

۱۳۹۵/۰۳/۱۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۹	۳۰۴۸۸	دلار
▲ ۴۱۸	۳۴۵۷۳	یورو
▼ ۶۷	۴۳۸۹۳	پوند
▲ ۵۲۰	۲۸۴۷۰	صد ین
▲ ۴	۸۳۰۲	درهم امارات
▲ ۳۳۲	۳۱۱۹۹	فراנק

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۶۰	دلار
۳۹۳۳	یورو
۵۰۲۰	پوند
۳۲۵۰	صد ین
۹۵۱	درهم امارات
۱۲۰۵	لیو ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۲۳۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۰۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۰۰۰۰	نیم سکه
۲۷۳۰۰۰	ربع سکه



فهرست



۲	«والیبال 2016»، بزرگترین بازی رایانه ای روغایی شد	جام جام
۳	بازی رایانه ای «والیبال 2016» روغایی شد	صبا
۳	والیبال اینترنتی بازی کنید!	همیشه بازی
۴	معرفی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» برای پلی استیشن 4	صبا
۴	شبیه سازی تیم های والیبال جهان	ایران
۵	سهم دوپست میلیاردری ایرانی ها در دنیای بازی های رایانه ای	صبا
۵	ملی پوشان شبیه سازی می شوند	ایران ورزشی
۶	نخستین بازی ایرانی پلی استیشن 4 عرضه می شود	شروید
۶	بازی رایانه ای «والیبال 2016» روغایی شد	پایگاه خبری هنر honarnews.com
۷	بازی رایانه ای «والیبال 2016» روغایی شد	ایران ۲۴ Giga News
۸	بازی رایانه ای ایرانی «والیبال 2016» روغایی شد	ایران ۲۴ Giga News
۹	بازی های رایانه ای فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی ایرانی به جهان است	قرن بیستم
۹	صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی	خبرگزاری فارس
۱۰	روغایی از بازی والیبال ۲۰۱۶	خبرگزاری فارس
۱۱	صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی	بولتن سایت خبری تعلیمی
۱۱	صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی	خبرگزاری پانا ۱۵۲۵
۱۲	بازی رایانه ای «والیبال 2016» روغایی شد	خبرگزاری پانا ۱۵۲۵
۱۳	۱۰ بازی ایرانی پروانه ساخت گرفته اند	خبرگزاری فارس
۱۳	صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی	مرکز نوآوری و تسهیلگری گسترده های نوپای ملای

۱۴	پروانه ساخت 10 بازی ایرانی صادر شده است	 نسیم nasimonline هرگز از بین رفتنی پیام کو
۱۴	بازی رایانه ای «والیبال 2016» رونمایی شد	 صبا
۱۵	بازی های رایانه ای فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی ایرانی به جهان است	 اگو فارس
۱۶	جزییات نخستین بازی ایرانی برای PS4	 فزا
۱۶	استفاده از بازیهای رایانه ای برای معرفی فرهنگ ایرانی و اسلامی	 ه ایم کس نی Haim Kasi Ni
۱۷	عدم اجرای کپی رایت بازی های ایرانی را به سمت لمپنیزم می برد/مسئولین متوجه اهمیت موضوع بازی ها نیستند و پای کار نمی آیند	 نسیم nasimonline هرگز از بین رفتنی پیام کو
۲۱	رتبه بندی شرکت های بازی ساز رایانه ای	 مهر مهرگراری صدا و سیما
۲۱	ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی	 اینا اینا بزرگترین کارخان
۲۲	عرضه بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴	 فوازیوز
۲۲	صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی	 جلی تجربیات و سبکهای مدرن موزیک

تعداد محتوا : ۲۹



پایگاه خبری

۱۴

روزنامه

۹

خبرگزاری

۶



گزارش جام جم از پروژه ملی در صنعت بازی سازی

«والیبال ۲۰۱۶»، بزرگترین بازی رایانه‌ای رونمایی شد



البته او تأکید کرد که هدف از رونمایی‌ها شلوغ کاری نیست، بلکه قصد آن است که با حضور فعال رسانه‌ها، رادیو و تلویزیون به دیده شدن هر چه بیشتر بازی‌های ایرانی و در نتیجه فروش بیشتر آنها کمک شود. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای میزان اقبال بازی کنندگان ایرانی به بازی‌های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی‌های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارد و به طور کلی مخاطب بازی‌های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشتی ساخته نشده است. با این که ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش‌های زیادی دارد، اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی و حتی جهانی از آن استقبال می‌کند.

همه چیز، سر جای خود

مهیار اصغرپور، مدیر عامل شرکت «های‌وی‌یو» که انتشار بازی «والیبال ۲۰۱۶» را به عهده دارد، هم در مراسم رونمایی این بازی گفت: همان ابتدا که بازی‌ساز قصد ساخت یک بازی را دارد، باید به سه ساله فروش و اقبال مخاطب دقت کند. فکر می‌کنم بازی «والیبال ۲۰۱۶» بازی مخاطب‌پسندی است. خصوصاً اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می‌کند.

تأثیر این بازی رایانه‌ای ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار بخش کرده است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز نقش حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می‌توان از همین روش برای بازی‌های آتی هم استفاده کرد.

ساخت نسخه اندرویدی بازی
این روزها که بازار انواع بازی‌ها پررونق است، بسیاری ترجیح می‌دهند با تلفن‌های همراه یا تبلت‌های خود بازی کنند. دانیال طبعی درباره ساخت نسخه موبایلی بازی «والیبال ۲۰۱۶» گفت: مدتی است روی نسخه اندرویدی این بازی کار می‌کنیم و امیدواریم در آینده‌ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه‌های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

هر ماهر، رونمایی یک بازی

در مراسم رونمایی این بازی حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز خبر امیدوارکننده‌ای را اعلام کرد: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی‌سازان می‌توانند درخواست خود را از طریق وبسایت بنیاد ارائه کنند.

این بازی است. در مراسم رونمایی این بازی «کرده» که خود مجری برنامه بود، ضمن خوشامدگویی به حضار، هم‌زمانی این مراسم رونمایی با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال ایران به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

بزرگ‌ترین بازی تیمی کشور

دانیال طبعی، مدیر پروژه بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» هم به ارائه ویژگی‌های این بازی پرداخت. به گفته او، این بازی بزرگ‌ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است که در آن ۳۰ تیم ملی والیبال دنیا شبیه‌سازی شده است.

بنابراین گفته مدیر پروژه بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» در این بازی رایانه‌ای تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیبال پیاده‌سازی شده است و مخاطب می‌تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

سعید معروفه، فرهاد ظریفه، شهرام محمودی، سیدمحمد موسوی، میلاد عبادی پور، فرهاد قاضی، عادل غلامی، امیر غفور، مجتبی میرزاجانپور، مهدی مهدوی، حمزه مزرینسی و... اینها دیگر قله‌های اسامی ملی پوشان والیبال ایران نیستند، اینها قهرمانان ایرانی هستند که حالا وارد بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» شده‌اند. این بازی روز گذشته رونمایی شد.

به گزارش جام‌جم، صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشورمان بعد از ۵۲ سال به مسابقات المپیک خبری بود که روز گذشته تیر اصلی اغلب روزنامه‌های کشور را به خود اختصاص داد. شکوه و شیرینی این رویداد آنچنان بود که بار دیگر خوشحالی ایرانیان را برانگیخت و بلندفغان ایران را تبدیل به قهرمانان مردم کرد.

هم‌زمان با این موفقیت، یک اتفاق فرهنگی مرتبط با آن هم در روز داغ بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» که به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تولید شده است، در فرهنگسرای سرور رونمایی شد.

۲۰۰ مسابقه با گزارش ایرانی

این بازی برای پلتفرم رایانه‌های شخصی در بخش‌های مختلف از جمله لیگ آسیایی، لیگ جهانی و المپیک‌های مختلف در حدود ۲۰۰ مسابقه طراحی و با صدای کامپوزیت کرده، گزارشگر معروف والیبال صداگذاری شده است.

بازی کنندگان می‌توانند ۳۲ تیم برتر جهان را در «والیبال ۲۰۱۶» انتخاب کنند. تعیین سطح سختی بازی، قابلیت تمرین و آموزش، بازی‌های دوستانه، تغییر توانایی روحی و فنی بازیکنان و مدیریت تیم در طول یک تورنمنت، قابلیت به کارگیری دوربین داینامیک و استاتیک و بازی یک یا دو نفره با دسته یا صفحه کلید از دیگر قابلیت‌های

عرضه اولین بازی ایرانی پلی‌استیشن ۴

روز گذشته را باید روز عرضه بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل دانست. در این روز نه تنها بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد، بلکه نخستین بازی ایرانی پلی‌استیشن ۴ هم روانه بازار شد. «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، موفق به کسب پنج‌گزال زرین شده بود و پتانسیل در بخش فروشگاه دیجیتال کنسول پلی‌استیشن ۴ عرضه شده است. این بازی را که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول‌های بازی محسوب می‌شود استودیو فن افزار شریف تولید و عرضه کرده است. سبک بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ‌تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیشتر فقط برای دستگاه‌های هوشمند عرضه شده بود.

