

۱۳۹۵/۰۶/۲۰

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 10 2016

شنبه ۲۰ شهریور

۱۳۰۰۱

اذان صبح ۵:۱۸ طلوع آفتاب ۶:۴۳ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۱۹:۳۷



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳۳	۳۱۳۲۴	دلار
▼ ۳۰	۳۵۱۸۳	یورو
▼ ۲۱۸	۴۱۵۶۵	پوند
▼ ۲۷۹	۳۰۵۰۳	سدین
▲ ۹	۸۵۲۸	درهم امارات
▼ ۱۸۹	۳۲۱۱۳	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۵۲	دلار
۳۹۹۸	یورو
۴۷۵۰	پوند
۳۵۰۰	سدین
۹۷۴	درهم امارات
۱۲۲۲	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۴۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۷۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۸۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	رانندگان آینده از خیابان های مجازی می آیند	دنیای خودرو
۴	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کارکرد	براصدا
۵	30 مهر آخرین مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی سازان مستقل ایران	کار و کارگر
۶	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کارکرد	خوبان
۶	منتظر یک بازی ایرانی واقعیت افزوده باشید	صاحب نشانی
۷	«جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کارکرد	فرصت امروز
۷	سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است	براصدا
۸	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های برخط خارجی الزامی است	صدای
۸	خلأ پژوهشی در حوزه مطالعات بازی	نظرس
۹	آغاز جشنواره بازی سازان مستقل ایران	ایران
۱۰	اختتامیه سومین جشنواره بازی سازان مستقل در آذرماه	رسالت
روزنامه های کار و کارگر، فرصت امروز		۳
۱۱	سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است	براصدا
۱۲	معرفی قهرمانان بازی های بومی رایانه ای	نیس اقتصاد
۱۲	بازی های دیجیتال نقطه اشتراک کودکان و بزرگسالان	ابنجا
۱۳	آغاز به کار سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران»	ICT
۱۳	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	ایران امروز
۱۴	دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد/ جشنواره امسال خروجی محور است	خبرگزاری سنج
۱۵	دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد	خبرگزاری سنج

۱۶	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	
۱۶	ایران در صنعت بازی سازی رایانه ای توانایی قطب شدن دارد	
۱۷	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	
۱۸	گزارش دیجیاتو: برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران	
۱۹	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	
۲۰	حضور بازی گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد	
۲۰	گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد	
۲۱	آغاز به کار سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران	
۲۲	دعوت همگانی برای تماشای فینال جذاب لیگ بازی های رایانه ای	
۲۲	خبر	
۲۳	برگزیدگان سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران 100 میلیون تومان جایزه می گیرند/بازی ها و تیم های مستعد مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار می گیرند	
۲۴	فراخوان حضور شرکت های بازی سازی در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه	
۲۴	نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود	
۲۵	نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود	
۲۵	نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود	
۲۵	گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد	
۲۶	بازی GangStyle در لیگ بازی های رایانه ای برج میلاد	
۲۷	برگزیدگان سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران 100 میلیون تومان جایزه می گیرند/بازی ها و تیم های مستعد مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار خواهند گرفت	
۲۸	همه مردم ایران به دیدن یک فینال جذاب دعوت شده اند	
۲۸	معرفی قهرمانان بازی های بومی رایانه ای	
۲۹	راه اندازی پورتال آموزش بازی سازی	

۲۹

نشست هم اندیشی نمایندگان بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود

ابریکا

۲۹

نشست هم اندیشی نمایندگان TGC برگزار می شود

باشگاه خبرنگاران

۳۰

دلایل حضور کمرنگ بازی سازان در حوزه واقعیت افزوده

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۳۰

برگزاری مسابقات جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۳۱

استفاده افراطی از فضای مجازی باعث افسردگی است

خبرگزاری رسد



تعداد محتوا : ۴۸



روزنامه

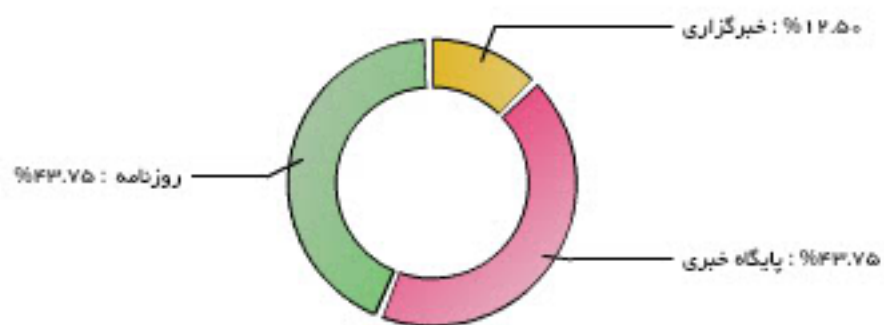
پایگاه خبری

خبرگزاری

۲۱

۲۱

۶





افزایش مهارت در بازی های آنلاین

## رانندگان آینده از خیابان های مجازی می آیند



شاید بدین پرسرچه هایی که هنگام بازی با پیچیدن ماشین، دسته و سر خودشان را خم می کنند و حتی از جا پشان بلند می شوند؛ برای شما خنده دار باشد. اما مطمئن باشید که آن هادر آینده رانندگی بهتری خواهند داشت. به گزارش مجله حساسایکولوژیکیال ساپس، بازی های رایانه ای امروز به هماهنگی ادراک بصری و ارتباط آن با عملکردهای مغزی کمک می کنند که این موضوع می تواند به بهبود فعالیت هایی مانند رانندگی کمک کند. مطالعات علمی محققان دانشگاه نیویورک نشانگرهای «روی دو گروه از رانندگان نشان دادرانندگی گروهی که حدود ۵ ساعت در هفته با بازی های رایانه ای شبیه سازی شده تمرین می کردند، بهتر از گروهی بود که علاقه ای به تمرین های دیجیتال نشان نمی دادند. گروه اول در حرکت بین خطوط موفق تر بودند و جلاکت عمل می کردند. ششاید بازی های خودرویی شما را شوماخر نکند، اما می تواند مهارت های رانندگی شما را بهبود می بخشد.

## استارت ذهن تازین

بر اساس تحقیقات علمی صورت گرفته، بازی های یکی از بهترین محرک های ذهنی محسوب می شوند. همچنان در بازی های رایانه ای و موبایلی نه تنها موجب کشش بازیکنان به ادامه بازی می شود، بلکه سرعت عکس العمل افراد را نیز بالا می برد. این هادلایلی هستند تا در بیشتر بیماران های بزرگ و معتبر جهان از بازی برای در مسان بیماری های بلندمدت مثل آلزایمر و سرطان استفاده شود. زیرا بیماران هنگام بازی درد کمتری حس می کنند و هماهنگی بین حرکات چشم و انگشتان دست آنها موجب ارتقای سرعت واکنش ها می شود. علاوه بر این هر سبک بازی ها، تاثیرات مثبت منحصر به خود را دارد. این اثر در خصوص بازی های

ماشینی هم صادق است. سامان فیروزی، طراح و برنامه نویس بازی های رایانه ای در گفتگو با روزنامه «دنیای خودرو» گفت: «کسانی که هیچ تصور و آشنایی از خودرو ندارند بعد از انجام بازی های ماشینی متوجه خصایص آن می شوند. کلیتی از اجزای خودرو مثل فرمان، گاز و دنده ها، فرمان پذیری، چرخاندن خودرو هنگام دنده عقب و امثال این موارد را کم کم متوجه می شوند. ضمن آنکه بازی های ماشینی می تواند بر کنترل خودرو در دنیای واقعی نیز تاثیر بگذارد.»

## از بالا به خودت نگاه کن

اگر نگاه از بالا به پایین در هر جایی بد باشد، در رانندگی بسیار خوب است. رانندگان حرفه ای می توانند خودرویشان را از بالا تصور کنند؛ مهارتی که تنها با خلاقیت ذهن ممکن است. اما در دنیای کنونی افراد بیشتر با واقعیت ها و موارد اثبات شده علمی از تباط دارند و خبری از تخیل و خلاقیت های فردی نیست. بنابراین قسمتی از مغز که می تواند تخیلات را پیروزی کند کم به خواب می رود. فیروزی با تاکید بر اینکه بازی های رایانه ای را دجلی هستند تا قسمت خوابیده مغز به کار بیفتد، عنوان کرد: «بازی های ماشینی به افرادی این قدرت را می دهد

## نور پرتا

بازی های ماشینی به افراد این قدرت را می دهند تا بتوانند خودروی خود را از بالا تجسم کنند. در نتیجه این افراد بهتر می توانند در خیابان ها حرکت کنند و حتی سبقت بگیرند. به علاوه افزایش هماهنگی بین چشم و دستان در بازی موجب افزایش عکس العمل در رانندگی می شود.

تعقیب و گریز با پلیس مختص این رده سنی است. استفاده نکردن از خشونت در بازی‌های ۱۲+ به این معناست که در طراحی بازی‌ها اجازه استفاده از خون وجود ندارد و تنها کشتار غیرمجاز و تعقیب و گریز مجاز است. اما در بازی‌های ۱۸+ استفاده از خون مجاز می‌شود. ممکن است تصادف با عابر پیاده هم اضافه شود.»

#### گاز بده، شتاب بگیر

بازی‌هایی که برای سنین بالاتر طراحی می‌شود، جزئیات بیشتری دارد و بازی شکل واقعی‌تری به خود می‌گیرد. به گفته فیروزی خودروهای بازی‌های جنگی، تمام ابزار جنگی و بدنه‌های مشابه خودروهای واقعی دارند. در بازی‌های مسابقه‌ای مثل «تید فور اسپید» یا «شتاب در شهر» سعی شده است تا خودروهای طراحی شده مثل نمونه واقعی باشد.

#### با بازیکنان حقیقی مسابقه مجازی بده

بازی‌های رایانه‌ای هر چند مجازی‌اند اما برگرفته از واقعیت هستند و هر کدام از جزئیات آن‌ها آموزه اجتماعی مختص خود را دارد. گروهی بودن بسازی و پرداخت پول برای ارتقای کیفیت بازی از جمله این موارد است. فیروزی با تاکید بر این که بازی‌های آنلاین و گروهی موجب رقابت بین چند نفر و افزایش واکنش می‌شود، اذعان کرد: «بیرخی تصور می‌کنند بازی‌های آنلاین موجب گوشه‌گیری افراد می‌شود، اما برعکس بازی‌های گروهی آنلاین موجب افزایش ارتباطات بین افراد در فضایی مجازی می‌شود. بازیکنان یاد می‌گیرند که برای رسیدن به یک هدف و رسیدن به مراحل بالاتر باید تلاش کرد و در قبال آن احساس مسئولیت داشت. به علاوه در بسیاری از بازی‌ها برای ارتقای کیفیت خودرو، بازیکنان باید هزینه پرداخت کنند. مثلاً خرید لاستیک یا سرویس موتور با پرداخت هزینه ممکن خواهد بود. این موضوع به نوجوانان پرداخت هزینه و تلاش برای پیشرفت را آموزش می‌دهد. در بازی‌های رده بالاتر و بازی‌های گروهی که طراحی بهتری دارند، گروه بیشتری از بازیکنان با هم درگیر می‌شوند، تشکیل گروه می‌دهند و در نتیجه بازی‌های گروهی را آموزش می‌بینند.» وی در انتها تصریح کرد: «در ایران بازی‌های خودرویی مثل شتاب در شهر، سبقت و پلیس بزرگراه طراحی شده است و استقبال خوبی از این بازی‌ها به عمل می‌آید. مناسبانه در ایران قوانین طراحی بازی سخت‌گیرانه‌تر و تصور بر این است که در بازی‌های خودرویی نمی‌توان شاهد استقبال و باز خورد مناسبی بود.»

تا بتوانند خودروی خود را از بالا تجسم کنند. در نتیجه این افراد بهتر می‌توانند در خیابان‌ها حرکت کنند و حتی سبقت بگیرند. به علاوه افزایش هماهنگی بین چشم و دستستان موجب افزایش عکس‌العمل در رانندگی می‌شود. افراد در ابتدا هنگام بازی به دکمه‌ها و دسته بازی و بعد به صفحه مانیتور توجه می‌کنند، اما بعد از مدتی فقط به مانیتور خیره می‌شوند. در رانندگی نیز همین روند وجود دارد، زمانی که حرکت دست و چشم هماهنگ می‌شود رانندگی ساده‌تر خواهد بود. چراکه سیستم بدن به عکس‌العمل سریع عادت کرده است. انواع بازی‌های کامپیوتری روی قدرت تصمیم‌گیری و اعتماد به نفس افراد بسیار موثر است. حتی بازیکنان برتر فوتبال نیز پلی‌استیشن و بازی‌های فوتبالی بازی می‌کنند.»

#### دنده یک

طراحی خودروها در بازی، بستگی به سبک بازی و گروه سنی بازیکن دارد. هر چقدر سن بازیکن کمتر باشد، نشانه‌های به کار رفته در بازی‌ها ساده‌تر می‌شود. برعکس هر چه سن بازیکن بالاتر باشد، جزئیات و نشانه‌های بیشتری در بازی‌ها به کار می‌رود و به تبع بازی دشوارتر می‌شود. فیروزی در خصوص نحوه طراحی بازی برای گروه‌های سنی مختلف اظهار کرد: «برای سنین پایین که رده اول هستند، بازی بسیار ساده طراحی شده است. مثلاً در بازی که برای بچه‌ها طراحی می‌شود، ماشین شکل واقعی ندارد و نشانه‌هایی مثل مکعب یا دایره به کار گرفته می‌شود. نوشته‌ای در بازی وجود ندارد و بیشتر از اشکال ساده استفاده می‌شود. زیرا ذهن کودکان جزئیات زیاد را نمی‌پذیرد و آن را پس می‌زند. در بازی‌های ماشینی این گروه سنی فرمان‌پذیری و تصادف با ششی، آدم‌ها وجود ندارد و اندازه دکمه‌ها کمی بزرگ‌تر از حد معمول است.»

