

۱۳۹۵/۰۲/۳۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 20 2016

دوشنبه
۳۱ خرداد

اذان صبح ۴:۰۲

طلوع آفتاب ۵:۴۹

اذان ظهر ۱۳:۰۶

اذان مغرب ۲۰:۴۵

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)

▼ ۱	۷۰۵۲۷	دلار
▲ ۲۶۵	۲۴۶۹۱	یورو
▲ ۶۸۹	۴۴۵۷۴	پوند
▼ ۱۲۵	۲۹۱۸۳	صهیین
▼ ۱	۸۳۱۱	درهم امارات
▲ ۴۱	۲۱۸۵۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۶۳	دلار	
۳۹۲۷	یورو	
۵۰۵۰	پوند	
۳۳۱۵	صهیین	
۹۴۵	درهم امارات	
۱۲۰۳	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)

یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۰۵۴۱+
تمام سکه (طرح جدید)	۱۰۳۵۰++
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۰۳۳۰++
نیم سکه	۵۱۸۰++
ربع سکه	۲۷۰++

فُرمان



۱

به دنبال سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار هستیم

آسیا

روزنامه حسبان

۲

هدایت بازیسازان ایرانی به سمت بازارهای جهانی

حصان

۳

کریمی قدوسی: عرضه بازی های مجاز سرعت پیدا می کند

حصان

۴

به دنبال سرعت بخشیدن عرضه بازی های مجاز در بازار هستیم

حسبان

۵

سرعت بخشیدن به عرضه بازی های مجاز در بازار

دستگاه امصارو

۶

بازی های مقید، ارتقادهندۀ مهارت های فکری هستند

خبرگزاری انبیان ایران

۷

بازی های مقید، ارتقادهندۀ مهارت های فکری

خبرگزاری انبیان ایران

۸

به دنبال سرعت بخشیدن عرضه بازی های مجاز در بازار هستیم

کشاورزی زیور

۹

نشست خبری استودیوی بازی سازی فن افزار برگزار شد؛ با LevelUp بازی خود را جهانی کنید

digikala.com

۱۰

رویداد یک ماهه بازی سازان برای جهانی کردن بازی های ایرانی

خبرگزاری همشکرانه اسناد آستانه
Acad News Agency ANNA

۱۱

هدف دشمن در جنگ نرم جوانان و نوجوانان هستند

پاییزه اخبار هنر honarnews.com

تعداد محتوا : ۱۲



خبرگزاری

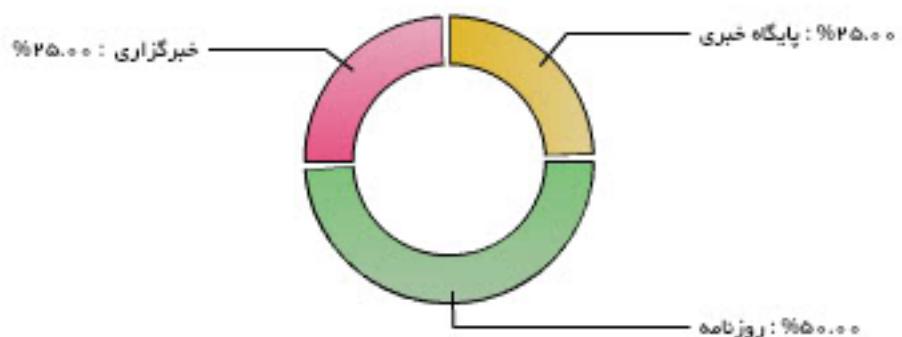
روزنامه

پایگاه خبری

۳

۶

۳



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

به دنبال سرعت بخشیدن به عرضه بازی‌های مجاز در بازار هستیم

بازی‌های مجاز را به حداقل زمان ممکن برتریم
بازار مجاز پاسخگوی نیاز مخاطب است
حسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی‌های رایانه‌ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان داشت و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه‌های شخصی که در دو مزایده نخست شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته‌اند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده‌بندی سنج بازی‌ها را بدل نداشت و گفت: معلمثنا مخاطرات و آسیب‌های این ۲ بازی به‌اندازه‌ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد. کریمی قدوسی با اشاره به رسیدن به فصل تایستان و فراغت فرزندان گفت: مهم است که خانواده‌ها اهمیت رده‌بندی سنج بازی‌ها را درک کنند و نگذارند فرزندشان هر عنوانی را که می‌خواهد بازی کند. رده‌بندی سنج یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفت‌هے است و در وهله نخست بایستی خانواده‌ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.