همزمان با صعود افتخار آفرین تیم ملی والیبال به المپیک

بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد

شبیه‌سازی سی تیم جهان

در ادامه این مراسم، دانیال طلیعی، مدیر پروژه بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» به ارائه ویژگی‌های این بازی پرداخت و گفت: «بازی والیبال ۲۰۱۶» بزرگ‌ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و مادر این بازی سی تیم ملی دنیا را شبیه‌سازی کرده‌ایم. وی افزود: در بازی «والیبال ۲۰۱۶» تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیبال را پیاده‌سازی کرده‌ایم و مخاطب می‌تواند این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

طلیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می‌کنیم و امیدواریم در آینده‌ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه‌های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. بازی «والیبال ۲۰۱۶» هم‌اکنون در سراسر کشور توزیع شده است و علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای و بخصوص ورزش والیبال می‌توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام کنند.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمزهای ایرانی به بازی‌های ورزشی را بسیار بالادست و گفت: بازی‌های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی‌های ورزشی در کشور بالاست؛ برای مثال در دنیا اکنون بازی ویدئویی ورزش کشتی ساخته نشده است، با این که ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش‌های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می‌کند.

هدف نهایی بازساز باید فروش باشد

در ادامه مهیار اصغرپور، مدیر عامل شرکت‌های وی‌یو که انتشار بازی «والیبال ۲۰۱۶» را بر عهده دارد در سخنانی گفت: از همان ابتدا که بازساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند. بازساز اگر فکر می‌کند بازی‌اش نمی‌فروشد نباید آن را بسازد؛ حتی یک ناشر و توزیع‌کننده هم اگر فکر می‌کند نمی‌تواند یک بازی ایرانی را بفروشد نباید آن را خریداری کند. وی افزود: فکر می‌کنم بازی «والیبال ۲۰۱۶» بازی مخاطب‌پسندی است بخصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال به خوبی استقبال می‌کند.

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح دیروز به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگسرای سرو برگزار شد. به گزارش «سپاس»، در این مراسم، کیومرث کرده گزارشگر نام‌آشنای والیبال کشور مان که گزارشگری این بازی رایانه‌ای را نیز بر عهده دارد، همزمانی این رونمایی با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشور مان به المپیک را پس از ۵۲ سال انقاف مبارک دانست.

هر ماه، رونمایی از یک بازی

در ادامه این نشست، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به این که قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی مراسم رونمایی برگزار شود، از بازسازان خواست تا تقاضای خود را به همین منظور از طریق وبسایت بنیاد ارائه دهند. وی با اشاره به این که هدف از رونمایی‌ها شلوغ کاری نیست گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم بلکه می‌خواهیم با حضور فعال رسانه‌ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هر چه بیش‌تر بازی‌ها و در نتیجه فروش آنها کمک کنیم.



و گزارشگری کیومرث کرده در داخل کشور تولید شده و عنوان بزرگ‌ترین بازی تیمی ساخته شده در کشور را به خود اختصاص داده است. در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیبال پیاده‌سازی شده و مخاطب می‌تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند. دانیال طلیعی مدیر پروژه بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ همچنین به رونمایی نسخه تلفن همراه این بازی هم اشاره کرده و گفته است: «مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می‌کنیم و امیدواریم در آینده‌ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه‌های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.»

والیبال اینترنتی بازی کنید!

همزمان با صعود به المپیک، از نسخه بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ رونمایی شد

صعود تاریخی تیم ملی والیبال ایران به المپیک ریو اتفاق بزرگ در ورزش ایران به حساب می‌آید. والیبالیست‌های توکمند ایران طلسم ۲۵ساله را شکستند و بالاخره توانستند سهمیه حضور در بزرگ‌ترین رویداد ورزشی جهان را کسب کنند. حالا والیبال ایران تنها تیم ورزشی المپیک کاروان است که باید در ریو به روند درخشش ادامه دهد. در همین راستا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی ایرانی والیبال ۲۰۱۶ رونمایی کرده بازی که با شبیه‌سازی ۳۰ تیم ملی

معرفی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» برای پلی استیشن ۴



بازی ایرانی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، هفته گذشته در بخش فروشگاه دیجیتال کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شد.

استودیو فن افزار شریف؛ سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی‌سازی ایرانی شناخته می‌شود که اثر خود را برای یکی از کنسول‌های نسل هشتمی منتشر کرده است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ‌تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیشتر تنها برای دستگاه‌های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی‌های جدید در «آخرین جنگاور» می‌توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی‌بازان اجازه می‌دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.

غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صداگذاری، غزال زرین دستاورد هنری، غزال زرین دستاورد فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است.

شبیه سازی تیم‌های والیبال جهان

تسnim: آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» برگزار شد. «کیامرت کرده» گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه‌ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوشامدگویی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست. در ادامه مراسم، دانیال طبعی مدیر پروژه بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی‌های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ‌ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه‌سازی کرده‌ایم. وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیبال را پیاده‌سازی کرده‌ایم و مخاطب می‌تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

سهم دویست میلیاردی ایرانی‌ها در دنیای بازی‌های رایانه‌ای

اقتصاد خلاق: بازی‌های رایانه‌ای
در ایران هر ماه دویست میلیارد
تومان گردش مالی دارد اما سهم
تولیدکنندگان ایرانی و بازی‌های
بومی در این بازار کمتر از ۵ درصد
است. در شرایطی که بازی‌های
رایانه‌ای تبدیل به سومین صنعت

پولساز جهان شده اما این پدیده در ایران همچنان یک کالای
وارداتی است و محدود گام‌هایی که برای سهم بردن از آن
برداشته می‌شود به دلایل مختلف به هدف نمی‌رسد.
کاوه منگلی؛ کارشناس فضای مجازی در گزارش خود با اشاره
به گردش مالی ماهانه یکصد و چهل تا دویست میلیارد تومانی
این صنعت در ایران می‌افزاید: با وجود این که این پدیده از
همان نخستین سال‌های بروز در جهان، وارد ایران شده و
مصرف‌کنندگان گام به گام و هم‌سطح کاربران جهانی
پیشرفته‌اند اما سهم ایران در ساخت و عرضه بازی‌ها کمتر
از ۵ درصد است.

کیفیت نسبتاً پایین‌تر، هزینه‌های زیاد و نبود حمایت و تبلیغات
کافی از عمده‌ترین مشکلات و موانع صنعت بومی بازی‌های
رایانه‌ای در رقابت با بازی‌های وارداتی است.

رونمایی از بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ ملی پوشان شبیه‌سازی می‌شوند

همزمان با موفقیت تیم ملی والیبال و صعود ملی پوشان
کشورمان به بازی‌های المپیک از بازی رایانه‌ای والیبال
۲۰۱۶ که بزرگترین بازی تیمی تولید شده در کشور است
رونمایی شد.

در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا شبیه‌سازی شده است.
در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های
ورزش والیبال پیاده‌سازی شده است و مخاطب می‌تواند به
سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال
آشنایی بیشتری پیدا کند.

سازندگان این بازی‌های رایانه‌ای حالا مدتی است
که روی نسخه آندرویدی این بازی کار می‌کنند و امیدوار
هستند تا در آینده‌ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز
منتشر کنند.

نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴

عرضه می شود

مدیر پروژه طراحی بازی «شمشیر تاریکی» آخرین جنگاور» به عنوان نخستین بازی ایرانی عرضه شده برای کنسول پلی استیشن ۴ این بازی را نقطه شروع یک مسیر تازه توصیف کرد. به گزارش مهر، «شمشیر تاریکی» آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب ۵ غزال زرین شده بود و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است. امیرحسین فصیحی مدیر پروژه طراحی این بازی می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی هایی را برای رایانه های شخصی و موبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود.



همزمان با صعود غرور آفرین تیم ملی والیبال به المپیک بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد (۹۵/۰۱/۲۵)

آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش هنرنیوز و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «کیومرث گرده» گزارشگر تام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضار، همزمانی این مراسم با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

حسن کریمی قدوسی: هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشتی ساخته نشده است. با اینکه ساخت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی از لحاظ فنی چالش‌های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می‌کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد و تأکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه‌ی پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی‌های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به این مهم باید بازی‌سازان ما هم نبض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبالی می‌تواند مورد استقبال قرار گیرد.

کیومرث کرده به چالش‌گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبالی در تلویزیون، کار بسیار ساده‌تر است چرا که تصویر را می‌بینیم و هیجان بازی به ما کمک می‌کند اما برای گزارشگری بازی رایانه‌ای والیبالی، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن‌های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

هدف نهایی بازی‌ساز باید فروش باشد.

مهیار اسفندیویر مدیرعامل شرکت «های‌وی یو» که انتشار بازی والیبالی ۲۰۱۶ را برعهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی‌ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می‌کنم بازی والیبالی ۲۰۱۶ بازی مخاطب‌پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبالی به خوبی استقبال می‌کند. اسفندیویر خطاب به بازی‌سازان گفت: بازی‌ساز اگر فکر می‌کند بازی‌اش نمی‌فروشد نباید آن را بسازد. حتی یک ناشر و توزیع‌کننده هم اگر فکر می‌کند نمی‌تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبالی ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز نقش حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می‌توان از همین الگو برای بازی‌های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های‌وی یو بحث تبلیغات و اطلاع‌رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی ضد ایرانی یا ضد انقلابی می‌سازند و رسانه‌های ما به صورت مداوم به این عناوین می‌پردازند، انتظار می‌رود تا همین رسانه‌ها به بازی‌های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع‌رسانی آن‌ها کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبعی مدیر پروژه بازی رایانه‌ای والیبالی ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی‌های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبالی ۲۰۱۶ بزرگ‌ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه‌سازی کرده‌ایم.

وی افزود: در بازی والیبالی ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیبالی را پیاده‌سازی کرده‌ایم و مخاطب می‌تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبالی آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می‌کنیم و امیدواریم در آینده‌ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه‌های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

یادآوری می‌شود که بازی والیبالی ۲۰۱۶ هم‌اکنون در سراسر کشور توزیع شده و علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای و به خصوص ورزش والیبالی می‌توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.