#### دنده دو

فیروزی در ادامه افزود: «در بازی‌های رده سنی بالاتر فرمان‌پذیری وارد بازی می‌شود. ممکن است در بازی‌ها از نوشته استفاده شود، اما چاشنی اصلی بازی‌ها، فانتزی است. در سنین پایین، فانتزی و رنگی بودن بازی موجب جذابیت است. در بازی‌های مختص به سنین نوجوانی ۱۲+ اندکی رقابت و جنگ بدون خشونت چاشنی بازی‌ها می‌شود. مثلاً



### سومین دوره «جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد

نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران» صبح امروز سه‌شنبه برگزار و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد. گزارش مهر، جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی‌سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین‌های این حوزه و حمایت تمامی سازمان‌های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است. حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش‌های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی‌های رایانه‌ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی‌نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می‌شود و می‌توان گفت با یکی از جامع‌ترین جشنواره‌های بازی روبه‌رو هستیم. دبیر جشنواره بازی‌سازان مستقل

ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه‌های برای اثر خود ایجاد می‌نمایند و آثار را بارگذاری می‌کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می‌پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می‌شود و طبق آن صاحبان آثار می‌توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می‌توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می‌شود. وی افزود: همه آثار صفحه‌های جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می‌توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می‌شود. حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جشنواره‌ای برای بازی‌سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این



صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم‌های بازی‌سازی نیز اسپانسر گرفته‌ایم تا به بازی‌سازان از نظر زیرساختی کمک شود. آزاد حضور شتاب‌دهنده‌ها و سرمایه‌گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته‌های حائز اهمیت دانست و افزود: ملی تفاهم‌های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب‌دهی خواهند شد و از آن‌ها حمایت می‌شود تا محصول خود را تکمیل کنند. وی خاطرنشان کرد: تیم‌های بازی‌سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می‌توانند به سایت جشنواره <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند.

تیم‌ها و بازی‌سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت‌های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می‌دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی‌سازان شرکت کننده در جشنواره بازی‌سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن‌ها اطلاع‌رسانی خواهد شد.

**یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی**

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۴۰-۳۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی‌های رایج‌های تامین می‌شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند. وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به‌عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی

جشنواره و طی رایزنی‌های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه‌ها و نشست‌ها اختصاص خواهد داشت. دکتر حسین چلبوند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش‌های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی‌سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی‌سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد. وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی‌نامه و ساخت کاراکتر با داورهای تخصصی در هر موضوع فعالیت می‌کند. از

### ۳۰مهر آخرین مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی سازان مستقل ایران



مهر سومین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران برگزار می‌شود. مهلت ارسال آثار تا ۳۰ مهر است. این جشنواره با هدف حمایت از بازی‌سازان مستقل و توسعه صنعت بازی‌سازی در ایران برگزار می‌گردد. در این دوره جوایز نقدی و غیرنقدی به بازی‌سازان برتر اهدا خواهد شد. مهلت ارسال آثار تا ۳۰ مهر است. برای اطلاعات بیشتر به سایت <http://igdf.ir> مراجعه کنید.

این جشنواره با هدف حمایت از بازی‌سازان مستقل و توسعه صنعت بازی‌سازی در ایران برگزار می‌گردد. در این دوره جوایز نقدی و غیرنقدی به بازی‌سازان برتر اهدا خواهد شد. مهلت ارسال آثار تا ۳۰ مهر است. برای اطلاعات بیشتر به سایت <http://igdf.ir> مراجعه کنید.

این جشنواره با هدف حمایت از بازی‌سازان مستقل و توسعه صنعت بازی‌سازی در ایران برگزار می‌گردد. در این دوره جوایز نقدی و غیرنقدی به بازی‌سازان برتر اهدا خواهد شد. مهلت ارسال آثار تا ۳۰ مهر است. برای اطلاعات بیشتر به سایت <http://igdf.ir> مراجعه کنید.

## سومین دوره «جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد

مستقل را به عنوان مرجع مناسب برای گردآوری بازی‌سازان خلاق، شگفتیم و پیشنه‌ها داریم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد. وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی‌نامه و ساخت کاراکتر یا فناوری‌های تخصصی در هر موضوع فعالیت می‌کند. از توجه و بازی‌سازی که ارزش‌ها برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت‌های مادی و معنوی خواهیم کرد. منطقه خود می‌دانیم که مظاهر مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی‌سازان شرکت‌کننده در جشنواره بازی‌سازان مستقل تقسیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن‌ها اطلاع‌رسانی خواهد شد.

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تصریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تامین می‌شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند. در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا علوین برگرده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه‌های خدمات مسپور و اینترنت رینگل به تیم‌های بازی‌سازی نیز اسپانسر گرفتیم تا به بازی‌سازانی از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شرکای صنعتی و سرمایه‌گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته‌های حائز اهمیت دانست و افزود: اصل تقاضای صورت گرفته ۲۰۰ اثر از جشنواره وارد بحث شد. ما می‌خواهیم که آن‌ها حمایت می‌شود تا محصول خود را تکمیل کنند.



انتقالات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و انتخاب با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می‌شود. حمزه آزاد زمان انتخاب جشنواره را از ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جشنواره‌ای برای بازی‌سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و حلی رایجی‌های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد با انتخاب سومین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران نیز دو سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه‌ها و نشست‌ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین چارلوایی نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش‌های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی‌سازان

نخستین خیری سومین دوره «جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران» برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد. جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۴ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی‌سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن نهمین ماه ۹۴ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین‌های این حوزه و حمایت تمامی سازمان‌های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد، مدیر این جشنواره در مورد بخش‌های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی گیم بازی‌های رایانه‌ای، سه بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی‌نامه، ماکلانته نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می‌شود و می‌توان گفت با یکی از جامع‌ترین جشنواره‌های بازی رویه‌رو هستیم.

مدیر جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تصریح کرد: صاحبان آثار صنعتی برای اثر خود ایجاد می‌نمایند و آثار را با همکاری می‌کنند. پس از آن داوران اولیه آثار انجام می‌پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می‌شود و طبق لی صاحبان آثار می‌تواند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار فرستادند هم می‌توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بازنگاری نمایند و پس از آن داوران نهایی انجام می‌شود. وی افزود: همه آثار صفحه‌های جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می‌توانند

## منتظر یک بازی ایرانی واقعیت‌افزوده باشید

مدیرعامل یک شرکت بازی‌سازی ضمن اعلام رضایت از رویداد گیمز کام‌در جهت انعقاد قرارداد برای انتشار بین‌المللی بازی‌های تلاش‌های یک‌ساله برای ساخت یک بازی با استفاده از واقعیت‌افزوده خبر داد.

محمد مهدی بهفر راد در گفت‌وگو با ایسنا با اشاره به بازی «پوکمون گو» و موفقیت آن در زمینه واقعیت‌افزوده اظهار کرد: «پوکمون گو» نمونه بسیار خوب و موفق است در این حوزه که کلاً چطور می‌توان از واقعیت‌افزوده در مقوله سرگرمی استفاده کرد. همیشه عده‌ای در دنیا هستند که آینده‌سازی (future making) می‌کنند، آینده تکنولوژی‌ها را می‌سازند و نینتندو هم همین کار را کرد و با این بازی یک الگوی موفق ارائه داد و البته اولین بار نیست که نینتندو چنین کاری می‌کند.

وی با بیان اینکه شاید استودیوهای ایران خیلی به موضوع واقعیت‌افزوده توجه نکرده باشند و البته ممکن است خیلی هاهم در حال انجام کاری باشند، گفت: ما مامان‌دتی است که درگیر این موضوع هستیم. همچنین با الگوی موفق جدید ما نیز دید خودمان را اصلاح کردیم و یاد گرفتیم، روش‌های جدید را فهمیدیم و در حال انجام فعالیت‌هایی نیز هستیم. تقریباً یک سال است بر روی موضوع واقعیت‌افزوده کار می‌کنیم و پیش‌بینی می‌کنیم احتمالاً تا قبل از نوروز خبری در این زمینه داشته باشیم که بتواند در این فضا خبر خوبی باشد.

مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش با اشاره به نمایشگاه گیمز کام‌در آلمان و دستاوردهای این رویداد اظهار کرد: ما به‌طور جدی در پی انتشار بازی خروس جنگی هستیم و در این نمایشگاه جلسه‌هایی که از قبل بر نامه‌ریزی کرده بودیم را برگزار کردیم، ما قصد داریم این بازی را به شیوه سلف‌پابلیش منتشر کنیم. هدف اول انتشار ما هم کشور‌های منطقه خودمان و کشور‌های حوزه خلیج فارس هستند.



### سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: جشنواره بازیسازان مستقل به عنوان جامع ترین رویداد حوزه بازی های رایانه ای است و رویکرد این دوره خروجی محور است. به گزارش ایرنا، حمزه آزاد در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران افزود: سعی داریم این دوره از جشنواره را خروجی محور برگزار کنیم تا کسی که مستعد ایده و تولید بازی خوب است، حمایت شود و بتواند یک منابع درآمد و اشتغالی برای طراح بازی باشد. وی با اشاره به اهداف جشنواره گفت: شبکه سازی همه فعالان این حوزه از این بابت که با یکدیگر در ارتباط باشند و کنار هم فعالیت کنند از جمله اهداف جشنواره است و تمرکز اصلی نیز بر نقش بازی های است که از استانداردهای بین المللی برخوردار باشند. آزاد، بازی های ویدیویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری را ۶ بخش جشنواره برشمرد و افزود: با انتشار فراخوان، در ابتدا صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد و سپس آثار را واگذاری می کنند، پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و بارگذاری کنند که بعد از آن داوری نهایی انجام می پذیرد. وی ادامه داد: طبق فراخوان، مهلت ارسال آثار به جشنواره از ۱۵ شهریور ماه آغاز شده و ۳۰ مهر ماه پایان می یابد. مهلت ارتقای آثار و ارسال آثار جدید نیز ۳۰ آبان ماه است و اختتامیه جشنواره نیز آذر ماه برگزار می شود. دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: مراسم اختتامیه جشنواره در سه روز برگزار می شود و در این مدت نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم برپا خواهد شد. وی مجموعه جوایز نقدی و غیرنقدی جشنواره را حدود یک میلیارد ریال اعلام کرد و افزود: همزمان با جشنواره بازیسازان مستقل ایران، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجو بازی ساز نیز برگزار می شود که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است که برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شده است. آزاد گفت: در مجموع دو دوره مسابقات جهانی دانشجو بازی ساز، حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم شرکت کرده اند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد، صلح و دوستی جهانی شد و اختتامیه این جشنواره نیز همزمان با اختتامیه جشنواره بازیسازان مستقل برگزار می شود.

### «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد

سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» صبح دیروز رسماً آغاز شد. به گزارش «فرصت امروز»، حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در نشست خبری افتتاحیه این گردهمایی گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. به این ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبهرو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار فرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود. آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره و اظهار کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۴۰-۳۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأمین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی رایزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.



## اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی‌های برخط خارجی الزامی است



بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این گونه از بازی‌هاست.

متأسفانه تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نیرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی‌سازان و تولیدات بومی است، از انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند بر خورد کرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.

### طنایع فرهنگی

## خلأ پژوهشی در حوزه مطالعات بازی



**مهتر:** «مطالعات بازی» عنوان نشریه‌ای تخصصی در حوزه بازی‌های دیجیتال است. فرزانه شریفی، مدیر مسؤول و عضو هیأت تحریریه این ماهنامه، گفت: متأسفانه به‌طور کلی مراکز علمی فعال داخلی در حوزه بازی‌های دیجیتال که در قالب آزمایشگاه و یا یک مرکز علمی به بررسی این مقوله بپردازد، نداریم. با هر شماره از انتشار نشریه، بیشتر به این نتیجه می‌رسیم که این خلأ در کشور وجود دارد و اساساً در حوزه بازی‌های دیجیتال به شدت خلأ پژوهشی داریم.

### آغاز جشنواره بازی سازان مستقل ایران

سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» که از بهمن ماه ۹۲ با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، شروع به کار کرده، سه شنبه شب ۱۶ شهریورماه به طور رسمی آغاز به کار کرد. به گزارش ایسنا، حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل ۶ بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم. وی درباره روند اجرایی این جشنواره نیز بیان کرد: بازی سازان، صفحه ای برای اثر خود ایجاد و آثار را بارگذاری می کنند و پس از داور اولیه، نظر داوران و کارشناسان روی آثار قرار داده می شود و طبق آن، صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند. در این مدت کسانی که آثار خود را نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند تا داور نهایی انجام شود. آزاد افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود. دبیر این جشنواره، اختتامیه را نیز آذرماه عنوان کرد و گفت: طی رایزنی های صورت گرفته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار شد امسال مراسم اختتامیه در سه روز برگزار شود که دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

حسین جلیلود، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داورهای تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت، حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد.

