

۱۳۹۶/۱۱/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	190 اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	رسالت
۲	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۳	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	بانک مهر
۳	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	پسته پرتو
۴	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	اکو آنلاین
۵	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	تی بی تی TEJARAT NEWS
۶	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	خودرو پرتو
۷	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	ارمان اقتصادی
۷	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	ارتباطات پرتو
۸	190 اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	ایران آنلاین
۹	اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند	VIEW 3
۱۰	190 اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید	pagefive
۱۰	اخذ عوارض از بازی های خارجی افزایش سطح کیفی بازی های داخلی را به همراه دارد!	Techera
۱۱	پایان مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	روزگارما
۱۲	عرضه کنندگان بازی های رایانه ای و موبایلی باید «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند	باشگاه خبرنگاران
۱۲	دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد	ZOOMG
۱۳	«کافه بازی» به حمایت از فعالان عرضه بازی های رایانه ای می پردازد	باشگاه خبرنگاران
۱۳	«کافه بازی» به حمایت از فعالان عرضه بازی های رایانه ای می پردازد	ایران
۱۴	بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقشی در مدیریت خانه بازی سازان نخواهد داشت	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

تعداد محتوا : ۲۰



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۲

۱۴

۴



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره امسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی * بی سی* و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت. بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکویازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است. اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود.

اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۶۶-۱۳۶۷-۱۳۶۸)

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین سیادحقیقی در گفت و گو با ایسنا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. در واقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سر نوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت. هر چند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کیی رایته، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف قرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دیتای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند. سیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پر بیننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

سیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده بی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقا این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

انتهای پیام

**اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۶۱/۱۱/۱۳۵۸-۱۳۵۸)**

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین سیادحقیقی در گفت و گو با ایسا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. در واقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت، هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کپی رایت، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف قرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند. سیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پریمیوم به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهنده ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

سیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده بی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقاً این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

منبع: خبرگزاری ایسا

**اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۶۱/۱۱/۱۳۵۸-۱۳۵۸)**

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین سیادحقیقی در گفت و گو با ایسا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. در واقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت. هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کپی رایت، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف فرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند. سیاحتی همچنین خاطر نشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پربیننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهند و منتافی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطر نشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

سیاحتی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده بی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقاً این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا

اکو آنلاین

اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۹۵/۱۰/۱۶)

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین سیاحتی در گفت و گو با ایسنا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. در واقع بحث اصلاً حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت. هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کپی رایت، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف فرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه (ادامه دارد ...)

اکو آنلین

(ادامه خبر ...) نیستند صیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پربیننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهندند ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

صیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده ی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقاً این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید تاثر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



تجارت NEWS

اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۹۵-۰۹/۱۱/۲۲۶)

یک بازی ساز گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین صیادحقیقی با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. به گزارش تجارت نیوز، در واقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت. هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کپی رایت، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف قرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره قلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند.

اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دیتای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند.

صیاد حقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پربیننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهندند ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد. صیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقاً این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

منبع: ایسا



اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۰۰۳۱۰۰۲۶۱-۰۳۰۳)

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین صیادحقیقی در گفت و گو با ایسا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. درواقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت. هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کیی رایست، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف قرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای مغازه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند. صیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پریننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهنده ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

صیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده ی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقاً این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

منبع: خبرگزاری ایسا

اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۰۱)

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین صیادحقیقی در گفت و گو با ایسنا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. درواقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت، هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کپی رایت، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف قرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای مزایه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند. صیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پربیننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهنده ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

صیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده بی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقا این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخل با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

انتهای پیام

اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۰۱)

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

شاهین صیادحقیقی در گفت و گو با ایسنا با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. درواقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت. هرچند این بازار در زمان لوچ دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کیبی رایته، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف قرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند. صیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پریشنده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهنده ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

صیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده ی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقاً این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخلی با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید

ایرانیان-با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره ارسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۲ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انتجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. نتجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مخصص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فعالان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره ارسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنند اکتتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. یا خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانده و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



اخذ عوارض، بومی سازی بازی ها را عادلانه می کند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

یک بازی ساز اخذ عوارض از بازی های خارجی را با هدف فراهم سازی زیرساخت ها و افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی دانست و گفت: قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

به گزارش تربیون، شاهین صیادحقیقی با اشاره به اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر حمایت از بازی های داخلی، اظهار کرد: در همین رابطه طی چند روز گذشته به همراه جمعی از بازی سازان دیداری با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت و این اقدام از ابعاد گوناگون مورد نقد و بررسی قرار گرفت. در واقع بحث اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست و هدف فراهم سازی زیرساخت ها با هدف افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی است.

