

۱۳۹۵/۰۹/۱۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

سجده

DEC 06 2016

سه شنبه ۱۶ آذر

۵۳۱

اذان صبح ۵:۳۱ طلوع آفتاب ۷:۰۰ اذان ظهر ۱۱:۵۵ اذان مغرب ۱۷:۱۱

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۹۹۹	۳۲۱۱۹	دلار
▲ ۶۷۴	۳۴۵۵۲	یورو
▲ ۱۶۶	۴۰۹۳۴	پوند
▼ ۵۲	۲۸۲۳۷	سدین
-	۸۷۴۵	درهم امارات
▲ ۳۱۷	۳۱۸۹۵	فرانک

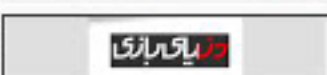
قیمت ارز (تومان)	
۳۹۰۵	دلار
۴۲۳۵	یورو
۴۹۲۵	پوند
۳۵۰۰	سدین
۱۰۸۵	درهم امارات
۱۱۴۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۲۶۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۳۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۹۴۰۰۰	نیم سکه
۳۱۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ	تجارت
۳	صنعت بومی بازی های رایانه ای داشته باشیم	فرصت امروز
۴	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد	روزگارا
۵	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران استارت خورد	فنا ۱۱۱
۵	محتوای فرهنگی ملاک انتخاب بهترین بازی رایانه ای شد	صدیا
۶	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	خوبان
۶	کمک ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای	همشهری
۷	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد	فراخوار
۷	فراخوان ارسال طرح برای ساخت بازی موبایلی با موضوع اجرای طرح فاضلاب	صاحب
۸	۲۱ شرکت بازی ساز به الکامپ می روند	فنا ۱۱۱
روزنامه های تفاهم، گسترش تجارت		
۸	حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در نمایشگاه الکامپ امسال	تجارت
۹	حمایت از صادرات بازی های رایانه ای	نقش
۱۰	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد	عصر اقتصاد
۱۰	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران	رسالت
روزنامه عصر اقتصاد		
۱۱	روال صدر پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	صدیا
۱۱	بازی ایرانی «زوپین» منتشر شد	صدیا
۱۱	فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۱۲	فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ	
۱۲	فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ	
۱۳	فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ	
۱۴	فراخوان ارسال طرح برای ساخت بازی موبایلی با موضوع اجرای طرح فاضلاب	
۱۴	فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ	
۱۵	21 شرکت بازی سازی در الکامپ گیمز امسال حضور دارند	
۱۵	بهترین بازی سال 2016 انتخاب شد	
۱۶	بهترین بازی سال 2016 انتخاب شد	
۱۸	تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تسهیل کار بازی سازان	
۱۹	21 شرکت بازی ساز به الکامپ می روند	
۱۹	فراخوان اولین دوره مسابقه داستان نویسی منتشر شد	
۲۰	بزرگ ترین مسابقه پژوهش محور بازی های رایانه ای	
۲۰	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	
۲۰	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	
۲۱	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	
۲۲	جشنواره TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان با ناشران بین المللی است	
۲۲	جشنواره TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان با ناشران بین المللی است	
۲۳	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	
۲۳	جشنواره TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان با ناشران بین المللی است	
۲۴	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	
۲۵	بودجه ۳.۵ میلیارد تومانی برای توسعه بازی های رایانه ای	

۲۵	بودجه 3.5 میلیارد تومانی برای توسعه بازی های رایانه ای	بولتن سایت خبری تعلیمی
۲۵	بودجه ۳.۵ میلیارد تومانی برای توسعه بازی های رایانه ای	ICT
۲۵	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	بیشگاه خبرنگاران
۲۶	مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسپینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	پایگاه اطلاع رسانی تخصصی ICT
۲۷	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	هدانا
۲۷	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۲۸	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	کشاورز نیوز
۲۸	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	ایران تبلیغاتی
۲۹	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	بیمبک
۲۹	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	پانتظار ایران
۳۰	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	ایفوز اکونومیست
۳۰	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	بولتن سایت خبری تعلیمی
۳۱	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	بحار
۳۱	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران/ توجه به محتوای فرهنگی	مرکز خبرگزاری
۳۲	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران	بیمبک
۳۳	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران/ توجه به محتوای فرهنگی	بیمبک
۳۴	اختصاص غزال زرین به یک بازی با مفاهیم دینی/ نگاه مان به فرهنگ دقیق تر از گذشته خواهد بود	خبرگزاری قرآنی ایران International Quran News Agency
۳۵	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای پنجم اسفند برگزار می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۶	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران	پایگاه اطلاع رسانی تخصصی
۳۷	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران/ توجه به محتوای فرهنگی	قرن
۳۸	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد	خبرگزاری دانشگاه و دانش آموختگان Azad News Agency (AZNA)

۳۹	کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای	۲۴ آنلاین نیوز WWW.24ONLINENEWS.IR
۳۹	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای 5 اسفند برگزار می شود/ بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند	نبرگزاری فارس
۴۰	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران	استد
۴۱	برگزاری اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۵ اسفند/ بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند	دانشجو
۴۳	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد	خبرگزاری و آرمین ایران ISNA
۴۴	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای	تت ایران
۴۴	قوی تر شدن بحث ملی جشنواره / افزوده شدن «بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی»/ رسانه ملی بازیهای رایانه ای را جدی نمی گیرد	پیکل خبر honarnews.com
۴۶	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد	نسیم nasimonline
۴۷	برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention	زیم
۴۷	نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	گیم
۴۷	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد	گیم
۴۸	آغاز به کارششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	اخبار رسمی
۴۹	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد	اقتصاد آنلاین WWW.EGHTESAADONLINE.COM
۵۱	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد	کشاورز نیوز
۵۲	فراخوان جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی	دانشجو
۵۴	ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران	
۵۵	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد	فارنت FARNET
۵۶	جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران	رسالت
۵۷	کاهش درد اندام به وسیله بازی رایانه ای	نیاس اقتصاد
۵۷	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد	دیجیاتو
۵۸	مزایا و معایب بازی های رایانه ای اکشن برای کودکان و نوجوانان	خبرگزاری صدا و سیما

۶۲

جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی

خبرگزاری بسیج

۶۴

جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی برگزار می شود

۶۵

محتوای فرهنگی ملاک انتخاب بهترین بازی رایانه ای شد

۶۶

کیش آو خروس

تعداد محتوا : ۸۷



پایگاه خبری

۴۵

خبرگزاری

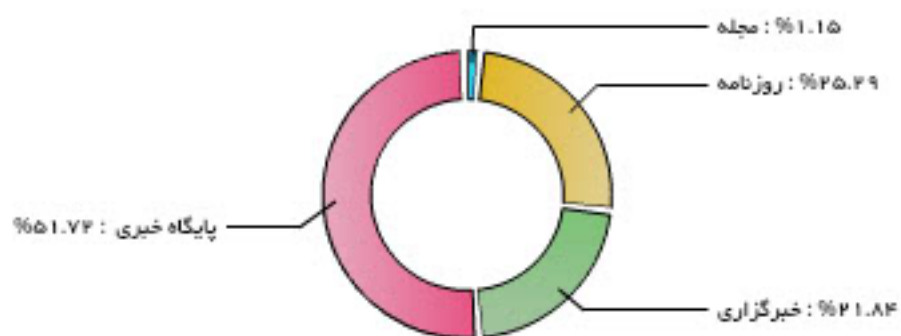
۱۹

روزنامه

۲۲

مجله

۱



فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ با عنوان «الکام گیمز» و حمایت از آنها با تقبل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را تولید کننده بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر قرار گرفتند یا از ظرفیت های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند. محمدحسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک نشان اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ با عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور با حداقل هزینه را فراهم کرده است. وی درباره نحوه حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان برای حضور در این رویداد توضیح داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۷۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که از تاسیس آنها کمتر از ۳ سال می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این زمینه برنامه های مختلفی به ویژه در حوزه زیرساخت ها در حال اجراست که در این میان می توان به راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می توان برنامه های بنیاد به منظور ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را اضافه کرد. کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی ها ادامه داد: در حوزه تامین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه های با کیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی های صادرات محور را در دست انجام دارد تا در هر سال، ۳ بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند. وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید بازی های موفق مختلفی را داشته اند؛ بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از ظرفیت های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق ظاهر شده اند.

صنعت بومی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم



هادی کافی

فعال و کارشناس صنعت بازی



در عین حال باید توجه داشته باشیم که این موضوع که بتوانیم با سایر کشورها در عرصه صنعت بازی رقابت کنیم، کار آسانی نیست زیرا سایر کشورها هم در حال برنامه‌ریزی و تلاش و سرمایه‌گذاری هستند اما از نظر منطقی این موضوع شدنی است که ما جایگاه خوبی را در بازار بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به دست بیاوریم اما مشکلاتی که وجود دارد، قابل رفع است. ما اگر نمی‌توانیم در حوزه‌هایی که نیاز به تکنولوژی برتر دارد و ما تحریم هستیم یا ممکن است هزینه‌های بالایی داشته باشیم، خیلی پیشرو باشیم اما در بازی‌های موبایلی و بازی‌های آنلاین می‌توانیم حرفی برای گفتن داشته باشیم، زیرا اینها به تکنولوژی خاصی نیاز ندارد. البته در حال حاضر در همین راستا در حال حرکت هستیم و بنابراین امیدواریم که به نتیجه برسیم. در واقع کل صنعت بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به سمت درستی حرکت می‌کند اما هم سرعت کم و هم امکانات بسیار اندک است.

بنابراین معتقدم که می‌توانیم چشم‌انداز بسیار امیدبخش و روشنی در صنعت بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای داشته باشیم اما یک شرط دارد و آن این است که ما صنعت بومی بازی‌های رایانه‌ای را داشته باشیم. در همین رابطه باید توجه داشته باشیم که کشور چین زمانی توانست در بازار جهانی موفق باشد که بازی‌های چینی تولید و سپس به دنیا عرضه کرد.

ما هم اگر قرار باشد بازی‌هایی مانند بازی‌های آمریکایی و بازی‌های فنلاندی و بازی‌های اروپایی تولید کنیم و به بازار ارائه دهیم، موفق نخواهیم شد، بلکه باید بازی‌های متفاوتی را تولید و عرضه کنیم.

خوشبختانه کشور ما سابقه عمیقی دارد و حتی به اندازه‌ای داستان‌های جذاب و پرمعنا داریم که می‌توانیم آنها را تبدیل به بازی کنیم و در آن شرایط است که دیده خواهیم شد. در حال حاضر متأسفانه اکثر بازی‌هایی که در ایران تولید می‌شود، عین بازی‌های سایر کشورها است و با توجه به اینکه تولید بازی‌ها را حداقل ۳۰ سال دیرتر آغاز کردیم، همیشه ۳۰ سال عقب خواهیم بود. اما اگر بخواهیم به صنعت بازی در کشورمان شکل بدهیم و خاص و گویای فرهنگ کشورمان باشد، در جهان دیده خواهد شد و از نظر اقتصادی هم موفق خواهد بود.

بازی‌های رایانه‌ای یک فناوری برتر است و دستیابی ایران و بسیاری از کشورها به آن بسیار زمانبر و مخصوصاً در کشور ما با محدودیت‌هایی از جمله تحریم مواجه است. این در حالی است که بخشی از تحریم‌ها ربطی به برجسام ندارد، زیرا سال‌هاست که ایران در حوزه فناوری‌های برتر تحریم است و همچنان این تحریم ادامه دارد. اما صنعت بازی یک ویژگی دیگر هم دارد و آن هم این است که تنوع تکنولوژی در آن زیاد است. به این معنا که ما به لحاظ تکنولوژی نمی‌توانیم با غول‌های صنعت گیم در دنیا برابری کنیم اما از نظر میزان جذب مخاطب و گردش مالی این قابلیت وجود دارد.

مانند اینکه امسال پس از ۴۲ سال، کشور چین توانست از نظر مالی کشور آمریکا را پشت سر بگذارد و کشور اول در حوزه درآمد بازی‌های رایانه‌ای شود اما این به آن معناست که چین بهترین بازی‌ها را تولید می‌کند یا به تکنولوژی به روز صنعت گیم دست پیدا کرده است و این تکنولوژی همچنان در اختیار ژاپن و آمریکا و برخی کشورهای اروپایی است ولی چین توانسته از نظر مالی رتبه اول را در سال جاری کسب کند.

قاعده‌ها ایران هم می‌تواند به غول‌ها و بزرگان صنعت گیم دنیا نزدیک شود اما چند مانع وجود دارد. یک مانع این است که اصل تولید یک محصول به تولیدکننده برمی‌گردد و این در حالی است که ما در کشورمان فقط چند تولیدکننده جدی داریم. اینکه ما چه تعداد نیروی انسانی داریم که به دانش کافی مسلح شدند، به طور دقیق مشخص نیست، اما تعداد کم است. زمانی که تعداد نیروی انسانی دارای دانش کافی کم باشد، به این معنا است که شرکت‌های بزرگ نمی‌توانند به وجود بیاورند و شرکت‌هایی نداریم که در آن تعداد بالایی نیروی انسانی متخصص و حرفه‌ای کار کنند و بتوانند در نهایت بازی‌های خوب و پرسودی را تولید کنند.

مشکل دیگر جذب سرمایه است، به این معنا که سرمایه دولتی وجود ندارد یا بسیار اندک است اما بخش خصوصی هم هنوز توجه نشده است که در حوزه بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، سرمایه‌گذاری کند. به عنوان مثال در حال حاضر سرمایه‌ای که در حوزه تولید لاستیک گذاشته می‌شود، پس از پنج تا هفت سال بازگشت سرمایه خواهد داشت و سال‌ها طول می‌کشد که به سود برسد اما در صنعت بازی، سرمایه‌گذاری در کمتر از یک سال به نتیجه و سودآوری می‌رسد و حتی گاهی اوقات سود آن چند برابر خواهد بود.

با رویکردی ملی و فرهنگی

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران کلید خورد

ارسالی در آن‌ها دسته بندی می‌شوند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران ادامه داد: تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از ژانرها در فراخوان ذکر شده و افراد می‌توانند با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنند. منطق دسته‌بندی آثار در ژانرهای مختلف باعث می‌شود تا توسعه‌دهندگان در سبک‌های بیشتری به بازی‌سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند. بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می‌شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم‌های مختلف مشاهده می‌کنند، انتخاب می‌شود.