بازی رایانه‌ای «والیبالی ۲۰۱۶» رونمایی شد (۱۳۹۴/۰۴/۱۷ - ۱۳۹۴/۰۴/۱۷)

آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبالی ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

اتاقی خبر - از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کیومرث کرده گزارشگر تام‌آشنای والیبالی کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه‌ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش‌آمدگویی به حضار، همزمانی این مراسم با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبالی کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

●● هر ماه رونمایی از یک بازی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی‌سازان می‌توانند درخواست خود را از طریق وب‌سایت بنیاد ارائه دهند.

حسن کریمی قدوسی، هدف از این رونمایی‌ها را شلوغ‌کاری ندانست و اظهار کرد: با چنین مراسمی دنبال شلوغ‌کاری نیستیم، بلکه می‌خواهیم با حضور فعال رسانه‌ها و رادیو و تلویزیون به دیده‌شدن هرچه بیش‌تر بازی‌ها و در نتیجه فروش آن‌ها کمک کنیم.

وی اقبال گیم‌های ایرانی به بازی‌های ورزشی را بسیار بالا خواند و گفت: بازی‌های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی‌های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدیویی ورزش کشتی ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش‌های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می‌کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد و افزود: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه‌ی پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی‌های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبالی می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

کیومرث کرده نیز به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبالی در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و همچنان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبالی، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

●● هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد

مهیار اصغرپور مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبالی ۲۰۱۶ را برعهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: بازی والیبالی ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبالی به خوبی استقبال می کند. اصغرپور خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد. حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبالی ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقشی حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی یو، موضوع تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی ضدایرانی یا ضدانقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبالی ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: والیبالی ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبالی ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبالی را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبالی آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبعی، به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

بازی والیبالی ۲۰۱۶ هم اکنون در سراسر کشور توزیع شده و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبالی می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.

ایرنا

۹۴۱۱۰



بازی رایانه ای ایرانی «والیبالی ۲۰۱۶» رونمایی شد (۹۸۳۱-۱۵/۰۲/۱۳۹۵)

آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبالی ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایستا، «کیامرث کرده» گزارشگر نام آشنای والیبالی کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبالی کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

وی به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبالی در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و همچنان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبالی، با توجه به این که تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دانیال طبعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبالی ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: والیبالی ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولیدشده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبالی ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبالی را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبالی آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی شود و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

انتهای پیام/

کد: ۹۴۱۰۸



فرهنگ و ارشاد اسلامی

بازی های رایانه ای فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی ایرانی به جهان است (۱۳۸۹-۹۵/۰۳/۱۷)

ترابری نیوز: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران گفت: ورود بازی های رایانه ای ایران به بازارهای جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی ایرانی است.

ترابری نیوز:

به گزارش وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، «خسرو سلجوقی» افزود: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی افزون بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور می شود.

وی درباره اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در بخش بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندی اتفاق بیفتد، بدون شک می تواند فرهنگ ایران اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کند که این یک توانمندی مضاعف در بخش بازی های رایانه ای است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: سیاست برونگرایی اقتصاد مقاومتی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است. سلجوقی افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوان بازی های رایانه ای طراحی شده به دست نخبگان داخلی را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و به صادرات این بازی ها بپردازیم.

وی بر ضرورت تغییر رویکرد در موضوع بازی های رایانه ای تأکید کرد و ادامه داد: تفکری در گذشته وجود داشت که بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است اما امروز متوجه می شویم این بازی ها به رده سنی خاصی منحصر نیست؛ بلکه می توان از آن در زمینه های مختلف مانند گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش استفاده کرد.

بر اساس آمارها در ایران نزدیک به ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت وجود دارد که ۲۰ میلیون نفر از رایانه، رایانه تخت (تبلت) یا گوشی همراه برای بازی بهره می برند. هر ماه ایرانیان یک هزار و ۴۰۰ میلیارد تا دو هزار میلیارد ریال صرف خرید بازی می کنند و به طور متوسط یک ساعت و ۳۰ دقیقه در روز برای آن وقت صرف می شود.

۹۵ درصد از بازی های ویدئویی در بازار غیر بومی است.

در سال های گذشته از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶۰۰ بازی در سطح های مختلف تولید شده است.

بر پایه آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی Newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ میلادی نزدیک به ۹۱ میلیارد دلار بوده و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر فهرست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای قرار داشته است.

ایرنا



فرهنگ و ارشاد اسلامی

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات عنوان کرد صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد

مقاومتی (۱۳۸۴-۹۵/۰۳/۱۷)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات گفت: سیاست برونگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات و ارتباطات خبرگزاری تسنیم، خسرو سلجوقی درباره تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور اظهار کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد.

وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد، گفت: برای تحقق شعار امسال باید از این ظرفیت ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارتخانه مذکور خاطر نشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در این وزارتخانه برون گرایی با تمرکز بر صادرات محصولات داخلی است.

او افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم.

سلجوقی یادآور شد: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

وی با بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندانه اتفاق افتد، بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی-اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.



رونمایی از بازی والیبال ۲۰۱۶ (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶-۹۷)

آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

عصر یاتک: به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «کیومرث کُرده» گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضار، همزمانی این مراسم با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

حسن کریمی قدوسی: هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشتی ساخته نشده است، با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تاکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازی پخته باشد که ناشران خودشان برونند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقشی بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نبض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

کیومرث کرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد

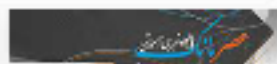
مهیار اسفندیو مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را برعهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنیم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال به خوبی استقبال می کند.

اسفندیو خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد. حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقشی حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی ضد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در ادامه مراسم، دانیال طبعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم. وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند. طبعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. بازی والیبال ۲۰۱۶ هم اکنون در سراسر کشور توزیع شده و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.



بولتن
سایت خبری تخصصی

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات عنوان کرد؛ صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی (۱۳۹۵-۰۴/۱۲/۱۷)

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات گفت: سیاست برونگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

گروه اقتصاد خسرو سلجوقی درباره تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور اظهار کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد. به گزارش بولتن نیوز، وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد، گفت: برای تحقق شمار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود. عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارتخانه مذکور خاطر نشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در این وزارتخانه برون گرایی با تمرکز بر صادرات محصولات داخلی است. او افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم. سلجوقی یادآور شد: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد. وی با بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندانه اتفاق افتد، بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی-اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.

منبع: تسنیم



خبرگزاری پانا
۱۳۹۵

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات عنوان کرد صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی (۱۳۹۵-۰۴/۱۲/۱۷)

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات گفت: سیاست برونگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

به گزارش خبرگزاری پانا، خسرو سلجوقی درباره تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور اظهار کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد. وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد، گفت: برای تحقق شمار امسال باید از این ظرفیت ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارتخانه مذکور خاطر نشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در این وزارتخانه برون گرایی با تمرکز بر صادرات محصولات داخلی است.

او افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم.

سلجوقی یادآور شد: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

وی با بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندانه اتفاق افتد، بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی-اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.



بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد (۱۳۹۴/۰۳/۱۷)

آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، «کیومرث کُرده» گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضار، همزمانی این مراسم با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

حسن کریمی قدوسی: هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمهای ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کششی ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نبض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

کیومرث کُرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد

مهیار اصغریور مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را برعهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنیم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال به خوبی استقبال می کند.

اصغریور خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد. حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالیم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی ضد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم. وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند. طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. بازی والیبال ۲۰۱۶ هم اکنون در سراسر کشور توزیع شده و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.



۱۰ بازی ایرانی پروانه ساخت گرفته اند (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۱۷)

از ابتدای سال برای ده بازی ویدئویی ایرانی پروانه ساخت صادر شده است. پروانه ساخت به منزله مجوز تولید یک بازی است که توسط بنیاد ملی بازی های صادر می شود.

به گزارش خبرگزاری فارس، شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای از ابتدای سال با ساخت ده بازی ایرانی موافقت و پروانه ساخت آن ها را صادر کرده است. از جمله مزایای دریافت پروانه ساخت، ثبت بازی به نام سازنده و ایده پرداز اولیه آن است که باعث می شود امکان سواستفاده دیگران از نام یا ایده بازی وجود نداشته باشد.

این ده بازی عبارت اند از:

۱. بازی شهر مرده به نویسندگی حمیدرضا آرمان
۲. بازی مغزینه به نویسندگی آقایان حامد اختیاری، حمیدرضا پوراعتماد و خانم تارا رضاپور
۳. بازی تیرزین به نویسندگی علی رضا جعفری
۴. بازی تپه های هیجانی به نویسندگی حسین افرا
۵. بازی خان هقتم به نویسندگی مهرداد محمدی
۶. بازی چند حرفی به نویسندگی بهنام فلاح پور
۷. بازی فرقه به نویسندگی حسین چالشی
۸. بازی جزایر سه گانه به نویسندگی ابودر پوررنجبر
۹. بازی مسابقه ریات ها: جنگ و صلح به نویسندگی میثم رضی
۱۰. بازی سقوط پاپا به نویسندگی پویا پرهیزکار خدیو

متقاضیان دریافت پروانه ساخت می بایستی فرم مربوطه را از سامانه اینترنتی www.ebazi.org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحویل نمایند.



صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد مقاومتی (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۱۷)

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات گفت: سیاست برون گرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

خسرو سلجوقی درباره تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور اظهار کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد.

وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد، گفت: برای تحقق شعار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود. عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارتخانه مذکور خاطرنشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در این وزارتخانه برون گرایی با تمرکز بر صادرات محصولات داخلی است.

او افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سلجوقی یادآور شد: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

وی با بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی دریازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندانه اتفاق افتد، بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی-اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.



