کوچک فروش بازی پلی استیشن و اکس باکس به کجا خواهد رسید و شاید در آینده‌ای نزدیک شاهد ایجاد سایت‌های فروش اینترنتی با پیک رایگان برای بسیاری از بازی‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل وجهت و ... به آن‌ها مجوز نمی‌دهد اما در میان گیمرهای ۱۴ تا ۲۵ ساله بسیار محبوب هستند باشیم که این اتفاق کلاهبرداری و ایجاد بازار سیاه را نیز به دنبال خواهد داشت. لاینا



بازی‌های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع‌آوری می‌شوند؛ امحای محصولات جمع‌آوری شده و پلمپ فروشگاه‌ها + گفتگو با فروشندگان (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

طبق اطلاعات منتشر شده از منابع آگاه و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، بازی‌های فاقد هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای کنسول‌های خانگی معروف و پر فروش پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان از فروشگاه‌ها جمع‌آوری و امحا خواهد شد. همچنین فروشگاه‌های فروشنده این قبیل از بازی‌ها پلمپ و با آن‌ها برابر قانون رفتار خواهد شد. در ادامه با تکرار همراه باشید تا بیشتر از طرح جدید مبارزه با بازی‌های فاقد وجهت قانونی و صحبت‌های فروشندگان بازی‌های کنسول در این رابطه با خبر شوید.

به گزارش تکرار و به نقل از خبرگزاری لاینا، تمامی بازی‌های اصلی و وارداتی کنسول‌های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بازار ایران در حال عرضه است، فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور به منظور جلوگیری از دسترسی گیمرهای ایرانی به محتوای مجرمانه و خلاف قوانین شرعی جمع‌آوری خواهند شد. براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی‌های کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان باید با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی‌ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند و در صورت داشتن عناوین مجاز اقدام به دریافت هولوگرام برای فروش قانونی آن بکنند.

گفتنی است که ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز در راستای پاک‌سازی بازار از بازی‌های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه‌ای با فروشندگان بازی‌های غیرمجاز کنسول‌ها خواهد نمود تا گیمرهای ایرانی به بازی‌های خلاف شرع و فاقد وجهت قانونی دسترسی نداشته باشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و تنها از برخی از عناوین پاک و سلامت استفاده نمایند.

مهمترین نکته در رابطه با بازی هایی که می توان برای آن مجوز صادر کرد این است که تعداد آن ها تنها ۸ تا ۹ عنوان یعنی زیر یک درصد از مجموع عناوین منتشر شده برای کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان است؛ طبق گفته های یک منبع آگاه به تکرار بازی های فیفا ۱۷، PES ۲۰۱۷، تایتن فال، NEED FOR SPEED و چند عنوان دیگر تا به امروز توانستند از فیلترهای ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای عرضه به صورت قانونی و همراه با مجوز در فروشگاه های سراسر کشور مجوز دریافت کنند که این مسئله مضحک و جالب به توجه است!

خبرنگار سایت تکرار به سراغ دو فروشنده عمده و بزرگ کنسول و بازی های کنسول از جمله پلی استیشن ۴، اکس باکس وان، نیتندو سوییچ و ... و رایانه های شخصی در شهر تهران، یکی از شمال شهر و یکی از جنوب شهر تهران رفته است تا در صحبتی دوستانه نظر آن ها را در رابطه با طرح جدید مبارزه با بازی های فاقد وجاهت قانونی بپرسد که در ادامه به این بخش نگاهی خواهیم داشت؛ پس با تکرار همراه باشید.

امیر فروشنده کنسول و بازی در شمال شهر تهران در یکی از پاساژ های معروف و پر رفت و آمد شهر تهران است که علاوه بر فروش بازی و کنسول، به واردات آنها از کشور امارات متحده عربی نیز مشغول است که توانسته از عملیات خرید تا فروش را در دست داشته باشد و سود خوبی را به همین دلیل با فروش کنسول و بازی در اختیار داشته باشد. امیر در پاسخ به پرسش خبرنگار تکرار در رابطه با طرح جدید مبارزه با بازی های فاقد وجاهت قانونی گفت:

کنسول و بازی های کنسول فروش بسیار زیادی در ایران به دلیل تقاضای بالای نسل جدید دارد که باعث شده واردات آن نیز بسیار داغ و پول ساز باشد. واردات کنسول های بازی و بازی های آنها از ابتدای حضور در ایران تا به امروز به صورت غیر رسمی یا قاچاقی است؛ ما نباید لفظ قاچاق را برای این دسته از محصولات به کار ببریم چرا که آنها تولیدی در ایران ندارند و حتی واردات قانونی آنها به دلایل ارشاد و ... ممکن نیست پس راهی جز ورود غیر رسمی به ایران برای سیراب کردن یک بازار تشنه آنها برای جوانان باقی نمی ماند.

امیر خاطر نشان کرد:

فروش بازی سود دارد اما آلتور هم چشمگیر نیست اما اگر قرار باشد این وضعیت امنیتی در بازار بازی های کنسول ادامه پیدا کند، واردات و فروش بسیار سخت خواهد بود و باعث خواهد شد تا افزایش قیمت و بازار سایت های اینترنتی فروش بسیار داغ بشود چرا که فروش بازی به صورت حضوری در فروشگاه تنها به افراد مطمئن محدود خواهد شد تا مبادا خریدار یک مأمور باشد و تمامی محصولات آنها به منظور امحا و تالودسازی توقیف شود که تنها ضرر فروشنده و در نهایت به بدنه این بازار را به دنبال دارد.

مهران فروشنده بازی به صورت عمده برای پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان در منطقه افسریه در شهر تهران است که توانسته در چند وقت اخیر با قیمت و کیفیت بالای عناوین بازی های کنسول خود مشتریان زیادی از سراسر کشور و به خصوص شهر تهران را به سمت خود جذب کند؛ امیر در پاسخ به پرسش خبرنگار تکرار در رابطه با طرح جدید مبارزه با بازی های فاقد وجاهت قانونی گفت:

طرح مبارزه با بازی های غیر مجاز چندین سال است که هر چند وقت یکبار اجرا می شود و بعد از جمع کردن، امحا و جریمه فروشندگان تمام می شود و پس از چند وقت دوباره روز از نو و روزی از نو را می بینیم که برای این ستاد و بنیاد ملی بازی بسیار خجالت آور است چرا که اگر به دنبال منافع گیرها هستند چرا در عمل حرکتی را نمی بینیم و تنها فروشندگان را توبیخ و به سرمایه آنها ضرر وارد می کنید!