ایزدی درباره بخش سوم جشنواره اظهار کرد: بخش سوم همانند هر سال به بازی‌نامه اختصاص یافته است. بازی‌نامه‌ها به داستان‌هایی با محوریت بازی‌های رایانه‌ای اختصاص دارند و متونی هستند که باید به آن‌ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می‌کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره‌های چهارم و پنجم از چهره‌های ادبی و سینمایی بوده‌اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی‌نامه‌نویسی نیز همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری این آثار، جذابیت داستان خواهد بود.

وی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می‌کنند داورانی بین‌المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می‌کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری‌های جشنواره شده است و می‌خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق‌تر ادامه دهیم.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران همچنین به ارائه آمارهایی از دوره‌های گذشته پرداخت و گفت: در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه‌ای به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه‌ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی‌ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده‌اند که به جرات می‌توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی‌سازان فعال ایرانی را تشکیل می‌دهند.

بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد

در ادامه این نشست، هادی اسکندری -دبیر فرهنگی جشنواره- به معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره پرداخت و گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره‌های جشنواره حضور داشته، اما همیشه جهت‌گیری خاصی برای آن‌ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه‌ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

فرصت ارسال آثار بازی‌سازان

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه‌دهندگان می‌توانند تا ۱۵ دی ماه از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir به سه ارسال آثار خود بپردازند. دسته‌بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام گرفته و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش‌های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد. اینسنا

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با اشاره به تغییر زمان برگزاری ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران نسبت به دوره‌های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره‌ای ملی دانست که آثار بازی‌سازان از تمامی شهرستان‌های کشور را می‌پذیرد.

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران امروز در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد و متین ایزدی -دبیر جشنواره- و هادی اسکندری -دبیر بخش فرهنگی جشنواره- به ارائه جزئیاتی درباره این دوره از جشنواره پرداختند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی‌های رایانه‌ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته، اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران قرار است پنجم اسفند ماه برگزار شود.

فرصتی برای گردآوری آثار و عرضه بازی‌ها به بازار

ایزدی با اشاره به دلایل کلیدی تغییر زمان برگزاری جشنواره و پیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد گفت: اول آن که می‌خواهیم مانند تمامی جشنواره‌های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع‌آوری می‌کنند، تمامی آثار توسعه‌یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن‌ها انتخاب کنیم.

وی ادامه داد: اما دلیل دوم که بسیار مهم‌تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می‌کنیم، فرصت فروش بازی‌ها را در بهار و تابستان از بازی‌سازان می‌گیریم و همه می‌دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی‌های رایانه‌ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی‌سازان مجبور می‌شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست‌های جشنواره ششم برای بزرگ‌تر شدن این همایش ملی صحبت کرد و ادامه داد: جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می‌کشد همیشه جشنواره‌ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان‌ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بودایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کردایم و می‌خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم.

ایزدی با اشاره به اقدام‌های عملیاتی برای ملی شدن جشنواره بیان کرد: با مراکز ارشد تمام استان‌ها هماهنگی صورت گرفته و با آن‌ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع‌رسانی جشنواره در تمامی استان‌ها باشند. این امر شاید متداول‌ترین کاری باشد که نسبت به سال‌های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۲۱ مرکز ارشد در استان‌های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن‌ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

بخش‌های مختلف جشنواره

وی همچنین به معرفی بخش‌های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش‌های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانربندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی‌سازی انتخاب شده‌اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران استارت خورد

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری، دبیر بخش فرهنگی جشنواره با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد.

فناوران - متین ایزدی گفت: در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه‌ای به دبیرخانه ارسال شده که بیش‌ترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه‌ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی‌ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده‌اند که به جرات می‌توان گفت این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی‌سازان فعال ایرانی را تشکیل می‌دهند.

وی افزود: مهم‌ترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم، تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران قرار است ۵ اسفند ماه برگزار شود.

ایزدی گفت: دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد:

نخست آنکه ما می‌خواهیم مانند تمامی جشنواره‌های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع‌آوری می‌کنند، تمامی آثار توسعه‌یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن‌ها انتخاب کنیم؛ اما دلیل دوم که بسیار مهم‌تر نیز هست، آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می‌کنیم، فرصت فروش بازی‌ها را در بهار و تابستان از بازی‌سازان می‌گیریم و همه می‌دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی‌های رایانه‌ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی‌سازان مجبور می‌شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

وی ادامه داد: با مراکز ارشاد تمام استان‌ها هماهنگی صورت گرفته و با آن‌ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع‌رسانی جشنواره در تمامی استان‌ها باشند. این امر شاید متفاوت‌ترین کاری باشد که نسبت به سال‌های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان‌های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن‌ها به‌طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

محتوای فرهنگی ملاک انتخاب بهترین بازی رایانه‌ای شد

تعیین شده است. تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارایه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت‌های مختص بازی‌سازی است که در مدیوم‌های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده‌گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک‌های داوری در این بخش است.

فرآیند انتخاب و دسته‌بندی بازی‌ها بر مبنای ژانرهای اعلام‌شده تا ۲۵ دی خواهد بود. تا اول اسفند، داوری‌ها نهایی می‌شود و آیین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.

مهر: ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در پیش است و هادی اسکندری مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی‌های رایانه‌ای در دوره‌های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم.

وی افزود: محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی-اسلامی، آسیب‌شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری‌ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی‌سازی مرتبط با شعار سال

مدیرعامل شرکت بازی‌سازی پردیس هنر راسینا

نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی‌سازان ایران با ناشران بین‌المللی است

مدیرعامل شرکت بازی‌سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین‌المللی **Tehran Game Convention** گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی‌سازان وابستگی دارد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که **TGC** مطابق انتظارات بازی‌سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی‌سازان ایران با فعالان بین‌المللی این صنعت پدید می‌آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه‌گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن‌ها هم در تنبیه این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است. وی افزود: اما **TGC** این فرصت را پدید آورده که فعالان بین‌المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه‌ای ارتش‌های فرازمینی که در بازار بین‌المللی نیز منتشر شده اعلامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی‌سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه‌های خارجی برای همه بازی‌سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه **TGC** می‌تواند این خلأ را جبران کند. این بازی‌ساز کشورمان با بیان این که **TGC** می‌تواند به مهم‌ترین رویداد بازی‌سازی در خاورمیانه بدل شود، گفت: در منطقه دو رویداد بازی‌سازی دیگر برگزار می‌شود. یکی نمایشگاه **GIST** ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه **گیم دویس** است که به دلیل اصرار به برگزاری همزمان این رویداد با نمایشگاه **گیم کلکشن** در فرانسه، استقبال

چندانی از آن صورت نمی‌گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد **TGC** این نمایشگاه می‌تواند به مهم‌ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی‌سازان ایرانی در پروژه‌های مختلف نشان داده‌اند که توان همکاری با ناشران بین‌المللی را دارند. هر چند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست. اما می‌توان پروژه‌های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد. وی با انتقال از کسانی که معتقدند **TGC** نباید توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شود، گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه‌ای، فرصت بزرگ **TGC** را از بین می‌برد. موفقیت **TGC** در این دوره و سال‌های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی‌سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی‌سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد **TGC** بیایند.

براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با همکاری **گیم کلکشن** فرانسه، در مرکز همایش‌های برج میلاد تهران برگزار می‌شود. در این رویداد فعالان بازی‌های رایانه‌ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی‌های بازی‌سازان ایرانی، راه‌های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.

کمک ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی‌سازان رایانه‌ای

آن اختصاص داده شده است. گرمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایت‌های مالی، بازی‌سازان داخلی مورد حمایت‌های زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می‌گیرند، تاکید کرد: در ابتدای مرکز رشد بازی‌های رایانه‌ای، استیونو تولید بازی، از نمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری ارزانه‌ای در کشور است. او یکی از مشکلات فعلی بازی‌سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: به تعداد بازی‌های خارجی که در داخل کشور منتشر می‌شود، کمتر از یک درصد بر این اساس مافوق‌دلال می‌تواند مافوق‌دلال وضع مقررات برای حوزه گیم‌ساز به صورت جدی دنبال کنیم. وزیر کولاتر عرصه گیم‌ساز را گیم‌ساز می‌داند که مافوق‌دلال به صورت متعدد بازی‌های خارجی بدون کنترل، تأثیر سونی در دیده شدن بازی‌های ایرانی گذاشته است.

او گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازی‌های رایانه‌ای را راه‌اندازی کنیم تا تهیه این بازی‌ها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود. این موضوع تحولی در فضای گیم و کار گیم‌ساز به طور کل الگوسازی برای رایانه‌ای ایجاد خواهد کرد.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تصویب کمک مالی ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی‌سازان رایانه‌ای با همکاری معاونت علمی فناوری و ریس جمهور خبر داد. حسن گرمی قدوسی با اشاره به سهولت‌هایی که برای حمایت از بازی‌سازان رایانه‌ای تعریف شده است، اظهار کرد: از آنجایی که تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور یکی از راسته‌های تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می‌شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری و ریس جمهور و سازمان نظام صغیری رایانه‌ای پنج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

او با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت‌های مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گران می‌شود، ادامه داد: اعضای نام ۲۰۰ میلیون تومانی به بازی‌سازان مستقل عضو سازمان نظام صغیری رایانه‌ای یکی از این دسته حمایت‌ها است. سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی‌سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری و ریس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی‌سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از



ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران برگزار شد

دنیای اقتصاد: صبح روز گذشته ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور دبیر و مدیران جشنواره برگزار شد.

در ابتدای مراسم، متین ایزدی دبیر این رویداد به ارائه آماری از دستاوردهای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در پنج دوره برگزاری پرداخت و گفت: مهم‌ترین تغییر دوره ششم این رویداد در مقایسه با دوره‌های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره‌های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می‌شود.

ایزدی یکی از علل این امر را نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی‌های رایانه‌ای در طول سال دانست و در ادامه افزود: دلیل دیگر از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی‌سازی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می‌شود. دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در ادامه گفت: این رویداد با وجود نامگذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویداد ملی پررنگ‌تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان ارشاد در استان‌های مختلف وارد مذاکره شدیم. وی افزود: تاکنون ۲۵ استان برای همراهی اعلام آمادگی کرده‌اند و مذاکره با

استان‌های دیگر هم ادامه دارد. ایزدی در ادامه به تشریح بخش‌های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره با معیار ژانربندی بازی‌ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. در بخش‌های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی‌های مختلف ارزیابی می‌شود و برگزیدگان هر بخش با نظر هیات داوران انتخاب خواهد شد. ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی‌نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی‌نامه‌هایی مورد داوری قرار می‌گیرند که هنوز به بازی تبدیل نشده‌اند و از این نظر با آنها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. دبیر جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در ادامه به چهارمین بخش اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه‌تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی‌ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد.

وی در پایان با اشاره به زمان‌بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام کرد و گفت: فرآیند انتخاب و دسته‌بندی بازی‌ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری‌ها نهایی می‌شود و آیین اختتامیه هم ۵ اسفند در برج میلاد برگزار خواهد شد.

فراخوان ارسال طرح برای ساخت بازی موبایلی با موضوع اجرای طرح فاضلاب

شرکت فاضلاب تهران با محوریت آشنایی اثرات مهم طرح فاضلاب در زندگی شهروندان (برای تمام سطوح سنی) قصد دارد اقدام به ساخت بازی موبایلی برای دو سیستم عامل iOS و اندروید نماید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شرکت فاضلاب تهران از تمامی بازی‌سازانی که در موضوعات مطرح شده می‌توانند اثری خلق نمایند دعوت می‌نماید تا در این فراخوان شرکت نمایند.

شرکت فاضلاب تهران پس از بررسی طرح‌های ارسالی و داوری آن‌ها، به عنوان کارفرما هزینه‌های تولید اثر برتر را تقبل می‌کند.

هدف از این مهم استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه تاثیرگذار برای آشنایی شهروندان با موضوع اجرای طرح فاضلاب و آشنایی با اثرات مهم زیست محیطی آن است.

منابع دیگر: روزنامه‌های تهاجم، گسترش تجارت

۲۱ شرکت بازی ساز به الکامپ می‌روند

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان حضور بازی‌سازها در الکامپ تحت عنوان الکامپ گیمز و حمایت از آنها با تقیل هزینه‌های مربوط به غرفه‌ها، این شرکت‌ها را دارای بازی‌هایی دانست که در جشنواره‌های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل‌های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند.

ایسنا- محمدحسن کریمی قدوسی با بیان حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از شرکت‌های بازی‌ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ گفت: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی‌سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکامپ گیمز، فرصت حضور بازی‌سازان در بزرگ‌ترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است.

وی درباره نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۷۰ درصد هزینه‌های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت‌هایی که کمتر از ۳ سال از تأسیس آنها می‌گذرد، متقبل می‌شود و برای شرکت‌های بالای ۳ سال نیز ۵۰ درصد هزینه‌های فضا را تقیل می‌کند. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی‌سازان گفت: در این‌باره برنامه‌های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت‌ها در حال انجام است و در این میان می‌توان به بحث راه‌اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و پرداخت به این موارد همچنین می‌توان برنامه‌های بنیاد در جهت ایجاد قطب‌های بازی‌سازی در کشور، وام به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای و آموزش نیروهای بازی‌ساز را نیز اضافه کرد. وی شرکت‌های بازی‌سازی که برای حضور در الکامپ گیمز درخواست دادند را مولد بازی‌های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت‌های بازی‌ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی‌های موفق مختلفی را داشته‌اند. بازی‌هایی که بسیاری از آنها در جشنواره‌های مختلف مورد تقدیر واقع شده‌اند یا از پتانسیل‌های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی‌ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده‌اند. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان تعداد شرکت‌های بازی‌ساز درخواست‌دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح داد: بازی‌سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکامپ گیمز ثبت‌نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت‌های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی‌سازان مناسب بوده است.