دبیر سومین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران خبر داد:

## اختتامیه سومین جشنواره بازی‌سازان مستقل در آذر ماه



بازی‌سازان مستقل ایران اظهار داشت: ما به سطح کیفی آثار اهمیت می‌دهیم. وی از برگزاری اختتامیه سومین جشنواره بازی‌سازان مستقل در آذر خبر داد و افزود: اختتامیه امسال جشنواره برخلاف دوره‌های قبیل سه روزه برگزار می‌شود. در دو روز اول نشست و کارگاه‌ها را در حوزه گیم داریم و در روز سوم صاحبان آثار برتر معرفی می‌شوند.

دبیر سومین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران با بیان اینکه یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای برگزیدگان سومین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران در نظر گرفته شده است، گفت: این جشنواره امسال به مدت سه روز برگزار می‌شود. به گزارش شهبستان، حمزه آزاد، شبکه‌سازی فعالان حوزه گیم را هدف جشنواره بازی‌سازان مستقل دانست. وی با بیان اینکه تمرکز اصلی سومین جشنواره بازی‌سازان مستقل روی بخش اصلی یعنی بازی‌هاست، عنوان کرد: سعی کردیم از یک سری استانداردها برای فراخوان و داوری استفاده کنیم. افراد شرکت‌کننده یک پل دارند و تمام آثار آنها در صفحه‌ای روی سایت جشنواره قرار می‌گیرد. توضیحات، سازندگان و عکس‌های اثر روی آن صفحه درج می‌شود و نظرات و امتیازات داوران در آن صفحه قرار می‌گیرد. دبیر سومین جشنواره

### سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است

قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و بارگذاری کنند که بعد از آن داوری نهایی انجام می پذیرد.

وی ادامه داد: طبق فراخوان، مهلت ارسال آثار به جشنواره از ۱۵ شهریور ماه آغاز شده و ۳۰ مهر ماه پایان می یابد. مهلت ارتقای آثار و ارسال آثار جدید نیز ۳۰ آبان ماه است و اختتامیه جشنواره نیز آذر ماه برگزار می شود. دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: مراسم اختتامیه جشنواره در سه روز برگزار می شود و در این مدت نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم برپا خواهد شد.

وی مجموعه جوایز نقدی و غیرنقدی جشنواره را حدود یک میلیارد ریال اعلام کرد و افزود: همزمان با جشنواره بازیسازان مستقل ایران، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز نیز برگزار می شود که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است که برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شده است.

آزاد گفت: در مجموع دو دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز، حدود ۲۲ کشور در قالب ۲۵۰ تیم شرکت کرده اند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد، صلح و دوستی جهانی شد و اختتامیه این جشنواره نیز همزمان با اختتامیه جشنواره بازیسازان مستقل برگزار می شود.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: جشنواره بازیسازان مستقل به عنوان جامع ترین رویداد حوزه بازی های رایانه ای است و رویکرد این دوره خروجی محور است. به گزارش ایرنا، حمزه آزاد در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران افزود: سعی داریم این دوره از جشنواره را خروجی محور برگزار کنیم تا کسی که مستعد ایده و تولید بازی خوب است، حمایت شود و بتواند یک منابع درآمد و اشتغالی برای طراح بازی باشد.

وی با اشاره به اهداف جشنواره گفت: شبکه سازی همه فعالان این حوزه از این بابت که با یکدیگر در ارتباط باشند و کنار هم فعالیت کنند از جمله اهداف جشنواره است و تمرکز اصلی نیز بر نقش بازی های است که از استانداردهای بین المللی برخوردار باشند.

آزاد، بازی های ویدیویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری را ۶ بخش جشنواره برشمرد و افزود: با انتشار فراخوان، در ابتدا صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد و سپس آثار را واگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار



### معرفی قهرمانان بازی‌های بومی رایانه‌ای

ایسنا: قهرمانان بازی‌های بومی لیگ‌های رایانه‌ای، سلحشوران و ارتش‌های فرازمینی مشخص شدند.

امسال برای اولین بار بازی‌های ایرانی نیز در لیگ بازی‌های رایانه‌ای شرکت داشتند و استقبال خوبی از برخی از این بازی‌ها شد. اگرچه افزوده شدن دیر هنگام بازی‌های ایرانی موجب شد بسیاری از علاقه‌مندان نتوانند در این مسابقات شرکت کنند اما این کارزار صحنه خوبی برای نمایش بازی‌های قوی و موفق بومی بود. در این میان سازندگان بازی‌های ایرانی مانند سلحشوران نیز در کنار بازیکنان حضور یافتند تا تعاملی مستقیم با گیمرهای بازی خود داشته باشند.

سه نفر برتر در رشته سلحشوران که یک بازی در سبک مبارزه‌ای است، حسین محمدی، مسعود نظری و محمدرضا یاوری بودند. گیمر در این بازی یک قهرمان را انتخاب می‌کند و به نبرد با سایر قهرمانان‌های بازی می‌پردازد و سعی می‌کند با تربیت قهرمان خود و خرید تجهیزات بهتر در این نبرد پیروز شده تا دوباره قلمرو خود را گسترش دهد.

همچنین سه نفر اول در رشته ارتش‌های فرازمینی که یک بازی کامپیوتری در ژانر تیراندازی با تم داستان و فضای علمی-تخیلی است، محمد کشاورزی، حجت حیدری و علی صباغ بودند. داستان این بازی در آینده‌ای دور اتفاق می‌افتد و روایتگر جنگ‌های بشریت بر سر بزرگترین دغدغه خود یعنی انرژی خواهد بود.

### ارتقا

#### بازی‌های دیجیتال نقطه اشتراک کودکان و بزرگسالان

چه کوچک باشی چه بزرگ، بازی کردن لذت بخش است اما بازی با چه؟ این روزها بازی آنلاین نقطه اشتراک کودکان و بزرگسالان است. سرباهی در گوشی فرو رفته برای یافتن یک پوکمون یا یک جم برای سود به مرحله بالاتر کُلش آف کلنز. براساس آمار جدیدی که پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به طور رسمی در حوزه بازی‌های دیجیتال منتشر شده کرده است، در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی‌ها هستند. سید محمد علی سید حسینی، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ارائه این آمار بیان کرده است: کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی‌های دیجیتال به شمار می‌روند. به گفته او، میانگین سنی بازیکنان ایرانی بازی‌های دیجیتال در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال بوده اند که بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است. این موضوع نشان می‌دهد که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی‌توان به طور صرف بازی‌های دیجیتال را رسانه‌ای مرتبط با کودکان دانست.

**آغاز به کار سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

ICTPRESS - نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است. حمزه آزاد دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود. وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد. یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند. وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال یا دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند.

**سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

ایرانیان\_ نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان»، جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است. حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازمان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود. وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیوند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوانین برگزیده را از لحاظ تبلیقات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdfir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.



## دبیر جشنواره بازیسازان مستقل ایران: دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد / جشنواره

امسال خروجی محور است (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۷)

دبیر جشنواره بازیسازان مستقل ایران با بیان اینکه دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد، گفت: اگر در زمینه مسائل دینی بازی خوبی قوی و جذاب داشته باشیم مخاطب جذب آن می شود.

به گزارش سرویس راهیان نور خبرگزاری بسیج، نشست خبری سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران با حضور «حمزه آزاد»، دبیر جشنواره «امیر جلیوند»، نماینده بخش فناوری زیستی و «قیصری»، مسئول بخش بین الملل پیش از ظهر امروز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

آزاد با اشاره به چگونگی برگزاری جشنواره بازیسازان مستقل ایران اظهار داشت: این جشنواره زمانی که برخی از گروه ها توان رقابت با گروه های دولتی را نداشتند توسط بخش خصوصی بنا نهاده شد تا گروه های مستقل نیز بتوانند استعدادهای خودشان را در یک فضای رقابتی به نمایش بگذارند.

وی افزود: ویژگی این جشنواره تیم های شرکت کننده آن است، چون فقط تیم های کوچک خصوصی و چند نفره می توانند، در این جشنواره حضور داشته باشند. هدف ما از این جشنواره شبکه سازی کلیه فعالان حوزه گیم است. خوشحالیم که تیم های کوچک شهرستان ها فرصت حضور در این جشنواره را پیدا می کنند؛ هدف اصلی ما شهرستان هاست.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران با ذکر رویکرد جدید این جشنواره بیان کرد: امسال در سومین تجربه برگزاری جشنواره بازیسازان مستقل ایران تلاش می کنیم، جشنواره خروجی محور باشد. ما برای اولین بار قبل از جشنواره تمام جوایز را مشخص کرده و تامین مالی آن را انجام داده ایم.

آزاد گفت: امسال برای هر بازی یک پل در سایت جشنواره در نظر گرفته ایم تا تیم های شرکت کننده بتوانند رزومه ای از تجربه های خودشان داشته باشند. ما در این جشنواره توجه ویژه ای به سطح کیفی آثار خواهیم داشت. برنامه ما برای بالا بردن سطح کیفی دو مرحله ای کردن جشنواره بود تا تیم ها فرصت و فضای ارتقا دادن به کارهایشان را داشته باشند و در نهایت گروه های قوی را از طریق بخش خصوصی حمایت می کنیم.

وی ادامه داد: هفته اول آذر اختتامیه داوری ها انجام می شود. برنامه اختتامیه طی سه روز با تشکیل کارگاه های تخصصی گیم، کسب و کار و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تبلیغات برگزار می شود. تیم های برتر علی رغم جوایز نقدی و خدماتی، از غرفه های رایگان بنیاد، در جشنواره ملی «دانشجوی بازی ساز» بهره مند می شوند.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران همچنین از حضور اسپانسرهای بخش خصوصی در این دوره از جشنواره خبر داد و اظهار داشت: بودجه کل گیم ایران به اندازه یک بازی خارجی نیست. ما در جشنواره توانستیم شتاب دهنده های حامی تخصصی گیم را وارد کار کنیم.

آزاد، در پاسخ به سوالی مبنی بر جایگاه موضوعات دینی و مذهبی در این جشنواره گفت: ما به خاطر اهمیت خلاقیت و نوآوری محدودیتی در ارسال موضوعات مختلف نداریم. گروه های گیم سازی مذهبی طی سال های گذشته استقبال خوبی از جشنواره نداشته اند با اینکه شاهد هستیم گروه های مستقل بازی ساز کارهای خوبی در عرصه دفاع مقدس تولید کرده اند.

وی افزود: اگر در زمینه مسائل دینی بازی خوب، قوی و جذاب داشته باشیم مخاطب به موضوع کاری ندارد و جذب بازی می شود. دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد.

قیصری، مسئول بخش بین الملل این جشنواره در ادامه نشست اظهار داشت: اسامی شرکت هایی از چین، آلمان و ترکیه برای حضور در جشنواره اعلام آمادگی کرده اند که امیدواریم نتایج خوبی در بر داشته باشد. ایران و منطقه غرب آسیا به خاطر بکر بودنش برای شرکت های خارجی جذابیت خاصی دارد.

وی افزود: حضور فعال بازیسازان مستقل ایران در جشنواره زمینه اکوسیستمی خواهد شد تا ایران قطب بازی سازی غرب آسیا شود. ما به دلیل دانش علمی عرصه گیم می توانیم بازی های خارجی را به مرحله بومی سازی برسانیم.



## دبیر جشنواره بازیسازان مستقل ایران: دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد (۱۳۹۷/۰۶/۰۱ - ۱۳۹۷/۰۶/۰۱)

دبیر جشنواره بازیسازان مستقل ایران با بیان اینکه دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد، گفت: اگر در زمینه مسائل دینی بازی خوب، قوی و جذاب داشته باشیم مخاطب جذب آن می شود.

به گزارش سرویس راهیان نور خبرگزاری بسیج، نشست خبری سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران با حضور «حمزه آزاد»، دبیر جشنواره، «امیر جلیلووند»، نماینده بخش فناوری زیستی و «قیصری»، مسئول بخش بین الملل پیش از ظهر امروز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

آزاد با اشاره به چگونگی برگزاری جشنواره بازیسازان مستقل ایران اظهار داشت: این جشنواره زمانی که برخی از گروه ها توان رقابت با گروه های دولتی را نداشتند توسط بخش خصوصی بنا نهاده شد تا گروه های مستقل نیز بتوانند استعدادهای خودشان را در یک فضای رقابتی به نمایش بگذارند.

وی افزود: ویژگی این جشنواره تیم های شرکت کننده آن است، چون فقط تیم های کوچک خصوصی و چند نفره می توانند در این جشنواره حضور داشته باشند. هدف ما از این جشنواره شبکه سازی کلیه فعالان حوزه گیم است. خوشحالیم که تیم های کوچک شهرستان ها فرصت حضور در این جشنواره را پیدا می کنند؛ هدف اصلی ما شهرستان هاست.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران با ذکر رویکرد جدید این جشنواره بیان کرد: اسامی در سومین تجربه برگزاری جشنواره بازیسازان مستقل ایران تلاش می کنیم، جشنواره خروجی محور باشد. ما برای اولین بار قبل از جشنواره تمام جوایز را مشخص کرده و تامین مالی آن را انجام داده ایم.

آزاد گفت: اسامی برای هر بازی یک پل در سایت جشنواره در نظر گرفته ایم تا تیم های شرکت کننده بتوانند رزومه ای از تجربه های خودشان داشته باشند. ما در این جشنواره توجه ویژه ای به سطح کیفی آثار خواهیم داشت. برنامه ما برای بالا بردن سطح کیفی دو مرحله ای کردن جشنواره بود تا تیم ها فرصت و فضای ارتقا دادن به کارهایشان را داشته باشند و در نهایت گروه های قوی را از طریق بخش خصوصی حمایت می کنیم.