وی ادامه داد:

طرح های ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز کاربردی نیستند، با جمع آوری بازی، امحا، پلمپ و حتی پیگیری قضایی کاری حل نمی شود؛ باید از ریشه این موضوع را حل کرد و نگاهی به مسئله تقاضای گیرهای ایرانی داشت چرا که آنها این نوع از بازی ها که اصلا در بسیاری از موارد مشکلی هم ندارند را دوست دارند و از آنها لذت می برند پس مشکل فرهنگی است. این حرکت های اخیر نشان از ایجاد انحصار در بازی گیم برای ایجاد منافع شخصی بعضی از افراد برای فروش هولوگرام به صورت عمده و تعداد پایین و همچنین ایجاد شرکت هایی اختصاصی برای پخش بازی پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان دارد چرا که بازی های آنها قیمت بالایی از ۱۳۰ تا ۲۵۰ هزار تومان دارند پس سود بسیار خوبی در ایجاد انحصار و محدودیت برای کاربران ایرانی در انتظار برخی از سودجوها وجود دارد.

مهران در رابطه با نحوه دریافت هولوگرام گفت:

قبلا به ما گفته بودند که می توانیم برای برخی از عناوین هولوگرام بگیریم و مثل فروشگاه اینترنتی دیجی کالا اقدام به فروش بازی ها با هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ازای پرداخت مبلغ مشخصی بکنیم اما این کار را به دلیل اجباری نبودن نکردیم اما حالا که اجباری شده است ما حرفی نداریم و قطعا به دنبال دریافت هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستیم اما واقعا نمی توان با ۸ تا ۱۰ عنوان دارای هولوگرام و مجوز فروش رسمی، گیرهای ایرانی را سیراب کرد چرا که باید به دنبال حداقل ۱۰ برابر عناوین دارای هولوگرام برای پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان باشیم و در این صورت قطعا به بنیاد برای دریافت هولوگرام با هر هزینه ای به صورت عمده مراجعه می کنیم.

این فروشنده بازی های کنسول در پاسخ به پرسش پلمپ و جریمه فروشندگان گفت:

برای این طرح یک اکسپل گنجین شده از وزارت ارشاد، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نیروی انتظامی و ... انتخاب شده است که وارد فروشگاه و اقدام به جمع آوری بازی های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان می کنند و در نهایت به فروشنده می گویند که قرار است این بازی ها امحا شود و بر اساس این حکم فروشگاه شما تا اطلاع ثانوی و رای دادگاه پلمپ است که این کار باعث ورشکستگی فروشندگان کوچک و بزرگ بازی کنسول می شود؛ برای نمونه از فروشگاه ما بیش از ۳۳۷ عنوان بازی به مبلغ ۴۰ میلیون تومان را برای امحا بردند و فروشگاهمان پلمپ شده است که با رای دادگاه باید مبلغی از ۵ تا ۳۰ میلیون تومان را بسته به تعداد بازی و تخلف به دولت بپردازیم تا فروشگاهمان رفع پلمپ شود. متأسفانه فروشگاه های زیادی طی چند روز اخیر در تهران پلمپ شده اند و در آخر برای مسئولین فروشگاه در پرونده شان فروش فیلم های مبتذل درج می شود که باعث می شود حکم زشتی برای آن ها باشد درحالیکه کار ما خدمت به گیرها است. مهران، فروشنده بازی در پایان گفت:

این طرح ها قبلا هم انجام شده بود و جواب نداده است؛ پس لطفا اقدامات اضافه نکنید و به این بازار که مخاطبان جوان و با شخصیتی دارد ضربه نزنید چرا که آنها خودشان می توانند تشخیص بدهند که چه نوع محتوایی برایشان بهتر است، به نظر من بهتر است همچون کشورهای خارجی همه محتوا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را بدون سانسور در اختیار آنها قرار دهید یا فروش بازی را بر اساس مجوز سنی مثل خارج از کشور بگذارید تا به این گونه بتوان گیمرها را مدیریت کرد و فروشندگان در صف اول اتهام نباشند.

در نقد حرکت جدید ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید گفت که طرح مبارزه با بازی های غیر شرعی که فاقد وجهت قانونی هستند تنها یک هدف دارد آنهم دور کردن مخاطبان صنعت گیم ایران یعنی گیمرهای ۱۳ تا ۲۸ ساله از بازی هایی که در آن زنان به شکل بدی حضور داشته باشند یا ترویج خشونت، روابط جنسی و ... که امروزه در ۹۰ درصد بهترین عناوین بازی های جهان که در ایران و جهان از نگاه گیمرها معروف هستند، شاهد هستیم. محدودیت برای گیمرهای نوجوان و جوان در حال حاضر یک داروی بیهوشی موقت است چرا که این بازی ها قطعا همواره با قیمتی ثابت یا بالاتر حضور خواهند داشت و قطعا مشتری خود را دارند به همین سبب اگر فروش قانونی و فیزیکی آن در مغازه ها مقدور نباشد، بازارهای سیاه آنلاین و سایت های فروش اینترنتی بدین منظور ایجاد خواهد شد که می توانند بازی را برای فرد مورد نظر ارسال کنند اما باید به این نکته نیز توجه داشت که فروش اینترنتی و ایجاد یک بازار سیاه قطعا احتمال کلاهبرداری و تقلب در فروش را افزایش خواهد داد که یک مسئله مهم در اقتصاد است.

در هر صورت باید گفت که طرح ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز و با هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور جلوگیری از انتشار بازی های فاقد وجهت قانونی طرح جدیدی نیست و این طرح ها در سالیان گذشته چندین بار توسط نهادهای مشابه و در انواع مختلف به صورت گسترده انجام شده است و بسیاری از بازی های اصلی از سطح شهر های ایران جمع آوری و امحا شد که این کار حتی آمار فروش بازی های محبوب از نگاه جوانان که از نظر قوانین اسلامی دارای وجهت قانونی و شرعی نیست را پایین بیاورد و باید دید که آیا این طرح می تواند عملکرد مثبتی داشته باشد یا تنها یک حرکت اضافه و تکراری از برخی از نهادهای مسئول است که دوباره حس مسئولیت آنها در قبال جامعه و جوانان به سراغشان آمده یا به دنبال منافعی از این طریق هستند تا از این موقعیت سو استفاده نکنند! این سوالی است که تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مسئولان باید پاسخ دهند!