حضور ۲۳ شرکت بازی‌سازی در نمایشگاه الکامپ امسال

در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی‌سازی برای حضور در نمایشگاه الکامپ گیمز و دریافت غرفه ثبت‌نام کرده‌اند. پس از نهایی شدن ثبت‌نام متقاضیان، جزئیات هزینه‌های غرفه‌ها و همین‌طور تعداد شرکت‌های شرکت‌کننده مشخص شده است. گفتنی است بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف حمایت از فعالان صنعت بازی‌سازی، بخش زیادی از هزینه‌های دریافت غرفه را به‌جای بازی‌سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی‌های انجام شده، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکامپ گیمز اختصاص یافته که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی‌سازان است. به‌طور عادی، ارزش غرفه‌های در نظر گرفته شده برای بازی‌سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است اما با پرداخت هزینه‌ها از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، فعالان صنعت بازی‌سازی هزینه بسیار کمتری را پرداخت می‌کنند. شرکت‌هایی که بالای ۳ سال سابقه فعالیت دارند باید برای هر مترمربع، حدود ۷۰ هزار تومان پرداخت کنند، و شرکت‌هایی که زیر ۳ سال سابقه فعالیت دارند تنها حدود هر مترمربعی ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد. انتظار می‌رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و پرداخت این هزینه‌ها، بازی‌سازان در غرفه‌آرایی نهایت همکاری را به عمل آورند تا بخش الکامپ گیمز از هر نظر به‌ویژه از لحاظ آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.

حمایت از صادرات بازی‌های رایانه‌ای

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به حضور بازی‌سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه‌های مربوط به غرفه‌ها، این شرکت‌ها را دارای بازی‌هایی دانست که در جشنواره‌های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل‌های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند. محمدحسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با ایسنا در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۷۰ درصد هزینه‌های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت‌هایی که از تأسیس آنها کمتر از ۳ سال می‌گذرد، متقبل می‌شود و برای شرکت‌های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه‌های فضا را تقبل می‌کند. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی‌سازان گفت: در این مورد برنامه‌های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت‌ها در حال انجام است و در این میان می‌توان به بحث راهاندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می‌توان برنامه‌های بنیاد در جهت ایجاد قطب‌های بازی‌سازی در کشور، وام به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای و آموزش نیروهای بازی‌ساز را اضافه کرد. کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی‌ها ادامه داد: همچنین در حوزه تأمین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه‌های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی‌های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران کلید خورد

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با اشاره به تغییر زمان برگزاری ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران نسبت به دوره‌های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره‌ای ملی دانست که آثار بازی‌سازان از تمامی شهرستان‌های کشور را می‌پذیرد.

به گزارش اسپنا، نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران روز گذشته در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد و متین ایزدی - دبیر جشنواره - و هادی اسکندری - دبیر بخش فرهنگی جشنواره - به ارائه جزئیاتی درباره این دوره از جشنواره پرداختند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی‌های رایانه‌ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته، اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران قرار است پنجم اسفند ماه برگزار شود.

ایزدی با اشاره به دلایل کلیدی تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد گفت: اول آن که می‌خواهیم مانند تمامی جشنواره‌های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع‌آوری می‌کنند، تمامی آثار توسعه‌یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن‌ها انتخاب کنیم.

وی ادامه داد: اما دلیل دوم که بسیار مهم‌تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می‌کنیم، فرصت فروش بازی‌ها را در بهار و تابستان از بازی‌سازان می‌گیریم و همه می‌دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی‌های رایانه‌ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی‌سازان مجبور می‌شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

در نشست خبری تشریح شد:

جزئیات ششمین جشن بازی‌های رایانه‌ای تهران

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه‌ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی‌ها خواهد داشت به گزارش خبرنگار مهر، متین ایزدی دبیر این رویداد گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره‌های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره‌های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می‌شود. وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده‌اند برای همراهی و نماینده خود را هم به ما معرفی کرده‌اند. مذاکره با استان‌های دیگر هم ادامه دارد و احساس می‌کنم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم. وی در پایان با اشاره به زمان‌بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرایند انتخاب و دسته‌بندی بازی‌ها بر مبنای زائره‌های اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری‌ها نهایی می‌شود و آیین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.

روال صدور پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای حذف شد

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حذف شد. نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. برخی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی سبب بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می‌شد.



بازی ایرانی «زوپین»

منتشر شد

تیم بازی‌سازی NSF گیمز، اولین بازی موبایلی خود به نام «زوپین» را منتشر کرد؛ زوپین یک بازی چالشی است که به تقویت ذهن و حافظه کمک می‌کند. این بازی پازل مانند است و بیش از ۵۰۰ مرحله چالشی داشته که برای پشت‌سر گذاشتن هر یک باید مدتی تامل کنید و روی آن‌ها وقت بگذارید. زوپین مستقیماً روی قدرت حافظه و ذهن شما دُست می‌گذارد؛ به‌طوری که با ورود به هر مرحله، سوالاتی گرافیکی از شما پرسیده می‌شود که باید با کمک گرفتن از حافظه خود پاسخ مناسب بدهید. زوپین اثری خلاقانه است که هم‌اکنون از طریق کافه بازار قابل دریافت است.



فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۶)

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به حضور بازی‌سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه‌های مربوط به غرفه‌ها، این شرکت‌ها را دارای بازی‌هایی دانست که در جشنواره‌های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل‌های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند.

محمدحسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با ایسنا، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از شرکت‌های بازی‌ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی‌سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی‌سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است.

وی در ادامه در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۷۰ درصد هزینه‌های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت‌هایی که از تأسیس آنها کمتر از ۳ سال می‌گذرد، متقبل می‌شود و برای شرکت‌های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه‌های فضا را تقبل می‌کند.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی‌سازان گفت: در این مورد برنامه‌های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت‌ها در حال انجام است و در این میان می‌توان به بحث راه‌اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می‌توان برنامه‌های بنیاد در جهت ایجاد قطب‌های بازی‌سازی در کشور، وام به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای و آموزش نیروهای بازی‌ساز را اضافه کرد.

کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی‌ها ادامه داد: همچنین در حوزه تأمین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه‌های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی‌های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

وی شرکت‌های بازی‌سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی‌های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت‌های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تعداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح داد: بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکامپ ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است. کریمی در پاسخ به میزان فضای اختصاص یافته به هر شرکت بازی ساز بیان کرد: این مترائ بسته به نیاز درخواستی شرکت ها در مرحله پیش ثبت نام متفاوت بوده است. البته از آنجا که مجموع فضای درخواستی شرکت ها بیش از ۳۰۰ متر فضایی بود که برای موضوع الکامپ گیمز در نمایشگاه الکامپ در نظر گرفته شده است، مجبور شدیم به نسبت این فضا را برای همه شرکت ها کاهش دهیم که امیدواریم در سال های آینده این فضا بیشتر شود.



فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ (۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکامپ گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند.

محمدحسن کریمی قدوسی، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکامپ گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایستا، وی در ادامه در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۷۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که از تاسیس آنها کمتر از ۳ سال می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این مورد برنامه های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت ها در حال انجام است و در این میان می توان به بحث راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می توان برنامه های بنیاد در جهت ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را اضافه کرد.

کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی ها ادامه داد: همچنین در حوزه تامین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکامپ گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تعداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح داد: بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکامپ گیمز ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است.

کریمی در پاسخ به میزان فضای اختصاص یافته به هر شرکت بازی ساز بیان کرد: این مترائ بسته به نیاز درخواستی شرکت ها در مرحله پیش ثبت نام متفاوت بوده است. البته از آنجا که مجموع فضای درخواستی شرکت ها بیش از ۳۰۰ متر فضایی بود که برای موضوع الکامپ گیمز در نمایشگاه الکامپ در نظر گرفته شده است، مجبور شدیم به نسبت این فضا را برای همه شرکت ها کاهش دهیم که امیدواریم در سال های آینده این فضا بیشتر شود.



فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ (۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکامپ گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند. محمدحسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است. وی در ادامه در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۷۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که از تأسیس آنها کمتر از ۳ سال می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این مورد برنامه های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت ها در حال انجام است و در این میان می توان به بحث راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می توان برنامه های بنیاد در جهت ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را اضافه کرد.

کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی ها ادامه داد: همچنین در حوزه تأمین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تمداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح داد: بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است. کریمی در پاسخ به میزان فضای اختصاص یافته به هر شرکت بازی ساز بیان کرد: این مترائ بسته به نیاز درخواستی شرکت ها در مرحله پیش ثبت نام متفاوت بوده است. البته از آنجا که مجموع فضای درخواستی شرکت ها بیش از ۳۰۰ متر فضای بود که برای موضوع الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ در نظر گرفته شده است، مجبور شدیم به نسبت این فضا را برای همه شرکت ها کاهش دهیم که امیدواریم در سال های آینده این فضا بیشتر شود.



فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۱۴۴)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند. محمدحسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است. وی در ادامه در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۷۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که از تأسیس آنها کمتر از ۳ سال می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این مورد برنامه های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت ها در حال انجام است و در این میان می توان به بحث راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می توان برنامه های بنیاد در جهت ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را اضافه کرد.

کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی ها ادامه داد: همچنین در حوزه تأمین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تمداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داد: بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است.

کریمی در پاسخ به میزان فضای اختصاص یافته به هر شرکت بازی ساز بیان کرد: این مترائز بسته به نیاز درخواستی شرکت ها در مرحله پیش ثبت نام متفاوت بوده است. البته از آنجا که مجموع فضای درخواستی شرکت ها بیش از ۳۰۰ متر فضایی بود که برای موضوع الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ در نظر گرفته شده است، مجبور شدیم به نسبت این فضا را برای همه شرکت ها کاهش دهیم که امیدواریم در سال های آینده این فضا بیشتر شود.



باشگاه خبرنگاران

فراخوان ارسال طرح برای ساخت بازی موبایلی با موضوع اجرای طرح فاضلاب (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

شرکت فاضلاب تهران با محوریت آشنایی اثرات مهم طرح فاضلاب در زندگی شهروندان (برای تمام سطوح سنی) قصد دارد اقدام به ساخت بازی موبایلی برای دو سیستم عامل iOS و اندروید نماید.

به گزارش دنیای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت فاضلاب تهران از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده می توانند اثری خلق نمایند دعوت می نماید تا در این فراخوان شرکت نمایند.

شرکت فاضلاب تهران پس از بررسی طرح های ارسالی و داوری آن ها، به عنوان کارفرما هزینه های تولید اثر برتر را تقبل می کند. هدف از این مهم استفاده از بازی های رایانه ای به عنوان یک رسانه تاثیرگذار برای آشنایی شهروندان با موضوع اجرای طرح فاضلاب و آشنایی با اثرات مهم زیست محیطی آن است.

متقاضیان می توانند جهت شرکت در این فراخوان از طریق آدرس <http://tsttpwww.ir/fa/farakhan> اقدام نمایند. مهلت ارسال آثار ۱۴ دی ماه تعیین شده است.

انتهای
پیام/



آشنایان

فرصت خودنمایی برای بازی سازان در الکامپ (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصادتهران: رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبیل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند.

محمدحسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است.

وی در ادامه در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۷۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که از تأسیس آنها کمتر از ۳ سال می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این مورد برنامه های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت ها در حال انجام است و در این میان می توان به بحث راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و ... اشاره کرد. همچنین به این موارد می توان برنامه های بنیاد در جهت ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را اضافه کرد.

کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی ها ادامه داد: همچنین در حوزه تأمین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تعداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داد بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است.

کریمی در پاسخ به میزان فضای اختصاص یافته به هر شرکت بازی ساز بیان کرد: این مترائز بسته به نیاز درخواستی شرکت ها در مرحله پیش ثبت نام متفاوت بوده است. البته از آنجا که مجموع فضای درخواستی شرکت ها بیش از ۳۰۰ متر فضایی بود که برای موضوع الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ در نظر گرفته شده است، مجبور شدیم به نسبت این فضا را برای همه شرکت ها کاهش دهیم که امیدواریم در سال های آینده این فضا بیشتر شود.



سخت افزار

۲۱ شرکت بازی سازی در الکامپ گیمز امسال حضور دارند (۱۳۹۴/۰۹/۰۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند. محمدحسن کریمی قدوسی، با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ اظهار کرد: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است.

به گزارش ایسنا، وی در ادامه در مورد نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۷۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که از تاسیس آنها کمتر از ۳ سال می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز، ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این مورد برنامه های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت ها در حال انجام است و در این میان می توان به بحث راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... اشاره کرد. همچنین به این موارد می توان برنامه های بنیاد در جهت ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را اضافه کرد.

کریمی با اشاره به حمایت از صادرات بازی ها ادامه داد: همچنین در حوزه تامین مالی علاوه بر تسهیل در دریافت وام از نهادهای دیگر، برای پروژه های باکیفیتی که دارای قابلیت صادرات هستند، بنیاد برنامه حمایت از بازی های صادرات محور را در دست انجام دارد تا به صورت سالانه در هر سال، سه بازی که از قابلیت صادرات برخوردار هستند مورد حمایت مستقیم واقع شوند.

وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تعداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح داد: بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است. کریمی در پاسخ به میزان فضای اختصاص یافته به هر شرکت بازی ساز بیان کرد: این مترائز بسته به نیاز درخواستی شرکت ها در مرحله پیش ثبت نام متفاوت بوده است. البته از آنجا که مجموع فضای درخواستی شرکت ها بیش از ۳۰۰ متر فضایی بود که برای موضوع الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ در نظر گرفته شده است، مجبور شدیم به نسبت این فضا را برای همه شرکت ها کاهش دهیم که امیدواریم در سال های آینده این فضا بیشتر شود.



دیجیتال

بهترین بازی سال ۲۰۱۶ انتخاب شد (۱۳۹۴/۰۹/۰۵)

بدون تردید سال ۲۰۱۶ یکی از غافل گیر کننده ترین سال ها برای صنعت گیم بود و در حالی که سبد خریدی به مراتب خلوت تر و سبک تر از سال گذشته میلادی در اختیار داشتیم، اتفاقات دور از انتظاری تجربه کردیم.

امسال دنیای گیم روی غیرمنتظره خود را به برخی از بازی ها نشان داد؛ در حالی که همه منتظر عنوان پرهیجانی مثل تو منز اسکای بودند، به ناگهان کاخ آرزوهای گیمرها روی سرشان خراب شد و در شرایطی که کسی انتظاری از نسخه جدید Doom نداشت، می بینیم که به عنوان یکی از نامزد های بهترین عنوان سال انتخاب گردیده است.