وی ادامه داد: هفته اول آذر اختتامیه داورها انجام می شود. برنامه اختتامیه طی سه روز با تشکیل کارگاه های تخصصی گیم، کسب و کار و تبلیغات برگزار می شود. تیم های برتر علی رغم جوایز نقدی و خدماتی، از غرفه های رایگان بنیاد، در جشنواره ملی «دانشجوی بازی ساز» بهره مند می شوند.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران همچنین از حضور اسپانسرهای بخش خصوصی در این دوره از جشنواره خبر داد و اظهار داشت: بودجه کل گیم ایران به اندازه یک بازی خارجی نیست. ما در جشنواره توانستیم شتاب دهنده های حامی تخصصی گیم را وارد کار کنیم.

آزاد، در پاسخ به سوالی مبنی بر جایگاه موضوعات دینی و مذهبی در این جشنواره گفت: ما به خاطر اهمیت خلاقیت و نوآوری محدودیتی در ارسال موضوعات مختلف نداریم. گروه های گیم سازی مذهبی طی سال های گذشته استقبال خوبی از جشنواره نداشته اند با اینکه شاهد هستیم گروه های مستقل بازی ساز کارهای خوبی در عرصه دفاع مقدس تولید کرده اند.

وی افزود: اگر در زمینه مسائل دینی بازی خوب، قوی و جذاب داشته باشیم مخاطب به موضوع کاری ندارد و جذب بازی می شود. دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد.

قیصری، مسئول بخش بین الملل این جشنواره در ادامه نشست اظهار داشت: اسامی شرکت هایی از چین، آلمان و ترکیه برای حضور در جشنواره اعلام آمادگی کرده اند که امیدواریم نتایج خوبی در بر داشته باشد. ایران و منطقه غرب آسیا به خاطر بکر بودنش برای شرکت های خارجی جذابیت خاصی دارد.

وی افزود: حضور فعال بازیسازان مستقل ایران در جشنواره زمینه اکوسیستمی خواهد شد تا ایران قطب بازی سازی غرب آسیا شود. ما به دلیل دانش علمی عرصه گیم می توانیم بازی های خارجی را به مرحله بومی سازی برسانیم.



### سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۹۵)

فرا ایران - نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۲ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تظاهراتی صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.



### ایران در صنعت بازی سازی رایانه ای توانایی قطب شدن دارد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۹۵)

دبیر امور بین الملل جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: ایران در صنعت بازی رایانه ای پیشرفت های قابل توجهی داشته است و می تواند به عنوان قطب تولید کننده بازی شناخته شود.

کیوان قیصری روز سه شنبه در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران اظهار کرد: ایران در صنعت بازی پیشرفت های قابل توجهی تاکنون داشته است، ما قابلیت داریم که بازی را نه تنها برای کل ایران بلکه به صورت بومی گسترده کنیم و به عنوان قطب تولیدکننده شناخته شویم.

وی ادامه داد: تاکنون موفق شده ایم حضور چندین شرکت از کشورهای آلمان، چین و ترکیه را برای حضور در جشنواره جلب کنیم.

قیصری افزود: هدف این است که دید جهان را نسبت به بازی های خود ارتقا دهیم. جامعه نسبت به بازی سازان مستقل در ایران شناخت ندارد و با این جشنواره می توان شناخت ایجاد کرد تا صنعت بازی سازی پیشرفت داشته باشد و در آینده ای نزدیک به عنوان یک قطب تولیدکننده در خاورمیانه معرفی شویم.

وی با بیان اینکه ما دانش فنی برای بومی سازی بازی های خارجی را داریم، اظهار داشت: بسیاری از افراد از بازی های غیرایرانی استفاده می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند که از ضعف های بزرگ ماست و امیدواریم به زودی آن را جبران کنیم. هزینه بومی سازی برای شرکت ها هنگفت نیست. بومی سازی شامل چند بخش مثل ترجمه، حذف یا افزودن یک سری کاراکتر است که هزینه هنگفتی برای شرکت ها ندارد. اگر با شرکت های خارجی تعامل داشته باشیم به راحتی می توانیم بازی ها را بومی کنیم.

در ادامه حسین جلیوند دبیر ستاد توسعه زیست فناوری نیز گفت: ستاد توسعه زیست فناوری وظیفه سیاستگذاری برای توسعه فناوری زیستی در جامعه را عهده دار است. در واقع یک بخش وظایف، ترویج است که ستاد برنامه ای برای دانش آموزان دارد که این برنامه سیستماتیک است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای امروز یک ابزار قدرتمند برای انتقال مفاهیم است. اگر در عرصه It انقلابی اتفاق افتاد، در آینده در دست بازی هاست. یکی از کارهایی که دنبال می کنیم ساخت بازی هایی مرتبط با فناوری زیستی است که لولیت ما انتقال این مفاهیم به دانش آموزان است.

جلیوند گفت: از بازی سازانی که توانایی انتقال این مفاهیم و جذب مخاطب را داشته باشند، حمایت می کنیم، زیرا نمی خواهیم بازی هایی بی مخاطب و بی کیفیت تولید شود.

وی خاطرنشان کرد: جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود.

جلیوند افزود: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، تیم بازی نامه و ساخت کاراکتر با دآوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کنند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود، حمایت های مادی و معنوی می کنیم. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آنها اطلاع رسانی می شود.

سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل آذر ماه برگزار می شود.



### سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۲ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن دآوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن دآوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیوند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با دآوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر (ادامه



(ادامه خبر ...) از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن‌ها حمایت می‌شود تا محصول خود را تکمیل کنند. وی خاطرنشان کرد: تیم‌های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می‌توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.



## گزارش دیجیتالو: برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران

(۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

در راستای برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای ارتقای کیفیت صنعت بازی ایران در سال جاری، صبح امروز نشست خبری به همراه اهالی رسانه برگزار شد و در مورد برنامه‌ها و رویکرد سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران بحث و تبادل نظر شد. طی نشست مورد اشاره، حمزه آزاد، موسس و دبیر جشنواره به صورت مختصر توضیحاتی در مورد هدف و رویکرد کلی برگزاری جشنواره، دسته‌بندی بخش‌های مورد داوری و کارشناسی، چگونگی پیش‌برد و تعیین برترین‌ها، شرکت‌های سرمایه‌گذار و سازمان‌های همکار آرایه داد و در نهایت در مورد جوایز و هدایای در نظر گرفته شده برای آثار برتر سخن گفت. علاوه بر این آقای قیصری، دبیر امور بین‌الملل جشنواره درباره دیدگاه و بازخورد بازی‌های ایرانی در خاور میانه و جهان سخن به میان آورد؛ و در نهایت دکتر جلیوند، نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از تکمیل بخش ویژه زیست فناوری خبر داد. لازم به ذکر است آقای حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نشست شرکت نکرده بودند.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران به عنوان کامل‌ترین رویداد حوزه بازی‌های ایرانی از بهمن ماه سال ۹۴ با تلاش بخشی خصوصی و با هدف کمک به رشد صنعت بازی‌های رایانه‌ای مستقل در سراسر ایران آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهر ماه ۹۳ به انجام رسید. دور دوم آن نیز پایان همان سال آغاز شده و در اسفند ۹۴ با حضور بهترین‌های این حوزه و حمایت سازمان‌های مرتبط با گیم ایران خاتمه یافت. در این دو دوره جشنواره بیش از ۶۰۰ اثر ثبت شده است. لازم به ذکر است تا قبل از این اتفاق همه ساله جشنواره‌ها و مراسم‌های دیگری در حوزه گیم و بازیسازی دانشجویی برگزار می‌شد که حال به شکل و شمابلی سازمان یافته‌تر و منظم در آمده است.

اگر چه بیش از ۹۰ درصد فعالان بازیسازی ایران به نوعی مستقل محسوب می‌شوند و این جشنواره محلی برای حضور تمامی اهالی این حوزه از تیم‌های یک یا دو نفره گرفته تا استودیوهای خوش‌نام و نسبتاً متمول داخلی محسوب می‌شود، اما آقای آزاد معتقد است توان مالی صنعت گیم ایران ضعیف بوده و بودجه‌های بسیار کوچکی در اختیار قرار می‌گیرد. دبیر کل جشنواره در رابطه با چگونگی و بستر مشارکت فعالان این حوزه تأکید کرد متقاضیان تنها به شرط عدم حضور هیچ پشتیبان و سرمایه‌گذار مالی و عدم حمایت هیچ ارگان خاصی، حق حضور در جشنواره و ارسال آثار خود را دارند.

بر اساس گفته‌های حمزه آزاد، در این دوره از جشنواره بازیسازان مستقل ایران، تمرکز اصلی برگزاری روی کیفیت بازی قرار گرفته و تیم داوری بر اساس به روزترین استانداردهای بین‌المللی برای کارشناسی خود را انجام می‌دهند. با این حال در کنار بازی‌های ویدیویی، پنج بخش مجزای طراحی کاراکتر، بازی‌نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری مورد بررسی قرار خواهد گرفت که هر بخش دارای دبیر کارشناسی مختص به خود خواهد بود. در طی این نشست دبیر جشنواره بارها تأکید کرد این رویداد خروجی محور خواهد بود و قرار نیست این جشنواره صرفاً نمایشی برای فعالیت‌های حوزه گیم باشد.

با وجود اینکه دوره‌های قبلی جشنواره بازیسازان از بازخورد‌های مناسبی برخوردار نبود و خروجی چشم‌گیر و ماندگاری از آنها دریافت نشد و تقریباً کسی به خاطر ندارد برترین‌های دوره‌های قبل در چه وضعیتی به سر می‌برند، وعده‌های دبیر جشنواره برای هدفمند کردن بیشتر رویداد‌های پیش رو و البته تأمین تمام و کمال جوایز توسط اسپانسرهای شناخته شده، تا حدودی امیدوارکننده به نظر می‌رسد.

به گفته‌ی آقای آزاد، شرکت‌کنندگان این دوره از جشنواره، از امکان بهره‌وری از صفحه‌ای اختصاصی در سایت جشنواره برخوردار هستند. سازندگان بازی‌های مستقل با ورود به پل اختصاصی خود در وب سایت جشنواره می‌توانند با درج مشخصات و تصاویر کلی بازی، شناسنامه تولیدکننده و (در صورت تمایل) قرار دادن لینک داتلود بازی، به کسب امتیاز و نظرات کارشناسان و مردم (در دو بخش جداگانه) بپردازند. بازدیدکنندگان و داوران می‌توانند نظر و امتیاز خود را در صفحه مذکور وارد نمایند. وی خاطر نشان کرد تیم‌های بازیساز مستعد حضور در جشنواره می‌توانند با مراجعه به نشانی [igdf.ir](http://igdf.ir) از امروز نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.

بعد از یک هفته از ثبت آثار در وب سایت جشنواره، بخش نظرات و امتیازات فعال شده و تا آخر آبان ماه ادامه خواهد یافت؛ بازیسازان در این مدت فرصت دارند با به کارگیری نظرات به ارتقای کیفیت محصولات خود پرداخته و اثر خود را به مرحله نهایی برسانند. هفته اول آذر ماه داوری‌های رسمی آثار انجام شده و اختتامیه جشنواره در روزهای پایانی آذر برگزار خواهد شد.

بنا بر گفته‌های حمزه آزاد مراسم اختتامیه این جشنواره در طی ۳ روز برگزار می‌شود؛ دو روز اول شامل نشست‌ها و کارگاه‌های تخصصی بازیسازی و کسب و کار حوزه گیم بوده و کلیه بازی‌ها و تیم‌های مستعد، جذب شتاب‌دهنده‌ها شده و مورد حمایت سرمایه‌گذاران جهت تجاری‌سازی قرار می‌گیرند. روز پایانی نیز شامل انتخاب و اعلام برترین‌ها و هدایای جوایز و هدایای نقدی و غیر نقدی خواهد شد. شایان ذکر است نه فقط آثار برگزیده، بلکه تمامی بازی‌های مستعد و با کیفیت مورد توجه بنیاد و شتاب‌دهنده‌ها قرار گرفته و توسط سرمایه‌گذاران انتخاب شده مورد مشارکت یا خریداری قرار می‌گیرند.

آقای آزاد می‌گوید برای این دوره از جشنواره بازیسازان مستقل ایران، اسپانسرهای تخصصی و مرتبط با حوزه گیم انتخاب شده و به یاری آنها نزدیک به یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیر نقدی تدارک دیده شده است. بین ۳۰ الی ۴۰ درصد این جوایز شامل هدایای نقدی بوده (که توسط خود بنیاد ملی تأمین گشته) و باقی مانده به خدمات لازم مربوط می‌شود.

بنا بر اعتقاد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دبیر جشنواره، هدف اصلی این رویداد شارژ مالی بازیسازان نیست، بلکه قصد خدمات رسانی (از ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جمله فراهم آوری بستر تبلیغات، در اختیار قرار دادن سرور بازی، اینترنت رایگان و کمک های تجاری شرکت های فن آوا و فرداد) دارند. علاوه بر این تیم های برتر در رویداد های آینده گیم ایران، مانند نمایشگاه های اردیبهشت و شهریور سال آینده از غرفه رایگان بهره مند می شوند.

