

۱۳۹۵/۰۵/۲۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



AUG 15 2016

دوشنبه ۲۵
مرداد

۱۳۳۵

اذان صبح ۴:۵۱ طلوع آفتاب ۶:۲۳ اذان ظهر ۱۳:۰۹ اذان مغرب ۲۰:۱۳



قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۱۰	۳۱۰۷۴	دلار
▼ ۹	۳۴۶۷۲	یورو
▲ ۳۴	۴۰۱۸۱	پوند
▼ ۴	۳۰۶۶۴	سدین
▲ ۲	۸۴۶۰	درهم امارات
▼ ۲۳	۳۱۸۴۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۳۵	دلار
۳۹۵۹	یورو
۴۶۳۰	پوند
۳۴۸۰	سدین
۹۶۷	درهم امارات
۱۲۰۷	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۳۵۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۸۰۰۰	نیم سکه
۲۸۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	یک میلیارد ریال جایزه برای لیگ بازی های رایانه ای ایران	اقتصادی
۳	دوازده میلیون ایرانی دائم مشغول بازی هستند	امیرشاه
۴	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	خوبان
۵	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	مناقصه مزایه
۶	بازی ایرانی «بوم» منتشر شد	صبا
۶	ریخت و پاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آلمان	ترلز
۷	برنامه های جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نمایشگاه گیمزکام 2016	ایفیم اکونومیست
۷	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری کسب و کارهای نوپای طلا
۸	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	کسب و کار
۹	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	سینما Citna
۹	ریخت و پاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آلمان/ چند سال حضور مجدد در نمایشگاه های خارجی بدون حتی یک قرارداد خارجی!	خبرگزاری سنج
۱۰	حضور ایران در گیمزکام 2016، بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	وزیر بازی بازی
۱۱	برنامه های جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نمایشگاه گیمزکام 2016	ایفیم اکونومیست
۱۱	حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا	ZIMA زیما
۱۲	بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی اصلی صنعت بازی در کشور است/ نفرات برتر بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی دریافت می کنند	کپی رایت ایران
۱۳	برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمزکام ۲۰۱۶	مرکز خبرگزاری
۱۴	برنده غزال زرین بهترین بازی سال سراغ «فاویان فتی» می رود	مرکز خبرگزاری
۱۴	برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمزکام ۲۰۱۶	بی بی سی
۱۵	برنده غزال زرین بهترین بازی سال سراغ «فاویان فتی» می رود	انجمن توسعه بازی های رایانه ای ایران

۱۵

رد ارتباط بازی های ویدئویی خشن با رفتارهای خشونت آمیز جوانی

سلامت آنلاین

۱۵

برنامه های جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نمایشگاه گیمزکام 2016



۱۶

بازی های ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا

کشاوریوز

۱۷

بازی های ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا

نما
پارک
دوره
تحلیلی

۱۸

برنده غزال زرین بهترین بازی سال سراغ «فاویان فتی» می رود

هدانا

تعداد محتوا : ۲۴



پایگاه خبری

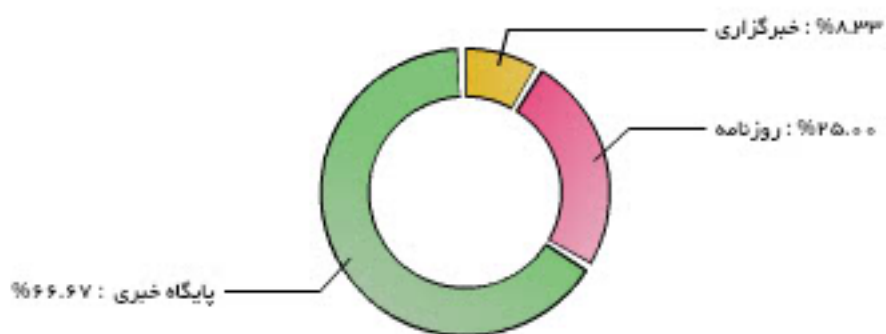
روزنامه

خبرگزاری

۱۶

۶

۲



یک میلیارد ریال جایزه برای لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران جزئیات این لیگ را تشریح کرد.