نظر شما در رابطه با این طرح چیست؟ آیا با محدود کردن گیمرهای ایرانی می توان کاری از پیش برد؟ این طرح چه تاثیری در حوزه بازی خواهد داشت؟! تهیه و گردآوری: تکرا



برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۴-۰۵/۰۴/۱۳۹۴)

برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت.

کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد.

۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند.

سخنرانانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند.

نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.

```

۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e {padding:۰px;margin:۰;padding-top:۱۵px;important;padding-bottom:۱۵px;important;width:۱۰۰%;display:block;font-weight:bold;background-color:#۹۵A۵A۶;border:۰px solid #C۰۳۹B;important;text-decoration:none}.۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e:active,۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e:hover {opacity:۱;transition:opacity ۲۵۰ms;webkit-transition:opacity ۲۵۰ms;text-decoration:none}.۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e {transition:background-color ۲۵۰ms;webkit-transition:background-color ۲۵۰ms;opacity:۱;transition:opacity ۲۵۰ms;webkit-transition:opacity ۲۵۰ms}.۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e .ctaText {font-weight:bold;color:#C۰۳۹B;text-decoration:none;font-size:۱۶px}.۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e .postTitle {color:#۰۰۰;text-decoration:underlineimportant;font-size:۱۶px}.۱۲۶۵c۰۴ab۰۶c۴aa۶bd۰d۱۵۵۲faac۷۸۵۹e:hover .postTitle {text-decoration:underlineimportant
  
```

بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند



برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵)

خبرگزاری آریا - برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد. به گزارش خبرگزاری آریا، به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت.

کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد. ۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند. سخنرانانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند.

نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.

منبع خبر: کلیک



برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵)

برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد. به گزارش کلیک، به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت.

کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد. ۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند. سخنرانانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند.

نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



چند خبر فرهنگی؛ برنامه نیمی از کنفرانس های نمایشگاه تی جی سی اعلام شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵)

تهران-ایرنا- برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران (تی جی سی) مشخص شد.

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن روی سایت این رویداد قرار گرفت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد.

۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سخنرانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند. نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۴-۰۶/۰۷-۱۳۹۴)

برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت. کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد. ۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند. سخنرانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند. نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۴-۰۶/۰۷-۱۳۹۴)

برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت. کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد. ۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند. سخنرانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند. نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



با حضور سخنرانانی مطرح از ۸ کشور جهان؛ برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۴-۰۲/۰۱/۰۹)

خبرایران: برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت.

کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد.

۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند.

سخنرانانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند.

نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.telhrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۴-۰۲/۰۱/۰۹)

برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت.

کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد.

۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند.

سخنرانانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند.

نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.telhrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



روایت مهدی فتابی از مصائب و روند ساخت ۵ قسمت از بازی ۴۱۱۴۸ (۱۳۹۴-۰۲/۰۱/۰۹)

در سال های گذشته بازی سازی در ایران رونق گرفته و تولیدکنندگان ایرانی در بازار داخلی و حتی خارجی بسیارخوش درخشیدند. ناگفته نماند که فراگیر شدن تلفن های هوشمند یکی از عوامل موثر در درخشش بازی سازان ایرانی بوده و هست.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ یکی از نقدهایی که به اکثر بازی های ایرانی وارد می شود، تکراری بودن موضوع و محتوای آن ها است. یعنی گیمر یا در محیط مسابقات ورزشی قرار می گیرد و یا بازی های فکری که اغلب نمونه های خارجی آن ها به وفور وجود دارند با آب و رنگ جدید مخاطب را برای مدت کوتاهی سرگرم می کند.

اما بازی «۴۱۱۴۸» از معدود بازی های ایرانی است که با موضوع منحصر به فرد و جذابی ارایه شده است و توانسته در سال های اخیر نظر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاقه مندان بسیاری را به سوی خود جلب کند. در کمتر از سه سال گذشته ۴ قسمت از این بازی روانه بازار شده و در این مدت توانسته هواداران بسیاری برای خود دست و پا کند.

اما این بازی چگونه ساخته شده است و چه عواملی باعث استقبال گیم ها از آن شده است؟
برای پاسخ به این سوال و اطلاع از پشت پرده این بازی رازآلود پای صحبت های مهدی فنائی سازنده آن نشستیم که در ادامه آن را می خوانید.
۴۱۱۴۸ توسط چه کسانی ساخته شده و سبک آن چیست؟

این محصول به طور مستقل طراحی شده است و به تنهایی تمام مراحل ساخت و عرضه آن را بر عهده داشتیم. سبک بازی نیز ماجراجویی و رازآلود است که در ۴ اپیزود ساخته و منتشر شد که اپیزود آخر آن نیز شهریور ماه سال گذشته راهی بازار شد.

استقبال از این بازی چگونه بوده است و آیا درآمدزایی آن نسبت به سرمایه اولیه راضی کننده بود؟
سه نسخه اول این بازی کاملاً رایگان بود و آمار چندانی از میزان استقبال آن در دسترس نیست. (هر قسمت بر اساس آمار مارکت ها، نزدیک به ۱۰۰ هزار دانلود داشته است) اما نسخه چهارم که غیر رایگان عرضه شد با استقبال خوبی مواجه شده و راضی کننده بود. البته متأسفانه نسخه چهارم نیز به طور غیر رایگان از طریق برخی کانال ها و وب سایت ها عرضه شد که با توجه به این موضوع نمی توان آمار دقیقی از تعداد گیم های آن ارایه کرد.
این بازی چون به تنهایی توسط خودم ساخته شد هزینه چندانی نداشت و با توجه به این موضوع می توان گفت تا به حال درآمدزایی مناسبی داشته است.

کمی از ماجرای بازی بگوئید و پایان این بازی چگونه خواهد بود؟ ماجرای این بازی به کجا ختم می شود؟
این بازی مناسب افراد زیر ۱۸ سال نیست، چون محیطی رازآلود و کمی ترسناک دارد. ماجرای آن نیز از جایی شروع می شود که شخصی در ساختمان خرابه ای به هوش می آید و در حالی که هویت خود را به یاد نمی آورد سعی می کند از ساختمان فرار کند. این شخص عامل نفوذی است که تلاش می کند به گروه های خرابکار وارد شود و اهداف شوم آن ها را خنثی کند.

فکر می کنم اگر پایان داستان گفته نشود جذابیت بیشتری داشته باشد و تنها به این اشاره می کنم که پایان متفاوتی دارد.