وی در پاسخ به اینکه آیا این روند، بازی های موبایلی را به سرنوشت بازی های کامپیوتری دچار نمی کند، گفت: در رابطه با نشر بازی های کامپیوتری نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت، هرچند این بازار در زمان اوج دوران فعالیت خود نیز بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشت، مواردی نظیر نبود قانون کپی رایت، سیاست گذاری اشتباه حمایت مستقیم از بازی های داخلی که به روش های مختلف فرار از قانون توسط ناشران صورت می پذیرفت، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب را می طلبد و عوامل ریز و درشت بسیار که حال و روز فعلی را برای نشر بازی های PC رقم زده است، نیز باید در نظر داشت.

این بازی ساز ادامه داد: در دنیای امروزی شاید دیگر جایی برای مزایه های اجاره فیلم باقی نمانده باشد و شاید نشر فیزیکی فیلم ها و به خصوص سینمای خانگی نیز دیگر از رونق سال های گذشته برخوردار نباشد، اما سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حرکت هستند و بستر جدیدی را برای ارائه محتوا فراهم ساخته اند. اگر امروز ما شاهد شکل گیری سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمند در کشور هستیم که درآمد قابل توجهی از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی برخوردارند، باید این موضوع را نیز مد نظر داشته باشیم که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نیستند.

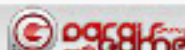
صیادحقیقی همچنین خاطرنشان کرد: حال اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوای پربیننده به تولیدکنندگان محتوا تخصیص یابد یک معامله برد-برد صورت می پذیرد و تولیدکنندگان می توانند کمک شایانی به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهنده ها کنند و منافعی چند برابری را در نهایت برای خود سرویس دهنده در بر خواهد داشت.

وی با بیان اینکه اخذ عوارض مساله عجیب و جدیدی نبوده و حتی منحصر به ایران نیست، افزود: البته قرار هم نیست محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی صورت پذیرد، تقویت قدرت مارکت های ایرانی جزو خواسته های بازی سازان ایرانی است و این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است، در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی آن عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

این بازی ساز خاطرنشان کرد: طی سال های اخیر مارکت کافه بازار به عنوان شاخص در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند، نقش بسزایی برای فعالان این عرصه ایفا کرده است و این موضوع با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها در پی داشته باشد. مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

صیادحقیقی با بیان اینکه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی تا امروز سیاست درستی در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گرفته است، افزود: این موضوع نشان دهنده ی درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی است و اتفاقا این مسیر باید، تقویت شود. بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی را شامل می شود که باید ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود بپردازد و برای کمک به زیرساخت های تولید داخلی با سازوکار نظارتی مناسب به کار گرفته شود.

پایان پیام



۱۹۰ اثر به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش پردیس گیم بروابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره ارسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۲۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فنانان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند.

در جشنواره ارسال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. با خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانند و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



اخذ عوارض از بازی های خارجی افزایش سطح کیفی بازی های داخلی را به همراه دارد!

برای خرید یک لب تاپ دانشجویی خوب چه نکاتی را باید در نظر بگیریم؟ رفع فیلتر ویز! استفاده دوباره از اپلیکیشن ویز فراهم شد. غرق شدن نفتکش ساتچی؛ آیا پایانی برای سوانح دریایی وجود دارد؟ بررسی و مشخصات فنی ب ام و ۱۳ مدل ۲۰۱۸؛ سریع، گران قیمت، شکست خورده!

یکی از بازی سازهای کشور پیروز اخذ مجوز از بازی های رایانه ای خارجی اعلام نمود که این امر می تواند افزایش سطح کیفی بازی های داخلی را به همراه داشته باشد.