به گزارش باشگاه خبرنگاران جوان؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعزام خواهند شد. حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی‌های رایانه‌ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیم‌های ایرانی در سال‌های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت‌ساز ایفای نقش می‌کند تا ایرادات و ضعف‌های صنعت را برطرف کند، طی سال‌های گذشته توجه کمتری به جامعه گیم‌های حرفه‌ای شده است که امسال قصد داریم به این فشر توجه ویژه‌ای داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفرات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می‌کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می‌افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی‌ها دنباله‌دار باشد.

عباس ارضی، به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی‌های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، لیگ بازی‌های رایانه‌ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است.

وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المپیک ریو» برگزار شد. ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران انجام می‌شود، مسابقات بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیم‌های جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیم‌هایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است.

نماینده مسابقات جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای می‌پیوندد و در تلاشیم تا در آینده‌ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

وی با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی‌ها هدف ما است.

عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیم‌ها در سراسر کشور به رقابت می‌پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین‌های استان‌ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای پاریس مشخص شوند.

عباس ارضی بازی‌های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی‌هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی‌ها از نظر محتوا مورد تأیید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. وی درباره نحوه ثبت‌نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیم‌ها از امروز می‌توانند جهت ثبت‌نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند.

دوازده میلیون ایرانی دائم مشغول بازی هستند



تلفن هوشمند بازی می‌کنند. از نظر ترکیب جنسیتی ۳۷ درصد بازیکنان کامپیوتری در ایران زن هستند. جوانان اکثر بازیکنان کامپیوتری در ایران را تشکیل می‌دهند. تقریباً یک سوم بازیکنان ایرانی بین ۱۲ تا ۱۹ سال دارند. پس از آن افراد ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد کودکان بیشترین علاقه را به بازی‌های ویدئویی دارند. یک درصد از بازیکنان ایرانی یعنی ۲۳۰ هزار نفر هم بالای ۶۰ سال سن دارند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای «مؤسسه‌ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی و غیردولتی» است که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می‌کند.

نتایج پیمایش ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۴ نشان می‌دهد که در ایران ۲۳ میلیون نفر بازی کامپیوتری می‌کنند. حدود نیمی از این افراد (۵۳ درصد) که تقریباً ۱۲ میلیون نفر (۱۵ درصد جمعیت کشور) می‌شود بطور مستمر و بیشتر اوقات مشغول این بازی هستند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که این پیمایش را انجام داده به زودی نتایج کامل این پژوهش را منتشر خواهد کرد. بر اساس نتایج اولیه گوشی هوشمند و تبلت محبوب‌ترین وسایل بازی کامپیوتری در میان کاربران ایرانی هستند. از ۲۳ میلیون نفری که در ایران بازی کامپیوتری می‌کنند ۷۷ درصد آن‌ها با

حضور ایران در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا

Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دیدگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد. شرکت فن‌افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی‌سازی **Level Up** نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن‌افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می‌شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی کشور که در بخش هنری (**Art**) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های بیرون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاصی داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال حضور قدرتمندی در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و با بویون ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی‌سازی کشورمان خواهد بود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند.

از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهای همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key**

حضور ایران در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پاپوین ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی‌سازی ایران خواهد بود. به گزارش ایسنا، نمایشگاه گیمز کام ۶ سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیاست و نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوعی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با مؤسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهای همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد. امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی‌های رایانه‌ای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد. برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی‌های ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است. مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید

و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد. شرکت فن‌افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی‌سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن‌افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می‌شود. شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های برون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاصی داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد Tehran Game Convention (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تأثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه‌ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی‌سازان ایران به فعالان بین‌المللی این حوزه است. از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم‌نامه‌ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می‌شود.