آیا به فکر ادامه تولید این بازی هستید و گیم ها می توانند منتظر نسخه پنجم آن باشند؟

هنوز تصمیم قطعی برای ادامه ماجرا ندارم از یک سو معتمد ادامه آن مخاطب را دل زده می کند و شاید استقبال چندانی از نسخه های جدید نشود. از سوی دیگر انتشار نسخه های غیرقانونی و رایگان آن انگیزه را برای تولید ورژن ها جدید از بین برده است.

البته ماجرا این بازی طوری است که می توان آن را ادامه داد و شاید روزی تصمیم بگیرم تا نسخه جدید آن را بسازم، اما در حال حاضر مشغول ترجمه این بازی به انگلیسی هستم تا بتوان آن را در مارکت های اندرویدی خارجی نیز ارایه داد و بعد از آن در نظر دارم تا نسخه iOS آن را برای کاربران دستگاه های شرکت اپل ارایه کنم. شاید بعد از این کارها مشغول طراحی نسخه جدید شوم شاید هم نه. همزمان کار بر روی طراحی اولیه بازی جدیدی را نیز شروع کرده ام.

شما چگونه وارد صنعت بازی سازی شده اید و جوامعی که علاقه به تولید بازی دارند برای ورود به این عرصه چه کارهایی باید انجام دهند؟

من در رشته هنرهای تجسمی درس خوانده ام و حالا نیز مشغول تدریس هستم و دوره های آکادمیک چندانی در زمینه تولید بازی ندیده ام. حدود ۱۰ سال پیش برای ورود به صنعت بازی با علاقه شخصی و با جستجو در اینترنت و انجمن های بازی سازی توانستم آندوخته هایی به دست بیاورم و با ساخت بازی های ابتدایی تجربیاتی به دست آوردم که رفته رفته این تجربیات بیشتر و پیشرفته تر شد.

متأسفانه تحصیلات آکادمیک خاصی در این زمینه وجود ندارد و حتی دانشگاه ها نیز آموزش هایی در این زمینه به دانشجویان ارایه نمی کنند و علاقه مندان باید با مطالعات و تجربیات خودشان پا به این عرصه بگذارند. در حال حاضر یکسری کلاس های آموزشی برگزار می شود که بیشتر آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای شکل می گیرد و مرجع خاصی دیگری در این زمینه وجود ندارد. به نظرم برای توسعه صنعت بازی باید این آموزش ها را گسترش داد. به عنوان مثال دانشجویانی به خارج از کشور بروند و دوره های آموزشی ببینند و سپس در ایران کلاس هایی در دانشگاه ها و آموزشگاه ها ایجاد شود تا از اطلاعات این اشخاص بهره گرفته شود.

صنعت گیم ایران را چگونه می بینید و فکر می کنید گیم ها حاضر به پرداخت هزینه برای خرید محصولات ارایه شده هستند؟

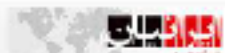
حلی چند سال اخیر زمینه برای خرید بازی محیا شده است و آمارها نشان می دهند که کاربران حاضر به پرداخت هزینه برای خرید محصولات هستند. اما این ظرفیت محدود است و تجربه نشان داده که بازی های گران قیمت فروش چندان مناسبی ندارند. به عنوان مثال نسخه چهارم بازی ۴۱۱۴۸، با قیمت ۳ هزار تومان عرضه می شود و فکر نمی کنم گیم ها حاضر به پرداخت هزینه بیشتر بابت آن شوند.

تولیدکنندگان بازی برای موفقیت در این صنعت باید استراتژی مناسبی را در پیش بگیرند و چندان به دنبال ساخت بازی های رایانه شخصی (PC) نباشند؛ چون محصولات کمپانی های بزرگ خارجی در بازار ایران بسیار زیاد است که نسخه ها کرک شده آن ها با قیمت ناچیزی به فروش می رسند و گیم ها چندان به خرید محصولات داخلی تمایلی نشان نخواهند داد. اما در بازی های موبایلی این روند متفاوت است و می توان نظر گیم ها را به تولیدات داخلی جلب کرد.

به نظر بزرگ ترین مشکل پیش روی بازی سازان داخلی چیست؟

نبود قانون کپی رایت یکی از بزرگ ترین مشکلات این صنعت است و وجود آن برای سازندگان بازی به یک آرزو تبدیل شده است. در حال حاضر گیم های در سطح متوسط و مبتدی، تمایل چندانی به خرید بازی ها ندارند و ترجیح می دهند محصولات رایگان و کرک شده را از اینترنت دانلود کنند. این موضوع آسیب بزرگی به این صنعت نوظهور وارد می کند و مانع بزرگی را پیش روی سازندگان بازی قرار می دهد.

به عنوان مثال همانطور که گفتیم ۴۱۱۴۸ در بسیاری از کانال ها به طور غیرقانونی و رایگان ارایه شد که بعد از آن با مراجعه به پلیس فتا شکایتی از مدیران این کانال ها تدوین کردم اما هنوز بعد از گذشت ماه ها از این ماجرا به هیچ نتیجه ای نرسیدم و متأسفانه خاطیان همچنان به کار خود ادامه می دهند.



با حضور سخنرانانی مطرح از ۸ کشور جهان؛ برنامه نیمی از کنفرانس های تخصصی رویداد بین المللی TGC قطعی شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانیان برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس تخصصی در نخستین رویداد تجاری (BrB) صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC مشخص شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه سخنرانی ۳۰ کنفرانس از ۶۰ کنفرانس در نظر گرفته شده در نمایشگاه TGC مشخص و اطلاعات آن بر روی سایت این رویداد قرار گرفت.

کنفرانس های TGC قرار است در ۵ موضوع فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار خواهند داد.

۱۲ سخنران از میان کنفرانس های قطعی شده ایرانی و بقیه از کشورهای ژاپن، آمریکا، ترکیه، آلمان، فرانسه، کانادا و استرالیا هستند. سخنرانانی که به ایران می آیند کارنامه ی فعالیت و مدیریت در بازی های بسیار مطرح و پرفروشی هم چون League of Legends, Gears of War, Call of Duty و غیره را در کارنامه ی خود دارند.

نخستین نمایشگاه TGC قرار است با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

برای اطلاعات بیشتر درباره سخنرانان و دیگر موضوعات این رویداد می توانید به سایت TGC به نشانی www.telrangamecon.com/speakers مراجعه کنید.



ایران نو

جشنواره پروژه های دانش آموزی تیان ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود (۱۳۹۵/۰۲/۱۱)

اجتماعی - ایران نو: دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تیان و دانشگاه شهید بهشتی در روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می گردد.