چندی پیش مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اعلام نمود که قرار است جهت حمایت از بازی های داخلی، عوارضی از بازی های خارجی دریافت شود. وی همچنین ادامه داد که بازی های خارجی که از بنیاد مجوز نداشته باشند از مارکت حذف خواهند شد.

به گزارش تکرانو و به نقل از ایسنا، این بازی ساز اعلام نمود که اخذ عوارض از بازی های خارجی افزایش سطح کیفی تولیدات داخلی را باعث می شود و ادامه داد که این امر با هدف فراهم سازی زیرساخت های لازم صورت خواهد گرفت. به گفته وی این امر باعث ایجاد محدودیت در عرضه بازی های خارجی نخواهد شد و ادامه داد که این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی است و هدف اصلی از انجام این کار نیز عادلانه کردن ریسک بومی سازی است.

افزایش سطح کیفی بازی های داخلی با اخذ عوارض از بازی های خارجی صیادحقیقی در ادامه صحبت های خود در مورد اخذ عوارض از بازی های خارجی و تاثیر آن بر افزایش سطح کیفی بازی های داخلی اعلام نمود که چند روز پیش جمعی از بازی سازان با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دیداری داشته اند و موضوع اخذ عوارض از بازی های خارجی در این دیدار مورد نقد و بررسی قرار گرفته است.

وی در ادامه در این مورد اعلام نمود که هدف از این امر اصلا حمایت مستقیم از بازی ها و پروژه های ایرانی نیست بلکه هدف اصلی فراهم سازی زیرساخت های لازم و افزایش سطح کیفی بازی های داخلی و تولیدات داخلی است.

آیا سرنوشت بازی های موبایلی مانند بازی های کامپیوتری خواهد بود؟ شاهین صیادحقیقی در ادامه صحبت های خود در پاسخ به این سوال که آیا سرنوشت بازی های موبایلی مانند بازی های کامپیوتری خواهد بود اعلام نمود که نمی توان از یک زاویه به بررسی علل وضعیت فعلی نشر آن پرداخت و (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) ادامه داد که مشکلات دیگری بر سر راه رشد بازی های کامپیوتری وجود داشته است. به گفته وی این بازی ها در زمان لوچ خود نیز، بخش ناچیزی از بازار واقعی تقاضای گیم را تحت پوشش خود داشتند.

وی در ادامه به مواردی چون، نبود قانون کپی رایت مناسب، وجود سیاست گذاری های اشتباه در مورد حمایت مستقیم از بازی های داخلی که تاشران می توانستند به روش های مختلف از قوانین موجود فرار کنند، افزایش سرعت و سهولت استفاده از اینترنت که نیاز به به روزرسانی بازار و تطابق با خواسته های مخاطب داشت و همچنین سایر عوامل دیگری اشاره کرد که باعث به وجود آمدن وضعیت فعلی برای بازی های PC شده اند.

در دنیای امروز جایی برای نشر فیزیکی فیلم ها وجود ندارد! این بازی ساز در ادامه صحبت های خود در مورد افزایش سطح کیفی بازی های داخلی اعلام نمود که در دنیای امروز شاید دیگر جایی برای منازعه های اجاره فیلم و همچنین نشر فیزیکی فیلم ها وجود نداشته باشد. به گفته وی این مشاغل مانند قبل از رونق برخوردار نیستند و ادامه داد که اکنون سیستم های VOD با رشد فزاینده ای در حال رشد هستند و باعث شده اند تا بستر جدیدی برای ارائه محتوا فراهم گردد. به گفته این بازی ساز امروز در کشور سرویس های اشتراک ویدئویی قدرتمندی شکل گرفته است که درآمد قابل توجهی نیز از بخش ارزش افزوده بر دنیای مصرفی دارند. وی در ادامه اعلام نمود که البته باید این موضوع نیز مد نظر قرار گیرد که در شرایط برابر این سایت ها هرگز قادر به رقابت با غول های بین المللی این عرصه نخواهند بود.

صیادحقیقی همچنین تاکید نمود که اگر بخش اندکی از این درآمد برای تولید محتوا در اختیار تولیدکنندگان محتوا قرار گیرد، یک معامله برد-برد صورت خواهد گرفت زیرا تولیدکنندگان محتوا می توانند به افزایش میزان بازدید و تولید محتوای اختصاصی و انحصاری برای این سرویس دهنده ها کمک کنند و این امر منافعی بسیار نیز خواهد داشت.