از ابتدای سال ۹۵؛ پروانه ساخت ۱۰ بازی ایرانی صادر شده است (۱۳۶۶-۹۵/۰۲/۱۷)

از ابتدای سال برای ده بازی ویدئویی ایرانی پروانه ساخت صادر شده است. پروانه ساخت به منزله مجوز تولید یک بازی است که توسط بنیاد ملی بازی های صادر می شود.

به گزارش «نسیم آنلاین»، شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای از ابتدای سال با ساخت ده بازی ایرانی موافقت و پروانه ساخت آن ها را صادر کرده است. از جمله مزایای دریافت پروانه ساخت، ثبت بازی به نام سازنده و ایده پرداز اولیه آن است که باعث می شود امکان سواستفاده دیگران از نام یا ایده بازی وجود نداشته باشد.

این ده بازی عبارت اند از:

۱. بازی شهر مرده به نویسندگی حمیدرضا آرمان
 ۲. بازی مغزین به نویسندگی آقایان حامد اختیاری، حمیدرضا پوراعتماد و خانم تارا رضایور
 ۳. بازی تیرزین به نویسندگی علی رضا جعفری
 ۴. بازی تیه های هیجانی به نویسندگی حسین افرا
 ۵. بازی خان هفتم به نویسندگی مهرداد محمدی
 ۶. بازی چند حرفی به نویسندگی بهنام فلاح پور
 ۷. بازی قرفره به نویسندگی حسین چالشی
 ۸. بازی جزایر سه گانه به نویسندگی ابودر پوررنجبر
 ۹. بازی مسابقه ربات ها: جنگ و صلح به نویسندگی میثم رضی
 ۱۰. بازی سقوط پاپا به نویسندگی پویا پرهیزکار خدیو
- متقاضیان دریافت پروانه ساخت می بایستی فرم مربوطه را از سامانه اینترنتی www.ebazi.org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحویل نمایند.



هم زمان با صعود افتخار آفرین تیم ملی والیبال به المپیک؛ بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد (۱۳۶۶-۹۵/۰۲/۱۷)

آیین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح دیروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری «صیبا»، در این مراسم، کیومرث کُرده گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده دارد، هم زمانی این رونمایی با صعود مقتدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک را پس از ۵۲ سال اتفاقی مبارک دانست.

هر ماه، رونمایی از یک بازی

در ادامه این نشست، حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این که قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی مراسم رونمایی برگزار شود، از بازیسازان خواست تا تقاضای خود را به همین منظور از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آنها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیم‌های ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست؛ برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشتی ساخته نشده است با این که ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازیسازان ما هم نبض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد. هدف نهایی بازیساز باید فروش باشد.

در ادامه مهیار استرپور؛ مدیرعامل شرکت های وی یو که انتشار بازی «والیبال ۲۰۱۶» را بر عهده دارد در سخنانی گفت: از همان ابتدا که بازیساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند. بازیساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد؛ حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند یک بازی ایرانی را بفروشد نباید آن را خریداری کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی «والیبال ۲۰۱۶» بازی مخاطب پسندی است بخصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال به خوبی استقبال می کند. ناشر بازی «والیبال ۲۰۱۶» ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

شبیه سازی سی تیم جهان

در ادامه این مراسم، دانیال طبعی؛ مدیر پروژه بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: «بازی والیبال ۲۰۱۶» بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی سی تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی «والیبال ۲۰۱۶» تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

بازی «والیبال ۲۰۱۶» هم اکنون در سراسر کشور توزیع شده است و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و بخصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام کنند.

انتهای پیام/

بازی های رایانه ای فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی ایرانی به جهان است (۱۳۹۴/۰۴/۰۹)

اکوفارس: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران گفت: ورود بازی های رایانه ای ایران به بازارهای جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی ایرانی است.

به گزارش اکوفارس به نقل از وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، «خسرو سلجوقی» افزود: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی افزون بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور می شود.

وی درباره اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در بخش بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندی اتفاق بیفتد، بدون شک می تواند فرهنگ ایران اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کند که این یک توانمندی مضاعف در بخش بازی های رایانه ای است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: سیاست برونگرایی اقتصاد مقاومتی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است. سلجوقی افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوان بازی های رایانه ای طراحی شده به دست نخبگان داخلی را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و به صادرات این بازی ها بپردازیم.

وی بر ضرورت تغییر رویکرد در موضوع بازی های رایانه ای تأکید کرد و ادامه داد: تفکری در گذشته وجود داشت که بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است اما امروز متوجه می شویم این بازی ها به رده سنی خاصی منحصر نیست؛ بلکه می توان از آن در زمینه های مختلف مانند گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش استفاده کرد.

بر اساس آمارها در ایران نزدیک به ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت وجود دارد که ۲۰ میلیون نفر از رایانه، رایانه تخت (تبلت) یا گوشی همراه برای بازی بهره می برند. هر ماه ایرانیان یک هزار و ۴۰۰ میلیارد تا دو هزار میلیارد ریال صرف خرید بازی می کنند و به طور متوسط یک ساعت و ۳۰ دقیقه در روز برای آن وقت صرف می شود.

۹۵ درصد از بازی های ویدئویی در بازار غیر بومی است.

در سال های گذشته از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶۰۰ بازی در سطح های مختلف تولید شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بر پایه آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ میلادی نزدیک به ۹۱ میلیارد دلار بوده و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر فهرست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای قرار داشته است.



جزئیات نخستین بازی ایرانی برای PS4

مدیر پروژه طراحی بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» به عنوان نخستین بازی ایرانی عرضه شده برای کنسول پلی استیشن ۴ این بازی را نقطه شروع یک مسیر تازه توصیف کرد.

مهر - «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتال کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است.

این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول های بازی محسوب می شود را استودیو فن افزار شریف تولید و عرضه کرده است. امیرحسین فصیحی مدیر پروژه طراحی این بازی درباره ویژگی های فنی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی هایی را برای رایانه های شخصی و موبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود. فصیحی در تشریح فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه جهانی این بازی ایرانی ادامه داد: بعد از اتمام مراحل طراحی و آماده سازی بازی «شمشیر تاریکی» نزدیک به ۹ ماه در انتظار طی شدن مراحل تست و تایید رسمی از سوی گیمپای سونی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمپانی سونی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود: بازی «شمشیر تاریکی» پیشتر یک بازی موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه نزدیک به ۱۸ ماه زمان برده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه ای و کنسولی هم نزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم. نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیم به عنوان یک بازار استاندارد جهانی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برنامه ریزی رسانه ای بسیاری کردیم و همین ظرفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار خواهیم گرفت. براساس این گزارش سبک بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» اکشن سکوبازی و شخصیت اصلی بازی یک تینا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.



استفاده از بازیهای رایانه ای برای معرفی فرهنگ ایرانی و اسلامی (۱۳۹۴-۹۳/۰۴/۱۷)

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات اظهار کرد: سیاست بروننگاری بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

وایمکس نیوز - خسرو سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد. وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد اظهار کرد: برای تحقق شمار اسامی باید از این ظرفیت ها استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، برون گرایی است، که تمرکز آن بر روی صادرات محصولات داخلی است.

سلجوقی در ادامه افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات خاطرنشان ساخت: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

وی در پایان ضمن بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندانه اتفاق بیافتد بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی - اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مضامینی در حوزه بازی های رایانه ای است.



مشکلات بازی های ویدئویی در کشور در گفتگو با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: عدم اجرای کپی رایت بازی های ایرانی را به سمت لمپنیزم می برد / مسئولین متوجه اهمیت موضوع بازی ها نیستند و پای کار نمی آیند (۱۳۸۷/۰۳/۰۱-۱۳۸۷/۰۳/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور در «تسیم آنلاین» مهم ترین چالش های این حوزه در کشور را بازگو کرد چرا تا کنون چرخه تولید، تبلیغ و توزیع بازی های با کیفیت ایرانی در کشور شکل نگرفته است؟

گروه جامعه «تسیم آنلاین»: بازی های رایانه ای یا صحیح تر آن «ویدئویی»، امروزه تبدیل به صنعتی استراتژیک و درآمدزا شده است به نحوی که از آن تعبیر به هنر، صنعت و رسانه می شود. ساخت بازی های رایانه ای در کشور ما قدمت چندانی ندارد اما در همین زمان که کمتر از یک دهه است پیشرفت های بسیار خوبی صورت گرفته، به نحوی که بازی سازان ایرانی در دنیا شناخته شده هستند. اما ورود بازی های قاچاق خارجی به بازار داخلی و عدم رعایت قوانین در این خصوص و کیفیت پایین بازی های تولیدی داخل باعث شده تا نهال نحیف این صنعت نوپا امروز با تهدید جدی روبرو شود. مهندس حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که خود نیز در جرگه بازی سازان مطرح کشور می باشد با حضور در محل «تسیم آنلاین» به سوالات ما در این خصوص پاسخ داده و از دغدغه های مهمی که در این حوزه وجود دارد سخن به میان آورد.

حسن کریمی قدوسی: طبق بررسی که سال گذشته انجام دادیم ۸۰ درصد از تحقیقاتی که در این ۵ یا ۶ سال گذشته انجام شده در مورد اثرات مخرب بازی های رایانه ای بوده است. یعنی وقتی شما در گوگل عنوان بازی های رایانه ای را جستجو می کنید عکس هایی که به عنوان نتیجه نشان داده می شود چهره بدی از بازی های رایانه ای را نشان می دهد. من با این قضیه خیلی مخالفم که ما بنشینیم اینجا و بگوییم که غربی هایی که دارند سعی می کنند بازی را وارد فرهنگ ما کنند خودشان از بازی استفاده نمی کنند و این کارها را صرفاً برای این انجام می دهند که ما جهان سومی ها تحت تاثیر قرار بگیریم. اتفاقاً آنها از بازی استفاده می کنند ولی می دانند از چه بازی مناسبی استفاده کنند.