به گزارش روابط عمومی تیان، الاز فطیر خورانی - دبیر این جشنواره با اعلام این خبر گفت: ثبت نام دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تیان و دانشگاه شهید بهشتی در رشته های مختلف در سه بخش غرفه های، نمایشگاهی، سمینارهای علمی و مسابقات دانش آموزی از طریق سایت www.tebyan.com از تاریخ ۱۳ آبان ماه مصادف با روز دانش آموز آغاز شد و تا پایان بهمن ماه ادامه داشت.

وی تصریح کرد: از اهداف برگزاری این جشنواره می توان به گسترش فرهنگ پژوهشگری در بین دانش آموزان، ایجاد زمینه های ظهور خلاقیت و توانایی های بالقوه دانش آموزان، ارائه و عرضه دستاوردهای پژوهشی و فناوری آینده سازان ایران اسلامی، توسعه همکاری ها و مبادلات علمی و فنی مراکز پژوهشی و دستگاه های اجرایی، ایجاد انگیزه برای بالا بردن سطح علمی جهت تولید علم و جنبش ترم افزاری، افزایش حساسیت جامعه نسبت به پژوهش و متجلی کردن نتایج آن و تبیین نقش و اهمیت بالای تفکر و پژوهش اشاره کرد.

وی بیان کرد: در این دوره از جشنواره در مجموع ۱۰ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان ثبت نام کرده اند که پس از دالوری مرحله اول و جشنواره های استانی شش هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان در قالب هزار و ۵۰۰ گروه از ۲۰ استان کشور در سه بخش به تفکیک ۳۳۰ گروه در بخش غرفه های نمایشگاهی، ۶۲۰ گروه در بخش سمینارهای علمی و ۵۵۰ گروه در بخش مسابقات دانش آموزی برای شرکت در جشنواره پایانی دعوت شدند. فطیر خورانی تصریح کرد: دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه مصادف با هفته معلم در دانشگاه شهید بهشتی تهران با حضور ۶۰۰۰ دانش آموز دختر و پسر از هر سه مقطع تحصیلی دبستان، دوره اول و دوم متوسطه برگزار می شود.

وی یادآور شد: در بخش مسابقات گرایش هایی همچون هوافضا (راکت آبی، گلایدر، هاورکرافت)، رباتیک (مسیریاب، جنگجو، نمایشی، همکار)، سازه های ماکارونی و بالاسای، فوتومیکروگراف، مکاسیستم، ماشین های کمیکار، ابرجباب، بازی سازی، برنامه نویسی و کاپ فیزیک ایران و ... برگزار خواهد شد. همچنین در بخش سمینارها و غرفه های نمایشگاهی دانش آموزان می توانند در شاخه های مختلف علوم همچون فنی مهندسی، علوم اجتماعی و انسانی، علوم پایه، هنر و معماری، معارف اسلامی، زیست فناوری، علوم زیستی و پزشکی و تاتو شرکت کنند.

دبیر جشنواره تصریح کرد: دستاوردها و پروژه های دانش آموزان توسط اساتید دانشگاه دالوری خواهد شد و گروه های برگزیده علاوه بر اهدای جوایز نفیس تقدی، تندیس ویژه ابداعات و اختراعات موسسه تیان را نیز دریافت می کنند. در دوازدهمین دوره این جشنواره پنجمین دوره مسابقات کاپ فیزیک ایران با حمایت دانشگاه صنعتی شریف و مسابقه بازی سازی در دو گرایش بازی های کامپیوتری و بازی های تلفن همراه و تبلت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح دانش آموزی برگزار خواهد شد.

وی بیان کرد: در دوازدهمین دوره جشنواره شاهد رشد ۳۰ درصدی بودیم و البته به لحاظ کیفیت هم شاهد پروژه های مناسبی نسبت به دوره های گذشته بودیم. فطیر خورانی اظهار کرد: یکی دیگر از اهدافی که تیان برای برگزاری این جشنواره در نظر گرفته است این بوده که دانش آموزان به واسطه این پروژه جذب سایت تیان شوند و بتوانند از محتوای دینی و مذهبی سایت بهره مند شوند. (ادامه دارد ...)

ایران نو

(ادامه خبر ...) وی افزود: در این جشنواره علاوه بر مباحث علمی موضوع رعایت مباحث فرهنگی در گروه‌ها بسیار اهمیت دارد و در بخش دیگری از گروه‌هایی که حجاب، نظم و انسجام را در گروه رعایت کرده‌اند، پس از مراسم اختتامیه از گروه‌های برتر تقدیر خواهد شد. علاقه‌مندان می‌توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر به آدرس مستقیم project.vr.tebyan.net مراجعه نمایند.



قوانینوز

طرح عوارض بازی های خارجی مجدداً به مجلس می رود (۱۳۹۵-۰۲/۰۲/۱۳۹۵)

یک نماینده مجلس گفت: طرح عوارض بازی های خارجی، موضوع مهمی است که باید نسبت به آن اهتمام داشته باشیم و تلاش خواهیم کرد این طرح مجدداً در مجلس مورد بررسی قرار بگیرد.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به نقل از ایکنه، اواخر سال گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای طرحی مبنی بر اینکه عوارض بازی های خارجی صرف حمایت از بازی های ایرانی شود را به کمیسیون فرهنگی ارائه کرد تا پس از تصویب در کمیسیون فرهنگی به کمیسیون تلفیق بودجه ۹۶ ارائه شود و در آنجا مورد بررسی قرار بگیرد که متأسفانه و علی رغم مذاکرات صورت گرفته با بیش از ۲۰ نماینده مجلس اما به سرانجام نرسید.

سرویس اجتماعی ایکنه این موضوع را از زهرا سعیدی، نماینده مجلس شورای اسلامی که روز گذشته مهمان خبرگزاری بین المللی قرآن بود، جویا شد و وی با اشاره به این موضوع که بازی های رایانه ای، مهم ترین رسانه به شمار می روند، گفت: بازی های رایانه ای موضوع بسیار مهمی است و باید توجه ویژه ای نسبت به آن داشته باشیم که متأسفانه تا کنون فکر جدی برای آن نکرده ایم.

وی افزود: به بازی سازان قول می دهم که حتماً این طرح را در مجلس مطرح کنیم تا بتوانیم موضوع عوارض بازی های خارجی را به سرانجام برسانیم.

گفتنی است: بازی های خارجی به کرات در کشور منتشر می شود و سودهای هنگفتی را نصیب خود می کند درحالی که فروش بازی های ایرانی یک پنجم بازی های خارجی است و روز به روز تضعیف می شوند.