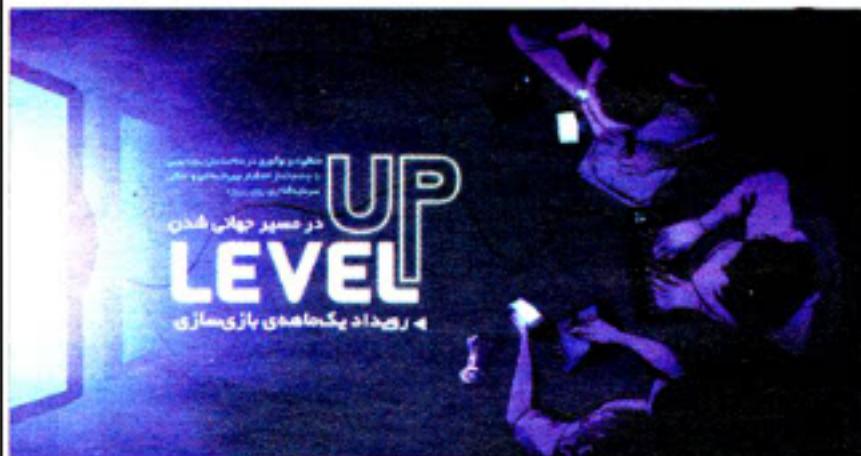


مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفق‌آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی‌های خارجی، از هدف‌گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی‌های مجاز در بازار خبر داد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خروج کردن کوین‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بدست می‌آورند در مزایده شرکت کنند.

وی به سرعت پایین انتشار بازی‌های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تاروند مزایده بازی‌ها به اتمام بررسی، بازی‌ها رده‌سنجی بگیرند و در صورت لزوم بازی‌ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می‌گذرد خوشبختانه براساس زمان‌بندی مشخص مزایده‌ها و بازی‌هایی که انتخاب می‌شوند، روند بررسی بازی‌ها و صدور مجوز نشر آن‌ها با سرعت بیشتری صورت می‌پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه



هدایت بازیسازان ایرانی به سمت بازارهای جهانی



رویداد یک‌ماهه بازیسازی Level Up با چشم‌انداز انتشار بین‌المللی بازی‌های برگزیده، توسط شرکت فناوری شریف و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود. این نخستین رویدادی است که بازی‌سازان ایرانی را به سمت تولید بازی‌های مناسب جهت انتشار در بازار بین‌المللی هدایت می‌کند.

در این رویداد که از اول تیر ماه آغاز خواهد شد، تیم‌های بازیسازی یک ماه فرصت دارند براساس قوانین تعیین شده، یک نمونه آزمایشی (پروتوتاپ) از بازی خود را تولید و ارانه کنند که به طور کامل ایده و جذابیت بازی و منتقل کند. هدف از برگزاری این رویداد، انتشار بین‌المللی بازی برتر موبایل و رایانه‌های شخصی است، به همین دلیل خلاقیت و ایده‌محور بودن بازی‌های کی از اصلی ترین شاخص‌های انتخاب بازی‌های برتر خواهد بود. بازی‌های برتر علاوه بر دریافت جایزه‌نقدی، جمعباشهارزش ۲۵ میلیون تومان، با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان به عنوان بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی اروپا معرفی خواهند شد.



کریمی قدوسی: عرضه بازی‌های مجاز سرعت پیدامی کند



صبا: مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موفقیت‌آمیز جهت واگذاری حق پخش انحصاری بازی‌های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت‌بخشیدن به پخش بازی‌های مجاز در بازار خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در این باره توضیح داد: هر ماه بیست بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خرج کردن کوین‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بدست می‌آورند در مزایده شرکت کنند. وی افزود: ناروند مزایده بازی‌های به اتمام رسیده بازی‌های دار دهنده موقت لزوم بازی‌ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می‌گذرد خوشبختله براساس زمان‌بندی مشخص مزایده‌ها و بازی‌هایی که انتخاب می‌شوند روند بورسی بازی‌ها و صدور مجوز نشر آن‌ها با سرعت بیشتری صورت می‌پذیرد.