وی ادامه داد که افزایش سطح کیفی بازی های داخلی با اخذ عوارض از بازی های خارجی ممکن خواهد شد و اعلام نمود که این امر مسأله عجیب و جدیدی نیست و حتی منحصر به کشور ایران نیز نمی باشد. به گفته این بازی ساز اخذ عوارض محدودیتی برای عرضه بازی های خارجی ایجاد نخواهد کرد و ادامه داد که این امر علاوه بر افزایش سطح کیفی بازی های داخلی باعث حفظ و تقویت قدرت مارکت های ایرانی نیز خواهد شد که این ویژگی از خواسته های بازی سازان ایرانی است.

به گفته این بازی ساز این موارد در جلسه مشترک با بنیاد ملی بازی ها نیز مطرح شده است و در اصل این عوارض تنها مشمول ناشران بازی های خارجی خواهد بود و هدف اصلی از پرداخت آن هم عادلانه کردن ریسک بومی سازی و ترجمه بازی های خارجی با تولید بازی در داخل کشور است.

کافه بازار شاخصی در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند این بازی ساز در ادامه خاطرنشان نمود که در سال های اخیر کافه بازار توانسته است شاخصی در مارکت های دیجیتال تلفن های همراه هوشمند باشد و نقش بسزایی نیز برای فعالان این عرصه داشته است و این موضوع نیز با تعامل بین مارکت ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف گذاری مناسب می تواند منافع بلندمدتی را حتی برای خود مارکت ها نیز در پی داشته باشد.

به گفته این بازی ساز مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر اهمیت و تقویت جایگاه مارکت های ایرانی اذعان دارند. بنابراین باید از تجارب گذشته نهایت بهره برداری صورت پذیرد و بهترین سازوکار برای پیشبرد مد نظر قرار گیرد.

صیادحقیقی در ادامه اعلام نمود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا امروز توانسته است تا به عنوان یک نهاد حاکمیتی، سیاست های درستی را در اعطای آسان تر مجوز به بازی های تلفن همراه به کار گیرد. به گفته وی این موضوع نشان از درک بالا از انتظار مخاطبان از مارکت های ایرانی دارد و تاکید نمود که لازم است تا این مسیر تقویت گردد.

وی در پایان تاکید نمود که بحث عوارض هم تنها ۱۰ درصد از فروش بازی های خارجی است و لازم است تا ناشر داخلی یا تولیدکننده خارجی از محل سود خود آن را پرداخت کند و این عوارض می تواند برای کمک به زیرساخت های تولید داخل یا سازوکار نظارتی به کار گرفته شود. حتما بررسی کنید: حراج پایان فصل بانی مد (فروشگاه پوشاک جین وست)



روزگرم

پایان مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای

با پایان مهلت ارسال بازی های موبایلی، بازی های رایانه ای و بازی نامه به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در مجموع ۱۹۰ اثر برای رقابت در جشنواره ارسال ثبت نام کردند.

به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش در جشنواره ارسال، ۱۸ بازی نامه، ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی برای کسب عناوین مختلف بهترین های سال با هم به رقابت خواهند پرداخت.

بازی های ژانر ساده با ۵۵ عنوان (۳۲ درصد) بیشترین تعداد آثار ارسالی را شامل می شوند و پس از آن ۴۱ بازی در ژانر اکشن، ۲۰ بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی، ۱۷ بازی در ژانر ورزشی، ۱۳ بازی در ژانر ماجراجویی، ۱۰ بازی در ژانر سکوبازی، ۴ بازی اکشن ماجراجویی و ۳ بازی نقش آفرینی به جشنواره ارسال شده است.

انجین یا موتور بازی سازی محبوب بازی سازان ایرانی هم Unity است و ۱۳۰ عنوان از بازی های ارسال شده به جشنواره از این موتور استفاده کرده اند. انجین های Game Maker با ۶ عنوان و Unreal با ۳ عنوان از دیگر موتورهای بازی سازی استفاده شده است.