قوانینوز

مراسم روز جهانی بازی های رومیزی برگزار شد (۱۳۹۵-۰۲/۰۲/۱۳۹۵)

مراسم روز جهانی بازی های رومیزی امسال نیز همچون سال گذشته در تهران و چند شهر دیگر برگزار شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به گزارش روابط عمومی انستیتو ملی بازی سازی، در این مراسم که با یک روز تاخیر در روز جمعه هشتم اردیبهشت در انستیتو ملی بازی سازی و چند کافه بطور همزمان برگزار شد، داوران بازی های رومیزی گرد هم آمدند تا ضمن کسب تجربه بازی گروهی، با بازی های جدید رومیزی آشنا شوند.

این مراسم با عنوان (International Tabletop Day (ITTD) هر ساله در تاریخ ۲۹ آوریل در کشورهای مختلف جهان بطور همزمان برگزار می شود و از سال گذشته به همت انستیتو ملی بازی سازی و تلاش تیم رومیز در ایران نیز برگزار شده و دوست داران بازی های رومیزی را گرد هم می آورد.

امسال در رویداد «روز جهانی بازی های رومیزی» دو سانس بازی نقش آفرینی (به طور مشخص D&D / Dungeons & Dragons) در انستیتو بازی شد که اولی با رول مستری «کیارش پورهادی» و دیگری به رول مستری «شهریار اصولی» بود.



قوانینوز

جایگاه آزمایشگاه کنترل کیفی بازی در ایران و جهان (۱۳۹۵-۰۲/۰۲/۱۳۹۵)

در بازی سازی همواره اشتباهات و نارسایی های فنی وجود داشته و دارند. آن چه اصطلاحاً «باگ» خوانده می شود، می تواند همچون آفتی کشنده گریبان گیر بازی ها شود و یک پروژه ی خلاقانه و کارآمد را بدون زحمت و در کمال بی رحمی از پا در آورد. اما همان طور که می دانید پیشگیری همواره بهتر از درمان است و این در مورد باگ های بازی ها و اپلیکیشن ها هم صدق می کند. اساساً به همین خاطر است که کنترل و تضمین کیفیت شکل گرفته و مراکز توسعه یافته و متخصصی برای پیدا کردن باگ ها و گزارش آن ها جهت رفع اشکال و آفت زدایی به وجود آمده اند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، عیب یابی بازی های رایانه ای، اگرچه قدمتی به اندازه ی تاریخ این صنعت دارد، در یک دهه ی گذشته همگام با پیشرفت های بازی ها رشد و توسعه پیدا کرده است. اگر در ابتدا بازی ها آن قدر ساده، محدود و یک وجهی بودند که سازنده می توانست با چند بار مرور کردن مراحل، خود عمده ی ایرادات بازی را بیابد و برای حل آن ها دست به کار شود، امروزه با چند وجهی شدن بازی ها، پیچیدگی ها، طولانی تر شدن و وسعت زیاد آن ها، چنین کاری ممکن نیست. برای پیدا کردن ایرادات یک بازی، نیاز به تیمی متخصص و متشکل از تعدادی افراد زنده است که بازی را با بی رحمی خاصی مورد آزمایش قرار داده و لیست کاملی از باگ ها و ایرادات بازی را به تیم سازنده تحویل دهند. پروسه ای پیچیده و دارای مراحل و متدهای متعدد و متفاوت که تحت عنوان «کنترل کیفیت» یا «تضمین کیفیت» شناخته می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) روش مرسوم برای کنترل کیفیت بازی ها، اجرای آن ها بر روی سخت افزارهای متداول است در حالی که از یک نفر به عنوان آزمایش کننده ی بازی استفاده می شود. «گیم تستر» برای این که موفق شود ایرادات ریز و درشت بازی را پیدا کرده و گزارش دهد، مجبور است مدت بسیار زیادی را در بازی بگذراند و به انجام کارهای مختلف بپردازد. گیم تسترها معمولاً روش های خاصی برای پیدا کردن ایرادات بازی ها دارند و با توجه به نوع و ساختار بازی می دانند که بهترین راه برای پیدا کردن عمده ی ایرادات بازی ها کدام است. برای انجام آزمایش بر روی بازی ها -و اخیراً اپلیکیشن ها- نیاز است تا مقدمات اجرای این عملیات فراهم شود. برای این منظور موسساتی شکل گرفته اند که بازی سازان بزرگ معمولاً آن ها را برای انجام آزمایشات و عیب یابی بازی های خود انتخاب می کنند. این مراکز به صورت رسمی و (در اکثر اوقات) غیررسمی «آزمایشگاه بازی» نامیده می شوند.

با وجود این که استودیوها و ناشرین بزرگ این صنعت خود دارای تیم های کنترل کیفیت هستند، به دلیل پیچیدگی های زیاد، این کار برای همه مقصور نیست. آزمایشگاه های بازی در دنیا برای عیب یابی بازی ها معمولاً تعداد قابل توجهی دستگاه های اجرا در اختیار دارند. انجام آزمایش بر روی انواع رایانه های شخصی (پی سی ها) با کانفیگ های مختلف و پردازنده های متفاوت (یکی از بخش های بسیار مهم کنترل کیفیت بازی ها به شمار می رود. همچنین امروزه این آزمایشگاه ها برای کنترل کیفیت بازی های موبایلی و اپلیکیشن ها، باید تعداد قابل توجهی از مدل های مختلف دستگاه های هوشمند (تلفن های همراه و تبلت ها) را در اختیار داشته باشند. مسلماً برای هر کدام از این دستگاه ها، مشخصاتی تعریف شده است و یک آزمایش کننده مسئول انجام بازی بر روی آن است تا بر اساس این مشخصات، پاسخ دهی بازی یا اپلیکیشن را اندازه گیری کرده و گزارش دهد.

البته تنها وظیفه ی آزمایشگاه های بازی، سنجش کیفیت و اعلام لیست ایرادات و باگ ها نیست. آزمایشگاه های بازی در قسمتی از کار خود، به این که آیا گیم پلی بازی مفرح و سرگرم کننده است یا نه هم می پردازند. در آزمایشگاه های مدرن علاوه بر ایرادات بازی ها به کیفیت مراحل و سرگرم کنندگی نیز پرداخته می شود و متخصصانی در این زمینه برای انجام این مهم به کار گرفته می شوند که می توانند با اظهارنظرهای تخصصی خود، بازی ساز را برای بهبود بازی راهنمایی کنند.