همین مشکل را ما با برخی مراکز فرهنگی داشتیم، با چند نفر از مدیران آنجا جلسه گذاشتیم و اعلام کردیم که با هزینه بنیاد بازی ایرانی را تبلیغ کنیم و در سود فروش بازی هم آنها شریک شوند، اما گفتند برای ما ابلاغیه آمده که نمی توانید تبلیغ یا فروش بازی داشته باشید. گفتیم چرا؟ گفتند به خاطر اینکه باید کاری کنند که باعث تحرک بچه ها شود!

نباید بگوییم که بازی کلاً بد است، باید بگوییم که آن چیزی که بد استفاده شده، بد است در جلسه شورای عالی فضای مجازی سال گذشته که بحث برنامه ملی بازی مصوب شد، من یک مطلبی ارائه دادم تا افرادی که در جلسه حاضر بودند ببینند که دنیا درباره فضای بازی ها چه کاری انجام داده است. فیلمی نشان دادم و اول از همه آنها عذرخواهی کردم و گفتم که من قصدی ندارم که خدای تانکرده بگوید که ایالات متحده کشور خوبی است ولی ببینید آنها که اینقدر سکولار و لائیک هستند دارند چه کار می کنند؟ ۵ سال پیش خانم کلینتون که امروز نامزد حزب دموکرات است یک طرحی را به نام «طرح حمایت از خانواده ها در مقابل بازی های خشن و با محتوای پورنوگرافی» به مجلس می برد اما نمی گوید که می خواهم جلوی بازی را بگیرم بلکه می گوید که قانونی به مجلس برده ام که بر اساس آن فروشنده های بازی حق فروش بازی های بالای ۱۸ سال را به بچه های زیر ۱۸ سال ندارند. مثل قانون سیگاری که در داخل داریم.

سازندگان دستگاه ها و کنسول های بازی موظفند قابلیت هایی بر روی تولیدات شان تعبیه کنند که والدین بتوانند با استفاده از یک رمز عبور تنظیماتی برای محدود کردن استفاده بچه ها انجام دهند. مثلاً تنظیم کنند که بچه شان ۷ سال دارد و در هفته ۲۰ ساعت حق بازی کردن دارند. مزیت این کار این است که اگر بخواهند بازی برای سن ۱۲ سال نصب کنند دستگاه از این کار ممانعت کند. پلی استیشن، ایکس باکس، وی و همه این کنسول های بازی این قسمت محافظت خانواده را دارند، می خواهم بگویم که قانون را که وضع می کنند حداقل قابلیت اجرا کردنش را ایجاد می کنند. ما در کشور نباید بگوییم که بازی کلاً بد است باید بگوییم که آن چیزی که بد استفاده شده بد است. این امر باعث می شود که فضای بازی در کشور به هم بخورد.

ما ۱۰ تا ۱۵ درصد از انیمیشن دیرین دیرین درست کردیم که سه تا از این موارد ساخته شد و دو تا از آنها توزیع شدند که در حدود ۳۰۰ تا ۴۰۰ هزار نفر بازدید کننده داشت. ۱۰ تا ۱۵ مورد اشاره مربوط می شود به اینکه وقتی بچه های شما بازی می کنند در کنار آنها باشید یا بازی مناسب بچه های خودتان را بخرید ما باید این پیام را منتقل می کردیم که انجام دادیم. بر اساس رده بندی سنی مناسب و مجاز با هولوگرام را برای بچه ها بخرید چرا که بازی های غیر مجاز به بچه های شما آسیب می رساند. همین دو پیام را به صورت خاص بیان کردیم بگذاریم از اینکه دولت و مجلس باید قوانینی وضع کنند آنها هزاران مشکل برای خود دارند. من در آن جلسه برای خانواده ها و دولتی ها گفتیم قانون های مرتبط را وضع کنند، پای کار بیایند.

ما ۸ ماه پیش در بنیاد آیین نامه ای طراحی کردیم تا نظام رده بندی «اسرا» قانونی شود آن را برای تصویب به شورای فرهنگ عمومی بردیم اما دولتمردان و مسئولان ما این قدر گرفتارند و مشکل دارند که اگر مسئولی روی میز یک چک لیست بگذارد که در آن ۲۰ مورد کاری وجود داشته باشد و از ۱ شروع به تیک زدن کند مورد ۱۷ و ۱۸ که مربوط به بازی باشد به آن نخواهد رسید و همیشه این موضوع مغفول مانده است.

«تسیم آنلاین»: درمورد تبادل پول مجازی در بازی های خارجی چه سبستی دارید؟ ما سال گذشته برای اینکه قانون عوارض بازی های خارجی را وضع کنیم به کمیسیون فرهنگی مجلس و سازمان مدیریت و برنامه ریزی رقیتم و تلاش بسیاری کردیم چون می دانستیم که از ابتدای امسال بازی های خارجی زیادی مثل کلتش رویال وارد بازار داخلی شده و به صورت رسمی می خواهند در کشور فروخته شوند.

مسئولان کشور در زمینه بازی های رایانه ای دغدغه ندارند و اصلاً پای کار نمی آیند سیاست اول ما این است که بازی های خارجی به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صورت رسمی در کشور فروش داشته باشند و اعتقاد دارم چون رسمی است ممکن است ۲۰ تا ۳۰ درصد بیشتر بفروشند اما حداقل شفاف است و شما می‌بینید که چقدر ارز از کشور در حال خارج شدن است. البته کلتش آف کلتز در حال ضعیف شدن است و رویال دارد جایگزین آن می‌شود ولی آن موقع همه می‌رفتند گیفت کارت و چم می‌خریدند و هیچ چیزی قابل احصا نبود، اما الان حداقل می‌دانیم که چه کسی مسئول است و یخه اش را می‌توانیم بگیریم به اضافه اینکه ۱۰ درصد مالیات بر ارزش افزوده از آنها گرفته می‌شود.

سال گذشته طرحی به سازمان مدیریت و برنامه ریزی بردیم که ۱۰ درصد و نه بیشتر، از بازی های خارجی عوارض گرفته و به حساب خزانه واریز شود. یک هیات مدیره هم این پول ها را برای تبلیغ بازی ایرانی استفاده کنند. من رفتم کمیسیون فرهنگی یک ساعت خواهش و تمنا و التماس کردم ولی اصلا در کمیسیون تلفیق مطرح نشد. یعنی اگر کمیسیون فرهنگی ۱۰۰ تا کار داشته باشد هیچ کدام از آنها بازی رایانه ای نیست، بعد آنها به ما گیر می‌دهند و می‌گویند چرا این سایت های دانلود بازی را فیلتر نمی‌کنید یا عوارض نمی‌گیرید.

وضع کاملا مشخص است مسئولان ما چون دغدغه ندارند اصلا پای کار نمی‌آیند و این به خاطر گرفتاری بیش از حد آنها است که این حوزه اولویت آخرشان است. از طرف دیگر مردم ما هم بلد نیستند درست از بازی استفاده کنند. اگر این دو موضوع درست شود خیلی وضع تغییر می‌کند.

امجدیان: هنرمندان هم پای کار نمی‌آیند مثلا در حوزه کتاب بالاخره یواش یواش دارند ورود می‌کنند. مثلا یک برنامه به نام کتاب باز درست شده که اهالی سینما کلا راجع به کتاب صحبت می‌کنند اما در حوزه بازی واقعا نمی‌آیند.

میانگین سنی بازی در دنیا ۲۸ سال و در ایران ۱۶ سال است «نسیم آنلاین»: خوب این ژست بسیار بدی است، مثلا اگر من فردا بین همکارانم بگویم که دیشب ۲ ساعت بازی کردم آنها من را مسخره می‌کنند. کریمی قدوسی: میانگین سنی بازی در دنیا ۲۸ سال است چرا می‌ترسید؟ من خودم همیشه شجاعانه گفته ام معمولا هفته ای یک ساعت در شب بازی می‌کنم. آمارهای جهانی می‌گوید ۳۶ درصد گیمرهای دنیا بالای ۲۸ سال سن دارند این آمار دقیق و مربوط به دو هفته پیش است. بر اساس آمار سال ۹۲ میانگین سنی گیمرها در کشور ۱۶ سال است.

«نسیم آنلاین»: الان اگر بخواهیم حساب کنیم بزرگترین مشکل ما در حوزه بازی ها چیست؟ چون من احساس می‌کنم با همین گردش مالی که در کشور داریم راحت می‌توانیم بازی سازهای خودمان را مدیریت و تقویت کنیم و هم بازی های خارجی را سر و سامان بدهیم. در حقیقت مشکل ما قانون است یا عدم مدیریت؟ کریمی قدوسی: کپی رایت در کشور ما نیست. ببینید فعل کپی یک بازی به همین سادگی است که شرح می‌دهم، یک تعداد سی دی خام و دو تا دی وی دی رام و یکی از این اینترنت هایی که محدودیت دانلود شبانه ندارند بگیرید و یک بازی که نهایت ۳۰ گیگ است را از شب تا صبح برای دانلود بگذارید صبح فایل های دانلود شده را بر روی این دی وی دی ها کپی کنید و سی دی ها را برای فروش به مغازه اطراف خانه تان ببرید تا برای شما بفروشد. با این شرایط من چگونه می‌توانم این حجم از کپی موجود در بازار را بردارم، خوب نمی‌توانم چون قانون آن اصلا وجود ندارد.