نکته دیگر این که ۳۹ درصد بازی ها (۶۷ عنوان) از تهران به جشنواره ارسال شده و ۶۱ درصد بازی های ارسالی از دیگر شهرهای سراسر کشور به دبیرخانه جشنواره رسیده است که نشان می دهد بازی سازی مختص پایتخت نیست.

براساس اعلام دبیرخانه جشنواره، از هفدهم دی ماه، مرحله داوری این آثار آغاز شده و فعالان صاحب نظر داخلی و بین المللی در قالب کمیته داوری، به ارزیابی و انتخاب بهترین بازی های ایران می پردازند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در جشنواره اسفال نیز به مانند دیگر رویدادهای معتبر دنیا در این حوزه، بازی ها در ژانرهای اصلی مورد قضاوت داوران ایرانی و بین المللی قرار خواهند گرفت. آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت خواهند پرداخت و پس از آن، رای داوران برنده هر بخش و نامزد جایزه بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهد کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت که نحوه شرکت در این نظرسنجی به زودی اعلام می شود. علاوه بر این داوران بهترین دستاوردها در زمینه های مختلف را نیز انتخاب می کنند.

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار می شود و پس از معرفی بهترین بازی های سال ایران، برای نخستین بار جشنواره نوروزی فروش این بازی ها به مدت یک ماه برپا خواهد بود. در این جشنواره فروش بازیکنان می توانند از طریق مارکت های ایرانی، بلیت ۱۰ هزار تومانی جهت خرید بازی های برتر جشنواره خریداری کنند. یا خرید این بلیت، کاربران نه تنها امکان خرید با تخفیف بازی ها را به دست می آورند که در قرعه کشی جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد. بازی های برتر نیز فرصت این را خواهند داشت با انجام کارهای تبلیغاتی و در نظر گرفتن تخفیف، فروش خود را به حد قابل قبولی رسانند و ۴۰ درصد میزان فروش خود را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بگیرند.

براساس این گزارش علاقه مندان به کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنند.



عرضه کنندگان بازی های رایانه ای و موبایلی باید «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند (۱۳۹۴-۱۰/۱۱/۲۷)

عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از ماه ها بررسی کارشناسی جهت رونق صنعت بازی سازی داخلی و تغییر شرایط فعلی به نفع تولید ملی؛ آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای» را تدوین نموده که بزودی اجرایی می شود.

پیش از اجرایی شدن این ضوابط، تمامی فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده ی بازی های موبایل و رایانه ای بایستی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند. این عرضه کنندگان جهت ثبت نام اولیه برای کسب مجوز تا ۱۰ بهمن ماه فرصت دارند از طریق فرم های مربوط به اشخاص حقوقی و اشخاص حقیقی اقدام نمایند.

وب سایت ها و فروشگاه های الکترونیکی که پیش از این از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته اند، تا زمان اتمام اعتبار مجوز لازم نیست در این خصوص اقدامی انجام دهند.

با توجه به آیین نامه ی «دستورالعمل نحوه ی صدور مجوز و پروانه عرضه ی تجاری بازی های رایانه ای»، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست «پروانه عرضه ی تجاری» از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند. بدیهی است تنها فروشگاه های دیجیتالی که «مجوز فعالیت» دارند می توانند با دریافت پروانه عرضه ی تجاری به انتشار بازی های خارجی بپردازند.

جهت ثبت نام به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۴-۱۰/۱۱/۳۰)

دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» که با هدف ایجاد تحولاتی جهت بهبود وضعیت بازار بازی به نفع بازی سازان داخلی تدوین شده است، منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای» منتشر شد. این دستورالعمل در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شده است تدوین و اجرایی می شود.

این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت عرضه کنندگان بازی های رایانه ای بوده و به هر یک از آن ها به تفصیل پرداخته شده است.

«مجوز عرضه»، «پروانه عرضه تجاری» و «پروانه انتشار» سه کلیدواژه مهم و متفاوت هستند که هر یک از آن ها به طور کامل در دستورالعمل تشریح شده اند. مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی های خارجی و بازی سازان ایرانی هستند که باتوجه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به لازم الاجرا بودن این دستورالعمل بایستی ضوابط و مقررات درج شده را به دقت مطالعه کرده و آن را در فعالیت های آتی خود مدنظر قرار دهند. براساس این دستورالعمل که نتیجه ی ماه ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می شوند می بایست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای «پروانه عرضه ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی های خارجی میادرت می کنند بایستی «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند که فرم ثبت نام اولیه ی آن از طریق این صفحه در دسترس است.