اگرچه تمام گیمهای دنیا می توانند بهترین بازی سال خود را در ذهن خودشان انتخاب نمایند و همه ساله سایت ها و کارشناسان متعددی از سراسر دنیا، دست به انتخاب برترین عناوین می زنند، اما همانطور که می دانید مراسم The Game Awards به نحوی همان اسکار دنیای گیم است.

امسال نیز برخی از باتجربه ترین کارشناسان و منتقدین صنعت بازی های ویدیویی گرد هم آمدند تا در قالب هیئت داوران، بهترین بازی سال ۲۰۱۶ را انتخاب کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نامزدهای از پیش تعیین شده Game of the Year از قرار زیر است:

DOOM [بررسی دیجیاتو]

Inside [بررسی دیجیاتو]

Overwatch [بررسی دیجیاتو]

Titanfall ۲ [بررسی دیجیاتو]

Uncharted ۴: A Thief's End [بررسی دیجیاتو]

با وجود اینکه انتخاب یکی از این عناوین بسیار دشوار به نظر می رسد، دقایقی پیش جایزه ی بهترین بازی سال ۲۰۱۶ به عنوان طرفدار و محبوب «Overwatch» اعطا شد.

در حالی که کمپانی بلیزارد در سال های گذشته روندی یکنواخت و آرام را سپری می کرد، بازی جدید اورواچ به ناگهان توانست به نوبه خود، رکوردهایی را جابجا نموده و به مرور زمان به یکی از طرفدارترین عناوین صنعت گیم تبدیل شود.

بدون شک اورواچ یکی از شگفتی های دنیای بازی های ویدیویی در سال جاری است و در حالی که متاسفانه در کشور ما کمتر شناخته شده، طبق پیش بینی ها به بهترین بازی سال تبدیل شده است.

یقیناً این روند با مراسم ۲۰۱۶ The Game Awards متوقف نخواهد شد و بازی مورد بحث توسط رسانه های متعددی به عنوان برترین بازی سال انتخاب می شود.

به لطف پشتیبانی قدرتمند بلیزارد، به مرور به محتویات این عنوان افزوده شده و همواره حس تازگی خود را حفظ کرده است؛ بنابراین اگر تاکنون اورواچ را تجربه نکرده اید، حال مهر تاییدی که برای رجوع به آن نیاز داشته اید را در اختیار دارید.



بهترین بازی سال ۲۰۱۶ انتخاب شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۵)

چند ساعت پیش در جریان برگزاری مراسم The Game Awards بهترین بازی سال ۲۰۱۶ انتخاب شد. از قبل مشخص شده بود که بازی هایی مانند DOOM، Inside، Overwatch، Uncharted ۴، Titanfall ۲ و Doom نامزد دریافت بهترین بازی سال شده اند. خیلی ها احتمال می دادند که بازی Uncharted ۴ این جایزه را به دست بیاورد اما بازی چند نفره ی استودیوی بازی سازی Blizzard یا همان Overwatch توانست به عنوان بهترین بازی سال ۲۰۱۶ انتخاب شود. اتفاقی که چندان هم دور از ذهن بود. بازی جدید Blizzard آنقدر خوب و خوش ساخت بود که همه ی علاقه مندان به بازی های کامپیوتری روی پلتفرم های مختلف را مجذوب خودش کرده بود.

در ادامه می توانید لیست کامل برنده های مراسم The Game Awards را ببینید. برنده ها با رنگ قرمز مشخص شده اند. بهترین بازی سال:

DOOM

Inside

Overwatch

Titanfall ۲

Uncharted ۴: A Thief's End

بهترین کارگردانی: Overwatch

Battlefield ۱

DOOM

Uncharted ۴: A Thief's End

Titanfall ۲

بهترین داستان سرایی:

Firewatch

Inside

Mafia III

Oxenfree

بهترین کارگردانی هنری: Uncharted ۴: A Thief's End

Abzu

Firewatch

Inside

Overwatch

Uncharted ۴: A Thief's End (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... بهترین موسیقی:

Battlefield ۱

DOOM

Inside

Rez Infinite

Thumper

بهترین عملکرد:

Alex Hernandez as Lincoln Clay, Mafia III

Cissy Jones as Delilah, Firewatch

Emily Rose as Elena, Uncharted ۴: A Thief's End

Nolan North as Nathan Drake, Uncharted ۴: A Thief's End

Rich Summer as Henry, Firewatch

Troy Baker as Sam Drake, Uncharted ۴: A Thief's End

بهترین بازی مستقل

Firewatch

Hyper Light Drifter

Inside

Stardew Valley

The Witness

بهترین بازی موبایل

Clash Royale

Fire Emblem Fates

Monster Hunter Generations

Pokemon Go

Severed

بهترین بازی واقعیت مجازی:

Batman: Arkham VR

EVE: Valkyrie

Job Simulator

Rez Infinite

Thumper

بهترین بازی اکشن

Battlefield ۱

DOOM

Gears of War ۴

Overwatch

Titanfall ۲

بهترین بازی ماجراجویی اکشن ۲ Dishonored ۲

Hitman

Hyper Light Drifter

Ratchet & Clank

Uncharted ۴: A Thief's End

بهترین بازی نقش آفرینی

Dark Souls ۳

Deus Ex: Mankind Divided

The Witcher ۳: Wild Hunt — Blood and Wine

World of Warcraft: Legion

Xenoblade Chronicles X

بهترین بازی مبارزه ای (ادامه دارد ...)

Killer Instinct Season ۳ (ادامه خبر ...)
 King of Fighters XIV
 Pokken Tournament
 Civilization ۶ بهترین بازی استراتژی
 Street Fighter V
 Fire Emblem Fates
 The Banner Saga ۲
 Total War: Warhammer
 XCOM ۲
 بهترین بازی خانوادگی
 Dragon Quest Builders
 Lego Star Wars: The Force Awakens
 Pokemon Go
 Ratchet & Clank
 Skylanders: Imaginators
 بهترین بازی ورزشی
 FIFA ۱۷
 Forza Horizon ۳
 MLB The Show ۱۶
 NBA ۲K۱۷
 Pro Evolution Soccer ۲۰۱۷
 بهترین بازی چند نفره
 Battlefield ۱
 Gears of War ۴
 Overcooked
 Overwatch
 Titanfall ۲
 Tom Clancy's Rainbow Six Siege
 مورد انتظارترین بازی
 God of War
 Horizon: Zero Dawn
 Mass Effect: Andromeda
 Red Dead Redemption ۲
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
 منبع: Polygon



۲۱ شرکت بازی ساز به الکامپ می روند

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان حضور بازی سازها در الکامپ تحت عنوان الکام گیمز و حمایت از آنها با تقبل هزینه های مربوط به غرفه ها، این شرکت ها را دارای بازی هایی دانست که در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردارند.

ایستنا- محمدحسن کریمی قدوسی با بیان حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز برای حضور در نمایشگاه الکامپ گفت: بنیاد با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در قالب ایجاد یک برند اختصاصی مرتبط با بازی سازی در دل نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، فرصت حضور بازی سازان در بزرگ ترین نمایشگاه حوزه فناوری در کشور را با حداقل هزینه فراهم کرده است.

وی درباره نحوه این حمایت توضیح داد: بدین ترتیب بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۰ درصد هزینه های مرتبط با فضای غرفه را برای شرکت هایی که کمتر از ۳ سال از تأسیس آنها می گذرد، متقبل می شود و برای شرکت های بالای ۳ سال نیز ۵۰ درصد هزینه های فضا را تقبل می کند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان وجود برنامه بلندمدت برای حمایت از بازی سازان گفت: در این باره برنامه های مختلفی خصوصاً در حوزه زیرساخت ها در حال انجام است و در این میان می توان به بحث راه اندازی آزمایشگاه تست بازی، سامانه آموزش آنلاین، سامانه مشاغل بازی ایران، شبکه دانش و... پرداخت. به این موارد همچنین می توان برنامه های بنیاد در جهت ایجاد قطب های بازی سازی در کشور، وام به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای و آموزش نیروهای بازی ساز را نیز اضافه کرد. وی شرکت های بازی سازی که برای حضور در الکام گیمز درخواست دادند را مولد بازی های موفق دانست و گفت: بسیاری از شرکت های بازی ساز متقاضی، سابقه تولید عناوین بازی های موفق مختلفی را داشته اند، بازی هایی که بسیاری از آنها در جشنواره های مختلف مورد تقدیر واقع شده اند یا از پتانسیل های خوبی در بازارهای داخلی و خارجی برخوردار هستند و البته بسیاری از بازی ها نیز در حال حاضر در بازارهای مختلف بسیار موفق بوده اند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان تعداد شرکت های بازی ساز درخواست دهنده برای حضور در الکامپ و نحوه انتخاب آنها توضیح داد: بازی سازها شامل ۲۱ شرکت و ۲ گروه برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز ثبت نام کردند که با احراز فعالیت همه آنها در حوزه بازی، امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم شد. البته با توجه به محدودیت های زمانی که با آن مواجه بودیم، خوشبختانه استقبال از این طرح در میان بازی سازان مناسب بوده است.

باشگاه خبرنگاران

فراخوان اولین دوره مسابقه داستان نویسی منتشر شد (۱۳۹۴/۰۹/۱۲)

اولین دوره مسابقه داستان نویسی با موضوع اساطیر و تاریخ ایران باستان به همت انستیتوی ملی بازی سازی برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ داستان های ارسالی برای شرکت در مسابقه داستان نویسی در قالب داستان بلند و رمان با حجم حداقل ۷۰ و حداکثر ۱۳۰ صفحه A۴ با فونت ۱۲ Nazanin طبقه بندی و داوری خواهد شد. نکات قابل توجه شرکت کنندگان:

شرکت کنندگان می توانند حداکثر ۲ اثر داستانی خود را با ذکر نام نویسنده، آدرس ایمیل و شماره تماس به ایمیل دبیرخانه انستیتو ملی بازی سازی به آدرس irangdi.ir@gmail.com ارسال نمایند.

آثاری که پیش از این در نشریات مکتوب، اینترنتی، جراید و روزنامه ها و یا در قالب کتاب منتشر شده باشند بررسی و داوری نخواهند شد. به دلیل وسعت گستره و دامنه موضوع مطرح شده، آثاری که متعلق به اساطیر، تاریخ و فرهنگ ایران باستان است در اولویت بررسی و داوری خواهند بود اما اقتباس از اساطیر دیگر تمدن ها که اشتراکات فرهنگی و اساطیری با ایران باستان دارند (به شرط ایرانیزه کردن) نیز بلامانع است.

خلاقیت و نوآوری در پرداخت و نگارش داستان ها و اقتباس بدیع از اساطیر و تاریخ و فرهنگ ایران باستان موردتوجه برگزارکنندگان مسابقه است بنابراین صرف روایت منثور داستان هایی که در گذشته ادیبان و بزرگانی چون حکیم ابوالقاسم فردوسی در کتب خود آورده اند، مورد نظر نیست. نویسندگان می بایست در آثار خود پایبند به موضوع ایران باستان از نظر مکانی و زمانی باشند.

هم زمان با فراخوان برگزاری مسابقه، کارگاه شناخت اساطیر و تاریخ ایران باستان جهت معرفی منابع و رفرنس، مشاوره در نگارش، پاسخگویی به سؤالات و رفع اشکال نویسندگان، به سرپرستی آقای حمیدرضا قنبری به صورت هفتگی برگزار خواهد شد که تاریخ روز و ساعت برگزاری کارگاه متعاقباً اعلام خواهد شد. اسامی هیئت داوران مسابقه نیز در آینده اعلام خواهد شد. تاریخ اعلام نتایج و معرفی برگزیدگان مسابقه اولین دوره داستان نویسی، دهم بهمن ماه ۱۳۹۵ خواهد بود.

پس از معرفی آثار برگزیده، ۳ اثر منتخب هیئت داوران به مسابقه تصویرسازی انستیتو راه پیدا خواهند نمود و مسابقه تصویرسازی (رمان مصور) بر اساس این ۳ اثر منتخب برگزار خواهد شد. پس از ارائه آثار و داوری مسابقه تصویرسازی، اثر نهایی و برگزیده اصلی معرفی شده و در قالب کتاب دیجیتالی به نام نویسنده و تصویرساز با حمایت و پشتیبانی انستیتو ملی بازی سازی منتشر خواهد گردید.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



بزرگ ترین مسابقه پژوهش محور بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه علمی و تخصصی نورو گیم برای شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت گیم با رویکرد بررسی تخصصی و علمی اثرات بازی های رایانه ای مسابقه ی پژوهش محور بازی های رایانه ای را برگزار می کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: گروه علمی و تخصصی نورو گیم این مسابقه را با اهداف مختلفی از جمله بررسی اثرات بازی های رایانه ای بر روی دستگاه عصبی مرکزی برگزار می کند تا بتواند با داده های آن تحلیل های علمی و درستی از عملکرد بازی بر مغز بدست آورد. با توجه به این که گیم در بازی در نقش شخصیت اصلی ایقایی نقش می کند، وی باید در هر لحظه متناسب با شرایط، تصمیم گیری و اقدام نماید تا به هدف تعیین شده برسد. این هدف به صورت ناخودآگاه از طرف بازی به گیم القا شده است که می تواند زمینه ای برای بررسی تخصصی تاثیر بازی و هدف تعیین شده بر روی گیم باشد.

برگزار کنندگان این رویداد برای گیم های شرکت کننده در این مسابقه جوایز ارزنده ای را نیز تدارک دیده اند به نحوی که سه نفر اول این مسابقه به ترتیب سکه تمام بهار، نیم سکه و ربع سکه جایزه می گیرند.

جهت شرکت در این مسابقه که با اهداف علمی و افزایش سواد رسانه ای می تواند از طریق این آدرس اقدام نمایید. لازم به ذکر است با توجه به به پژوهشی بودن مسابقه تعداد شرکت کنندگان محدود خواهد بود.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولید کنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش اخبار رسمی به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولید کنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی سبب بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی بر خلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.wiregid.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.

پایان خبر رسمی



نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزار کنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است. وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند.

سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۱۳۹۵-۰۲-۰۹)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention گفت: «موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد».

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: «در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزار کنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چراکه این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آنها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است».

وی افزود: «اما TGC این فرصت را پدید آورده است که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کنند و به امنیت کشورمان پی ببرند».

سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: «در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود».

اسرافیلیان تاکید کرد: «پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد».

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: «پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم».

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد که ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



یک فعال بازی سازی عنوان کرد؛ جشنواره TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان با ناشران بین المللی است

(۱۳۹۵-۰۲/۰۹/۱۴)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی تی جی سی گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است. وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند.

براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



یک فعال بازی سازی عنوان کرد؛ جشنواره TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان با ناشران بین المللی است

(۱۳۹۵-۰۲/۰۹/۱۴)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی تی جی سی گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است. وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد. وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



ایستادگاری

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. بر اساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



بیابک

جشنواره TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان با ناشران بین المللی است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی بابک: بخش مهم ترین عناوین: مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی تی جی سی گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد. به گزارش بی بابک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) الملی این صنعت پدید می آید، چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین الملی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین الملی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین الملی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا؛ نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین الملی است (۱۳۹۴-۱۲/۰۹/۱۳۹۴)

آرتنا: مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین الملی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین الملی این صنعت پدید می آید، چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین الملی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین الملی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین الملی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.


بودجه ۳.۵ میلیارد تومانی برای توسعه بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

لایحه بودجه سال ۱۳۹۶ رقمی معادل ۳.۵ میلیارد تومان برای توسعه بازی های رایانه ای در نظر گرفته است.

به گزارش خبرنگار ایسنا، لایحه بودجه صبح امروز از سوی ریاست جمهوری به مجلس شورای اسلامی ارائه شد که در این لایحه بخشی به عنوان برآورد اعتبارات ردیف های متفرقه در نظر گرفته شده است. در یکی از بندهای این جدول نیز بحث بازی های رایانه ای مورد توجه قرار گرفته و برای توسعه آن بودجه ای مجزا برای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در نظر گرفته شده است.


بودجه ۳.۵ میلیارد تومانی برای توسعه بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

لایحه بودجه سال ۱۳۹۶ رقمی معادل ۳.۵ میلیارد تومان برای توسعه بازی های رایانه ای در نظر گرفته است.

گزارش بولتن نیوز، لایحه بودجه صبح امروز از سوی ریاست جمهوری به مجلس شورای اسلامی ارائه شد که در این لایحه بخشی به عنوان برآورد اعتبارات ردیف های متفرقه در نظر گرفته شده است. در یکی از بندهای این جدول نیز بحث بازی های رایانه ای مورد توجه قرار گرفته و برای توسعه آن بودجه ای مجزا برای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در نظر گرفته شده است.


بودجه ۳.۵ میلیارد تومانی برای توسعه بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

لایحه بودجه سال ۱۳۹۶ رقمی معادل ۳.۵ میلیارد تومان برای توسعه بازی های رایانه ای در نظر گرفته است.

لایحه بودجه صبح امروز از سوی ریاست جمهوری به مجلس شورای اسلامی ارائه شد که در این لایحه بخشی به عنوان برآورد اعتبارات ردیف های متفرقه در نظر گرفته شده است. در یکی از بندهای این جدول نیز بحث بازی های رایانه ای مورد توجه قرار گرفته و برای توسعه آن بودجه ای مجزا برای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در نظر گرفته شده است.


نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دویی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود. اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد. وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۳۷)

ICTPRESS - مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دویی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسپینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد. نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۱۳۹۴/۰۹/۱۵)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسپینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

جوان به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است. وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دویی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تأکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسپینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.

منبع: باشگاه خبرنگاران



کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۱۳۹۴/۰۹/۱۵)

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد که، افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

به گزارش ایستا به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند.

به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مدوم باشد.

این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد.

این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد.

در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی یک ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.



کشاوریوز

کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

کشاوریوز (الخیار کشاوری ایران): به گزارش کشاوریوز به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد. اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل [...] است.

کشاوریوز (الخیار کشاوری ایران):

به گزارش کشاوریوز به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند.

به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مدوم باشد.

این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد.

این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد.

در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی یک ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند.

به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.

انتهای پیام

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود

کشاوریوز: مطالبی که منبع آنها کشاوریوز نیست با پردازش های پیچیده هوش مصنوعی بر روی دهها هزار خبر از مهمترین خبرهای سایت های فارسی به شما نمایش داده می شود و هدف کشاوریوز از این کار گسترش اطلاع رسانی است. لذا انتشار این مطالب به معنای تأیید محتوای آنها نیست.



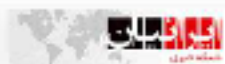
مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

ایرانیان_مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند.

سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود. اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با تشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد. وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد تشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۹۵/۰۱/۰۹-۹۵/۰۱/۰۸)

به گزارش فرهنگ نیوز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند.

به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مدوم باشد. این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد.

این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد.

در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند.

به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.

منبع: ایسنا



کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۹۵/۰۱/۰۹-۹۵/۰۱/۰۸)

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد که، افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد که، افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

به گزارش ایسنا به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مداوم باشد. این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد. این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد. در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند. به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.



کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۱۹۸۱-۱۹۸۲)

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد که، افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد. اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند.

به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مداوم باشد. این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد. این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد. در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند. به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.



کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۱۹۸۱-۱۹۸۲)

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد که، افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

گروه فناوری: برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

به گزارش بولتن نیز به نقل از دیجیتال ترندز، اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند.

به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مداوم باشد. این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد. این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی یک ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند.

به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.

کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۱۳۹۵/۰۹/۰۱-۱۳۹۵/۰۹/۰۱)

گروه علمی: یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد که افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد. اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند. به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مداوم باشد. این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد. این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تنایمی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد. در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی یک ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند. به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.

در نشست خبری تشریح شد؛ جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران / توجه به محتوای فرهنگی

(۱۳۹۵/۰۹/۰۱-۱۳۹۵/۰۹/۰۱)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی ها خواهد داشت.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری دبیر و مدیران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صبح امروز دوشنبه ۱۵ آذرماه در محل سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

متین ایزدی دبیر این رویداد در ابتدا ضمن بازخوانی آماری دستاوردهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ دوره برگزاری، گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود.

ایزدی ادامه داد: دلیل اصلی ما برای این تغییر یکی نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال است و دلیل دیگر که اهمیت بیشتری هم دارد، از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود. برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند و این امکان با برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت.

جشنواره تهران، ملی است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه گفت: این رویداد به رغم نام گذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های رایانه ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویداد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان ارشد در استان های مختلف وارد مذاکره شده ایم و قرار است این نمایندگی ها نقش بازوی اطلاع رسانی ما در استان های مختلف را برعهده داشته باشند.

وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و تمایز خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم.

ایزدی در ادامه به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سبببندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز مانند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داوری قرار می گیرند که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه به چهارمین بخش که به نوعی بخش تازه جشنواره محسوب می شود اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد.

ملاک های انتخاب بهترین بازی با محتوای فرهنگی

هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم.

وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شمار سال تعیین شده است.

اسکندی ملاک داوری آثار در این محورها را هم اینگونه تشریح کرد: تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارائه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مديوم های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داوری در این بخش است.

مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد.

در ادامه نشست دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تشریح جوایز این رویداد پرداخت و توجه به جوایز عملیاتی در راستای حمایت از عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد.

ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داوری به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داوری را بر اساس مدل امیتازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوری آثار وجود نداشته باشد.

وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.



جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش بی باک نیوز، نشست خبری دبیر و مدیران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صبح امروز دوشنبه ۱۵ آذرماه در محل سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

متین ایزدی دبیر این رویداد در ابتدا ضمن بازخوانی آماری دستاوردهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ دوره برگزاری، گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود.

ایزدی ادامه داد: دلیل اصلی ما برای این تغییر یکی نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال است و دلیل دیگر که اهمیت بیشتری هم دارد، از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود. برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند و این امکان با برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت.

جشنواره تهران، ملی است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه گفت: این رویداد به رغم نام گذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های رایانه ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویکرد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان ارشد در استان های مختلف وارد مذاکره شده ایم و قرار است این نمایندگی ها نقش بازوی اطلاع رسانی ما در استان های مختلف را برعهده داشته باشند.

وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و نماینده خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنیم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم.

ایزدی در ادامه به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سببندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز نماند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند.

وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داوری قرار می گیرند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه به چهارمین بخش که به نوعی بخش تازه جشنواره محسوب می شود اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد.

ملاک های انتخاب بهترین بازی با محتوای فرهنگی

هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم.

وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شمار سال تعیین شده است.

اسکندی ملاک داوری آثار در این محورها را هم اینگونه تشریح کرد: تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارائه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مديوم های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داوری در این بخش است.

مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد.

در ادامه نشست دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تشریح جوایز این رویداد پرداخت و توجه به جوایز عملیاتی در راستای حمایت از عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد.

ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داوری به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داوری را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوری آثار وجود نداشته باشد.

وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.

منبع: مهر

جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران / توجه به محتوای فرهنگی (۱۳۹۵/۰۱/۰۵)

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

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی ها خواهد داشت. به گزارش خبرنگار بی بابک، نشست خبری دبیر و مدیران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صبح امروز دوشنبه ۱۵ آذرماه در محل سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

متین ایزدی دبیر این رویداد در ابتدا ضمن بازخوانی آماری دستاوردهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ دوره برگزاری، گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود.

ایزدی ادامه داد: دلیل اصلی ما برای این تغییر یکی نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال است و دلیل دیگر که اهمیت بیشتری هم دارد، از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود. برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند و این امکان با برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت.

جشنواره تهران، ملی است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه گفت: این رویداد به رغم نام گذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های رایانه ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویکرد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان ارشد در استان های مختلف وارد مذاکره شده ایم و قرار است این نمایندگی ها نقش بازوی اطلاع رسانی ما در استان های مختلف را برعهده داشته باشند.

وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و نمایندگی خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنیم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم.

ایزدی در ادامه به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سببندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز مانند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند.

وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داوری قرار می گیرند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه به چهارمین بخش که به نوعی بخش تازه جشنواره محسوب می شود اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد. ملاک های انتخاب بهترین بازی با محتوای فرهنگی

هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم. وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شمار سال تعیین شده است.

اسکندی ملاک داوری آثار در این محورها را هم اینگونه تشریح کرد: تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارائه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مبدوم های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داوری در این بخش است.

مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد. در ادامه نشست دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تشریح جوایز این رویداد پرداخت و توجه به جوایز عملیاتی در راستای حمایت از عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد.

ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داوری به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داوری را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوری آثار وجود نداشته باشد.

وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای اثرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.



اختصاص غزال زرین به یک بازی با مفاهیم دینی / نگاه مان به فرهنگ دقیق تر از گذشته خواهد بود

گروه شبکه های اجتماعی: مدیر بخش فرهنگی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: در این دوره از جشنواره بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی را اضافه کردیم که بر این اساس، غزال زرین به یک بازی با مفاهیم دینی یا شمار سال اختصاص خواهد یافت.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، پیش از ظهر امروز با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندی، مدیر بخش فرهنگی جشنواره، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

هادی اسکندی، مدیر بخش فرهنگی جشنواره با اشاره به بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی گفت: نگاه فرهنگی در دوره های مختلف جشنواره وجود داشت و همراه با جهت گیری بود. برای مثال در دوره ای جشنواره نگاه ویژه ای به بازی های دفاع مقدس داشت. همچنین در این دوره از جشنواره بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی را ایجاد کردیم تا توجه بیشتری به کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای داشته باشیم.

وی بیان کرد: جایزه بهترین بازی با محتوای فرهنگی به اثری تعلق می گیرد که سبب ارتقای فرهنگ عمومی جامعه داشته باشد. هدف از ایجاد این بخش تبیین یکی از هنجارهای ایرانی، اسلامی و ارتقای آن هنجارهاست. همچنین در این بخش بازی هایی مرتبط با عنوان و شمار سال (اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل) مورد توجه قرار خواهد گرفت.

به گفته وی، در بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی، بیان و انتقال مفاهیم دینی بسیار مورد توجه قرار گرفته است. مدیر بخش فرهنگی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تصریح کرد: در بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی، ملاک های داوری به این صورت است که حتماً مفاهیم ارائه شده باید در روند بازی باشد و کمتر از متن، صدا و دیالوگ استفاده شود. همچنین بازیسازان باید از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای باید بهره مند شوند.

وی ادامه داد: تمرکز بر موضوع خاص و پرهیز از پراکنده گویی از دیگر ملاک های داوری به شمار می رود. همچنین برای این بخش غزال زرین در نظر گرفته شده است.

اسفندماه زمان برگزاری اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، ضمن ارائه آماری از پنج دوره پیشین جشنواره گفت: در پنج دوره جشنواره ۵۴۱ بازی به دبیرخانه رسید و بیشتر تمداد بازی را در دوره پنجم با ۱۲۷ بازی شاهد بودیم. همچنین ۲۸۷ بازی سازی در پنج دوره جشنواره شرکت کردند که این بازی سازان نیمی از بازیسازان فعال بودند.