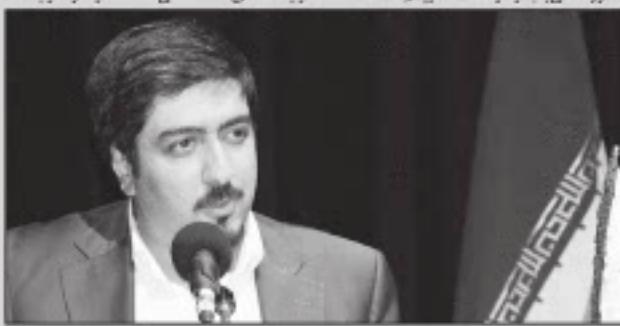
مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: به دنبال سرعت بخشیدن عرضه بازی‌های مجاز در بازار هستیم

نخست شرکت «آر» شدند، تنها ۲ باری مجوز انتشار نگرفتند. مدیر عامل پیشوا ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده‌بندی سینما بازی‌ها را می‌دلیل نداشت و گفته مطابقاً مخاطرات و آسیب‌های این ۲ بازی باعث‌گردید که بروای مخاطبان مناسب، زبان‌گوین فارسی باشانه به سینما به اصل اسلام و فرقه فرزاندان گفت: مهم است که خواهادها اهمیت و دینه‌بندی می‌باشند و نگرانی فرزاندان هر عنوانی را که می‌خواهد بازی کند و بدمد می‌شوند و فرستگ در تمام جایی‌ها پیش‌فرنده است و در وظمه نخست پایستی خواهانها نسبت به آن آنکه شده و از آن استفاده کنند.

زمان خوشبخته براساس زمان‌بندی مشخص می‌باشد و بازی‌هایی که انتخاب حسن کریمی قدری از سرعت بازار مجاز می‌شوند روند بررسی بازی‌ها و صدور مجوز تشریف‌ها بازی‌های را پاسخگوی نیاز مخاطبان داشت و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه‌ای شخص که در غیر مجاز سبورت می‌پذیرد و قصد ناریو تامند

زمان خوشبخته بازی‌های مجاز را به حداقل می‌رساند. خوشبخته براساس زمان‌بندی مشخص می‌باشد. حسن کریمی قدری حق می‌بخش احصاری بازی‌های خارجی، از هدف‌گذاری برای سرعت بخشیدن به یکسانی بازی‌هایی مجاز در بازار غیر دارد. به گزارش روایط اعلامی پیش‌گویی می‌باشد. حسن کریمی قدری از سریع کردن هر چهار ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خرج کردن کوین‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بودست می‌آورند در مزایده شرک کنند.

وی به سرعت پایین انتشار بازی‌های مجاز در بازار انتشار کرده و افزود: تاریخ مزایده بازی‌های اسلام برسد، بازی‌ها راهنمایی پذیرند و از صورت لزوم بازی‌ها



سرعت بخشیدن به عرضه بازی‌های مجاز در بازار



دیار اقتصاد: مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موقفيت‌آميز برای واگذاری حق بسیاری بازی‌های خارجی، از هدف‌گذاری برای سرعت بخشیدن به یکسانی بازی‌هایی مجاز در بازار غیر دارد. به گزارش روایط اعلامی پیش‌گویی می‌باشد. حسن کریمی قدری از سریع کردن هر چهار ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می‌شود و ناشران می‌توانند با خرج کردن کوین‌هایی که از حمایت بازی‌های ایرانی بودست می‌آورند در مزایده شرک کنند.

وی به سرعت پایین انتشار بازی‌های مجاز در بازار انتشار کرده و افزود: تاریخ مزایده بازی‌های اسلام برسد، بازی‌ها راهنمایی پذیرند و از صورت لزوم بازی‌ها راهنمایی پذیرند و در صورت لزوم بازی‌ها ویرایش شوند؛ زمان زیادی می‌گذرد. خوشبخته براساس زمان‌بندی مشخص مزایده‌ها و بازی‌هایی که انتخاب می‌شوند، روند بررسی بازی‌ها و صدور مجوز تشریف‌ها بازی‌های مجاز را به حداقل زمان قصد داریم مدت زمان عرضه بازی‌های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم.