قانونی برای فیلتر سایت های ارائه دهنده بازی های خارجی به صورت مجانی وجود ندارد یک درختی که در آمده و من فقط هر از چندگاهی دو تا از برگ هایش را می‌زنم و خوشحالم که دارم آن را حرص می‌کنم در صورتیکه شاخه و ریشه و تنه همه اینها وجود دارد. تنه آن قانون کپی رایتی است که در کشور نداریم یعنی اینکه شما به راحتی می‌توانی بازی خارجی را کپی کنی.

در کارگروه گفتیم بیایم با این سایت های معروفی که دانلود بازی ها را قرار می‌دهند برخورد کنیم، دوستان گفتند که آنها بازی خارجی را مجانی می‌گذارند و چون مجانی است ما قانونی نداریم که فیلتر کنیم. بعد گفتند باید محتوی مجرمانه داشته باشد، گفتیم من به این بازی ها مجوز داده ام و تاشران در بازار آنها را دارند منتشر می‌کنند ولی این سایتها به صورت مجانی دارند آپلود می‌کنند بعد آنها گفتند ما نمی‌توانیم فیلتر کنیم. گفتند برای چی می‌خواهید آنها را فیلتر کنید؟ ناشر ایرانی را دارند تو سرش می‌زنند می‌گویند بیا بازی ایرانی را بخر. در حقیقت آن ناشر هم دارد قاچاق می‌کند، اما برای انتشار بازی خارجی مجوز قانونی دارد. یعنی آنها هم بازی را دانلود می‌کنند اما بازی را به صورت کارخانه ای بر روی سی دی می‌زنند.

اصلا تاشری در کار نیست. شما بروید یک بازی خارجی که من به آن مجوز داده ام را مجانی برای دانلود قرار بدهید بعد من نتوانم شما را فیلتر کنم یعنی نمی‌توانم بگویم که شما دارید قاتحه بازار را می‌خوانید، این ناشر دارد هزینه می‌کند، بعد کارگروه می‌گوید که همه محصولاتی که از خارج از کشور می‌آید را می‌توانیم مجانی استفاده کنیم. در این شرایط چگونه می‌توانیم بازار داشته باشیم.

«نسیم آنلاین»: نسخه های اورجینال بازی هایی غیر ایرانی که روانه بازار می‌شوند بعد از چه مدتی در اینترنت آپلود می‌شود؟ کریمی قدوسی: نسخه های بازی هایی که آپلود می‌شوند در واقع کرک شده اند، اورجینال هیچ وقت آپلود نمی‌شود. اورجینال یعنی اینکه هیچ وقت کرک نشده باشد. نسخه های کرک شده بازی های خارجی در سایت های خارجی در ظرف کمتر از ۴ یا ۵ ساعت و در ایران کمتر از یک روز آپلود می‌شوند.

در همه جای دنیا شما می‌توانید با تورنت دانلود کنید. تکنولوژی تورنت، نظیر به نظیر است. یعنی علنی که در خارج خود آمریکایی ها نمی‌توانند با این پدیده برخورد کنند این است که شما دارید مستقیم از هاردهای بقیه دانلود می‌کنید. هیچ قابلی بر روی سرور وجود ندارد، تورنت فقط این وسط یک هاب است. من این فایل را روی کامپیوترم دارم شما هم از روی کامپیوتر من دانلود می‌کنید. چون شما مستقیم از روی کامپیوتر من دانلود می‌کنید دیگر واسطه ای این وسط ندارید برای همین واسطه را نمی‌توانند کاری کنند چون قانونی در این خصوص وجود ندارد. اما اگر بفهمند تو داری این کار را می‌کنی یعنی اگر IP شما را دنبال کنند سر وقت شما خواهند آمد. IP شما را چگونه دنبال می‌کنند؟ ما در دنیا IP ثابت داریم که مربوط به شما است و از این طریق مکان زندگی شما تعیین می‌شود پس کسی که بخواهد این کار را انجام دهد باید خیلی جرات داشته باشد یا با چند تا VPN زدن این کار را انجام دهد.

دوستی در سوئد دارم که از لو پرسیدم که شما که اینترنتی با سرعت ۱۰۰ مگابیت بر ثانیه دارید چرا اینها را می‌خرید و دانلود نمی‌کنید؟ گفت من خودم ۴ تا VPN می‌زنم به خدا جرات نمی‌کنم دانلود کنم.

در فضای مجازی IP ها باید استاتیک شوند و قانون کپی رایت باید اجرا شود بیا باید یک تست بکنیم مثلا اسم یکی از بازی هایی که جدیدا آمده است را در گوگل جستجو کنید هیچ سایت خارجی را نمی‌توانید پیدا کنید که به صورت FTP از آن دانلود کنید. یعنی روی لینک سایت کلیک کنید و آن پایین شروع به دانلود کند. هیچ سایتی پیدا نمی‌کنید هر چی پیدا کنید تورنت است. حالا با نام فارسی جستجو کنید ۳۰ سایت اولی که گوگل به شما نشان می‌دهد به صورت FTP فایل ها را برای دانلود قرار داده اند. یعنی آن وب سایت خوش و خرم دارد برای خودش کار می‌کند در صورتی هم که هیچ کسی نمی‌تواند کاری انجام دهد و به صورت مجانی هم دارد کار می‌کند، من هم نمی‌توانم فیلترش کنم. تورنت هم دیگر هیچ، IP ها هم که استاتیک نیستند یعنی اینقدر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مشکل ریشه‌ای وجود دارد. در فضای مجازی ده‌ها کار باید انجام شود. IPها باید استاتیک شود قانون باید رعایت شود، کپی رایت باید رعایت شود و ...

«تسیم آنلاین»: جالب این است که IP استاتیک را در ایران می‌فروشند یعنی هزینه مضاعفی شما باید بدهید. کریمی قدوسی: جالبه همین شرکت‌های ISP دارند IP استاتیک را می‌فروشند و فقط برای شرکت‌های حقوقی، حقیقی IP استاتیک نمی‌خواهند. اصلاً در بحث همین شبکه ملی اطلاعات بحث IP استاتیک بسیار مهم است چگونه می‌خواهید در کشور رگلاتوری کنید در صورتی که ندانید چه کسی از چه چیزی دارد استفاده می‌کند؟ واقعا نمی‌دانم که چقدر زیر ساخت در کشور ما وجود دارد.

۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار گیر در کشور وجود دارند «تسیم آنلاین»: البته کپی رایت در کنار مزایایی که دارد مسائلی را هم دارد مثلاً اگر فقط دستگاه‌های دولتی بخواهند برای ویندوز به ماکروسافت پول بدهند! کریمی قدوسی: یک نکته خیلی جالبی وجود دارد با نماینده انجمن بازی سازان اسپانیا صحبت می‌کردم: از ما پرسید که چقدر گیر دارید؟ گفتیم بر اساس آمار ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر. گفت مگر شما کپی رایت را رعایت می‌کنید؟ گفت نه. گفت ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر! می‌دانید چقدر پول بازی می‌دهند؟ گفتیم مثلاً ۵ هزار تومان یک دلار یا دو دلار. گفت بازی ۶۰ دلار را یک یا دو دلار می‌خرید؟ گفت اینها گیر نیستند اینها دزد هستند اصلاً ما اینها را به عنوان گیر نمی‌شناسیم!

از من پرسید در زمینه بازی سازی در کجاها موفق هستید؟ گفتیم مثلاً ما در هنر دو بعدی عالی هستیم چون نقاشی‌های ما از قدیم خیلی خوب بودند ولی هنر سه بعدی ما خیلی خوب نیست برنامه نویسی ما خیلی خوب نیست. گفت می‌دانید چرا این اتفاق دارد می‌افتد که هنر دو بعدی شما قوی است و بقیه هنرهای شما ضعیف است؟ گفتیم نه!

گفت به خاطر اینکه هنر دو بعدی کار کردن نرم افزار و تکنولوژی نمی‌خواهد، هنر دست است یعنی با فوتوشاپ فرد نقاشی و تصویر می‌سازد. هنر سه بعدی و برنامه نویسی تکنولوژی است یعنی تری دی مکس، مایا یا برانش یا تکنولوژی‌هایی مثل این.

گفت دلیل اینکه آدم عمیق در این حوزه ندارید به خاطر این است که شما کپی رایت را رعایت نمی‌کنید. کشور روسیه هم تا ۳ سال پیش کپی رایت را رعایت نمی‌کرد. الان که دارد رعایت می‌کند ببینید اگر کسی قانون را رعایت نکند چند هزار دلار جریمه می‌شود. دو نوع جریمه وجود دارد کسی که از محصول کپی استفاده می‌کند، جریمه می‌شود و کسی که کپی کار است جریمه اش بسیار بیشتر و تا دو سال زندان می‌رود.

«تسیم آنلاین»: اگر کپی رایت در کشور رعایت شود ما چه تعداد گیر داریم؟ چقدر ریزش می‌کنند؟ کریمی قدوسی: ریزش نمی‌کنند می‌روند به سمت اینکه محصولات ارزان تر بخرند. مگر همه جای دنیا همه محصولات ۶۰ دلار است؟ در دنیا از ۱۰ تا ۱۰۰ دلار انواع بازی وجود دارد.

در واقع در ایران ما تمام بازی‌ها را ۸ هزار تومان می‌فروشیم که همان قیمت خود سی دی را تقریباً داریم دریافت می‌کنیم. قیمت گذاری سی دی بر اساس محتوی سی دی نیست. ارزش‌های فرازمینی ۸ هزار تومان است و بازی دیگری که ارزشش پایین تر می‌باشد ۸ هزار تومان. این افتضاح است! به نظر من اصلاً گیرها کم نمی‌شوند بلکه یاد می‌گیرند درست استفاده کنند.