وی افزود: ۶۲ داور در پنج دوره به داوری آثار پرداختند که در دوره پنجم ۲۵ داور داخلی و خارجی، بازی ها را داوری کردند. دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تصریح کرد: این جشنواره پنجم اسفندماه در برج میلاد با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزار می شود. یکی از دلایل تغییر زمان جشنواره در اسفندماه به دلیل ایجاد فرصت فروش در بهار و تابستان برای بازی سازان بود. وی بیان کرد: بحث ملی بودن جشنواره را در دوره ششم قوی تر کردیم و بر این اساس با تمام نمایندگان ارشادهای مراکز استان ارتباط گرفتیم و هم اکنون با ۳۱ مرکز استانی هماهنگ شده که از این تعداد ۲۵ استان اعلام موافقت کرده و نمایندگان خود را معرفی کرده اند. ایزدی اظهار کرد: بخش اصلی جشنواره به ژانربندی اختصاص یافته است و هدف اصلی از این بخش سوق دادن بازی سازان به ژانرهایی است که جای خالی شان احساس می شود. همچنین بخش فرعی جشنواره شامل دستاوردهای فنی، هنری و داستان بازی است. وی ادامه داد: بخش سوم جشنواره به بهترین بازی نامه اختصاص یافته و مربوط به بازی نامه هایی می شود که هنوز تبدیل به بازی نشده است. همچنین بخش نهایی جشنواره که از بخش های جدید است، می توان به بخش بهترین بازی یا محتوای فرهنگی اشاره کرد. دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تصریح کرد: افزودن جایزه عملیاتی از دوره پنجم جشنواره یکی از اتفاقات مناسبی است که شاهد بودیم. امسال هم این رویه را ادامه خواهیم دارد. همچنین با آپارات وارد تفاهم شدیم تا یک ردیف اختصاصی به بازی های جشنواره ارائه شود و البته با دیگر مارکت های مختلف هم وارد مذاکره خواهیم شد تا با قدرت رسانه ای بالایی از شرکت کنندگان جشنواره حمایت داشته باشیم. وی با اشاره به شفافیت داوری در آثار گفت: از دوره پنجم داوری جشنواره را به صورت امتیازدهی انجام دادیم و در این دوره هم چنین رویه ای را ادامه خواهیم داد. این امر امتیازدهی سبب ایجاد شفافیت در امر داوری می شود. ایزدی اظهار کرد: درب های محل داوری به روی نمایندگان بازی سازان باز است و هیچ ابهامی در این زمینه وجود ندارد. چرا که معتقدیم جشن بازی سازان باید به دور از هر گونه تفکر، گرایش و هرگونه جهت گیری باشد. وی افزود: زمان ارسال جشنواره از ۱۵ آذرماه تا ۱۵ دی ماه خواهد بود و فرایند انتخاب و دسته بندی آثار از ۱۵ دی ماه تا ۲۵ دی انجام خواهد شد و در نهایت داوری داخلی و خارجی از ۲۵ دی ماه تا یکم اسفندماه است. ایزدی در پاسخ به این پرسش مبنی بر اینکه بازی های برگزیده دوره پنجم از چندان محتوای فرهنگی مناسبی برخوردار نبود، گفت: امسال حساسیت فرهنگی در بازی ها بسیار بالاست و حتی بازی ها از فیلترهای ریزتر رد خواهند شد. برخی از بازی های برگزیده پارسال، به دلیل آنکه برای مارکت بین المللی تولید شده بود، ما به شعورشان احترام گذاشتیم و در جشنواره شرکت شان دادیم و در نهایت هم برگزیده شدند. در این دوره نگاه مان در انتخاب و داوری بخش فرهنگی دقیق تر خواهد بود.



ششمین جشنواره بازی های رایانه ای پنجم اسفند برگزار می شود (۱۴۰۱-۱۵/۰۱/۲۵)

تهران-ایرنا-دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: جشنواره بازی های رایانه ای تهران با هدف به میدان آوردن تمامی استعدادهای ملی در زمینه تولید بازی های بومی پنجم اسفند ماه در برج میلاد برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، مجید ایزدی روز دوشنبه در نشست خبری این جشنواره اظهار داشت: در دوره های گذشته، این جشنواره تابستان برگزار می شد اما به دو دلیل زمان برگزاری این دوره تغییر یافته است. وی ادامه داد: تصمیم گرفتیم تا مانند گیم آوردهای دیگر در سطح دنیا مجموعه تولیدات را در آخر سال جمع کنیم و دلیل دیگر اینکه وقتی جشنواره تابستان برگزار می شد گیمرها فرصت فروش بازی را نداشتند. ایزدی توضیح داد: با برگزاری جشنواره در زمستان، بازی سازها فرصت دارند تا بهار و تابستان بازی ها را بفروشند. وی افزود: در ششمین دوره، بحث ملی بودن را قوی تر کردیم به این شکل با تمامی نمایندگان ارشاد مراکز استان ها ارتباط گرفتیم و قرار است بازوی اطلاع رسانی جشنواره در کل استان ها شوند، تاکنون با ۳۱ استان تعامل کردیم که ۲۵ استان جواب مثبت داده اند. وی با اشاره به بخش های مختلف این جشنواره گفت: مانند دوره های گذشته این جشنواره دارای بخش اصلی که معیار اصلی جهان است اتفاق می افتد و بخش فرعی، بخش دستاوردهای فنی و هنری و داستان بازی است. ایزدی ادامه داد: بخش سوم بحث بهترین بازی نامه مختص متن هایی که هنوز به بازی تبدیل نشده اند است که موضوع آن آزاد است و باید داستان آن جذاب باشد به گونه ای که بشود به بازی تبدیل کرد.

وی گفت: در این دوره یک بخش جدید با محتوای فرهنگی داریم که با این بخش توجه بیشتری به کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای می شود. ایزدی با اشاره به جوایز گفت: علاوه بر جوایز نقدی جوایز عملیاتی نیز به برگزیدگان اهدا می شود، جوایز عملیاتی اتصال یک حلقه گشوده بین جشنواره و آنچه بازی سازان می خواهند است، همچنین غزال زرین جوایز بهترین بازی از نگاه مردمی و بازی با محتوای فرهنگی خواهد بود. وی افزود: ارسال آثار به این جشنواره از امروز ۱۵ آذرماه تا ۱۵ دی ماه ادامه خواهد داشت و داوری از ۲۵ دی تا یکم اسفند و ۵ اسفندماه اختتامیه و معرفی برگزیدگان در برج میلاد تهران است.

در ادامه هادی اسکندری مدیر بخش فرهنگی جشنواره گفت: نگاه فرهنگی در دوره های مختلف جشنواره وجود داشته است در مورد بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی توجه بیشتری به کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای است و این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را داشته باشد. وی افزود: آثار ارسالی محور خاصی ندارد ولی محور عمومی مشخص شده بازی ها باید یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی را بیان و سعی در ارتقا آن داشته باشد و یا یکی از ناهنجاری ها را بیان کند و راه حل آن را بیان کند. همچنین بیان انتقال مفاهیم دینی را بیان کند و بازی هایی مرتبط با اسم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد. ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داورى به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داورى را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داورى آثار وجود نداشته باشد. وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داورى ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.

منبع: مهر



در نشست خبری تشریح شد؛ جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران / توجه به محتوای فرهنگی

(۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۱۵)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی ها خواهد داشت.

به گزارش «قدس آنلاین» به نقل از خبرگزاری مهر، نشست خبری دبیر و مدیران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صبح امروز دوشنبه ۱۵ آذرماه در محل سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

متین ایزدی دبیر این رویداد در ابتدا ضمن بازخوانی آماری دستاوردهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ دوره برگزاری، گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود.

ایزدی ادامه داد: دلیل اصلی ما برای این تغییر یکی نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال است و دلیل دیگر که اهمیت بیشتری هم دارد، از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود. برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند و این امکان یا برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت.

جشنواره تهران، ملی است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه گفت: این رویداد به رغم نام گذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های رایانه ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویکرد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان ارشد در استان های مختلف وارد مذاکره شده ایم و قرار است این نمایندگی ها نقش بازوی اطلاع رسانی ما در استان های مختلف را برعهده داشته باشند. وی افزود: تاکنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و نمایندگی خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنیم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم.

ایزدی در ادامه به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سیدبندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز نماند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند.

وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داورى قرار می گیرند که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داورى آثار جذابیت برای تولید بازی است.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه به چهارمین بخش که به نوعی بخش تازه جشنواره محسوب می شود اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی ها با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد.

ملاک های انتخاب بهترین بازی ها با محتوای فرهنگی

هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم.

وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شمار سال تعیین شده است.

اسکندی ملاک داورى آثار در این محورها را هم اینگونه تشریح کرد: تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارائه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مبدوم های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داورى در این بخش است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد. در ادامه نشست دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تشریح جوایز این رویداد پرداخت و توجه به جوایز عملیاتی در راستای حمایت از عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد. ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داوران به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داوران را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوران آثار وجود نداشته باشد. وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرایند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوران ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.



با رویکردی ملی و فرهنگی: ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد (۱۳۹۵-۰۱-۰۵)

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری، دبیر بخش فرهنگی جشنواره، با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: «در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شده است که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند».

پس از ارائه آمار، دبیر ششمین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: «مهم ترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در پنجم اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد».

متین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: «جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگ تری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آنها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم».

ایزدی در ادامه به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: «ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فرخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند».

وی ادامه داد: «بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیات داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند انتخاب می شود».

او همچنین افزود: «بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوران می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه تویسی نیز همچنان آزاد است جذابیت داستان ملاک اصلی داوران این آثار خواهد بود».

بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: «نگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آنها وجود نداشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

متین ایزدی در ادامه به معرفی روند داورانی آثار پرداخت و تشریح کرد: «همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داورانی پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داورانی های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.»

بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



۲۴ آنلاین نیوز

www.parsnews.com

کاهش درد اندام خیالی بوسیله بازی رایانه ای (۹۵/۰۱/۱۵-۹۵/۰۲/۰۱)

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمز در سوئد نشان می دهد که، افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند.

به گزارش ایستا به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی بر روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آن ها این حس را دردناک می دانند.

به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مدوم باشد. این پژوهش که بر روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد. این بیماران بوسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تداعی و زنده شد و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد.

در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به رانندگی یک ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند.

به گفته محققان این پژوهش این استراتژی جدید می تواند یک راه حل درمانی فوق العاده برای بیمارانی باشد که پس از قطع عضو از درد اندام خیالی رنج برده و هنوز به نبود آن اندام عادت نکرده اند.



جشنواره بازی های رایانه ای

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای ۵ اسفند برگزار می شود / بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند (۹۵/۰۲/۰۱-۹۵/۰۱/۱۵)

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای گفت: تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، نخستین نشست خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری دبیر بخش فرهنگی جشنواره با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد.

متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیر خانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند.

پس از ارائه آمار، دبیر ششمین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اسامی، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

مشین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال اسامی روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

ایزدی در ادامه به معرفی بخشی های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فراخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند.

وی ادامه داد: بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود.

او همچنین افزود: بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است. جذابیت داستان ملاک اصلی داوری این آثار خواهد بود.

بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد.

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

مشین ایزدی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که اسامی ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره اسامی حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره اسامی نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند.

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی ها خواهد داشت.

به گزارش امتداد نیوز، نشست خبری دبیر و مدیران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صبح امروز دوشنبه ۱۵ آذرماه در محل سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

مشین ایزدی دبیر این رویداد در ابتدا ضمن بازخوانی آماری دستاوردهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ دوره برگزاری، گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود. ایزدی ادامه داد: دلیل اصلی ما برای این تغییر یکی نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال است و دلیل دیگر که اهمیت بیشتری هم دارد، از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود. برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند و این امکان با برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت.

جشنواره تهران، ملی است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه گفت: این رویداد به رغم نام گذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های رایانه ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویکرد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان ارشد در استان های مختلف وارد مذاکره شده ایم و قرار است این نمایندگی ها نقش بازوی اطلاع رسانی ما در استان های مختلف را برعهده داشته باشند. وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و نمایندگی خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنیم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم.

ایزدی در ادامه به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سببندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز مانند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند.

وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داوری قرار می گیرند که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه به چهارمین بخش که به نوعی بخش تازه جشنواره محسوب می شود اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد. ملاک های انتخاب بهترین بازی با محتوای فرهنگی

هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم. وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شعار سال تعیین شده است.

اسکندی ملاک داوری آثار در این محورها را هم اینگونه تشریح کرد: تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارائه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مEDIUM های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داوری در این بخش است.

مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد. در ادامه نشست دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تشریح جوایز این رویداد پرداخت و توجه به جوایز عملیاتی در راستای حمایت از عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد.

ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داوری به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داوری را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوری آثار وجود نداشته باشد.

وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.



متین ایزدی در نشست خبری: برگزاری اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در ۵ اسفند / بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۴)

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای گفت: تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو، نخستین نشست خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندی دبیر بخش فرهنگی جشنواره با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیر خانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از تیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند. پس از ارائه آمار، دبیر ششمین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

متین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

ایزدی در ادامه به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فراخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند.

وی ادامه داد: بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند انتخاب می شود.

او همچنین افزود: بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داور می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است جذابیت داستان ملاک اصلی داور می این آثار خواهد بود.

بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد.

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

متین ایزدی در ادامه به معرفی روند داور می آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داور می پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داور می های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند.

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد (۱۳۸۳-۹۵/۰۱/۲۵)

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به تغییر زمان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نسبت به دوره های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره ای ملی دانست که آثار بازی سازان از تمامی شهرستان های کشور را می پذیرد.

به گزارش ایسنا، نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و متین ایزدی - دبیر جشنواره- و هادی اسکندری - دبیر بخش فرهنگی جشنواره- به ارائه جزئیاتی درباره این دوره از جشنواره پرداختند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته، اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است پنجم اسفند ماه برگزار شود.

فرستی برای گردآوری آثار و عرضه بازی ها به بازار

ایزدی با اشاره به دلایل کلیدی تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد گفت: اول آن که می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم.

وی ادامه داد: اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد و ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم.

ایزدی با اشاره به اقدام های عملیاتی برای ملی شدن جشنواره بیان کرد: با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

بخش های مختلف جشنواره

وی همچنین به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانربندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران ادامه داد: تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از ژانرها در فراخوان ذکر شده و افراد می توانند با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنند. منطبق دسته بندی آثار در ژانرهای مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سبدهایچندگام از ژانر خالی نماند. بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس قیاسی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود.

ایزدی درباره بخش سوم جشنواره اظهار کرد: بخش سوم همانند هر سال به بازی نامه ها به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارند و متونی هستند که باید به آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری این آثار، جذابیت داستان خواهد بود.

وی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران همچنین به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند. بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد.

در ادامه این نشست، هادی اسکندری - دبیر فرهنگی جشنواره- به معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره پرداخت و گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته، اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود نداشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرصت ارسال آثار بازی سازان

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان می توانند تا ۱۵ دی ماه از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام گرفته و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



تقویم

امروز در تهران برگزار شد ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۵/۰۱/۹۵-۱۴/۰۲/۹۵)

نشست خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز در پایتخت برگزار شد. این نشست با میزبانی و صحبت های دبیر جشنواره آغاز شد. متین ایزدی در این نشست مسابقه بازی های رایانه ای را به چند بخش مختلف تقسیم کرد و درباره آنها توضیحاتی داد که در ادامه می خوانید.