بازی‌های مفید، ارتقادهنه‌ی مهارت‌های فکری هستند

یک کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با اشاره به اینکه بازی‌های مفید در ارتقای مهارت‌های فکری، شناختی و اجتماعی ما اثرگذار است، افزود: امروزه بحث آموزش‌های گیم بیست وجود دارد که می‌توان بر مبنای بازی‌های رایانه‌ای یک سری آموزش‌های علمی و اجتماعی را به کودکان و نوجوانان آموزش داد.

سعید مدرسی کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) منطقه قزوین، با اشاره به اینکه در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای دو نگاه پیشگیرانه، روبه جلو و فعال داریم، اظهار کرد: در نگاه پیشگیرانه بحث رژیم مصرف وجود دارد و درواقع کسی دارای سعاد رسانه‌ای است که یک زمان بندی مشخصی را برای بازی‌ها اختصاص می‌دهد.

این کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با بیان اینکه در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای، نگاه فعال سبب شده تا به محظوظ ناظر نیشتند شود، افزود: در این میان بنداد ملی بازی‌های رایانه‌ای در چند سال اخیر با قدرت بالا، مرزی را تأسیس کرده که مشخصین در آنجا این بازی‌ها را در ۶ رده‌ی متبت ۳۷,۷۲ و ۱۵,۱۸ سال رده بندی می‌کنند.

وی خاطرنشان کرد: یک پدر و مادر آگاه که دارای سعاد رسانه‌ای هستند قطعاً متناسب با سن فرزند خود بازی‌ها را انتخاب خواهند کرد. این کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با اشاره به اینکه سعاد رسانه‌ای اتخاذ درست مصرف رژیم رسانه‌ای است، گفت: به تعبیر دیگر سعاد رسانه‌ای تبیین و داشتن آن است که چه رسانه‌ای را کجا و به چه میزان باید مورد استفاده قرار دهیم.

مدرسی با اشاره به اینکه بهتر است که خاتواده‌ها به این رده بندی اعتماد کنند، اضافه کرد: اگر خاتواده‌ها برای اخذ بازی‌های رایانه‌ای به رده بندی سنی فرزند خود توجه کنند، قطعاً شرایط بهتری را برای فرزند خود مهیا کرده‌اند.

کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با بیان اینکه بازی‌های نیز دارند، خاطرنشان کرد: لایه‌ای که در مورد خطرات گفته می‌شود مانع از آن شده که وجهه مثبت این بازی‌ها نیز بررسی شود.

مدرسی خاطرنشان کرد: باید توجه شود که بازی‌ها چه نوع آموزش و هدفی را به کودکان و نوجوانان القا می‌کنند و این در حالی است که اگر بازیکن‌ها دارای سعاد رسانه‌ای پاشند قطعاً خطرات کاهش می‌پابند.

گفتگو

خبرنگار: ۵۹,۰۱۳

بازی‌های مفید، ارتقادهنه‌ی مهارت‌های فکری

یک کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با اشاره به اینکه بازی‌های مفید در ارتقای مهارت‌های فکری، شناختی و اجتماعی ما اثرگذار است، افزود: امروزه بحث آموزش‌های گیم بیست وجود دارد که می‌توان بر مبنای بازی‌های رایانه‌ای یک سری آموزش‌های علمی و اجتماعی را به کودکان و نوجوانان آموزش داد.

سعید مدرسی کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا)، منطقه قزوین، با اشاره به اینکه در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای دو نگاه پیشگیرانه، روبه جلو و فعال داریم، اظهار کرد: در نگاه پیشگیرانه بحث رژیم مصرف وجود دارد و درواقع کسی دارای سعاد رسانه‌ای است که یک زمان بندی مشخصی را برای بازی‌ها اختصاص می‌دهد.

این کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با بیان اینکه در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای، نگاه فعال سبب شده تا به محظوظ ناظر نیشتند شود، افزود: در این میان بنداد ملی بازی‌های رایانه‌ای در چند سال اخیر با قدرت بالا، مرزی را تأسیس کرده که مشخصین در آنجا این بازی‌ها را در ۶ رده‌ی متبت ۳۷,۷۲ و ۱۵,۱۸ سال رده بندی می‌کنند.

وی خاطرنشان کرد: یک پدر و مادر آگاه که دارای سعاد رسانه‌ای هستند قطعاً متناسب با سن فرزند خود بازی‌ها را انتخاب خواهند کرد. این کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با اشاره به اینکه سعاد رسانه‌ای اتخاذ درست مصرف رژیم رسانه‌ای است، گفت: به تعبیر دیگر سعاد رسانه‌ای تبیین و داشتن آن است که چه رسانه‌ای را کجا و به چه میزان باید مورد استفاده قرار دهیم.

مدرسی با اشاره به اینکه بهتر است که خاتواده‌ها به این رده بندی اعتماد کنند، اضافه کرد: اگر خاتواده‌ها برای اخذ بازی‌های رایانه‌ای به رده بندی سنی فرزند خود توجه کنند، قطعاً شرایط بهتری را برای فرزند خود مهیا کرده‌اند.

کارشناس مسائل دیجیتال و رسانه‌ای با بیان اینکه بازی‌های نیز دارند، خاطرنشان کرد: لایه‌ای که در مورد خطرات گفته می‌شود مانع از آن شده که وجهه مثبت این بازی‌ها نیز بررسی شود.

مدرسی خاطرنشان کرد: باید توجه شود که بازی‌ها چه نوع آموزش و هدفی را به کودکان و نوجوانان القا می‌کنند و این در حالی است که اگر بازیکن‌ها دارای سعاد رسانه‌ای پاشند قطعاً خطرات کاهش می‌پابند.

کشاورزی

به دنبال سرعت بخشیدن عرضه بازی های مجاز در بازار هستیم (۱۴۰۰-۹۸/۰۲/۳۱)

کشاورزی‌نیوز| اخبار کشاورزی ایران | مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری دو مزایده موققت آمیز جهت واگذاری حق پخش اتحصاري بازی های خارجی، از هدف گذاری برای سرعت بخشیدن به پخش بازی های مجاز در بازار خبر داد. به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به دو مزایده موققت آمیز جهت واگذاری حق پخش اتحصاري بازی های خارجی تشریح کرد: هر ماه ۲۰ بازی به مزایده گذاشته می شود و ناشیان می توانند با خرچ کوین هایی که از حمایت بازی های ایرانی بدست می آورند در مزایده شرکت کنند.

وی به سرعت پایین انتشار بازی های مجاز در بازار اشاره کرد و افزود: تا روند مزایده بازی ها به اتمام برسد، بازی ها رده سنی بگیرند و در صورت لزوم بازی ها و پرایش شوند؛ زمان زیادی می گذرد. خوبی‌بخانه براساس زمان بندی مشخص مزایده ها و بازی هایی که انتخاب می شوند، روند پرسنی بازی ها و صدور مجوز نشر آن ها با سرعت بیش تری صورت می پذیرد و قصد داریم تا مدت زمان عرضه بازی های مجاز را به حداقل زمان ممکن برسانیم؛ بازار مجاز پاسخگوی نیاز مخاطب استحسن کریمی قدوسی بازار مجاز بازی های رایانه ای را پاسخگوی نیاز مخاطبان دانست و گفت: از بین ۴۰ بازی رایانه های شخصی که در دو مزایده تخصیت شرکت داده شدند، تنها ۲ بازی مجوز انتشار نگرفته اند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نگرفتن این ۲ بازی از سوی نظام رده بندی سنی بازی ها را به دلیل ندانست و گفت: مطمئناً مخاطرات و آسیب های این ۲ بازی به اندازه ای بوده که برای مخاطبان مناسب نباشد. کریمی قدوسی با اشاره به رسیدن به فصل تابستان و فراغت فریزدان گفت: مهم است که خاتمده ها اهمیت رده بندی سنی بازی ها را درک کنند و نگذارند فریزدان هر عنوانی را که می خواهد بازی کند، رده بندی سنی یک فرهنگ در تمام جوامع پیشرفتنه است و در وهله تخصیت باشی خاتمده ها نسبت به آن آگاه شده و از آن استفاده کنند.