بازی ایرانی «بوم» منتشر شد



بازی سازی با خلاقیت عجین شده است. بسیاری از شرکت ها و تیم های بازی سازی با داشتن خلاقیت و ایده جذاب، بازی هایی خلق می کنند که لحظات شادی را برای گیمر رقم می زنند. بازی بوم به تازگی برای پلتفرم اندروید در سایت کافه بازار منتشر شده است که می تواند لحظات شادی را برای گیمر رقم بزند.

شما باید یک موضوع جذاب را از بین هزاران موضوعی که وجود دارد را نقاشی کنید. در طرف مقابل همبازی شما که در آن سمت خط منتظر هست، آن تصویر را دیده و بین حروفی موجود طرح شما را حدس بزند. این بازی آنلاین، هم زمان (Real Time) و اجتماعی است. بازی دارای رده بندی است و با گرفتن امتیازات بیشتر می توانید خود را در لیدر بورد اول کنید.



ریخت و باش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آلمان (۱۳/۰۱/۲۰۲۵)

تراز: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وجود هشتمین سال حضور خود در این نمایشگاه هیچ دستاوردی نداشته و هیچ قراردادی خارجی هم برای فروش بازی های تولید داخل با کشورهای دیگر منعقد نکرده است.

به گزارش تراز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند سالی است که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند و سعی دارد تا بازی های ساخت داخل و متناسب با فرهنگ ایرانی اسلامی تولید کند. اما بررسی عملکرد این بنیاد طی سالهای فعالیتش نشان می دهد که توفیق چندانی در این امر پیدا نکرده است. در این میان چند سالی هم هست که این بنیاد به عنوان نماینده کشورمان در نمایشگاه بازی سازی آلمان حضور پیدا می کند تا در سرزمین ژرمنها بتواند بازی های تولید داخل را معرفی کند.

یافته های خبرنگار «تسیم آنلاین» نشان می دهد که این شرکت هر سال با مسئولین و برخی از شرکتهای فعال در زمینه بازی های رایانه ای در آلمان حاضر می شوند، اما به همراه آنها گروهی از بی تجربه ها که هیچ ارتباطی به مقوله بازی رایانه ای ندارند را هم با خود می برند.

جالب اینجاست که بنیاد کل هزینه رفت و آمد و اقامت ۳ روز این افراد در آلمان را هم می پردازد. همچنین بنیاد بازی های رایانه ای بخشی از هزینه های شرکت هایی که می خواستند در این نمایشگاه غرفه داشته باشند را هم پرداخته کرده، اما با وجود هشتمین سال حضور خود در این نمایشگاه، هیچ دستاوردی عاید کشورمان نشده و هیچ قرارداد خارجی هم برای فروش بازی های تولید داخل با کشورهای دیگر منعقد نشده است!

باید دید این روند میبوی فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا چه زمانی ادامه پیدا خواهد کرد.



حضور ایران در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا؛ برنامه‌های جدی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ (۱۵/۱۲/۱۳۹۵-۱۵/۰۱/۲۰۱۶)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال حضور قدرتمندی در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و پلویون ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی کشورمان خواهد بود.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «تایمک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می‌شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های برون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاصی داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

●● نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention (TGC در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه‌ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی‌سازان ایران به فعالان بین‌المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم‌نامه‌ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می‌شود.



حضور ایران در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا (۱۵/۱۲/۱۳۹۵-۱۵/۰۱/۲۰۱۶)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پلویون ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا است و نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود.

طبق اعلام، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوعی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی ایران پایه پای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key Players** درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «تایم‌ک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی سازی **Level Up** نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیم‌کام به نمایش گذاشته می‌شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های برون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد **Tehran Game Convention**

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد **Tehran Game Convention (TGC)** در گیم‌کام است که قرار است نخستین رویداد بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تأثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه‌ای دارد.

رویداد **TGC** به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی‌سازان ایران به فعالان بین‌المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه‌ای است که با مجموعه گیم کانکشن (**Game Connection**) در نمایشگاه گیم‌کام به امضا خواهد رسید و در واقع **TGC** به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می‌شود.