بخش های مختلف

بخش های اول جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سیدبندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز نمایند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند. در بخش های دوم دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهند شد. بخش سوم این دوره "بازی نامه" است. بازی نامه به متن های جذابی می گویند که هنوز تبدیل به بازی نشده است. مانند فیلم نامه ای که هنوز فیلم آن ساخته نشده است. بخش چهارم این رقابت ها بهترین بازی با محتوای فرهنگی است. این بخش از نظر بنیاد بازی های رایانه ای هم از ارزش خاصی برخوردار است.

جوایز

در چهار دوره اول جوایز فقط نقدی بود اما در دوره پنجم اضافه کردن جوایز عملیاتی به جوایز نقدی با استقبال بازی سازان همراه بود. معمولاً بازی سازها به گفته خودشان امروزه به مارکت و بازار بیشتر از هر چیزی نیاز دارند. بنیاد بازی های رایانه ای تصمیم دارد امسال تبلیغات روی جلد مجلات و یا تبلیغات در کافه بازار را برای بازی سازان برتر انجام دهد. همچنین این بنیاد با آپارات وارد تفاهم شده است و می تواند تبلیغ خوبی برای بازی سازها در صفحه نخست آپارات انجام دهد.

جایزه بهترین بازی از نگاه مردمی هم همچنان پابرجا است و امسال هم تقدیم تیم برنده خواهد شد. امسال یک جایزه دیگر به نام غزال زرین هم به جوایز اضافه شده است که در بخش بازی با محتوای فرهنگی داده می شود.

گسترش دامنه داوری

تعداد داورها امسال افزایش پیدا کرده است و ۲۵ داور ایرانی و خارجی آثار را بررسی می کنند. داوری در این جشنواره با امتیاز دهی برگزار می شود و شورایی نیست و علاوه بر این هر بازی ساز می تواند یک نماینده در تیم داوری داشته باشد تا داوری شفاف و بدون جهت گیری باشد.

زمان بندی ها

زمان ارسال آثار از امروز تا ۱۵ دی ماه است و زمان شروع انتخاب از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه خواهد بود. پس از آن داوری از ۲۵ دی تا ۱ اسفند آثار برگزیده را انتخاب می کند. در پنجم اسفند ماه هم مراسم اختتامیه در برج میلاد تهران مانند ۳ سال گذشته برگزار خواهد شد.

ثبت نام ها آنلاین و بدون نیاز به حضور فیزیکی است. مراسم اختتامیه هم بنا است شبیه به مراسم بین المللی باشد. مراسم پایانی حدوداً ۴ ساعت خواهد بود که تلاش می شود در بعدازظهر برگزار شود. همچنین در این مراسم وزیر ارشاد هم حضور خواهد داشت. برای ثبت نام بازی خود می توانید به آدرس بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای اعلام کرد: قوی تر شدن بحث ملی جشنواره / افزوده شدن «بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی» / رسانه ملی بازبازی رایانه ای را جدی نمی گیرد (۱۵/۰۱/۹۵-۱۴/۰۲/۹۵)

به گزارش خبرنگار هنرنیوز، صبح امروز نشست خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای با حضور متین ایزدی به همراه تنی چند از مدیران این مجموعه در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار گردید.

متین ایزدی در این نشست گفت: در تمام دوره های قبلی این جشنواره ۵۴۱ بازی به دبیرخانه ارسال شد که در دوره پنجم بیشترین تعداد یعنی ۱۲۷ بازی بود اما مهمترین تغییر دوره ششم نسبت دوره های قبلی «تغییر زمان برگزاری» است. این جشنواره در دوره های گذشته در تابستان برگزار می گردید که امسال برای اولین بار مراسم اختتامیه در پنجم اسفندماه برگزار خواهد شد.

وی با بیان اینکه دلیل اصلی ما برای این تغییر، نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال و از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی بود که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود ادامه داد: برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند اما تلاش شده این امکان با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت. ایزدی تصریح کرد: امسال بحث ملی بودن این جشنواره را قوی تر کردیم و با تمامی نمایندگان وزارت ارشاد مراکز استانها ارتباط گرفتیم و قرار است آنان بازون اطلاعاتی جشنواره در استانها باشند و این امر متفاوت ترین کار این دوره محسوب می شود. دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم یادآور شد: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرایی آثار خواهد بود. این سببندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز نمایند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند. وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی به بخش «بهترین بازی نامه» جشنواره هم اشاره کرد و اظهار داشت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داوری قرار می گیرند که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است.

وی بخش بهترین بازی با محتوای فرهنگی را یکی دیگر از بخش این جشنواره عنوان کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به بخش جوایز جشنواره اظهار داشت: تا چهار دوره قبلی جشنواره، جوایز فقط نقدی بود اما در دوره پنجم جوایز عملیاتی به جوایز نقدی افزوده شد که امسال هم ادامه خواهد داشت.

وی خبر داد ملی تقاهم نامه ای که با سایت آپارات منعقد شده ردیف اختصاصی به برندگان بازی در این سایت تعلق خواهد گرفت. ایزدی در بخش دیگری از صحبت های خود به بحث داوریها اشاره کرد و یاد آور شد: از سال گذشته داوریها را گسترش دادیم و تلاش کردیم از برگزاری نشست های شورایی داوری به شدت پرهیز کنیم و سیستم داوری را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوری آثار بوجود نیاید. وی تاکید کرد: در بحث داوری مورد به شفاف سازی خواهیم بود و مکعب شیشه ای از داوری خواهیم داشت و تلاش می کنیم در بحث داوری جدا از هر تفکر و جهت گیری خاص عمل کنیم.

به گفته ایزدی، مهلت ارسال آثار به دبیرخانه تا ۱۵ دی، فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی، تا اول اسفند هم داوری ها نهایی خواهد شد.

وی با بیان اینکه ثبت نام به صورت اینترنتی خواهد بود از حضور وزیر ارشاد در مراسم اختتامیه که در ۵ اسفند در برج میلاد برگزار خواهد شد خبر داد. دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران تصریح کرد: امسال حساسیت فرهنگی جشنواره بالاتر از دوره های پیشین خواهد بود و فیلتر ما امسال در انتخاب بازی ها، فیلترهای ریزتری خواهد بود.

ایزدی در پاسخ به سوال خبرنگار هنرنیوز که پرسید «چرا از ظرفیت های رسانه ملی برای معرفی بازیهای برگزیده جشنواره استفاده نمی کنید» گفت: متأسفانه پیچیدگی های خاصی در بحث ارتباط گیری با رسانه ملی وجود دارد و نگاه به بحث بازی در رسانه ملی، انواع و اشکال مختلفی دارد.

وی با بیان اینکه هنوز رسانه ملی، بازی را جدی نمی گیرد و این یکی از نقاط ضعف است افزود: معمولاً برای رسانه ملی، بحث آسیب های بازی برای آنان نسبت به بحث تولید و صادرات فرهنگ بازی ارجحیت دارد و بیشتر کارهایی که تلویزیون می کند این است که روانشناسان و عصب شناسان در مورد اثرات مخرب بازی توضیح بدهند و این امر شاید به این خاطر باشد که رسانه ملی، شلخت کافی از بازی ندارد. اما در سال جاری ارتباط خوبی با رسانه ملی و چند تا از مدیران ارشد این رسانه با بنیاد ملی بازیهای رایانه ای شکل گرفته که امیدواریم خلاء رسانه ای در مورد صنعت بازی را پر کند.

در بخش دیگری از این نشست، هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح بخش جدید «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه، توجهات به این بخش افزایش دادیم.

وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از هنجارهای، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شمار سال تعیین شده است. اسکندی، ملاک داوری آثار در این محورها را هم تاکید بر مفاهیم در روند بازی، بهره گیری کمتر با متن مستقیم و دیالوگ، استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی، پرهیز از پراکنده گویی اعلام کرد.

مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد



با رویکردی ملی و فرهنگی: ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری، دبیر بخش فرهنگی جشنواره، با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار اجتماعی «نسیم آنلاین»، متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیر خانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند. پس از ارائه آمار، دبیر ششمین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

متین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

ایزدی در ادامه به معرفی بخشی های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند.

تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فراخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند.

وی ادامه داد: بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند انتخاب می شود.

وی همچنین افزود: بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد.

بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است جذابیت داستان ملاک اصلی داوری این آثار خواهد بود.

بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

متین ایزدی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



برگزاری نمایشگاه بین‌المللی (۱۴۰۰-۹۷/۱۵) Tehran Game Convention



نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین‌المللی است (۱۴۰۰-۹۷/۱۵)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین‌المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین‌المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند. سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین‌المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دوبی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین‌المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



نخستین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد (۱۴۰۰-۹۷/۱۵)

نخستین کنفرانس خبری جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری دبیر بخش فرهنگی جشنواره با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۲۵ آذر ماه برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیر خانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند.

پس از ارائه آمار، دبیر نخستین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه نخستین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

متین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

ایزدی در ادامه به معرفی بخشی های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فراخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطبق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند.

وی ادامه داد: بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود.

او همچنین افزود: بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است جذابیت داستان ملاک اصلی داوری این آثار خواهد بود.

بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد.

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

متین ایزدی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته ملی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند.

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



با رویکردی ملی و فرهنگی انجام می شود آغاز به کار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری دبیر بخش فرهنگی جشنواره با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد.

به گزارش اخبار رسمی به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیر خانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند.

پس از ارائه آمار، دبیر ششمین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم.

متین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

ایزدی در ادامه به معرفی بخشی های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فراخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سید هیچکدام از ژانر خالی نماند.

وی ادامه داد: بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند انتخاب می شود.

وی همچنین افزود: بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است جذابیت داستان ملاک اصلی داوری این آثار خواهد بود.

بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

متین ایزدی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

بازی سازان یک ماه برای ارسال اثر فرصت دارند

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

پایان خبر رسمی



با رویکردی ملی و فرهنگی؛ ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد (۹۵/۰۱/۲۵)

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به تغییر زمان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نسبت به دوره های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره ای ملی دانست که آثار بازی سازان از تمامی شهرستان های کشور را می پذیرد.

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و متین ایزدی -دبیر جشنواره- و هادی اسکندری -دبیر بخش فرهنگی جشنواره- به ارائه جزییاتی درباره این دوره از جشنواره پرداختند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته، اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است پنجم اسفند ماه برگزار شود.

فرستی برای گردآوری آثار و عرضه بازی ها به بازار ایزدی با اشاره به دلایل کلیدی تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد گفت: اول آن که می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم.

وی ادامه داد: اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد و ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم.

ایزدی با اشاره به اقدام های عملیاتی برای ملی شدن جشنواره بیان کرد: با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم. بخش های مختلف جشنواره

وی همچنین به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانربندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران ادامه داد: تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از ژانرها در فراخوان ذکر شده و افراد می توانند با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنند. منطق دسته بندی آثار در ژانرهای مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سبدهایچکدام از ژانر خالی نماند. بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیت هایی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود.

ایزدی درباره بخش سوم جشنواره اظهار کرد: بخش سوم همانند هر سال به بازی نامه اختصاص یافته است. بازی نامه ها به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارند و متونی هستند که باید به آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است و ملاحظات اصلی داوری این آثار، جذابیت داستان خواهد بود.

وی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران همچنین به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند. بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد.

در ادامه این نشست، هادی اسکندری - دبیر فرهنگی جشنواره - به معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره پرداخت و گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته، اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

فرصت ارسال آثار بازی سازان

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان می توانند تا ۱۵ دی ماه از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام گرفته و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران کلید خورد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۴)

کشاورزنیوز(الخیار کشاورزی ایران): ایستادگی ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به تغییر زمان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نسبت به دوره های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره ای ملی دانست که آثار بازی سازان از تمامی شهرستان های کشور را می پذیرد. نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و متین ایزدی - دبیر جشنواره - [...]

کشاورزنیوز(الخیار کشاورزی ایران):

ایستادگی ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به تغییر زمان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نسبت به دوره های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره ای ملی دانست که آثار بازی سازان از تمامی شهرستان های کشور را می پذیرد. نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و متین ایزدی - دبیر جشنواره - و هادی اسکندری - دبیر بخش فرهنگی جشنواره - به ارائه جزئیاتی درباره این دوره از جشنواره پرداختند. دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته، اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است پنجم اسفند ماه برگزار شود.

فرصتی برای گردآوری آثار و عرضه بازی ها به بازار

ایزدی با اشاره به دلایل کلیدی تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد گفت: اول آن که می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم.

وی ادامه داد: اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد و ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم.

ایزدی با اشاره به اقدام های عملیاتی برای ملی شدن جشنواره بیان کرد: با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم. بخش های مختلف جشنواره

وی همچنین به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانربندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران ادامه داد: تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از ژانرها در فراخوان ذکر شده و افراد می توانند با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنند. منطق دسته بندی آثار در ژانرهای مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سبدهای گوناگون از ژانر خالی نماند. بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیت هایی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود.

ایزدی درباره بخش سوم جشنواره اظهار کرد: بخش سوم همانند هر سال به بازی نامه اختصاص یافته است. بازی نامه ها به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارند و متونی هستند که باید به آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری این آثار، جذابیت داستان خواهد بود.

وی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته طی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

دبیر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران همچنین به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را تشکیل می دهند بخش بهترین بازی فرهنگی به جشنواره اضافه شد
در ادامه این نشست، هادی اسکندری - دبیر فرهنگی جشنواره - به معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره پرداخت و گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته، اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

فرصت ارسال آثار بازی سازان
طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان می توانند تا ۱۵ دی ماه از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام گرفته و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود

کشاورزنیوز مطالبی که منبع آنها کشاورزنیوز نیست با پردازش های پیچیده هوش مصنوعی بر روی دهها هزار خبر از مهمترین خبرهای سایت های فارسی به شما نمایش داده می شود و هدف کشاورزنیوز از این کار گسترش اطلاع رسانی است. لذا انتشار این مطالب به معنای تأیید محتوای آنها نیست.