انتهای پیام /

منبع : تامیوجود

نویسنده : تامیوجود

digikala.com

نیست خبری استودیوی بازی سازی فن افزار برگزار شد؛ بازی خود را جهانی کنید (۱۴۰۰-۹۸/۰۲/۳۱)

صبح امروز نیست خبری استودیوی بازی سازی فن افزار در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. این کنفرانس خبری از این نظر جالب بود که در طول سال خیلی کم پیش می آید که یک استودیوی بازی سازی دست به چین کاری بزند.

بازی گرشاسب با فروش ۲۵ هزار نسخه در ایران، به عنوان یکی از موفق ترین بازی های ساخته شده در کشور به حساب می آید. استودیوی بازی سازی فن افزار از سال ۸۵ کار ساخت بازی های کامپیوتری را شروع کرد و با عرضه بازی گرشاسب به شهرت زیادی دست پیدا کرد. بازی گرشاسب را می توان به عنوان اولین بازی کامپیوتری ایرانی نام برد به صورت بین المللی عرضه شد. گرشاسب با فروش ۲۰ هزار نسخه در ایران به عنوان یکی از موفق ترین بازی های ایرانی شناخته می شود. این استودیو در چند سال گذشته هم بازی Shadow Blade را برای پلتفرم های موبایل روی فروشگاه های iTunes و Google Play عرضه کرد که با استقبال بسیار خوب مردم در سراسر دنیا مواجه شد و حتی چندین بار به عنوان بازی برتر موبایل هم انتخاب شده است. این بازی مدتی پیش برای کنسول پلی استیشن ۴ هم عرضه شد از دیگر بازی های مطرح این استودیو می توان به عنوان Children of Morta اشاره کرد. این بازی سال گذشته توانست در سایت Kickstarter مانع مالی مورد نیاز خودش را به دست بیاورد.

حالا این استودیوی بسیار موفق رویدادی با نام «لول آپ» (LevelUp) را برای ایجاد انگیزه در بین علاقه مندان به ساخت بازی های کامپیوتری در کشور برگزار خواهد کرد.

امیرحسین فضیحی مدیر استودیوی بازی سازی فن افزار به این موضوع اشاره کرد که "رویداد لول آپ یک ماه طول خواهد کشید و بازی سازان در طول این یک ماه فرصت دارند تا بازی بسازند. البته این رویداد کاملاً به شکل آنلاین برگزار خواهد شد و به گروه های شرکت کننده آدرس های اینترنتی مختلفی داده می شود تا بتوانند بازی خودشان را در این آدرس ها آپلود و در مسابقه شرکت کنند."

فضیحی در ادامه می صحبت هایش گفت: "بازی سازان در طول یک ماه باید نسخه ای آزمایشی بازی خودشان را تولید کنند. این نسخه ای آزمایشی باید تمام ویژگی های بازی نهایی را داشته باشد تا گیمرها را مجبوب خودش کند. همچنین در این بازی ها باید خلاقیت و نوآوری وجود داشته باشد که (ادامه دارد...)"

(ادامه خبر...) این دو المان مهم ترین ویژگی ها برای انتخاب بازی های برتر خواهد بود."
امیر حسین فضیحی

سه بازی برتر رویداد لول آپ به نمایشگاه Gamescom ۲۰۱۶ خواهد رفت.

مشخص شد که بازی های برتر علاوه براینکه جایزه ای نقدی دریافت می کنند به نمایشگاه بین المللی Gamescom ۲۰۱۶ که در کشور آلمان برگزار می شود خواهند رفت و در این نمایشگاه به نمایش در می آیند. البته روی بازی های برگزیده شده در این رویداد سرمایه گذاری خواهد شد تا به مرحله ای نهایی برسند و حتی در بازار جهانی منتشر خواهند شد. وظیفه ای نشر این بازی ها را هم خود استودیوی فن افزار انجام می دهد. این استودیو به تازگی در حوزه ای نشر بازی های کامپیوتری فعال شده و بازی دنده دو به عنوان اولین عنوان این شرکت در زمینه ای نشر بازی های ویدیویی به حساب می آید.