حضور ایران در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای اروپا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اسامال در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیم‌کام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پاپوین ایران در گیم‌کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

نمایشگاه گیم‌کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۲۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیم‌کام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا است و نمایشگاه اسامال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود.

طبق اعلام، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوعی را برای گیم‌کام اسامال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی اسامال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهای همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

اسامال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی ایران پایه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key Players** درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «تایم‌ک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی سازی **Level Up** نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیم‌کام به نمایش گذاشته می‌شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های برون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد **Tehran Game Convention**

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد **Tehran Game Convention (TGC)** در (ادامه دارد ...)

گیمزکام

(ادامه خبر ...) گیمزکام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد.
 رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.
 از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمزکام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



سینما

حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا (۱۵-۱۶-۱۷ مارس)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال در بزرگ ترین و جدی ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پائوبون ایران در گیمزکام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

به گزارش سینما، نمایشگاه گیمزکام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمزکام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است و نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود. طبق اعلام، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوعی را برای گیمزکام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد. امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی ایران پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد. برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است. مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد. شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمزکام به نمایش گذاشته می شود. شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاصی داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند. از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد Tehran Game Convention (TGC) در گیمزکام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است. از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمزکام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



تجزیه و تحلیل

گزارشی از عملکرد بحث برانگیز یک دستگاه دولتی؛ ریخت و بان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آلمان / چند سال حضور مجدد در نمایشگاه های خارجی بدون حتی یک قرارداد خارجی! (۱۵-۱۶-۱۷ مارس)

بنیاد ملی بازی های پارانه ای با وجود هشتمین سال حضور خود در این نمایشگاه هیچ دستاوردی نداشته و هیچ قراردادی خارجی هم برای فروش بازی های تولید داخل یا کشورهای دیگر منعقد نکرده است.

به گزارش خبرگزاری سیج، بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند سالی است که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند و سعی دارد تا بازی های ساخت داخل و متناسب با فرهنگ ایرانی اسلامی تولید کند. اما بررسی عملکرد این بنیاد طی سالهای فعالیتش نشان می دهد که توفیق چندانی در این امر پیدا نکرده است. در این میان چند سالی هم هست که این بنیاد به عنوان نماینده کشورمان در نمایشگاه بازی سازی آلمان حضور پیدا می کند تا در سرزمین ژرمنها بتواند بازی های تولید داخل را معرفی کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یافته های خبرنگار نشان می دهد که این شرکت هر سال با مسئولین و برخی از شرکتهای فعال در زمینه بازی های رایانه ای در آلمان حاضر می شوند، اما به همراه آنها گروهی از بی تجربه ها که هیچ ارتباطی به مقوله بازی رایانه ای ندارند را هم با خود می برند. جالب اینجاست که بنیاد کل هزینه رفت و آمد و اقامت ۳ روز این افراد در آلمان را هم می پردازد. همچنین بنیاد بازی های رایانه ای بخشی از هزینه های شرکت هایی که می خواستند در این نمایشگاه غرفه داشته باشند را هم پرداخته کرده، اما با وجود هشتمین سال حضور خود در این نمایشگاه، هیچ دستاوردی عاید کشورمان نشده و هیچ قرارداد خارجی هم برای فروش بازی های تولید داخل با کشورهای دیگر منعقد نشده است! باید دید این روند معیوب فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا چه زمانی ادامه پیدا خواهد کرد.



حضور ایران در گیمز کام ۲۰۱۶، بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا (۲۰۱۶-۲۰۱۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال حضور قدرتمندی در بزرگ ترین و جدی ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و پاپوین ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی کشورمان خواهد بود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۲۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

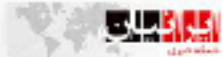
بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention (TGC در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد.

رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا برنامه های جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ (۲۰۱۶-۰۱-۲۵)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان» به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «تایمک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاصی داده شده است که تمام ایرانیاتی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention) (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



حضور ایران در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای اروپا (۲۰۱۶-۰۱-۲۵)

برنامه های جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال حضور قدرتمندی در بزرگ ترین و جدی ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و پایوبن ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی کشورمان خواهد بود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است. مجموعه «تایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارایه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارایه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention) (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



حسن کریمی قدوسی اعلام کرد؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی اصلی صنعت بازی در کشور است / نفرات برتر بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی دریافت می کنند (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخصوص لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: نفرات برتر بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی دریافت می کنند.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز ۲۳ مردادماه ۱۳۹۵ با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «عباس عرضی» نماینده شرکت مکتب و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای و اصحاب رسانه در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برگزار و در این نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهارداشت: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور اسامال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند.

وی با تاکید بر اینکه نفرات برتر بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی دریافت می کنند، تصریح کرد: ما سال گذشته با شرکت مکتب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما اسامال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم و توجه به گیمرها مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران است و تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما اسامال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم.

کریمی قدوسی عنوان داشت: در سال گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم و پس اسامال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

وی یادآور شد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخار آفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم.

عرضی: نفرات برتر بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی دریافت می کنند
عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز در ادامه این نشست خبری با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات اظهارداشت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

عرضی خاطر نشان کرد: مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای اسامال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود و قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند.

وی تاکید کرد: ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هستند ۱۳ شهريور به تهران مي آيند تا در مسابقات برج ميلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نقرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام مي شوند. برگزار کننده ليگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «قیفا» در کشور شود.



برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ (۲۰۱۶-۲۰۱۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور قدرتمندی در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و پایون ایران میزبان فعالان صنعت بازی سازی خواهد بود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هرکدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «تایم» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention) (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.

برنده غزال زرین بهترین بازی سال سراغ «قاپویان فتری» می رود (۹۵/۰۱/۲۵-۰۱-۰۱)

استودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بومی خود به نام «قاپویان فتری» برده برداشت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «قاپویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاپویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند. تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند. فرهود فرمند نویسنده، کارگردان و طراح بازی کوهنورد، مراحل اصلی تولید این بازی (شامل: بازینامه، طراحی بازی، برنامه نویسی، طراحی هنری، صداگذاری) را بصورت مستقل و انفرادی از سال ۹۳ پس از وقفه ای که در سال گذشته به دلیل درگذشت حامی و شریک استودیو رخ داد، کلید زده است.



برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ (۹۵/۰۱/۲۵-۰۱-۰۱)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور قدرتمندی در بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و پانویس ایران میزبان فعالان صنعت بازی سازی خواهد بود. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهای همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention) (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



بازی تازه بازی سازی برگزیده؛ برنده غزال زرین بهترین بازی سال سراغ «قاویان فتری» می رود (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۱۱)

استودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «قاویان فتری» پرده برداشت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «قاویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند. تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند. فرهود فرمند نویسنده، کارگردان و طراح بازی کوهنورد، مراحل اصلی تولید این بازی (شامل: بازینامه، طراحی بازی، برنامه نویسی، طراحی هنری، صداگذاری) را بصورت مستقل و انفرادی از سال ۹۳ پس از وقفه ای که در سال گذشته به دلیل درگذشت حامی و شریک استودیو رخ داد، کلید زده است. به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «قاویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند. تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند. فرهود فرمند نویسنده، کارگردان و طراح بازی کوهنورد، مراحل اصلی تولید این بازی (شامل: بازینامه، طراحی بازی، برنامه نویسی، طراحی هنری، صداگذاری) را بصورت مستقل و انفرادی از سال ۹۳ پس از وقفه ای که در سال گذشته به دلیل درگذشت حامی و شریک استودیو رخ داد، کلید زده است.



سلامت آنلاین

رد ارتباط بازی های ویدئویی خشن با رفتارهای خستناک آمیز جوانی (۹۵/۰۱/۲۵-۱۲۲۲)

یک مطالعه جدید نشان می دهد که استفاده از بازی های ویدئویی خستناک آمیز ارتباطی با نگرش های ضد اجتماعی یا رفتارهای قلدرمآبانه ندارد.