در صورتی که بازی ۶۰ دلاری را شما دو دلار می‌فروشید آنگاه از من سوال می‌کنند که چرا کیفیت بازی‌های داخلی پایین است و مردم اقبالشان برای بازی‌های ایرانی از دست داده‌اند؟ بازار مسخره تر از این مگر می‌شود شما بازی را به جای ۶۰ دلار دو دلار می‌فروشی معلوم است این دو هیچ وقت به هم نمی‌رسند.

«تسیم آنلاین»: نقش کنسول‌ها را در استفاده از بازی‌های اورجینال چقدر می‌دانید؟ کریمی قدوسی: خیلی کم ولی بهترین بازی اورجینال پلی استیشن ۴ یا ایکس باکس، که فیفا است پارسال ۴۰ هزار نسخه در کشور فروخت. داریم در مورد جایی صحبت می‌کنیم که فیفا غیر اورجینال یعنی فیکایی که برای PC و ایکس باکس باشد یک میلیون دویست تا یک میلیون و سیصد هزار نسخه فروخت. همان طور که می‌دانید دو دسته کنسول کپی و غیر کپی وجود دارد. فکر کنید اصلاً کپی رایت درست نشود و می‌خواهیم حوزه گیر کشور را درست کنیم. من فقط می‌گویم که چه اتفاقی می‌خواهد بیافتد خودتان دیگر قضاوت کنید. بعد از ارائه بازی ۵ ساعت طول می‌کشد که نسخه خارجی آن منتشر شود یا مثلاً یک روز طول بکشد که در سایت‌ها قرار گیرد. همان لحظه‌ای که روی سایت قرار می‌گیرد تاثر بازی را برای ما می‌فرستد تا آن را بررسی کنیم. آنجا کپی کار روی سی دی خام بازی را می‌زند و در منازه‌ها توزیع می‌کند. پس بازی توزیع شده و الان توسط کپی کار بر روی سی دی معمولی فروخته می‌شود و تازه تاثر محتوی را فرستاده تا من بررسی کنم.

یک بازی تقریباً ۱۰۰ تا ۱۵۰ نفر ساعت طول می‌کشد تا بنیاد آن را بررسی کنند. تنها ۴۰ ساعت طول می‌کشد که یکی بازی را تمام کند. باید تمام ابعاد و زوایای بازی را بررسی کنیم. من نمی‌توانم تمام گوشه‌های بازی را ببینم به خاطر اینکه بازی باز است و مثل فیلم نیست که فریم به فریم جلو بزنیم. مثلاً بازی‌ای مثل GTA مثلاً کل شهر تهران را می‌توانی حرکت کنی مگر من می‌توانم تک تک دیوارهای شهر را نگاه کنم که پوستر چه چیزی زده شده تا من به آن مجوز رسمی بدهم؟ پس نمی‌توانی. البته کارشناسان بنیاد انرژی مضاعفی گذاشته‌اند تا این قبیل موارد در بازی‌ها وجود نداشته باشد و خدا را شکر در این دو سال هم مورد خاصی نبوده است.

تازه خدا نکند بازی مشکل دار باشد حالا اگر بازی مشکل دار بود ۴ یا ۵ نفر ویرایشگر در کشور وجود دارند که به صورت غیر مجاز و غیر رسمی بازی را ویرایش می‌کنند، ویرایشگرها بازی را می‌گیرند و فایل اجرایی (exe) را به سورس تبدیل می‌کنند در واقع مهندسی معکوس می‌کنند یعنی کاری می‌کنند که اگر به این سازنده‌های خارجی بگویید سرشان را به دیوار می‌زنند مگر می‌شود چنین کاری کرد!

تصور کنید عکس‌های یک بازی که در دنیای کامپیوتر به نام texture یا بافت معروف است در حدود یک میلیون باشد، حالا یک بافت یا یک پوستر عکس مستحجی باشد، باید از میان یک میلیون بافت آن فایل را پیدا کرده و بعد ویرایش کنید. یعنی باید بافت آن را پاک و دوباره آن را کوک کنید تازه اگر بسته شود و ممکن است بسته نشود. یک ماه هم اینجا زمان می‌برد. یک ماه و یکی دو هفته اینجا وقت صرف می‌شود در حالی که بازار رفته و فروش هم کرده تازه ما می‌خواهیم به تاشر مجوز بدهیم.

«تسیم آنلاین»: این پروسه چقدر هزینه دارد؟ کریمی قدوسی: از یک میلیون تا ۱۰ میلیون تومان هزینه دارد که بستگی به حجم ویرایش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارد ممکن است یک فایل صدا باشد بعضی وقت ها بچه ها یک مرحله را پاک می کنند. در امارات که کپی رایت رعایت می شود عرب ها برای بازی خوب پول می دهند. از یک سال تا دو سال پیش عموم بازی های اورجینالی که منتشر می شد در گام اول روی جلد بازی اسم بازی به عربی نوشته می شد. یعنی وقتی جلد بازی را بر می گرداندی توضیح بازی انگلیسی و پایین آن عربی، چرا؟ به خاطر اینکه آن سازنده برایش جذاب است که بازی او در منطقه اعراب هم فروش داشته باشد.

بازار بازی های PC در کشور در حال از بین رفتن است شرکت Ubisoft در ابوظبی یک شعبه می زند و برای بازی هایش زیر نویس عربی می گذارد. گام سومی که چند ماه پیش اتفاق افتاد این است که حالا این زیر نویس عربی انجام شد ولی محتوی بازی مشکل دارد، سازنده خودش محتوی بازی را برای کشورهای عربی سانسور کند، او به دنبال فروش بازی اش است. توسعه دهنده خودش سانسور می کند و می داند که در کجای بازی تصویری نامناسب برای کودکان قرار دارد کجا استفاده از الکل یا سیگار شده است.

اینجا چرا اتفاق می افتد چون در راس آنجا قانون کپی رایت وجود دارد و تضمین کرده اند که فروش آن بازی دچار خلل و مشکل نشود. حالا ۱۸۰ درجه عکس آن در کشور است کپی رایت نیست بعد از اینکه بازی منتشر شد تازه ما آن را بررسی می کنیم. بازار PC در کشور در حال از بین رفتن است چون من دیر مجوز می دهم او می فروشد و ناشر کم می فروشد، ناشر که کم بفروشد ضعیف می شود و بازار مجاز از بین می رود و در نهایت تولید ایرانی حمایت نمی شود و بازی ایرانی ساخته نمی شود، همه می روند بازی موبایلی می سازند.

«نسیم آنلاین»: بازی های رایانه ای در بین ابزار تهاجم فرهنگی مثل ماهواره و فضای مجازی چه جایگاهی را دارد؟ کریمی قدوسی: به نظر شخص من بیشترین تاثیر گذاری بر روی بچه ها دارد. یعنی بچه ای ۱۰ ساله یا ۷ ساله که بازی می کند محتوایی می بیند و می شنود که مناسب سنش نیست و تاثیری که بر روی بچه دارد نه فیلم، نه ماهواره و نه کتاب می تواند بگذارد. بچه بعد از ۷۰ ساعت بازی تحت تاثیر قرار می گیرد چون با تمام وجودش با آن کاراکتر زندگی کرده است. اینقدر هم ذات پنداری بچه ها با بازی های رایانه ای زیاد است که ماهواره کتاب و تئاتر و سایر محصولات فرهنگی چنین اثری را ندارند.

تکنولوژی جدیدی که ارائه شده یا همان واقعیت مجازی را حتما شنیده اید اینجا بسیار وحشتناک هستند. این تکنولوژی به نحوی است که وقتی وسیله مخصوص آن را روی سر می گذارید فرد دیگری نمی تواند ببیند که شما چه چیزی را دیده اید و بعد از برداشتن آن از روی سر تصویر قطع می شود.

یکی از مجلات معروف و مستهجن در حال ساخت فیلم ۳۶۰ درجه است یعنی من نمی دانم در دنیای آینده ۱۰ یا ۱۵ سال بعد چه اتفاقی برای بچه ها می افتد، کل دستگاهش ۲۰۰ یا ۴۰۰ دلار هم بیشتر قیمت ندارد.

آینده گیم واقعیت مجازی است در خانه ای که بازی هایی مثل گل یا پوچ بوده تبدیل شد به تلویزیون که همه کنار هم سریال می دیدند، بعد تبدیل به کامپیوترهایی شد که بچه ها در اتاق هایشان بازی می کردند و آلان که گوشی های موبایلی که هر فردی صفحه شخصی خودش را می بیند و هیچ کس سر در نمی آورد که شما دارید چه چیزی را می بینید.

«نسیم آنلاین»: شما در نشست خبری که داشتید آماری در خصوص مقایسه صنعت سینما با بازی دادید در ایران وضعیت ما چگونه است؟ در آمریکا به دلیل اینکه کپی رایت رعایت می شود از سینما پیشی گرفت، اگر فرضا قانون کپی رایت را نخواهیم بگذاریم صنعت ما نابود می شود؟ کریمی قدوسی: نابود نمی شود ولی بازی های بزرگ دیگر ساخته نمی شود و اکثرا بازی ها بر روی موبایل می روند. موبایل بازار دارد و قابل رقابت است رایانه شخصی قابل رقابت نیست و به دلیل اینکه ما کپی رایت را رعایت نمی کنیم برای کنسول هم نمی توانیم بازی بسازیم. در حلی این سال ها دو بازی برای کنسول ساختیم هر دو بازی به خاطر این بود که سازنده بازی ها در آمریکا شعبه داشتند.