جوایز تقدیم رویداد لول آپ

در ادامه ای این نشست خبری توضیحاتی درباره ای توجه ای شرکت در این رویداد داده شد. علاقه مندان از اول تیرماه می توانند با مراجعت به سایت levelup.fanafzar.com بازی خودشان را ثبت نام کنند. البته تیم های شرکت کننده باید یک گروه باشند و هیچ یک از مراحل ماخت بازی نیاید توسط تیروها خارج از گروه ساخته شود. همچنین از انجایی که این رویداد آنلاین خواهد بود، تیار به حضور شرکت کننده ها در یک مکان خاص نیست. از اول تیر ماه با مراجعت به سایت در نظر گرفته شده برای این رویداد می تواند از تراویط شرکت در مسابقه بالخبر شوید.

ثبت نام در این مسابقه از اول تیر ماه شروع می شود. کل مسابقه تا ۳۱ تیر ماه ادامه خواهد داشت.

استودیوی فن افزار به این موضوع اشاره کرد که بازی های ارسال شده در این رویداد باید قابل بازی باشند. باید حداقل ۱۵ دقیقه از بازی تولید شود که بتواند اکثر ویژگی های گیم پلی را نشان دهد. البته باید بتون این عنوان ها را بدون مشکل بازی کرد. بازی های ارسال شده باید در مدت ۱۵ دقیقه همه ای ویژگی های بازی نهایی را نشان دهند و باید قابل بازی باشند که بتون بدون هیچ مشکلی آن ها را به پایان رسانند.

فضیحی درباره ای روند برگزاری این مسابقه گفت: "سرپرست و متنوهرهای مختلفی در این رویداد حضور پیدا می کنند. این افراد از بازی سازان مطرح کشور هستند که بازی های خوبی را راهی بازار کرده اند. تیم های شرکت کننده با توجه به نوع بازی خودشان زیر نظر یکی از متنوهرها قرار می گیرند تا بتوانند سوالات خودشان درباره ای روند ساخت بازی را از آن ها پرسند. همچنین در جلسه ای ناوری نهایی بازی هم فقط متنوهرها حضور خواهند داشت و باید از بازی خودشان دفاع کنند." علاوه بر سایت رسمی این رویداد، یک کانال تلگرام هم در نظر گرفته شده که تمام اخبار و اطلاعات مورد نیاز به صورت روزانه در اختیار شرکت کننده ها قرار می گیرد. گروه هایی بازی سازی شرکت کننده در این مسابقه با مراجعت به کانال تلگرام [levelup_fanafzar](https://t.me/levelup_fanafzar) می توانند از آخرین تغییرات این رویداد بالخبر شوند. تیم هایی که قصد شرکت در رویداد لول آپ را دارند تا هفتم تیر ماه فرصت خواهند داشت که در سایت ثبت نام کنند.

رویداد یک ماهه بازی سازان برای جهانی کردن بازی های ایرانی (۱۴۰۰-۱۴۰۱/۷/۲۱)

در کنفرانس خبری امروز رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up، رئیس شرکت فن افزار شریف به عنوان برگزار کننده و بنیاد ملی بازی رایانه ای به عنوان حامی مالی و معنوی این مسابقه، در مورد انگیزه و فلسفه برگزاری این رویداد صحبت کردند.

نششن صالحی، گروه علم و فناوری آنا-امیرحسین فضیحی در این کنفرانس خبری در مورد انگیزه و فلسفه برگزاری Level Up گفت: «این رویداد یک مسابقه بازی سازی ۳۱ روزه است که از اول تیر ماه شروع می شود. هدف برگزاری از این مسابقه، راهنمایی آزمایشگاهی با بررسی عمومی از بازی ها توسط بازی سازان است به صورتی که این نمونه باید جذابیت و حس و حال بازی و همچنین چشم انداز و نگرش جدی برای بین المللی شدن را داشته باشد».

وی افزود: «این بازی کاملاً به صورت آنلاین انجام می شود تا همه علاقه مندان از سرتاسر کشور بتوانند در آن شرکت کنند. در پایان یک ماه، دموی بازی های رایانه ای بازی سازان را برگزینند و سه تیم برنده شده در ریافت جایزه نقدی، جمماً به ارزش ۲۵ میلیون تومان، با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام آلمان، که در اواسط امسال برگزار خواهد شد، به عنوان بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا، معرفی خواهد شد».