شرکت SQS که در سال ۱۹۸۲ در آلمان افتتاح شد، امروزه یکی از بزرگ ترین، معتبرترین و پیشرفته ترین آزمایشگاه های کنترل کیفیت محصولات نرم افزاری و بازی ها در دنیا است. این شرکت با سابقه ای ۴۰ ساله، اکنون از صفر تا صد کنترل کیفیت محصولات را بر عهده می گیرد و با پیشنهادات تخصصی خود موفقیت در بازار جهانی را ضامن می شود. «هاینز بونس» و «رودالف ون مگن» وقتی این شرکت را پایه گذاری می کردند هیچ ایده ای نداشتند که کسب و کارشان به این سرعت پیشرفت خواهد کرد. امروزه این شرکت در سراسر دنیا دفاتری دارد که به انجام امور می پردازند. شرکت GLI نمونه ی دیگری از آزمایشگاه های بازی و نرم افزار است که امروزه در تمام دنیا شعبه دارد.

آزمایشگاه های بازی ممکن است ساز و کار کاملاً مشابهی نداشته باشند، اما در نهایت کیفیت بازی را تضمین می کنند. هر محصولی که بتواند به سلامت از این ساز و کار خارج شود، گواهینامه ی تضمین کیفیت دریافت خواهد کرد. گواهینامه ای که تضمین می کند ورود این محصول به بازار هم برای تولید کننده و هم برای مصرف کننده سودمند خواهد بود و هیچ کدام از طرفین ضرر نخواهند کرد. آشنایی با گپ لب

«گپ لب» نمونه ی ایرانی آزمایشگاه های بازی است که در همین خط حرکت می کند. این مجموعه کنترل کیفیت برای بازی ها و اپلیکیشن ها در نظر گرفته شده است و مجهز به امکانات اولیه و نیز متخصصین در زمینه ی بازی سازی و کنترل کیفیت است. از شروع به کار این موسسه در سال ۹۴ زمان زیادی نمی گذرد. گپ لب، متناسب با نیاز بازی سازان داخلی زیرساخت های کنترل کیفیت بازی ها و اپلیکیشن های موبایل را فراهم کرده است و خدمات گسترده ای را ارائه می دهد.

اولین نکته ای که در مورد این آزمایشگاه بازی برجسته به نظر می رسد مجهز بودن این آزمایشگاه به حدود ۸۰ دستگاه هوشمند مختلف (تلفن همراه و تبلت) برای انجام تست بازی ها و اپلیکیشن های موبایلی است. محصولاتی که در حال حاضر بیشترین تولید نرم افزاری در داخل کشور را تشکیل می دهند. این آزمایشگاه بازی همچنین به بازی سازان امکان استفاده از تمامی تجهیزات خود را می دهد و آن ها همچنین می توانند بنا به درخواست خود از تست تخصصی تیم آزمایش گپ لب نیز استفاده کنند.

کنترل کیفیت تنها خدمتی که این آزمایشگاه بازی ارائه می دهد نیست، بلکه تیم تخصصی گپ لب متشکل از افراد با سابقه در زمینه ی بازی و بازی سازی به مشتریان خدمات مشاوره ای نیز ارائه می دهند. مشاوره و همراهی تیم پشتیبان در تمام مراحل ساخت بازی یا اپلیکیشن یک خدمت ویژه برای یک آزمایشگاه بازی به شمار می رود. گپ لب همچنین در نهایت گواهی نامه ی تضمین کیفیت محصول را به بازی سازان ارائه می دهد. این گواهینامه که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای صادر می شود، تایید می کند که محصول، موفق به گذراندن آزمایش های سازگاری و کنترل کیفیت در این آزمایشگاه شده است.



جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۴)

دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، الاز فطیر خورانی، دبیر جشنواره، با اشاره به زمان جشنواره گفت: دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

وی افزود: ثبت نام دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در رشته های مختلف در سه بخش غرفه های: نمایشگاهی، سمینارهای علمی و مسابقات دانش آموزی از طریق سایت تبیان www.tebyan.com از تاریخ ۱۳ آبان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ماه مصادف با روز دانش آموز آغاز شد و تا پایان بهمن ماه ادامه داشت.

دبیر دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان تصریح کرد: از اهداف برگزاری این جشنواره می توان به گسترش فرهنگ پژوهشگری در بین دانش آموزان، ایجاد زمینه های ظهور خلاقیت و توانایی های بالقوه دانش آموزان، ارائه و عرضه دستاوردهای پژوهشی و فناوری آینده سازان ایران اسلامی، توسعه همکاری ها و مبادلات علمی و فنی مراکز پژوهشی و دستگاه های اجرایی، ایجاد انگیزه برای بالا بردن سطح علمی جهت تولید علم و جنبش نرم افزاری، افزایش حساسیت جامعه نسبت به پژوهش و متجلی کردن نتایج آن و تبیین نقش و اهمیت بالای تفکر و پژوهش اشاره کرد.

وی بیان کرد: در این دوره از جشنواره در مجموع ۱۰ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان ثبت نام کرده اند که پس از دالوری مرحله اول و جشنواره های استانی شش هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان در قالب هزار و ۵۰۰ گروه از ۲۰ استان کشور در سه بخش به تفکیک ۲۲۰ گروه در بخش غرفه های نمایشگاهی، ۶۲۰ گروه در بخش سمینارهای علمی و ۵۵۰ گروه در بخش مسابقات دانش آموزی برای شرکت در جشنواره پایانی دعوت شدند.

قطر خورانی تصریح کرد: دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه مصادف با هفته معلم در دانشگاه شهید بهشتی تهران با حضور ۶۰۰۰ دانش آموز دختر و پسر از هر سه مقطع تحصیلی دبستان، دوره اول و دوم متوسطه برگزار می شود.

وی یادآور شد: در بخش مسابقات گرایش هایی همچون هوافضا (راکت آبی، گلایدر، هاورکرافت)، رباتیک (مسیریاب، جنگجو، نمایشی، همکار)، سازه های ماکارونی و پالاسی، فوتومیکروگراف، مکانیسم، ماشین های کیمکار، ابرجابه، بازی سازی، برنامه نویسی و کاپ فیزیک ایران و ... برگزار خواهد شد. همچنین در بخش سمینارها و غرفه های نمایشگاهی دانش آموزان می توانند در شاخه های مختلف علوم همچون فنی مهندسی، علوم اجتماعی و انسانی، علوم پایه، هنر و معماری، معارف اسلامی، زیست فناوری، علوم زیستی و پزشکی و ناتو شرکت کنند.