بازی های رایانه ای به خاطر اینکه با بازار موبایل غیر قابل رقابت می شوند روز به روز از بین می روند، موبایل ساده است و باعث پیشرفت ایران در بحث بازی سازی نمی شود، مثال کاملا محسوسی که می شود بیان کرد این است که در چند سال پیش سریال ها و فیلم های طنزی بودند که در سوپر مارکت ها توزیع می شدند و به شانه تخم مرغی شهرت داشتند، این بازی های موبایلی هم تبدیل به همان شانه تخم مرغی شده اند، شما ببینید در یکی از مارکت های معروف که بازی های اندرویدی منتشر می شود چه بازی هایی قرار دارد مثلا مهمان اصغر آقا، موتوری، سیبیلو و ... بازی های لمپنیزم!

آلان بچه ها به بازی های استراتژیک مثل کلش آف کلنز علاقه مند هستند. حتما به یاد دارید که قبلا بازی های فیزیکی محور مثل پرندگان عصیانی زیاد بودند، الان از این دست بازی ها دیگر نیست، شش ماه تا یک سال بازار رنگ عوض می کند پس کسی که دارد بازی می سازد باید آینده نگری داشته باشد و شش ماهه بازی را جمع کند. ۶ ماه یعنی درباره چیزی در حدود ۵۰ تا ۱۰۰ یا ۱۵۰ میلیون تومان داریم بحث می کنیم یعنی نمی تواند زمانی در حدود یک یا دو سال بر روی این بازی وقت بگذارد و به یک دستاورد ختم شود باید سریع بازی را تولید و در بازار قرار دهد. پس می بینید که با این روند ما در زمینه بازی سازی ضعیف خواهیم شد و بازی سازان خوب ما هم خواهند رفت، اصلا یک نسل رفتند، من واقعا من فکر می کنم می توانیم هنوز امید داشته باشیم.

«نسیم آنلاین»: بودجه بنیاد در سال جاری چقدر تعیین شده است؟ کریمی قدوسی: امسال بر روی کاغذ بودجه ما ۱۳ میلیارد تومان است ولی تا امروزی که با شما صحبت می کنم ۲۰۰ میلیون تومان به ما دادند.

«نسیم آنلاین»: چرا بازی "ارتش های فرا زمینی" با توجه به اینکه در جشنواره خیلی طرفدار پیدا کرده بود اینقدر دیر عرضه شد؟ کریمی قدوسی: این بازی دیر توزیع شد. بازی از زمانی که ما مسابقه آن را گذاشته بودیم هنوز در کشور توزیع نشده بود. ارتش های فرازمینی به خاطر وضع خراب بازار فقط ۱۰ تا ۲۰ هزار نسخه فروخت و عملا با شکست مواجه شد در حالی که فقط ۱۱۰ میلیون تومان بنیاد خرج تبلیغات این بازی کرد و این هم به این دلیل است که بازی خارجی خوب در کشور زیاد شده و اقبال به بازی ایرانی کم شده است. ما در اوایل خوب بودیم یعنی سال ۸۸ و ۸۹ خوب بودیم، زمانی که بازی "گرشاسب" اولین بازی ایرانی، در بازار منتشر شد مردم اوایل می گفتند مگر بازی ایرانی هم داریم؟ چقدر خوب بعد همه رفتند خریدند دومی را هم خریدند و سومی هم فروش رفت ولی کیفیت ها دیگر خوب نبود مردم هم دیگر تخریبند تا تبدیل به یک خاطره بد برای مردم شد. ارتش های فرازمینی هم می دانید که در خارج از کشور دارد توزیع می شود و خوب هم فروخته است، علت تاخیر در توزیع ناشرها بودند.

هیچ گونه حمایت و کمکی به جشنواره بازی های رایانه ای جوانان نکردیم «نسیم آنلاین»: جشنواره پارسال یک سر و صدایی کرده بود که ظاهرا آهنگ بازی مثال گیر را خوانده بودند؟ کریمی قدوسی: جشنواره ما نبود، این جشنواره متعلق به وزارت ورزش و جوانان بود که من اصلا آنجا حاضر نشدم. من این جشنواره را نه تصدیق می کنم و نه تایید می کنم بلکه آن را کاملا اشتباه می دانم. در آنجا آهنگ بازی مثال گیر هسته ای را خوانده بودند که بعد از آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای ما نامه های بسیاری آمد که چرا این اتفاق افتاده که من هم جواب دادم. برگزار کننده جشنواره مهر یا آبان سال گذشته پیش من آمد با این ادبیات که ما رقتیم در وزارت ورزش و جوانان جشنواره بازی های رایانه ای جوانان را مصوب کردیم و برای شما آنجا جایگاهی دیدیم و گفتند که می خواهیم جشنواره شما در دل این جشنواره بیاوریم و همه ما یک جشنواره را برگزار کنیم. من برای اولین بار بود که در تمام جلساتی که داشتم با این ادبیات صحبت کردم گفتم عذر خواهی می کنم آقای فلانی خیلی بی خود کردید رقتید مصوب کردید. خیلی آنها شاکی شدند و من گفتم هیچ گونه حمایتی نمی کنم و یک ریال هم به آنها بوجه ندادیم.



رتبه بندی شرکت های بازی ساز رایانه ای (۱۳۸۶-۹۵/۰۴/۷۷)

مدیر عامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از رتبه بندی شرکت های بازی ساز از اوایل تابستان خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما گفت: با راه اندازی دو سامانه ملی کارایی و محتوای آموزشی برای شرکت های بازی ساز و عضویت شرکت ها در آن، نظام رتبه بندی شرکت های فعال در این زمینه از ابتدای تیرماه آغاز خواهد شد. وی افزود: ما شرکت های بازی سازی را به صورت مشخص و با اعلام قبلی رتبه بندی خواهیم کرد و آن ها را به سازمانها و ارگانهایی که می خواهند بازی بسازند معرفی می کنیم تا حمایت شوند. مدیر عامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: تا کنون ۲۰۰ شرکت در بنیاد ثبت شده است که تنها ۵۰ شرکت فعال داریم که بازی سازی می کنند. کریمی افزود: یک کار حمایتی که از بهار امسال انجام می دهیم ارائه سرویس میزبانی بازی آنلاین ایرانی است و بازی سازان ما خوشبختانه به سمت ساخت بازیهای آنلاین حرکت کردند.



ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی (۱۳۸۶-۹۵/۰۴/۷۷)

اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات اظهار کرد: سیاست برونگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

به گزارش ایلنا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات؛ مهندس خسرو سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد. وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد اظهار کرد: برای تحقق شمار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود. عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، برون گرایی است، که تمرکز آن بر روی صادرات محصولات داخلی است. سلجوقی در ادامه افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم. عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات خاطرنشان ساخت: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد. وی در پایان ضمن بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندانه اتفاق بیافتد بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی - اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.

عرضه بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ (۱۳۹۵-۱۴/۰۳/۱۳۹۶)

مدیر پروژه طراحی بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» به عنوان نخستین بازی ایرانی عرضه شده برای کنسول پلی استیشن ۴ این بازی را نقطه شروع یک مسیر تازه توصیف کرد.

به گزارش قوانینوز از مهر، «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتال کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است.

این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول های بازی محسوب می شود را استودیو فن افزار شریف تولید و عرضه کرده است. امیرحسین فصیحی مدیر پروژه طراحی این بازی در گفتگو با مهر درباره ویژگی های فنی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی هایی را برای رایانه های شخصی و موبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود. فصیحی در تشریح فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه جهانی این بازی ایرانی ادامه داد: بعد از اتمام مراحل طراحی و آماده سازی بازی «شمشیر تاریکی» نزدیک به ۹ ماه در انتظار طی شدن مراحل تست و تأیید رسمی از سوی کمپانی سونی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمپانی سونی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود: بازی «شمشیر تاریکی» پیشتر یک بازی موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه نزدیک به ۱۸ ماه زمان برده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه ای و کنسولی هم نزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم. نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیم به عنوان یک بازار استاندارد جهانی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برنامه ریزی رسانه ای بسیاری کردیم و همین ظرفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار خواهیم گرفت. مدیر پروژه «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» که پیشتر نیز عرضه جهانی بازی «گرشاسب» را تجربه کرده است درباره ظرفیت موجود در عرضه بازی سازی ایرانی برای استمرار حضور در بازارهای جهانی هم تصریح کرد: امروز پتانسیل بالایی در بازار بازی سازی داخلی وجود دارد و تمام امید ما این است که این مسیر ادامه پیدا کند و در یک بازی متوقف نماند. همانطور که بازی سازان ایرانی پیش تر توانمندی خود را در زمینه بازی سازی برای موبایل و رایانه نشان داده بودند و امید داریم در عرضه کنسول های بازی هم شاهد ادامه این مسیر باشیم.

سبک بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» اکشن سکوبازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازن اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.

غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صداگذاری، غزال زرین دستاورد هنری، غزال زرین دستاورد فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کرده است.

به اشتراک بگذارید: توئیتر فیسبوک گوگل+ اینستاگرام آپارات

مرتبط

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات عنوان کرد؛ صادرات بازی های رایانه ای بومی با تکیه بر اقتصاد

مقامی (۱۳۹۵-۱۴/۰۳/۱۳۹۶)

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات گفت: سیاست برونگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

به گزارش سرویس اقتصادی «جام نیوز»، خسرو سلجوقی درباره تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور اظهار کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به پر کردن اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد. وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای توان چشمگیری در کشور وجود دارد، گفت: برای تحقق شعار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد، لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی انجام داده است که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود. عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارتخانه مذکور خاطر نشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در این وزارتخانه برون گرایی با تمرکز بر صادرات محصولات داخلی است.

او افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده یا می شود را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها بپردازیم.

سلجوقی یادآور شد: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

وی با بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صورت هوشمندانه اتفاق افتاد، بدون شک می توانیم فرهنگ ایرانی-اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک توان مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.
نظر

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

۱۳۹۵/۰۳/۱۷