دستور العمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی های رایانه ای را می توانید از اینجا دریافت و مطالعه کنید.



باشگاه خبرنگاران

یک تهیه کننده تلویزیون تاکید کرد؛ «کافه بازی» به حمایت از فعالان عرصه بازی های رایانه ای می پردازد

(۱۳۸۵-۹۶/۱۱/۰۱)

بازرگان گفت: گروه کودک و نوجوان شبکه دو برنامه «کافه بازی» را با هدف حمایت از بازی های رایانه ای داخلی تولید کرده است.

ماجد بازرگان تهیه کننده و کارگردان تلویزیون، در گفتگو با خبرنگار حوزه رادیو تلویزیون گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در خصوص هدف از تولید برنامه «کافه بازی» گفت: گروه کودک و نوجوان شبکه دو برنامه «کافه بازی» را با هدف حمایت از بازی های داخلی و جلوگیری از نفوذ بازی های خارجی در کشور تولید کرده است.

وی ادامه داد: این برنامه به معرفی بازی های رایانه ای و نقد و بررسی آنها و همچنین مروری بر بازی های کامپیوتری قدیمی می پردازد. کارگردان این برنامه اظهار داشت: طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون گیمر داریم که ۸۰ دقیقه در طول روز به این بازی ها اختصاص می دهند و ما باید به نیاز این جامعه بزرگ بپردازیم.

گفتنی است: برنامه «کافه بازی» که با تهیه کنندگی و کارگردانی ماجد بازرگان برای دوست داران بازی های رایانه ای تدارک دیده شده است، با اجرای حامد تهرانی، الهه پرسون و کامران مشیری از شبکه دو پخش می شود.

این برنامه که در ۳۵ قسمت ۱۵ دقیقه ای تهیه شده است، پنجشنبه و جمعه ساعت ۱۷:۴۵ از شبکه دو سیما پخش می شود.



یک تهیه کننده تلویزیون تاکید کرد؛ «کافه بازی» به حمایت از فعالان عرصه بازی های رایانه ای می پردازد

(۱۳۸۵-۹۶/۱۱/۰۱)

بازرگان گفت: گروه کودک و نوجوان شبکه دو برنامه «کافه بازی» را با هدف حمایت از بازی های رایانه ای داخلی تولید کرده است.

به گزارش خبرگزاری کودک و نوجوان ، ماجد بازرگان تهیه کننده و کارگردان تلویزیون، در خصوص هدف از تولید برنامه «کافه بازی» گفت: گروه کودک و نوجوان شبکه دو برنامه «کافه بازی» را با هدف حمایت از بازی های داخلی و جلوگیری از نفوذ بازی های خارجی در کشور تولید کرده است.

وی ادامه داد: این برنامه به معرفی بازی های رایانه ای و نقد و بررسی آنها و همچنین مروری بر بازی های کامپیوتری قدیمی می پردازد. کارگردان این برنامه اظهار داشت: طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون گیمر داریم که ۸۰ دقیقه در طول روز به این بازی ها اختصاص می دهند و ما باید به نیاز این جامعه بزرگ بپردازیم.

گفتنی است: برنامه «کافه بازی» که با تهیه کنندگی و کارگردانی ماجد بازرگان برای دوست داران بازی های رایانه ای تدارک دیده شده است، با اجرای حامد تهرانی، الهه پرسون و کامران مشیری از شبکه دو پخش می شود.

این برنامه که در ۳۵ قسمت ۱۵ دقیقه ای تهیه شده است، پنجشنبه و جمعه ساعت ۱۷:۴۵ از شبکه دو سیما پخش می شود.

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقشی در مدیریت خانه بازی سازان نخواهد داشت (۱۳۹۵-۰۶-۱۳)

تهران- ایرنا- بنیاد ملی بازی های رایانه ای که خود خواستار برپایی تشکلی به نام «خانه بازی سازان» است، از تشکیل آن استقبال کرده اما دخالتی در روند اجرایی آن نخواهد داشت و خانه بازی سازان کاملا مستقل و توسط فعالان این عرصه اداره خواهد شد.