محققان پس از انجام پژوهشی ادعا کرده اند کودکان و نوجوانانی که بازی های ویدئویی خستناک آمیز ارتباطی با نگرش های ضد اجتماعی یا رفتارهای قلدرمآبانه ندارد. از خود نشان می دهند. به گزارش سلامت آنلاین به نقل از پسیکولوژی او پوپولار مدیا کالج، عجیب است که در مطالعه ای، ارتباطی اندک میان استفاده از بازی های ویدئویی خشن، با رفتارهای مدنی و همسو با طبیعت پیدا شده است ولی روی هم رفته، نتایج تحقیق نشان داده که ارتباطی در استفاده از بازی های ویدئویی خستناک آمیز با رفتارهای مشکل ساز دوران جوانی و یا رفتارهای مدنی دیده نمی شود. «کریستوفر فرگوسن» و «جان کول ول» با مطالعه روی یک جامعه آماری ۳۰۴ نفره از کودکان در انگلستان، تظاهرات جوانی را بر اساس محتوای خستناک آمیز بازیهای ویدئویی و ددرسه های والدین در این زمینه مورد بررسی قرار دادند. نتایج بررسی های آنها شامل گرایشهای ضد اجتماعی، رفتارهای قلدرمآبانه و مشارکت داوطلبانه در فعالیت های مدنی بود. این تحقیق، همچنین به ارزیابی انگیزه کودکان برای رویکرد به بازی های ویدئویی خشن نیز می پرداخت. یافته های به دست آمده حاکی از آن بود که مشارکت والدین با کاهش قرار گرفتن فرزندان در معرض خستناک آمیز بازی ارتباطی ندارد. همچنین با توجه به انگیزه ها، تعجب آور نبود که مشخص شود پسرها بیش از دخترها به بازی های خشن تر روی می آورند. با این حال در میان جوانان، علاقه نشان دادن به چنین بازی هایی نه تنها فعالیتی سرگرم کننده بل که نوعی آزادی از استرس هم بود؛ چنان که مطالعات دیگری نیز نشان داده که این نوع بازی ها به کاهش استرس و حتی بهبود خلق و خوی جوانان کمک می کند. (سلامت آنلاین / ترجمه: زری حسین زاده)



برنامه های جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۳۳)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال حضور قدرتمندی در بزرگ ترین و جدی ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ خواهد داشت و پایوبون ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی کشورمان خواهد بود. نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است. نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوع و مفصلی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهایی همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key Players** درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی سازی **Level Up** نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمزکام به نمایش گذاشته می‌شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی‌های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های برون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال است.

بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می‌توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد **Tehran Game Convention**

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد **(TGC Tehran Game Convention)** در گیمزکام است که قرار است نخستین رویداد بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه‌ای دارد.

رویداد **TGC** به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی‌سازان ایران به فعالان بین‌المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه‌ای است که با مجموعه گیم کانکشن (**Game Connection**) در نمایشگاه گیمزکام به امضا خواهد رسید و در واقع **TGC** به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می‌شود.



کشاورزنیوز

بازی‌های ایرانی در بزرگ‌ترین نمایشگاه اروپا (۲۰۲۵-۲۰۲۴)

کشاورزنیوز (الخيار کشاورزی ایران): ایستا: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پانویون ایران در گیمزکام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود. نمایشگاه گیمزکام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمزکام مهم‌ترین نمایشگاه [...]

کشاورزنیوز (الخيار کشاورزی ایران):

ایستا: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال در بزرگ‌ترین و جدی‌ترین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای یعنی گیمزکام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پانویون ایران در گیمزکام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

نمایشگاه گیمزکام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می‌شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمزکام مهم‌ترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا است و نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می‌شود.

طبق اعلام، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های متنوعی را برای گیمزکام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می‌توان گفت بخش‌های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست‌گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی‌ها و بنیادهای مشابه در کشورهای همچون اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی ایران پایه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان **Essential Facts & Key Players** درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماماً به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی سازی **Level Up** نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمزکام (ادامه دارد ...)