آقای حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در ادامه این نشست اذعان داشت بخش زیست فناوری تکمیل شده و به عنوان یکی از زیر بخش های جشنواره بازیسازان مستقل به فعالیت خواهد پرداخت. این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر به نوری آثار پرداخته و از تیم ها و سازندگان برگزیده حمایت مالی و معنوی خواهد نمود. وی خاطر نشان کرد مفاهیم مورد نظر این ستاد به مرور زمان تکمیل و تبیین شده و از طریق سایت در خدمت شرکت کنندگان قرار خواهد گرفت.

همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازیساز نیز برگزار می شود. مسابقات جهانی دانشجویی که به بازیسازی ۲۴ ساعته معروف است، برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شد. اولین دوره این مسابقات مهر ماه ۹۲ برگزار و آیین اختتام آن نیز در اسفند همان سال و دومین دوره آن نیز اسفند ۹۴ به پایان رسید. در مجموع دو دوره مسابقات ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا (بیشترین مشارکت در اختیار ایران، آمریکا و هند بود) شرکت نمودند که به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد، صلح و دوستی جهانی گردید.

متأسفانه صنعت گیمینگ ایران در حال حاضر جایگاه درخشانی در جهان نداشته و تلاش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون بازدهی کافی و مورد انتظاری نداشته است. منتها با برنامه ریزی صحیح و سیاست های جدید این سازمان و همکاری ستاد های دیگر مسیر امیدوار کننده تری از قبل پیش روی فعالان این حوزه قرار گرفته است.

البته در حقیقت در سال های اخیر، وعده های زیادی به بازیسازان و مخاطبین ایرانی داده شده که مقدار ناچیزی از آنها به واقعیت تبدیل شد. حال باید دید برگزاری و صرف هزینه های انگیزشی در چنین جشنواره های چه تاثیری روی روحیه ملی و کیفیت تیم های سازنده بازی های مستقل خواهد گذاشت و آیا بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مسیر برنامه های جدید مدون خود صحیح گام بر خواهد داشت یا خیر.



### سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۸۸-۹۵/۰۱/۲۵)

```

} gallery-۱#
; margin: auto
} gallery-۱ . gallery-item#
; float: right
; margin-top: ۱۰px
; text-align: center
; width: ۳۳%
} gallery-۱ . img#
; border: ۲px solid #cfcfcf
} gallery-۱ . gallery-caption#
; margin-left: ۰

```

ارسال خبر سه شنبه شانزدهم شهریور ماه نود و پنج عکاس همایون فدائی

نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

به گزارش پایگاه خبری پویا، جشنواره بازی سازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۲ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داورانی اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داورانی نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزینی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت. دکتر حسین جلیلود، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تظاهراتی صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند.



### حضور بازی گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد (۱۳۹۵/۰۶/۱۹-۱۳۹۵/۰۶/۲۷)

پیرو مذاکرات انجام شده با دبیر لیگ بازی های رایانه ای در خصوص حضور بازی گنگ استایل به عنوان یک بازی ایرانی در این دوره از مسابقات، عملیات جدیدی با عنوان لیگ بازی های رایانه ای طراحی شده است که بازیکنان می توانند از هم اکنون رقابت خود را برای مشخص شدن نفرات برتر آغاز نمایند.

لیگ بازی های رایانه ای در حال حاضر در برج میلاد در حال برگزاری است و از نفرات برتر این عملیات دعوت می شود تا در مراسم اختتامیه این دوره از بازی ها شرکت کنند. جایزه در نظر گرفته شده برای نفر اول این عملیات، یک دستگاه دوربین ورزشی HD شیائومی (Xiaomi Action Cam) است که جایزه فرد پیروز در عملیات لیگ بازی های رایانه ای و عملیات تب طلا در مراسم اختتامیه به نفرات برتر اهدا خواهد شد.

در عملیات ویژه نیاز نیست که حتماً سطح دفتر کار شما به مراحل بالا رسیده باشد، همه بازیکنان و حتی بازیکنان تازه وارد می توانند به سادگی در این عملیات شرکت کنند و محدودیتی برای شرکت در عملیات در نظر گرفته نشده است، گرچه بازیکنانی که تجربه و توانایی بیشتری در بازی های استراتژیک دارند، ساده تر می توانند بهترین راه را برای پیروز شدن در عملیات انتخاب کنند. در عملیات ویژه به کسانی که بهترین استراتژی و سرعت عمل را در کسب پیروزی داشته باشند جوایزی اهدا می شود.

دقت کنید برای شرکت در این عملیات فقط تا ظهر روز جمعه مورخ ۱۹ شهریورماه ۱۳۹۵ زمان دارید! جایزه ویژه: بلیت شرکت در اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با حضور خواننده محبوب رضا یزدانی و حضور شخصیت های مشهور کشور شایان ذکر است. جوایز عملیات تب طلا و عملیات لیگ بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه در برج میلاد اهدا خواهد شد.



### گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد (۱۳۹۵/۰۶/۱۹-۱۳۹۵/۰۶/۲۷)

پیرو مذاکرات انجام شده با دبیر لیگ بازی های رایانه ای در خصوص حضور بازی گنگ استایل به عنوان یک بازی ایرانی در این دوره از مسابقات، عملیات جدیدی با عنوان لیگ بازی های رایانه ای طراحی شده است که بازیکنان می توانند از هم اکنون رقابت خود را برای مشخص شدن نفرات برتر آغاز نمایند. لیگ بازی های رایانه ای در حال حاضر در برج میلاد در حال برگزاری می باشد و از نفرات برتر این عملیات دعوت می شود تا در مراسم اختتامیه این دوره از بازی ها شرکت کنند. جایزه در نظر گرفته شده برای نفر اول این عملیات، یک دستگاه دوربین ورزشی HD شیائومی (Xiaomi Action Cam) می باشد که جایزه فرد پیروز در عملیات لیگ بازی های رایانه ای و عملیات تب طلا در مراسم اختتامیه به نفرات برتر اهدا خواهد شد.

در عملیات ویژه نیاز نیست که حتماً سطح دفتر کار شما به مراحل بالا رسیده باشد، همه بازیکنان و حتی بازیکنان تازه وارد می توانند به سادگی در این عملیات شرکت کنند و محدودیتی برای شرکت در عملیات در نظر گرفته نشده است، گرچه بازیکنانی که تجربه و توانایی بیشتری در بازی های استراتژیک دارند، ساده تر می توانند بهترین راه را برای پیروز شدن در عملیات انتخاب کنند. در عملیات ویژه به کسانی که بهترین استراتژی و سرعت عمل را در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کسب پیروزی داشته باشند جوایزی اهدا می شود.

دقت کنید برای شرکت در این عملیات فقط تا ظهر روز جمعه مورخ ۱۹ شهریور ماه ۱۳۹۵ زمان دارید!

جوایز:

نفر اول : بسته الماس ۱۰۰۰ تایی + دوربین ورزشی اکشن کم شیائومی

نفر دوم : بسته الماس ۵۰۰ تایی

نفر سوم: بسته الماس ۲۰۰ تایی

جایزه ویژه: بلیت شرکت در اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با حضور خواننده محبوب رضا یزدانی و حضور شخصیت های مشهور کشور

۱۰ نفر برتر عملیات لیگ بازی های رایانه ای

۱۰ نفر برتر رتکنینگ کل بازی تا ساعت ۱۲ روز جمعه ۱۹ شهریور.

شایان ذکر است، جوایز عملیات تب طلا و عملیات لیگ بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه در برج میلاد اهدا خواهد شد.

لینک کامل خبر در سایت:

[lipinic.com/blog](http://lipinic.com/blog)

کانال تلگرام:

[telegram.me/GangStyle](https://t.me/GangStyle)



## آغاز به کار سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سینا: نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح روز سه شنبه برگزار شده و فعالیت این جشنواره از روز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نرفستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عناوین برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گزاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdfir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.



## دعوت همگانی برای تماشای فینال جذاب لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

لیگ بازی های رایانه ای طی رقابتی نفس گیر بین ۲۰۰۰ نفر از بهترین گیمرهای ایران برگزار می شود و نهایتاً فینالیست ها برای انجام آخرین بازی های خود بر روی صحنه اختتامیه مسابقات حاضر می شوند. بازیکنان تمرکز می کنند و به صفحه بازی چشم می دوزند. سرعت زیاد دست ها و صدای دگمه ها صحنه هایی را بر پرده بزرگ پیش روی تماشاگران خلق می کند که هیجانش کمتر از دیدار بازی های واقعی در استادیوم های ورزشی نیست. فشرده گی زمان و هیجان بالا و سطح بازی بسیار حرفه ای، لحظات فراموش نشدنی را فراهم می کند. این بار خانوادگی به استادیوم ما بیایید. تجربه تماشای زنده مسابقات بهترین های بازی های رایانه ای ایران در کنار خانواده تنها یک شب در سال امکانپذیر است و قطعاً خاطرات این شب جذاب تا مدت ها در ذهن شما خواهد ماند. یک هفته با هیجان و شور تمام مسابقات لیگ بازی های رایانه ای را برگزار می کنیم و بزرگترین و مهم ترین مسابقات را در برج میلاد تهران، با حضور گرم شما به تماشا می نشینیم. حضوری که دلگرمی اصلی قهرمانان برای حضور و کسب عنوان در مسابقات جهانی است. مجری و خواننده جشن از محبوب ترین های نسل جوان اند. محمد رضای احمدی مجری توانمند برنامه اختتامیه است و با صدای گرم و تخصص ورزشی رونق خاصی به اختتامیه خواهد داد. سیم آخر جشن توسط رضا یزدانی نواخته می شود تا با ترکیب ورزش و رایانه و موسیقی بهترین خاطره ها ساخته شود. اگرچه تماشای فینال مسابقات مشابه در سراسر جهان برای علاقه مندان هزینه دارد اما در ایران با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ورود برای همه در این جشن رایگان است پس از همه علاقه مندان به بازی های رایانه ای دعوت می کنیم به همراه خانواده در این جشن شرکت کنند. فینال مسابقات و جشن اختتامیه در تاریخ ۲۱ شهریور سال ۹۵ در سایت ورزشی برج میلاد ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار می شود. منتظر دیدار شما هستیم



## خبر

اعلام آمادگی «ترک سل»

برای همکاری مخابراتی با ایران

«ترزی لوغلو» مدیر عامل شرکت ترک سل که برای شرکت در همایش «ایران کانکت ۲۰۱۶» در تهران حضور یافت، عصر روز سه شنبه با محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات دیدار و گفت و گو کرد. به گزارش «ایران»، در این دیدار وزیر ارتباطات با اشاره به اهمیت ICT در جوامع کنونی گفت: در دنیای امروز ICT نقش مهمی در اقتصاد کشورها دارد و به عنوان محرکی است که از لحاظ اقتصادی دیگر بخش ها را نیز فعال می کند. واعظی با اشاره به فعالیت های جمهوری اسلامی ایران در سال های اخیر در این حوزه گفت: با توجه به سیاست های دولت تدبیر و امید در بخش ICT زمینه های زیادی برای همکاری و سرمایه گذاری وجود دارد. مدیر عامل ترک سل نیز ضمن تشکر از برگزاری مناسب اجلاس ایران کانکت، فعالیت های شرکت ترک سل را تشریح و با اشاره به سطح روابط موجود دو کشور، آمادگی آن شرکت را برای توسعه همکاری های فیما بین با شرکت های مخابراتی ایران اعلام کرد. وی در ادامه به طراحی نرم افزار BIP در ترکیه اشاره کرد و افزود: در حال حاضر حدود ۴۵ هزار ایرانی از این نرم افزار استفاده می کنند که شرکت ترک سل آمادگی لازم برای توسعه نرم افزار به زبان فارسی و نگهداری دیتاهای آن در داخل کشور ایران را دارد.

آغاز جشنواره بازی سازان مستقل ایران

سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» که از بهمن ماه ۹۲ با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، شروع به کار کرده، سه شنبه شب ۱۶ شهریورماه به طور رسمی آغاز به کار کرد. به گزارش ایستاد حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم. وی درباره روند اجرایی این جشنواره نیز بیان کرد: بازی سازان، صفحه ای برای اثر خود ایجاد و آثار را بارگذاری می کنند و پس از دوری اولیه، نظر داوران و کارشناسان روی آثار قرار داده می شود و طبق آن، صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند. در این مدت کسانی که آثار خود را فرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند تا دوری نهایی انجام شود. آزاد افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

دبیر این جشنواره، اختتامیه را نیز آذرماه عنوان کرد و گفت: طی رایزنی های صورت گرفته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار شد اسامی مراسم اختتامیه در سه روز برگزار شود که دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

حسین جلیوند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با دآوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت، حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد.



## حمزه آزاد اعلام کرد؛ برگزیدگان سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران ۱۰۰ میلیون تومان جایزه می گیرند / بازی ها و تیم های مستعد مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار می گیرند (۲۰۱۹-۲۰۲۰)

خبرایران: حمزه آزاد دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران آزاد گفت: کلیه بازی ها و تیم های مستعد، جذب شتاب دهنده ها شده و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار می گیرند.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نشست خبری «سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران» صبح امروز ۱۶ شهریورماه ۱۳۹۵ با حضور «حمزه آزاد» دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران، «قیصری» دبیر امور بین الملل سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران، «دکتر حسین جلیوند» نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و اصحاب رسانه در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار و در این نشست خبری «حمزه آزاد» دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران اظهار داشت: تا سال ۹۴ جشنواره گیم تهران و رسانه های دیجیتال را داشتیم. از طرف بخش خصوصی جشنواره بازی سازان مستقل ایران را با حمایت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار کردیم که جامع ترین جشنواره گیم ایران است.