به گزارش روز یکشنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خانه بازی سازان محلی خواهد بود برای تجمع بازی سازان اعم از حقوقی و حقیقی تا بتوانند صدای خود را به صورت یکپارچه و هدفمند به گوش مسئولان رسانده و پیگیر مطالبات خود باشند. با آنکه پیشنهاد تشکیل خانه بازی سازان از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نظارت بر نحوه هزینه کرد درآمد حاصل از عوارض فروش بازی های خارجی مطرح شد، اما این بنیاد هیچ نقشی در نحوه مدیریت و اعضای آن نخواهد داشت اما از تشکیل و قدرت گرفتن آن استقبال می کند. برای تشکیل خانه بازی سازان ابتدا هیات موسسی از بازی سازان مطرح و شناخته شده ایجاد می شود و این هیات موسس کارهای قانونی ثبت و همچنین نگارش اساس نامه را انجام می دهد.

پس از آن فراخوان عضویت در خانه بازی سازان منتشر شده و بازی سازان با عضویت در این تشکل، در انتخابات شرکت کرده و هیات مدیره را انتخاب می کنند و پس از انتخابات اعضای هیات موسس دیگر نقشی در این تشکل نخواهند داشت مگر آنکه در انتخابات رای بیاورند. از آنجا که درآمد حاصل از عوارض فروش بازی های خارجی از بودجه سالانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای منفک بوده و قرار است حمایت های زیرساختی از بازی سازان شود، «خانه بازی سازان» در صورت تشکیل می تواند ناظر بر هزینه کرد این درآمد باشد تا کاملا در راستای بهبود صنعت بازی سازی کشور هزینه شود.

طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۳ میلیون نفر در ایران به بازی های رایانه ای مشغول هستند و به صورت متوسط بیش از یک ساعت از وقت شبانه روز خود را صرف آن می کنند. کاربران ایرانی به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه، صرف بازی های رایانه ای می کنند که ۶۵ درصد از این زمان، مربوط به استفاده کاربران از بازی های موجود در گوشی تلفن های همراه آنهاست.
فراهنک: ۰۵۵۰۰۹۳۳۸۰۰

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقشی در مدیریت خانه بازی سازان نخواهد داشت (۱۳۹۵-۰۶-۱۳)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای که خود خواستار برپایی تشکلی به نام «خانه بازی سازان» است، از تشکیل آن استقبال کرده اما دخالتی در روند اجرایی آن نخواهد داشت و خانه بازی سازان کاملا مستقل و توسط بازی سازان اداره خواهد شد.

به گزارش پردیس گیم، روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خانه بازی سازان محلی خواهد بود برای تجمع بازی سازان اعم از حقوقی و حقیقی تا بتوانند صدای خود را به صورت یکپارچه و هدفمند به گوش مسوولان رسانده و پیگیر مطالبات خود باشند. با آنکه پیشنهاد تشکیل خانه بازی سازان از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نظارت بر نحوه هزینه کرد درآمد حاصل از عوارض فروش بازی های خارجی مطرح شد، اما این بنیاد هیچ نقشی در نحوه مدیریت و اعضای آن نخواهد داشت اما از تشکیل و قدرت گرفتن آن استقبال می کند. برای تشکیل خانه بازی سازان ابتدا هیات موسسی از بازی سازان مطرح و شناخته شده ایجاد می شود، این هیات موسس کارهای قانونی ثبت و همچنین نگارش اساس نامه را انجام می دهد.

پس از آن فراخوان عضویت در خانه بازی سازان منتشر شده و بازی سازان با عضویت در این تشکل، در انتخابات شرکت کرده و هیات مدیره را انتخاب می کنند و پس از انتخابات اعضای هیات موسس دیگر نقشی در این تشکل نخواهند داشت مگر آنکه در انتخابات رای بیاورند. از آنجا که درآمد حاصل از عوارض فروش بازی های خارجی از بودجه ی سالانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای منفک بوده و قرار است حمایت های زیرساختی از بازی سازان شود، «خانه بازی سازان» در صورت تشکیل می تواند ناظر بر هزینه کرد این درآمد باشد تا کاملا در راستای بهبود صنعت بازی سازی کشور هزینه شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری
بریده جراید در روزنامه
فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۱/۰۱