دبیر جشنواره تصریح کرد: دستاوردها و پروژه های دانش آموزان توسط اساتید دانشگاه دالوری خواهد شد و گروه های برگزیده علاوه بر اهدای جوایز نفیس نقدی، تندیس ویژه ابداعات و اختراعات موسسه تبیان را نیز دریافت می کنند. در دوازدهمین دوره این جشنواره پنجمین دوره مسابقات کاپ فیزیک ایران با حمایت دانشگاه صنعتی شریف و مسابقه بازی سازی در دو گرایش بازی های کامپیوتری و بازی های تلفن همراه و تبلت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح دانش آموزی برگزار خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی تبیان، وی بیان کرد: در دوازدهمین دوره جشنواره شاهد رشد ۳۰ درصدی بودیم و البته به لحاظ کیفیت هم شاهد پروژه های مناسبی نسبت به دوره های گذشته بودیم.

قطر خورانی اظهار کرد: یکی دیگر از اهدافی که تبیان برای برگزاری این جشنواره در نظر گرفته است این بوده که دانش آموزان به واسطه این پروژه جذب سایت تبیان شوند و بتوانند از محتوای دینی و مذهبی سایت بهره مند شوند.

وی افزود: در این جشنواره علاوه بر مباحث علمی موضوع رعایت مباحث فرهنگی در گروه ها بسیار اهمیت دارد و در بخش دیگری از گروه هایی که حجاب، نظم و انسجام را در گروه رعایت کرده اند، پس از مراسم اختتامیه از گروه های برتر تقدیر خواهد شد.

علاقه مندان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر به آدرس مستقیم project12.tebyan.net مراجعه کنند.



سید احسان

جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه ۹۶ برگزار می شود (۱۳۹۶-۰۱/۰۲/۱۴)

دبیر جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان گفت: در دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان در مجموع ۱۰ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان ثبت نام کرده اند.

به گزارش پایگاه خبری آدینه نو، نشست خبری «دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی» صبح دیروز دوشنبه ۱۱ اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ با حضور «الناز قطر خورانی» دبیر جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان و اصحاب رسانه در موسسه تبیان برگزار و در این نشست خبری «الناز قطر خورانی» دبیر جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان اظهار داشت: دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

قطر خورانی تصریح کرد: ثبت نام دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در رشته های مختلف در سه بخش غرفه های «نمایشگاهی»، «سمینارهای علمی» و «مسابقات دانش آموزی» از طریق سایت تبیان www.tebyan.com از تاریخ ۱۳ آبان ماه مصادف با روز دانش آموز آغاز و تا پایان بهمن ماه ادامه دارد.

وی خاطرنشان کرد: هدف از برگزاری دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان را می توان به گسترش فرهنگ پژوهشگری در بین دانش آموزان، ایجاد زمینه های ظهور خلاقیت و توانایی های بالقوه دانش آموزان، ارائه و عرضه دستاوردهای پژوهشی و فناوری آینده سازان ایران اسلامی، توسعه همکاری ها و مبادلات علمی و فنی مراکز پژوهشی و دستگاه های اجرایی، ایجاد انگیزه برای بالا بردن سطح علمی جهت تولید علم و جنبش نرم افزاری، افزایش حساسیت جامعه نسبت به پژوهش و متجلی کردن نتایج آن و تبیین نقش و اهمیت بالای تفکر و پژوهش اشاره کرد.

دبیر جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان عنوان داشت: در دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان در مجموع ۱۰ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان ثبت نام کرده اند که پس از دالوری مرحله اول و جشنواره های استانی ۶ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمای شان در قالب هزار و ۵۰۰ گروه از ۲۰ استان کشور در ۳ بخش به تفکیک ۲۲۰ گروه در بخش غرفه های نمایشگاهی، ۶۲۰ گروه در بخش سمینارهای علمی و ۵۵۰ گروه در بخش مسابقات دانش آموزی برای شرکت در جشنواره پایانی دعوت شدند.

وی ابراز داشت: دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه مصادف با هفته معلم در دانشگاه شهید بهشتی تهران با حضور ۶۰۰۰ دانش آموز دختر و پسر از هر سه مقطع تحصیلی دبستان، دوره اول و دوم متوسطه برگزار می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قطیر خورانی تاکید کرد: در بخش مسابقات گرایش هایی مانند هوافضا (راکت آبی، گلایدر، هاورکرافت)، رباتیک (مسیریاب، جنگجو، نمایشی، همکاری)، سازه های ماکارونی و بالایی، فوتومیکروگراف، مکالیست، ماشین های کمیکار، ابر حباب، بازی سازی، برنامه نویسی و کاپ فیزیک ایران و ... برگزار خواهد شد. همچنین در بخش سمینارها و غرفه های نمایشگاهی دانش آموزان می توانند در شاخه های مختلف علوم همچون فنی مهندسی، علوم اجتماعی و انسانی، علوم پایه، هنر و معماری، معارف اسلامی، زیست فناوری، علوم زیستی و پزشکی و نانو شرکت کنند.

وی ادامه داد: دستاوردها و پروژه های دانش آموزان توسط اساتید دانشگاه داوری خواهد شد و گروه های برگزیده علاوه بر اهدای جوایز نفیس نقدی، تندیس ویژه ابداعات و اختراعات مؤسسه تبیان را نیز دریافت می کنند. در دوازدهمین دوره این جشنواره پنجمین دوره مسابقات کاپ فیزیک ایران با حمایت دانشگاه صنعتی شریف و مسابقه بازی سازی در دو گرایش بازی های کامپیوتری و بازی های تلفن همراه و تیلت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح دانش آموزی برگزار خواهد شد.

دبیر جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان افزود: در دوازدهمین دوره جشنواره شاهد رشد ۳۰ درصدی بودیم و البته به لحاظ کیفیت هم شاهد پروژه های مناسبی نسبت به دوره های گذشته بودیم و یکی دیگر از اهدافی که تبیان برای برگزاری این جشنواره در نظر گرفته است این بوده که دانش آموزان به واسطه این پروژه جذب سایت تبیان شوند و بتوانند از محتوای دینی و مذهبی سایت بهره مند شوند.

وی در پایان گفت: در این جشنواره علاوه بر مباحث علمی موضوع رعایت مباحث فرهنگی در گروه ها بسیار اهمیت دارد و در بخش دیگری از گروه هایی که حجاب، نظم و انسجام را در گروه رعایت کرده اند پس از مراسم اختتامیه از گروه های برتر تقدیر و علاقه مندان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر به آدرس مستقیم project12.tebyannet مراجعه کنند.

بنابراین گزارش، دوازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی مؤسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در روزهای ۱۴ و ۱۵ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۲/۱۲