وی ادامه داد: توان مالی صنعت گیم ایران ضعیف است و بودجه های بسیار کوچکی در اختیار قرار می گیرد و متقاضیان تنها به شرط عدم حضور هیچ پشتیبان و سرمایه گذار مالی و عدم حمایت هیچ ارگان خاصی، حق حضور در جشنواره و ارسال آثار خود را دارند.

آزاد عنوان داشت: در این دوره از جشنواره بازی سازان مستقل ایران، تمرکز اصلی برگزاری روی کیفیت بازی قرار گرفته و تیم دآوری بر اساس به روزترین استاندارد های بین المللی برای کارشناسی خود را انجام می دهند. با این حال در کنار بازی های ویدیویی، ۵ بخش مجزای طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری مورد بررسی قرار خواهد گرفت که هر بخش دارای دبیر کارشناسی مختص به خود خواهد بود.

وی تأکید کرد: این رویداد خروجی محور خواهد بود و قرار نیست این جشنواره صرفاً نمایشی برای فعالیت های حوزه گیم باشد و دوره های قبلی جشنواره بازی سازان از بازخورد های مناسبی برخوردار نبود و خروجی چشم گیر و ماندگاری از آنها دریافت نشد و تقریباً کسی به خاطر ندارد برترین های دوره های قبل در چه وضعیتی به سر می برند، وعده های دبیر جشنواره برای هدفمند کردن بیشتر رویداد های پیش رو و البته تأمین تمام و کمال جوایز توسط اسپانسر های شناخته شده، تا حدودی امیدوار کننده به نظر می رسد.

آزاد ابراز داشت: شرکت کنندگان این دوره از جشنواره، از امکان بهره وری از صفحه ای اختصاصی در سایت جشنواره برخوردار هستند. سازندگان بازی های مستقل با ورود به پل اختصاصی خود در وب سایت جشنواره می توانند با درج مشخصات و تصاویر کلی بازی، شناسنامه تولید کننده و (در صورت تمایل) قرار دادن لینک داتلود بازی، به کسب امتیاز و نظرات کارشناسان و مردم (در دو بخش جداگانه) بپردازند. بازدید کنندگان و داوران می توانند نظر و امتیاز خود را در صفحه مذکور وارد نمایند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی ساز مستعد حضور در جشنواره می توانند با مراجعه به نشانی [igdfir.ir](http://igdfir.ir) از امروز نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند و بعد از یک هفته از ثبت آثار در وب سایت جشنواره، بخش نظرات و امتیازات فعال شده و تا آخر آبان ماه ادامه خواهد یافت. بازی سازان در این مدت فرصت دارند با به کار گیری نظرات به ارتقای کیفیت محصولات خود پرداخته و اثر خود را به مرحله نهایی برسانند. هفته اول آذر ماه دآوری های رسمی آثار انجام شده و اختتامیه جشنواره در روزهای پایانی آذر برگزار خواهد شد.

آزاد اضافه کرد: مراسم اختتامیه این جشنواره در طی ۳ روز برگزار می شود و ۲ روز اول شامل نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار حوزه گیم بوده و کلیه بازی ها و تیم های مستعد، جذب شتاب دهنده ها شده و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار می گیرند. روز پایانی نیز شامل انتخاب و اعلام برترین ها و هدایای جوایز و هدایای نقدی و غیر نقدی خواهد شد و نه فقط آثار برگزیده، بلکه تمامی بازی های مستعد و با کیفیت مورد توجه بنیاد و شتاب دهنده ها قرار گرفته و توسط سرمایه گذاران انتخاب شده مورد مشارکت یا خریداری قرار می گیرند.

وی تأکید کرد: برای این دوره از جشنواره بازی سازان مستقل ایران، اسپانسر های تخصصی و مرتبط با حوزه گیم انتخاب شده و به یاری آنها نزدیک به یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیر نقدی تدارک دیده شده است. بین ۲۰ الی ۴۰ درصد این جوایز شامل هدایای نقدی بوده که توسط خود بنیاد ملی تأمین گشته و باقی مانده به خدمات لازم مربوط می شود.

آزاد افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدید کنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

وی در خصوص جوایز غیر نقدی هم عنوان داشت: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

جلیوند: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از برگزیدگان حمایت مادی معنوی خواهد کرد

دکتر حسین جلیوند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست اظهار داشت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با ۳ موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد.

نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تصریح کرد: وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

وی در پایان گفت: مفاهیم مورد نظر این ستاد به مرور زمان تکمیل و تبیین شده و از طریق سایت در خدمت شرکت کنندگان قرار خواهد گرفت و همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجویی بازی ساز نیز برگزار می شود.



## فراخوان حضور شرکت های بازی سازی در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور شرکت های بازی ساز را در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه فراخوان داد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه که در اوایل آبان ماه برگزار می شود با نام غرفه ایران حضور خواهد داشت. سه شرکت بازی سازی نیز پس از بررسی شرایط با حمایت بنیاد در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

به منظور شفافیت و عدالت بین شرکت های بازی سازی، شرکت هایی که قصد حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه را دارند، بایستی درخواست خود را به واحد بین الملل بنیاد تحویل داده و در صورت تایید شرایط می توانند از حمایت حضور در این نمایشگاه برخوردار شوند.

سه مورد هدف حضور، برنامه های حضور و شرکت های خارجی که قصد دارند با آن جلسه داشته باشند از جمله مواردی است که این شرکت ها باید اعلام کنند. علاوه بر این موارد، اطلاعات عمومی شرکت ثبت شده، شماره تماس نماینده شرکت، نام و مشخصات افرادی که قصد حضور دارند و همچنین خلاصه ای از فعالیت ها و سوابق کاری شرکت نیز بایستی ارسال گردد.

شرکت های بازی سازی به مدت یک هفته و تا تاریخ ۲۴ شهریور ۹۵ فرصت دارند تا موارد خواسته شده را به زبان انگلیسی تهیه و ارسال کنند.



## جهت بهره گیری از خرد جمعی: نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود

(۱۴۰۱-۱۴۰۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به اهمیت نمایشگاه TGC (Tehran Game Convention) که اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود، از مشورت فعالان حوزه صنعت بازی های رایانه ای استفاده می کند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست هم اندیشی در روز پنج شنبه مورخ ۲۵ شهریور ۹۵ با حضور مدیرعامل بنیاد، مسوول برگزاری این نمایشگاه و با همراهی فعالان صنعت بازی برگزار خواهد شد.

نمایشگاه تجاری TGC که با هدف اتصال بازار بین الملل به بازار داخلی و با همکاری رسمی مجموعه گیم کانکشن به عنوان بزرگ ترین و مهم ترین برگزارکننده رویدادهای تجاری در حوزه بازی برگزار خواهد شد.

تفاهم نامه این همکاری نیز مدتی پیش در نمایشگاه گیمز کام آلمان، فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل گیم کانکشن به امضا رسید و این همکاری رسمیت یافت.

بدین وسیله از تمامی فعالان صنعت بازی های رایانه ای از جمله بازی سازان، ناشران و خبرنگاران دعوت می شود تا با پر کردن فرم زیر تا روز (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) دوشنبه مورخ ۲۲ شهریور ماه، جهت حضور در نشست هم اندیشی اعلام آمادگی کنند امکان حضور برای افرادی که ثبت نام نکرده اند مقدور نیست.



### نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۱۷:۳۱)

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

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به اهمیت نمایشگاه (TGC) (Telran Game Convention) که اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود، از مشورت فعالان حوزه صنعت بازی های رایانه ای استفاده می کند. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست هم اندیشی در روز پنج شنبه مورخ ۲۵ شهریور ۹۵ با حضور مدیرعامل بنیاد، مسوول برگزاری این نمایشگاه و با همراهی فعالان صنعت بازی برگزار خواهد شد. نمایشگاه تجاری TGC که با هدف اتصال بازار بین الملل به بازار داخلی و با همکاری رسمی مجموعه گیم کانکشن به عنوان بزرگ ترین و مهم ترین برگزارکننده رویدادهای تجاری در حوزه بازی برگزار خواهد شد.

تفاهم نامه این همکاری نیز مدتی پیش در نمایشگاه گیمز کام آلمان، فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل گیم کانکشن به امضا رسید و این همکاری رسمیت یافت.

بدین وسیله از تمامی فعالان صنعت بازی های رایانه ای از جمله بازی سازان، ناشران و خبرنگاران دعوت می شود تا با پر کردن فرم زیر تا روز دوشنبه مورخ ۲۲ شهریور ماه، جهت حضور در نشست هم اندیشی اعلام آمادگی کنند. امکان حضور برای افرادی که ثبت نام نکرده اند مقدور نیست.



### جهت بهره گیری از خرد جمعی: نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۱۷:۳۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به اهمیت نمایشگاه (TGC) (Telran Game Convention) که اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود، از مشورت فعالان حوزه صنعت بازی های رایانه ای استفاده می کند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست هم اندیشی در روز پنج شنبه مورخ ۲۵ شهریور ۹۵ با حضور مدیرعامل بنیاد، مسوول برگزاری این نمایشگاه و با همراهی فعالان صنعت بازی برگزار خواهد شد. نمایشگاه تجاری TGC که با هدف اتصال بازار بین الملل به بازار داخلی و با همکاری رسمی مجموعه گیم کانکشن به عنوان بزرگ ترین و مهم ترین برگزارکننده رویدادهای تجاری در حوزه بازی برگزار خواهد شد.

تفاهم نامه این همکاری نیز مدتی پیش در نمایشگاه گیمز کام آلمان، فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل گیم کانکشن به امضا رسید و این همکاری رسمیت یافت.

بدین وسیله از تمامی فعالان صنعت بازی های رایانه ای از جمله بازی سازان، ناشران و خبرنگاران دعوت می شود تا با پر کردن فرم زیر تا روز دوشنبه مورخ ۲۲ شهریور ماه، جهت حضور در نشست هم اندیشی اعلام آمادگی کنند. امکان حضور برای افرادی که ثبت نام نکرده اند مقدور نیست.



### گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۷:۳۱)

پیرو مذاکرات انجام شده با دبیر لیگ بازی های رایانه ای در خصوص حضور بازی گنگ استایل به عنوان یک بازی ایرانی در این دوره از مسابقات، عملیات جدیدی با عنوان لیگ بازی های رایانه ای طراحی شده است که بازیکنان می توانند از هم اکنون رقابت خود را برای مشخص شدن نفرات برتر آغاز نمایند. لیگ بازی های رایانه ای در حال حاضر در برج میلاد در حال برگزاری می باشد و از نفرات برتر این عملیات دعوت می شود تا در مراسم اختتامیه این دوره از بازی ها شرکت کنند. جایزه در نظر گرفته شده برای نفر اول این عملیات، یک دستگاه دوربین ورزشی HD شیائومی (Xiaomi Action Cam) می باشد که جایزه فرد پیروز در عملیات لیگ بازی های رایانه ای و عملیات تب حلا در مراسم اختتامیه به نفرات برتر اهدا خواهد شد.

در عملیات ویژه نیاز نیست که حتما سطح دفتر کار شما به مراحل بالا رسیده باشد، همه بازیکنان و حتی بازیکنان تازه وارد می توانند بسادگی در این عملیات شرکت کنند و محدودیتی برای شرکت در نظر گرفته نشده است، گرچه بازیکنانی که تجربه و توانایی بیشتری در بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استراتژیک دارند ، ساده تر می توانند بهترین راه را برای پیروز شدن در عملیات انتخاب کنند. در عملیات ویژه به کسانی که بهترین استراتژی و سرعت عمل را در کسب پیروزی داشته باشند جوایزی اهدا می شود.

دقت کنید برای شرکت در این عملیات فقط تا ظهر روز جمعه مورخ ۱۹ شهریور ماه ۱۳۹۵ زمان دارید!

جوایز

نفر اول: بسته الماس ۱۰۰۰ تایی + دوربین ورزشی اکشن کم شیائومی

نفر دوم: بسته الماس ۵۰۰ تایی

نفر سوم: بسته الماس ۲۰۰ تایی

جایزه ویژه: بلیت شرکت در اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با حضور خواننده محبوب رضا یزدانی و حضور شخصیت های مشهور کشور

۱۰ نفر برتر عملیات لیگ بازی های رایانه ای

۱۰ نفر برتر رنکینگ کل بازی تا ساعت ۱۲ روز جمعه ۱۹ شهریور.

شایان ذکر است، جوایز عملیات تب طلا و عملیات لیگ بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه در برج میلاد اهدا خواهد شد.

لینک کامل خبر در سایت:

[lipini.com/blog](http://lipini.com/blog)

کانال تلگرام:

[telegram.me/GangStyle](https://t.me/GangStyle)



## بازی Gang Style در لیگ بازی های رایانه ای برج میلاد (۱۳۹۵-۰۱-۱۹)

گنگ استایل در لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد

پیرو مذاکرات انجام شده با دبیر لیگ بازی های رایانه ای در خصوص حضور بازی GangStyle به عنوان یک بازی ایرانی در این دوره از مسابقات ، عملیات جدیدی با عنوان لیگ بازی های رایانه ای طراحی شده است که بازیکنان می توانند از هم اکنون رقابت خود را برای مشخص شدن نفرات برتر آغاز نمایند. لیگ بازی های رایانه ای در حال حاضر در برج میلاد در حال برگزاری می باشد و از نفرات برتر این عملیات دعوت می شود تا در مراسم اختتامیه این دوره از بازی ها شرکت کنند. جایزه در نظر گرفته شده برای نفر اول این عملیات ، یک دستگاه دوربین ورزشی HD شیائومی (Xiaomi Action Cam) می باشد که جایزه فرد پیروز در عملیات لیگ بازی های رایانه ای و عملیات تب طلا در مراسم اختتامیه به نفرات برتر اهدا خواهد شد.