وی همچنین گفت: «هدف دیگر این مسابقه یک ماهه، شناسایی پروژه و تیم های خوب و تواناست تا بتوانند بازی خود را به صورت بین المللی منتشر کنند و شرکت شریف فن افزار و شرکت فن انتشار این بازی های همکاری و حمایت خواهند کرد».

در مورد سایه کاری شرکت کننده ای ای است که توسط این شرکت منتشر شده است و از سال ۱۳۸۵ تاسیس شده است: چنانچه ۲۵ هزار نسخه فیزیکی آن در ایران به فروش رفت و در خارج از کشور تیز نخستین بازی ای است که در استیم منتشر شد و حتی به صورت فیزیکی تیز در اروپا منتشر شد.

فضیحی اولویت امروز شرکت فن افزار شریف را ساخت و انتشار بازی های بین المللی داشت و گفت که بر اساس همین رویکرد تیز رویداد یک ماهه Level Up را برگزار کرده است.

وی سرفصل اولویت های این شرکت را مهندس مورد کمک به تولید (برای ساخت محصول پیشتر)، کمک به اصلاح رسانی (رسانیدن پیغام بازی به مخاطب) و فروش و پشتیبانی از محصول برآورد و گفت: «اکثر تیم های بین المللی شدن فکر نمی کردند. نگاه بازی سازان ایرانی فقط به بازار داخلی است و معمولاً اینه های خارجی را کمی می کنند و آن را ترجمه و منتشر می کنند و با این کار، روح جسارت و شجاعت و نوادری در آنها گم می شود. در این راستا، (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) سعی داریم با تیم های کار می کنیم که اشتیاق بسیاری به انتشار بین المللی دارد». وی گفت که درصد بازی ها به مخصوص بازی های موبایلی کم شده بازی های خارجی هستند اما این موضوع در بازار زمانی کوتاه در بازار داخلی جواب می دهد و موقتی و فروش آنها کاملاً موقتی است. فضیحی در مورد Level Up گفت که نکته مهم این رویداد به غیر از تشویق تیم های بازی سازی به سوی چهانی شدن، این است که مریبان یا مستورهایی در نظر گرفته شده که گروه ها می توانند با انتخاب آنها مسائل فنی و غیر فنی خود را آنها از طریق ایمیل در میان بگذارند. گفتنی است که تیم نام بازی سازی از فردا شروع می شود و تا هفتم تیر ماه ادامه دارد و هنوز مشخص نیست که چند تیم در این رویداد تیت تام خواهد کرد.



رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: هدف دشمن در جنگ نرم جوانان و نوجوانان هستند (۱۴۰۶-۹۸/۰۷/۰۷)

یهروز میتابی در برنامه "ماه ترین ماه" رادیو گفت و گو با موضوع ونگاری فرهنگی و تاثیرات حوزه کاری خود در پیشرفت این امر اظهار داشت: در جامعه کنونی که جنگ، جنگ نرم است و ابزار دشمن ابزاری فربیت دهنده و در راستای تخریب و تضعیف تمام اعتقادات و افکار مردم است، هدف دشمن قطعاً عضو آسیب پذیر جامعه، یعنی جوانان و نوجوانان است. وی در "ماه ترین ماه" ادامه داد: دوران سعی نوجوانان و جوانان دوران سعی بسیار حساس و تأثیر پذیری است چراکه تعامل افراد در این رده سنی علاوه بر اوج دوره بلوغ، تنوع طلب و توگرانیز هستند و همین خصلت، آنان را به سمعت مخالف می کشد. وی افزود: علائق و خواسته های نوجوانان و جوانان امروزی بهمه و همه با توجه به نیاز هایشان از همین فربیت ها و دیسسه های دشمنان و آسیب های اجتماعی و فرهنگی نشأت می گیرد و لازم به ذکر است که در جنگ نرم و تهاجم فرهنگی دشمن بسیار قدرتمند و حیله گر و جذاب می باشد. صوت "ماه ترین ماه" را از طریق سایت شبکه بشنوید.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۲/۳۱