کشاورزنیوز

(ادامه خبر ...) به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention) (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.

از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود



نما

بازی های ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا (۲۰۱۶-۲۰۱۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال در بزرگ ترین و جدی ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پائوین ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

به گزارش نما به نقل از ایسنا: بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال در بزرگ ترین و جدی ترین نمایشگاه بازی های رایانه ای یعنی گیمز کام ۲۰۱۶ حضور خواهد داشت و پائوین ایران در گیمز کام میزبان فعالان صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

نمایشگاه گیمز کام شش سال است که در شهر کلن آلمان برگزار می شود و سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند. از نظر وسعت و تعداد بازدیدکنندگان، گیمز کام مهم ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای در دنیا است و نمایشگاه امسال از تاریخ ۲۷ تا ۳۱ مرداد برگزار می شود. طبق اعلام، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های متنوعی را برای گیمز کام امسال در نظر گرفته است و به نوعی می توان گفت بخش های مختلف صنعت را تفکیک کرده است. بنیاد ملی امسال تنها در نقش سیاست گذار و از نگاه کلان با موسسات مرتبط، آکادمی ها و بنیادهای مشابه در کشورهای اسپانیا، کره، ترکیه و بریتانیا مذاکره خواهد کرد.

امسال بخش های مختلفی از صنعت بازی ایران پایه پای بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه حضور خواهند داشت و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش خواهند کرد.

برای این منظور کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شده است که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت های فعال در حوزه های مختلف را ارائه می کند. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و تماما به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شده است.

مجموعه «دایرک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی خواهد پرداخت و دید و نگاه سرمایه گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران باز خواهد کرد.

شرکت فن افزار در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور دارد و با ارائه بازی های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش خواهد کرد تا بازی های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی های برتر رویداد بازی سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند نیز توسط فن افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته می شود.

شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت های بزرگ بازی سازی کشور که در بخش هنری (Art) توانایی های بسیاری دارد، در نمایشگاه حضور دارد تا توانمندی های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه های برون سپاری در حوزه هنر دیجیتال است. بخش دیگری از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شده است که تمام ایرانیانی که به صورت مستقل در نمایشگاه حضور دارند می توانند از این فضا جهت برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

نگاه جهانی با رویداد Tehran Game Convention

از مهم ترین برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention) (TGC) در گیمز کام است که قرار است نخستین رویداد بین المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان باشد و حضور شرکت های بین المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه ای دارد. رویداد TGC به مدت دو روز در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و هدف اصلی آن اتصال بازی سازان ایران به فعالان بین المللی این حوزه است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از نکات بسیار مهمی که در رابطه با این رویداد وجود دارد، تفاهم نامه ای است که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) در نمایشگاه گیمز کام به امضا خواهد رسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای گیم کانکشن برگزار می شود.



برنده غزال زرین بهترین بازی سال سراغ «قاویان فتری» می رود (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۴۲)

استودیو «تیو» سازنده بازی کوهنورد، برنده جایزه بهترین بازی سال و بهترین طراحی بازی از اولین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی بعدی خود به نام «قاویان فتری» پرده برداشت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «قاویان فتری» در سبک سکویازی چند قسمتی ساخته خواهد شد و قرار است «قاویان» شخصیت جدیدی در دنیای بازی های ایرانی باشد تا داستان منحصر به فردی را برای مخاطب تعریف کند. تیم سازنده این بازی سبک گرافیکی «پیکسل آرت» که مشابه گرافیک بازی های ۱۶ بیتی قدیمی است را انتخاب کرده اند. فرهود فرمند نویسنده، کارگردان و طراح بازی کوهنورد، مراحل اصلی تولید این بازی (شامل: بازینامه، طراحی بازی، برنامه نویسی، طراحی هنری، صداگذاری) را بصورت مستقل و انفرادی از سال ۹۳ پس از وقفه ای که در سال گذشته به دلیل درگذشت حامی و شریک استودیو رخ داد، کلید زده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۵/۲۵