در عملیات ویژه نیاز نیست که حتما سطح دفتر کار شما به مراحل بالا رسیده باشد، همه بازیکنان و حتی بازیکنان تازه وارد می توانند بسادگی در این عملیات شرکت کنند و محدودیتی برای شرکت در عملیات در نظر گرفته نشده است ، گرچه بازیکنانی که تجربه و توانایی بیشتری در بازی های استراتژیک دارند ، ساده تر می توانند بهترین راه را برای پیروز شدن در عملیات انتخاب کنند. در عملیات ویژه به کسانی که بهترین استراتژی و سرعت عمل را در کسب پیروزی داشته باشند جوایزی اهدا می شود.

دقت کنید برای شرکت در این عملیات فقط تا ظهر روز جمعه مورخ ۱۹ شهریور ماه ۱۳۹۵ زمان دارید!

جوایز:

نفر اول : بسته الماس ۱۰۰۰ تایی + دوربین ورزشی اکشن کم شیائومی

نفر دوم : بسته الماس ۵۰۰ تایی

نفر سوم : بسته الماس ۲۰۰ تایی

جایزه ویژه: بلیت شرکت در اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با حضور خواننده محبوب رضا یزدانی و حضور شخصیت های مشهور کشور

۱۰ نفر برتر عملیات لیگ بازی های رایانه ای

۱۰ نفر برتر رنکینگ کل بازی تا ساعت ۱۲ روز جمعه ۱۹ شهریور.

شایان ذکر است، جوایز عملیات تب طلا و عملیات لیگ بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه در برج میلاد اهدا خواهد شد.

لینک کامل خبر در سایت:

[lipini.com/blog](http://lipini.com/blog)

کانال تلگرام:

[telegram.me/GangStyle](https://t.me/GangStyle)



## حمزه آزاد اعلام کرد؛ برگزیدگان سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران ۱۰۰ میلیون تومان جایزه می گیرند/بازی ها و تیم های مستعد مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار خواهند گرفت

(۱۴۰۱-۰۱-۲۵)

خبرایران: حمزه آزاد دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران آزاد گفت: کلیه بازی ها و تیم های مستعد، جذب شتاب دهنده ها شده و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار می گیرند.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نشست خبری «سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران» صبح امروز ۱۶ شهریورماه ۱۳۹۵ با حضور «حمزه آزاد» دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران، «قیصری» دبیر امور بین الملل سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران، «دکترحسین جلیوند» نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و اصحاب رسانه در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار و در این نشست خبری «حمزه آزاد» دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران اظهارداشت: تا سال ۹۴ جشنواره گیم تهران و رسانه های دیجیتال را داشتیم، از طرف بخش خصوصی جشنواره بازی سازان مستقل ایران را با حمایت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار کردیم که جامع ترین جشنواره گیم ایران است.

وی ادامه داد: توان مالی صنعت گیم ایران ضعیف است و بودجه های بسیار کوچکی در اختیار قرار می گیرد و متقاضیان تنها به شرط عدم حضور هیچ پشتیبان و سرمایه گذار مالی و عدم حمایت هیچ ارگان خاصی، حق حضور در جشنواره و ارسال آثار خود را دارند.

آزاد عنوان داشت: در این دوره از جشنواره بازیسازان مستقل ایران، تمرکز اصلی برگزاری روی کیفیت بازی قرار گرفته و تیم داور به اساس به روز ترین استانداردهای بین المللی برای کارشناسی خود را انجام می دهند. با این حال در کنار بازی های ویدیویی، ۵ بخش مجزای طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری مورد بررسی قرار خواهد گرفت که هر بخش دارای دبیر کارشناسی مختص به خود خواهد بود.

وی تاکید کرد: این رویداد خروجی محور خواهد بود و قرار نیست این جشنواره صرفاً نمایشی برای فعالیت های حوزه گیم باشد و دوره های قبلی جشنواره بازی سازان از بازخورد های مناسبی برخوردار نبود و خروجی چشم گیر و ماندگاری از آنها دریافت نشد و تقریباً کسی به خاطر نداشتن برترین های دوره های قبل در چه وضعیتی به سر می برند، وعده های دبیر جشنواره برای هدفمند کردن بیشتر رویداد های پیش رو و البته تامین تمام و کمال جوایز توسط اسپانسر های شناخته شده، تا حدودی امیدوار کننده به نظر می رسد.

آزادابرازداشت: شرکت کنندگان این دوره از جشنواره، از امکان بهره وری از صفحه ای اختصاصی در سایت جشنواره برخوردار هستند. سازندگان بازی های مستقل با ورود به پنل اختصاصی خود در وب سایت جشنواره می توانند با درج مشخصات و تصاویر کلی بازی، شناسنامه تولید کننده و (در صورت تمایل) قرار دادن لینک دانلود بازی، به کسب امتیاز و نظرات کارشناسان و مردم (در دو بخش جداگانه) بپردازند. بازدید کنندگان و داوران می توانند نظر و امتیاز خود را در صفحه مذکور وارد نمایند.

وی خاطر نشان کرد: تیم های بازیساز مستعد حضور در جشنواره می توانند با مراجعه به نشانی [igdfir](http://igdfir.ir) از امروز نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند و بعد از یک هفته از ثبت آثار در وب سایت جشنواره، بخش نظرات و امتیازات فعال شده و تا آخر آبان ماه ادامه خواهد یافت؛ بازیسازان در این مدت فرصت دارند با به کار گیری نظرات به ارتقای کیفیت محصولات خود پرداخته و اثر خود را به مرحله نهایی برسانند. هفته اول آذر ماه داوران رسمی آثار انجام شده و اختتامیه جشنواره در روزهای پایانی آذر برگزار خواهد شد.

آزاد اضافه کرد: مراسم اختتامیه این جشنواره در طی ۲ روز برگزار می شود و ۲ روز اول شامل نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار حوزه گیم بوده و کلیه بازی ها و تیم های مستعد، جذب شتاب دهنده ها شده و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار می گیرند. روز پایانی نیز شامل انتخاب و اعلام برترین ها و هدایای جوایز و هدایای نقدی و غیر نقدی خواهد شد و نه فقط آثار برگزیده، بلکه تمامی بازی های مستعد و با کیفیت مورد توجه بنیاد و شتاب دهنده ها قرار گرفته و توسط سرمایه گذاران انتخاب شده مورد مشارکت یا خریداری قرار می گیرند.

وی تاکید کرد: برای این دوره از جشنواره بازیسازان مستقل ایران، اسپانسر های تخصصی و مرتبط با حوزه گیم انتخاب شده و به یاری آنها نزدیک به یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیر نقدی تدارک دیده شده است. بین ۲۰ الی ۴۰ درصد این جوایز شامل هدایای نقدی بوده که توسط خود بنیاد ملی تامین گشته و باقی مانده به خدمات لازم مربوط می شود.

آزاد افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدید کنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

وی در خصوص جوایز غیر نقدی هم عنوان داشت: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوان برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

جلیوند: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از برگزیدگان حمایت مادی معنوی خواهد کرد

دکتر حسین جلیوند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست اظهارداشت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطر نشان کرد: این بخش با ۳ موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوران تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تصریح کرد: وظیفه خود می‌دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن‌ها اطلاع‌رسانی خواهد شد. وی در پایان گفت: مفاهیم مورد نظر این ستاد به مرور زمان تکمیل و تبیین شده و از طریق سایت در خدمت شرکت‌کنندگان قرار خواهد گرفت و همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجویی بازی ساز نیز برگزار می‌شود.



### همه مردم ایران به دیدن یک فینال جذاب دعوت شده اند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

لیگ بازی های رایانه ای طی رقابتی نفس گیر بین ۲۰۰۰ نفر از بهترین گیمرهای ایران برگزار می‌شود و نهایتاً فینالیست‌ها برای انجام آخرین بازی های خود بر روی صحنه اختتامیه مسابقات حاضر می‌شوند. بازیکنان تمرکز می‌کنند و به صفحه بازی چشم می‌دوزند. سرعت زیاد دست‌ها و صدای دگمه‌ها صحنه‌هایی را بر پرده بزرگ پیش روی تماشاگران خلق می‌کند که هیجانش کمتر از دیدار بازی های واقعی در استادیوم های ورزشی نیست. فشردگی زمان و هیجان بالا و سطح بازی بسیار حرفه ای، لحظات فراموش نشدنی را فراهم می‌کند. این بار خانوادگی به استادیوم ما بیایید تجربه تماشای زنده مسابقات بهترین های بازی های رایانه ای ایران در کنار خانواده تنها یک شب در سال امکانپذیر است و قطعاً خاطرات این شب جذاب تا مدت‌ها در ذهن شما خواهد ماند. یک هفته با هیجان و شور تمام مسابقات لیگ بازی های رایانه ای را برگزار می‌کنیم و بزرگترین و مهم‌ترین مسابقات را در برج میلاد تهران، با حضور گرم شما به تماشا می‌نشینیم. حضوری که دلگرمی اصلی قهرمانان برای حضور و کسب عنوان در مسابقات جهانی است. مجری و خواننده جشن از محبوب‌ترین های نسل جوان اند محمد رضای احمدی مجری توانمند برنامه اختتامیه است و با صدای گرم و تخصص ورزشی رونق خاصی به اختتامیه خواهد داد. سیم آخر جشن توسط رضا یزدانی نواخته می‌شود تا با ترکیب ورزش و رایانه و موسیقی بهترین خاطره‌ها ساخته شود. اگرچه تماشای فینال مسابقات مشابه در سراسر جهان برای علاقه‌مندان هزینه دارد اما در ایران با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ورود برای همه در این جشن رایگان است. پس از همه علاقه‌مندان به بازی های رایانه ای دعوت می‌کنیم به همراه خانواده در این جشن شرکت کنند. فینال مسابقات و جشن اختتامیه در تاریخ ۲۱ شهریور سال ۹۵ در سایت ورزشی برج میلاد ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار می‌شود. منتظر دیدار شما هستیم ...



### معرفی قهرمانان بازی های بومی رایانه ای

ایستاد قهرمانان بازی های بومی لیگ بازی های رایانه ای، سلحشوران و ارتش های فرازمینی مشخص شدند. امسال برای اولین بار بازی های ایرانی نیز در لیگ بازی های رایانه ای شرکت داشتند و استقبال خوبی از برخی از این بازها شد. اگرچه افزوده شدن دیر هنگام بازی های ایرانی موجب شد بسیاری از علاقه‌مندان نتوانند در این مسابقات شرکت کنند اما این کارزار صحنه خوبی برای نمایش بازی های قوی و موفق بومی بود. در این میان سازندگان بازی های ایرانی مانند سلحشوران نیز در کنار بازیکنان حضور یافتند تا تعاملی مستقیم با گیمرهای بازی خود داشته باشند. سه نفر برتر در رشته سلحشوران که یک بازی در سبک مبارزه ای است، حسین محمدی، مسعود نظری و محمدرضا یآوری بودند. گیمر در این بازی یک قهرمان را انتخاب می‌کند و به نبرد با سایر قهرمانان های بازی می‌پردازد و سعی می‌کند با تربیت قهرمان خود و خرید تجهیزات بهتر در این نبرد پیروز شده تا دوباره قلمرو خود را گسترش دهد. همچنین سه نفر اول در رشته ارتش های فرازمینی که یک بازی کامپیوتری در ژانر تیراندازی با تم داستان و فضای علمی-تخیلی است، محمد کشاورزی، حجت حیدری و علی صیاب بودند. داستان این بازی در آینده ای دور اتفاق می‌افتد و روایتگر جنگ های بشریت بر سر بزرگترین دغدغه خود یعنی انرژی خواهد بود.

## راه اندازی پورتال آموزش بازی سازی

پورتال ارائه محتوای آموزشی بازی سازی راه اندازی شد و ماهانه صد ساعت محتوای آموزشی در پورتال "آکادمی بازی" در دسترس کاربران قرار می گیرد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نسخه آزمایشی پورتال اینترنتی "آکادمی بازی" (Game Academy) با هدف ارائه انواع محتوای آموزشی و تخصصی در حوزه بازی سازی آغاز به کار کرد و قرار است ماهانه ۱۰۰ ساعت محتوای آموزشی در این سامانه درج شود. این پورتال که با مشارکت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به بهره برداری می رسد، قرار است به مرجعی برای ارائه محتوای آموزشی در حوزه بازی سازی تبدیل شود. در حال حاضر ۱۰۰ ساعت محتوای آموزشی در زمینه های مختلف در این پورتال وجود دارد که به رایگان قابل تماشا یا دریافت هستند. علاوه بر این، ۲۰۰ ساعت محتوای آموزشی اختصاصی و بسیار باکیفیت نیز ساخته شده است که پس از سپری شدن دوره آزمایشی به سامانه اضافه خواهد شد. در دوره آزمایشی که نهایتاً ۲ ماه به طول خواهد انجامید، کاربران می توانند در صورت مشاهده هرگونه ایراد یا نقص فنی به پست الکترونیکی [hemayat@ircgir](mailto:hemayat@ircgir) اطلاع دهند. گفتمنی است؛ پورتال آکادمی بازی از طریق آدرس [irgda.com](http://irgda.com) هم اکنون در دسترس بوده و تمام محتوای آن به صورت رایگان قابل استفاده است.

## نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود نشست هم اندیشی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به اهمیت نمایشگاه (TGC) Tehra- Game Convention که اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود، از مشورت فعالان حوزه صنعت بازی های رایانه ای استفاده می کند. به گزارش مهر، این نشست هم اندیشی در روز پنج شنبه ۲۵ شهریور ۹۵ با حضور مدیرعامل بنیاد، مسئول برگزاری این نمایشگاه و با همراهی فعالان صنعت بازی برگزار خواهد شد. نمایشگاه تجاری TGC که با هدف اتصال بازار بین الملل به بازار داخلی و با همکاری رسمی مجموعه گیم کانکشن به عنوان بزرگ ترین و مهم ترین برگزارکننده رویدادهای تجاری در حوزه بازی برگزار خواهد شد. تقاهم نامه این همکاری نیز مدتی پیش در نمایشگاه گیمز کام آلمان، فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل گیم کانکشن به امضا رسید و این همکاری رسمیت یافت. بدین وسیله از تمامی فعالان صنعت بازی های رایانه ای از جمله بازی سازان، ناشران و خبرنگاران دعوت می شود تا با پر کردن فرم زیر تا روز دوشنبه ۲۲ شهریور ماه جهت حضور در نشست هم اندیشی اعلام آمادگی کنند.

## نشست هم اندیشی نمایشگاه TGC برگزار می شود

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت هم اندیشی با جمعی از فعالان صنعت بازی نشستی را برگزار می کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به اهمیت بسیار زیاد نمایشگاه (TGC) Tehran Game Convention که اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود، قصد دارد تا از خرد جمعی و مشورت فعالان حوزه صنعت بازی های رایانه ای استفاده کند.

این نشست هم اندیشی در روز پنج شنبه مورخ ۲۵ شهریور ۹۵ با حضور مدیرعامل بنیاد، مسوول برگزاری این نمایشگاه و با همراهی فعالان صنعت بازی برگزار خواهد شد. نمایشگاه تجاری TGC که با هدف اتصال بازار بین الملل به بازار داخلی و با همکاری رسمی مجموعه گیم کانکشن به عنوان بزرگ ترین و مهم ترین برگزارکننده رویدادهای تجاری در حوزه بازی برگزار خواهد شد. تقاهم نامه ی این همکاری نیز مدتی پیش در نمایشگاه گیمز کام آلمان، فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل گیم کانکشن به امضا رسید و این همکاری رسمیت یافت.

### دلایل حضور کم‌رنگ بازی سازان در حوزه واقعیت افزوده (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی ضمن اشاره به پریسک بودن سرمایه گذاری در فناوری هایی جدید مانند واقعیت افزوده، آموزش و تربیت نیروی انسانی را از مهم ترین حمایت های دولت از بازی سازی دانست.

حسین مزروعی در گفت و گو با ایسنا، درباره دلایل حضور کم‌رنگ در حوزه واقعیت افزوده توضیح داد: در فناوری هایی مانند واقعیت افزوده که جدید هستند، ریسک ورود خیلی زیاد است. شما نمی دانید با ورود به این فناوری ها چه اتفاقی می افتد. ممکن است استقبال بشود یا نشود و شکست بخورد، همچنین حجم سرمایه گذاری مورد نیاز برای R&D (تحقیقات و توسعه) در چنین فناوری هایی چون کارهای جدیدی هستند از کارهای دیگر بیشتر است.

وی در ادامه با اشاره به پریسک بودن صنعت بازی بیان کرد: در کنار این دو موضوع، پریسک بودن صنعت گیم است و این مجموعه عوامل دست به دست هم می دهد که شرکت های بازی ساز در این شرایط و با این مشکلات عیدیه ای که دارند، بسیار سخت به سراغ چنین فناوری هایی می روند. این فعال بازی ساز با بیان اینکه این مشکلات منحصر به بحث واقعیت افزوده نیست، افزود: متأسفانه کمک ها و تسهیل گری دولتی در حوزه گیم خیلی پایین است و همه این موارد باعث می شود که کلا استودیوها سخت بتوانند سمت فناوری های جدید و کارهای جسورانه بروند، به همین خاطر است که در ایران هم استودیوهای زیادی به سمت فناوری واقعیت افزوده نرفتند.

مدیرعامل استودیوی پایاتا در پاسخ به اینکه آیا با عدم ورود به فناوری های جدید از قافله بازی ها در جهان عقب نمی مانیم، گفت: بله عقب می مانیم، اما اینجا جایی است که نیاز است که دولت وارد شود، حمایت کند، زیرا واقعیت افزوده نیز از نوع فناوری های نوین و کارهای ریسکی است. البته ما در استودیوی خودمان برنامه داریم که به این موضوع وارد شویم، اما برنامه مان بلندمدت است و نمی توانیم در حال حاضر منابع زیادی به این قضیه اختصاص دهیم.

مزروعی خاطرنشان کرد: ما در فناوری واقعیت افزوده برای حدود یک تا دو سال آینده برنامه ریزی کردیم، اما این مدت زمان در حوزه گیم مدت زیادی است. چون نمی دانیم دو سال دیگر چه فناوری های جدیدی ایجاد می شود و ممکن است ما سمت آن فناوری های گذشته برویم و دو سال دیگر اتفاق جدیدی در این حوزه بیفتد.

وی همچنین درباره تفاوت واقعیت مجازی و واقعیت افزوده توضیح داد: واقعیت افزوده از محیط کمک می گیرد و چیزهایی را به محیط اضافه و ارتباط فیزیکی با بازی برقرار می کند، مثل پوکمون گو، اما در واقعیت مجازی، برعکس است و کل واقعیت را در لئزهایی می آورد که در همدست هست و برای مثال شما در حالی که در خانه نشسته اید، می توانید یک جنگل ببینید، البته هر دوی این فناوری ها در حوزه بازی های رایانه ای به شدت استفاده می شود و کاربرد دارد. آموزش و تربیت نیروی انسانی وظیفه دولت است.

این بازی ساز با اشاره به حمایت های دولتی از حوزه بازی سازی بیان کرد: به صورت کلی یکی از حمایت هایی که دولت می تواند از بازی سازها انجام دهد، بحث آموزش و تربیت نیروی انسانی است، زیرا آموزش یکی از وظایف حاکمیتی و دولت در همه کشورهاست و نهادهایی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه ها باید برای آموزش نیروی متخصص بودجه اختصاص دهند.

مزروعی در این زمینه ادامه داد: استودیوی ما ۱۱ نفر است و افراد متخصص در اکثر زیرشاخه های بازی سازی از جمله در زمینه واقعیت افزوده و واقعیت مجازی داریم، اما همین متخصص ها را با هزینه های کلان آموزش دادیم که البته هنوز کم هستند، زیرا بازی سازی های مطرح دنیا ۱۵۰ تا ۳۰۰ نفر دارند، بنابراین این حوزه ای است که دولت می تواند وارد شود.



### برگزاری مسابقات جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

دبیر اجرایی مسابقات جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس در زنجان گفت: برای سومین بار در کشور مسابقات جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس همزمان در ۲۵ مرکز استان برگزار می شود.

نرگس خالصی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، منطقه زنجان، با اشاره به اینکه همه قلمدان حوزه بازی سازی و علاقه مندان به بازی در تمام قشرها و رده های سنی می توانند در این مسابقه شرکت کنند، اظهار کرد: مهلت ثبت نام مسابقات تا ۲۲ شهریورماه بوده و مسابقات مقدماتی از ۲۳ شهریورماه آغاز شده است و نسبت به استقبال صورت گرفته دو یا سه روز طول خواهد کشید.

این مسئول ادامه داد: این مسابقه در استان زنجان در دو رشته FIFA ۱۶ و PES ۱۶ انجام می شود و در هر رشته یک نفر به عنوان فرد منتخب و برنده انتخاب شده و برگزیدگان اول مهرماه به مسابقات کشوری در تهران اعزام می شوند و در واقع از استان زنجان دو نفر به مرحله کشوری راه پیدا خواهند کرد.

وی در خصوص اینکه هدف از برگزاری اینگونه بازی ها در بین جوانان، نوجوان و کودکان چه بوده است، تاکید کرد: از آنجایی که اهمیت به بازی های بومی و داخلی از موضوعاتی است که امروزه بسیار مورد توجه قرار گرفته، هدف از برگزاری این مسابقات سوق دادن افراد به سمت بازی های ایرانی و داخلی است. خالصی تصریح کرد: محل برگزاری مسابقات خیابان ۱۷ شهریور، روبه روی اداره حمل و نقل ترافیک شهرداری است و امیدواریم که شاهد استقبال همشهریان از این مارا تن جذاب باشیم.

وی با اشاره به اینکه این دوره از مسابقات در هشت رشته انفرادی و گروهی بر روی دو پلتفرم PC/Desktop و Console در سراسر کشور انجام می شود، خاطرنشان کرد: از آنجایی که اهداف اصلی این جام حمایت از بازی های ساخت ایران است و به همین منظور بازی های داخلی از جمله (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مبارزه در خلیج عدن (مدار ۱۰ درجه)، ارتش های فرارزمینی و شتاب در شهر در کنار بازی های همچون، Dota۲، FIFA۱۴، PES۱۳ (ویرایش خلیج فارس)، CS GO (ویرایش خلیج فارس) و LOL (ویرایش خلیج فارس) قرار گرفته است. خالصی ادامه داد: از دیگر اهداف جام خلیج فارس می توان به غنی سازی اوقات فراغت نوجوانان و جوانان و ساماندهی و هدایت گیمرها به منظور حضور در رقابت های جهانی اشاره کرد. همچنین این دوره از مسابقات به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و شبکه ملی فرهنگ برگزار خواهد شد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ورزش و جوانان نیز در برگزاری هرچه بهتر مسابقات همراه خواهند بود. دبیر اجرایی مسابقات جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس در زنجان، افزود: با توجه به حمایت سازمان های مربوطه همچون سال های گذشته برای نفرات برتر در تهران خوابگاه در نظر گرفته شده است و جوایز نفرات برگزیده نیز در مراسم اختتامیه که در تاریخ ۱۲ مهرماه امسال در مجتمع کوروش برگزار خواهد شد. آنها می شود. همچنین افراد می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر و به جهت ثبت نام به سایت [www.irampgc.ir](http://www.irampgc.ir) مراجعه کنند. خیرنگار: ۲۸۰۲۱



### پژوهشگر فضای مجازی در گفتگو با «بسیج»: استفاده افراطی از فضای مجازی باعث افسردگی است (۱۳۹۴/۰۶/۰۱)

استفاده افراطی از فضای مجازی باعث کاهش روابط اجتماعی و ایجاد افسردگی در جوانان و نوجوانان خواهد شد.

محمد امان الهی کارشناس و پژوهشگر فضای مجازی در گفتگو با خبرنگار خبرگزاری بسیج با اشاره به سو استفاده های اخلاقی از نوجوانان در فضای مجازی گفت: در فضای مجازی چند حوزه مختلف آسیب وجود دارد که بیشترین جرایم و تخلفات و سوءاستفاده ها در راستای این چند حوزه بروز می کنند. و بحوزه های فساد در فضای مجازی برشمرد و افزود: حوزه های آسیب عبارت اند از حوزه خشونت که از طریق بازی های رایانه ای، روان فرزندان را تهدید می کند و حوزه هفتحشا و فساد که بی عفتی و بی بند باری را ترویج می کند. امان الهی در ادامه بیان کرد: دیگر حوزه هایی که آسیب زاست حوزه اعتیاد و گرایش به سوء مصرف مواد مخدر و داروهای روان گردان و حتی اعتیاد ورود به فضای مجازی است و حوزه کلاه برداری که در استفاده فضای مجازی باید مراقب این حوزه ها باشند. پژوهشگر فضای مجازی باین بیان اینکه ورود و استفاده افراطی از فضای مجازی باعث کاهش روابط اجتماعی و ایجاد افسردگی در جوانان و نوجوانان خواهد شد. خاطرنشان کرد: از سوی دیگر این گونه افراطی گرایی موجب بروز مشکلات در روابط اعضای خانواده منجر به ایجاد تنش، مشاجره و درگیری شده که باعث ایجاد بی حرمتی و کاهش اعتماد به بزرگ ترها به ویژه والدین می شود. ویناکید کرد: چنین مسائلی روان نوجوانان و جوانان را به هم ریخته و باعث افزایش ارتباطات مجازی بدون توجه به مسائل امنیتی می شود که زمینه سوء استفاده از نوجوان و جوان و انحرافات دیگر او را فراهم می آورد، بدان دلیل که در فضای آنلاین هر فردی برتری است و این امکان وجود دارد که فردی باسن بالا خود را دوست کودک قرار داده و آسیب های بی وجود آورد. کارشناس فضای مجازی در پایان توصیه کرد: ارتباطات و گفت وگوهای حضوری اعضای خانواده در فضای خانواده بیشتر شده و گفتنمان های خانوادگی تشکیل شود، همچنین روابط با اطرافیان و اقوام افزایش یابد و جلساتی ویژه به دراز موبایل و فناوری در فضای خانوادگی تشکیل شده، تارتباطات حضوری و صمیمیت های خانوادگی روز افزون شود.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۴

۵



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

۱۳۹۵/۰۶/۲۰