فراخوان جشنواره سراسری بویاگران انقلاب اسلامی (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مرکز هنرهای رقومی بسیج به منظور کمک به توانمندی های فکری، ارج نهادن به فعالیت ها و حمایت از هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای دیجیتال
اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقومی) را با شعار در دی ماه «هنرپویا رسانه انقلاب اسلامی» ۱۳۹۵ برگزار می نماید.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو، مرکز هنرهای رقومی بسیج به منظور کمک به توانمندی های فکری، ارج نهادن به فعالیت ها و حمایت از هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای دیجیتال اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقومی) را با شعار در دی ماه «هنرپویا رسانه انقلاب اسلامی» ۱۳۹۵ برگزار می نماید. فعالان و هنرمندان عرصه هنرهای دیجیتال به صورت مستقل و یا در قالب مراکز هنرهای رقومی بسیج استان های سراسر کشور میتوانند با توجه به اهداف و موضوعات جشنواره در این رویداد هنری مشارکت نمایند.

اهداف جشنواره:

این جشنواره به منظور شناسایی و حمایت از هنرمندان توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال (بویاتمایی، بازی های رایانه ای) همچنین موارد زیر برگزار می گردد:

بستر سازی برای فعالیت ظرفیت های توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال.

به اشتراک گذاری آموخته های عرصه هنرهای دیجیتال با گردآوری و ارائه هدفمند آثار.

تلاش برای تحقق و توفیق اقتصاد بویانمایی و بازی های رایانه ای در کشور با نگاه حمایتی به تولید داخلی در سال اقتصاد مقاومتی.

ارتقا سطح دانش و توانایی های فنی و گسترش علم و تکنولوژی با طرح تکنیک ها و نگرش های تازه برای دستیابی به آثاری با سطح کیفی افزون تر. موضوعات جشنواره :

اقتصاد مقاومتی :

حمایت از کار و سرمایه ایرانی ، تجمیع سرمایه در خدمت کار واقعی یا تجمیع سرمایه در بانک برای پولسازی (با نگاهی به هنر کسب درآمد با سرمایه ی کم)، خودکفایی و قناعت پایه ی مقاومت مردم، کارگروهی، تعاونوا علی البر و تقوا، استخدام گرای و کارآفرینی ، کار صادق و کار کاذب (با نگاهی به سوداگری، دلالی و سود بی زحمت)، محصول بی کیفیت حاصل کم فروشی، کار بی کیفیت حاصل تنبلی و کم کاری ، رسانه های مدرن و اخلاق در کار ، تجمل گرایی، بلای جان معیشت مقاوم ، مصرف کالای خارجی، تنوع طلبی و تنوع گرایی در مصرف.

سبک زندگی ایرانی اسلامی:

توجه به فضایل اخلاقی و دینی در زندگی ، الگوهای اخلاقی و آرمانی ، حجاب و عفاف ، احترام به والدین ، انضباط اجتماعی ، حقوق شهروندی و سایر. انقلاب اسلامی :

بازخوانی وقایع انقلاب در دهه ۵۰ ، تبیین امامت و ولایت فقیه ، استکبار ستیزی ، جنایات آل سعود (با نگاه ویژه به مسئله یمن ، سوریه و فاجعه شهدای منا) و مقابله با تهدیدات نرم و سایر موضوعات مرتبط.

دفاع مقدس و مقاومت اسلامی :

معرفی شهدای ۸ سال دفاع مقدس ، مدافعان حرم و سایر موضوعات مرتبط با دفاع و مقاومت اسلامی.

بسیج :

فرهنگ بسیج ، کارکردهای بسیج در عرصه های مختلف اجتماعی و فرهنگی ، اردوهای جهادی ، بسیج اقشار مختلف (دانش آموزی ، دانشجویی و ...) ، راهیان نور و سایر موضوعات مرتبط. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تذکر: با توجه به موضوعی بودن جشنواره صرفاً آثاری که مطابق با یکی از موضوعات ذکر شده باشد پذیرفته خواهد شد.
بخش های جشنواره:

بخش اصلی:

(پویانمایی:

(بازی های رایانه ای و ویژه تلفن های همراه.

بخش جنبی:

(موشن گرافیک.

(نرم افزارهای ویژه تلفن های همراه

و ...

(اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران.

(رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک.

۱. پویانمایی:

ویژه ی تولید کنندگان آثار پویانمایی کوتاه، داستانی، سریالی و سینمایی در دو بخش که بخش اصلی رقابت بین مراکز هنرهای رقومی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی کشور می باشد. از هر کارگردان و تهیه کننده در این بخش حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

تنها آثاری که تولیدشان از سال ۱۳۹۲ به بعد باشند در این بخش پذیرفته خواهند شد.

متقاضیان می بایست ضمن ثبت نام در سایت جشنواره آثار خود را در قالب دو نسخه DVD با رعایت اصول حفظ حقوق تولید کننده و با کیفیت مناسب به دبیرخانه جشنواره ارسال نمایند.

آثار برگزیده در ایام برگزاری جشنواره در تالار اصلی به نمایش در خواهند آمد.

به بهترین پویانمایی، بهترین فیلمنامه و بهترین اثر از نگاه و تشخیص هیات داوران در دو بخش مستقل و اصلی با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی تقدیر به عمل خواهد آمد.

۲. بازی های رایانه ای:

این بخش به شکل رقابتی بین تولید کنندگان بازی های ویژه رایانه و تلفن همراه می باشد.

از هر تولید کننده حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان توسط شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

آثار راه یافته به بخش نهایی داوری در لیست حمایت های مرکز هنرهای رقومی بسیج نیز قرار خواهند گرفت.

تنها آثاری که از سال ۱۳۹۲ به بعد اقدام به تولید کرده باشند در این بخش پذیرفته می شوند.

به تشخیص هیات داوران به بهترین بازی نامه، بهترین بازی، بهترین طراحی هنری بازی و بهترین سند طراحی بازی (Game Design Document) با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی تقدیر خواهد شد.

موشن گرافیک:

این بخش به شکل رقابتی بین تولید کنندگان آثار موشن گرافیک در سبک های مختلف لوگو موشن / آرم استیشن / پوستر موشن / موشن تایپوگرافی / اسلاید موشن و در دو بخش اصلی که رقابت بین مراکز هنرهای رقومی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی است می باشد. از هر کارگردان و تهیه کننده حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

آثار راه یافته به بخش نهایی داوری در تالار اصلی جشنواره به اکران در خواهند آمد.

آثاری که از سال ۱۳۹۴ به بعد اقدام به تولید نموده باشند در این بخش پذیرفته می شوند.

به تشخیص هیات داوران آثار برگزیده این بخش در مراسم اختتامیه با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی مورد تقدیر قرار خواهد گرفت.

۴. نرم افزار ویژه تلفن همراه:

در این بخش صرفاً آثاری مورد ارزیابی قرار خواهند گرفت که در یکی از سامانه های معتبر توسعه نرم افزار تلفن همراه منتشر شده باشند.

از هر تولید کننده نرم افزار حداکثر دو اثر پس از ارزیابی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

آثاری که در محدوده زمانی تولید از سال ۱۳۹۴ به بعد باشند در این بخش پذیرفته می شوند.

به تشخیص هیات داوران اثر برگزیده این بخش در مراسم اختتامیه با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی مورد تقدیر قرار خواهد گرفت.

۵. اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران:

به منظور توجه به حوزه ی نمایش آثار پویانمایی ایرانی در ایام برگزاری جشنواره به مدت ۳ روز آثار منتخب شورای سیاست گذاری جشنواره به اکران در خواهد آمد.

در این بخش به بهترین اثر از دیدگاه مخاطبین لوح افتخار، تندیس و جایزه نقدی اهدا خواهد شد.

۶. رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک:

در این بخش دانشجویان و علاقمندان در قالب گروه های تولید کننده بازی های ویژه تلفن همراه پس از ثبت نام در سایت جشنواره، در ایام برگزاری جشنواره به مدت سه روز اقدام به تولید بازی ویژه تلفن همراه متناسب با موضوعات جشنواره می نمایند.

در پایان و به انتخاب هیات داوران به سه تیم برگزیده این بخش در آیین اختتامیه جشنواره لوح افتخار، تندیس و جایزه نقدی تعلق خواهد گرفت.

۷. کارگاه های آموزشی و نقد و بررسی آثار پویانمایی سینمای ایران: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری کارگاه های آموزشی و نقد و بررسی آثار پویانمایی سینمای ایران توسط استادان شناخته شده ی فنی و محتوایی این حوزه به منظور ارتقاء دانش علاقه مندان از دیگر بخشهای جشنواره است. فراخوان برگزاری و موضوعات و محل تشکیل کارگاه ها متعاقباً اعلام خواهد شد.

مدارک عمومی و اختصاصی هر بخش:

- فرم تکمیل شده تقاضای حضور در سامانه جشنواره .
- مجوز کتبی مالکیت آثار پویانمایی و بازی های رایانه ای (مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید کنندگان بازی های بزرگ).
- بخش مسابقه پویانمایی ، بازی های رایانه ای ، موشن گرافیک و نرم افزار:
- فیلم نامه و بازی نامه آثار پویانمایی و بازی های رایانه ای بصورت تایپ شده و نسخه PDF .
- دو نسخه DVD برای هر اثر از آثار پویانمایی ، بازی های رایانه ای ، موشن گرافیک و نرم افزار.
- مسابقه رویداد سه روزه تولید بازی
- ثبت نام در سامانه ویژه جشنواره.
- مقررات جشنواره :
- در این جشنواره صرفاً آثار هنرمندان ایرانی پذیرفته خواهد شد.
- هر گروه ، شرکت یا فرد تنها امکان شرکت در یک بخش جشنواره را خواهد داشت.
- ارسال کامل مدارک الزامی است و در صورت وجود نقص، تقاضای حضور در جشنواره ثبت نخواهد شد.
- مدارک ارسالی مسترد نخواهند شد.
- چنانچه مواردی در این فراخوان درج و پیش بینی نشده باشد موضوع از طریق استعلام علاقه مندان حضور در جشنواره و تصمیم ستادجشنواره اعلام و اجرا خواهد شد.

تقویم جشنواره :

مهلت ارسال آثار حداکثر تا تاریخ ۱۳ / ۱۰ / ۱۳۹۵

اعلام نتایج بررسی اولیه و آثار راه یافته به بخش نهایی ۲۵ / ۱۰ / ۱۳۹۵

افتتاحیه جشنواره ۲۸ / ۱۰ / ۱۳۹۵

آغاز بخش اکران جشنواره ۲۸ / ۱۰ / ۱۳۹۵ در همه سالن ها.

آغاز رویداد رقابتی بازی سازان ۲۸ / ۱۰ / ۱۳۹۵

آیین اختتامیه جشنواره ۱ / ۱۱ / ۱۳۹۵

جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در جشنواره به پایگاه اینترنتی www.festival.mhdb.ir مراجعه نمایید.

تلفن و فکس دبیرخانه : ۸۷۵۵۱۳۱۷ - ۰۲۱

آدرس دبیرخانه : تهران - خیابان کریم خان زند - خیابان ایرانشهر - خیابان برفروشان - ضلع جنوبی پارک هنرمندان - پلاک ۴ - دبیرخانه دائمی جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی.



ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵/۰۹/۱۵ - ۱۳۹۵/۰۹/۲۵)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی ها خواهد داشت.

به گزارش سایت خبری رازقی:

نشست خبری دبیر و مدیران ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صبح امروز دوشنبه ۱۵ آذرماه در محل سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

مثنی ایزدی دبیر این رویداد در ابتدا ضمن بازخوانی آماری دستاوردهای جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ دوره برگزاری، گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود.

ایزدی ادامه داد: دلیل اصلی ما برای این تغییر یکی نزدیک شدن به پایان سال برای ارزیابی کلیه تولیدات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای در طول سال است و دلیل دیگر که اهمیت بیشتری هم دارد، از دست ندادن بازار بهار و تابستان برای بازی سازانی است که آثارشان در جشنواره برگزیده می شود. برگزاری جشنواره در تابستان معمولاً باعث می شد شرکت های بازی ساز اصلی ترین زمان فروش و عرضه در بازار که همان بهار و تابستان است را از دست بدهند و این امکان با برگزاری جشنواره در زمستان در اختیار آن ها قرار خواهد گرفت.

جشنواره تهران، ملی است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه گفت: این رویداد به رغم نام گذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های رایانه ای بوده اما از این دوره قصد داریم این رویکرد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. به همین منظور هم با نمایندگان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارشاد در استان های مختلف وارد مذاکره شده ایم و قرار است این نمایندگی ها نقش بازوی اطلاع رسانی ما در استان های مختلف را برعهده داشته باشند.

وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و نمایندگی خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنیم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم.

ایزدی در ادامه به تشریح بخش های اصلی جشنواره ششم پرداخت و گفت: بخش اصلی جشنواره ششم مانند دوره چهارم و پنجم با معیار ژانربندی بازی ها طبق استانداردهای جهانی پذیرای آثار خواهد بود. این سبببندی برای رقابت بازی ها در ژانرهای اصلی باعث می شود بازی سازان روی چند ژانر عامه پسند متمرکز نمانند و در حوزه های دیگر هم دست به تولید بزنند.

وی ادامه داد: در بخش های دیگر دستاوردهای فنی، هنری و داستانی در بازی های مختلف مورد ارزیابی قرار می گیرد و برگزیدگان هر بخش با نظر هیأت داوران انتخاب خواهد شد.

ایزدی سومین بخش جشنواره را هم انتخاب «بهترین بازی نامه» عنوان کرد و گفت: در این بخش بازی نامه هایی مورد داوری قرار می گیرند که هنوز به بازی تبدیل نشده اند و از این نظر با آن ها به مانند یک متن ادبی برخورد خواهد شد. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه به چهارمین بخش که به نوعی بخش تازه جشنواره محسوب می شود اشاره کرد و گفت: در این بخش نگاه ویژه تری به کارکرد و محتوای فرهنگی بازی ها خواهیم داشت و بهترین بازی با محتوای فرهنگی برگزیده خواهد شد.

ملاک های انتخاب بهترین بازی با محتوای فرهنگی

هادی اسکندری مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم.

وی افزود: برای اهدا جایزه در این بخش هم محور خاصی معین نشده اما محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شمار سال تعیین شده است.

اسکندری ملاک داوری آثار در این محورها را هم اینگونه تشریح کرد: تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارائه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مديوم های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داوری در این بخش است.

مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جایزه بخش «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» را یک غزال زرین به همراه جایزه نقدی عنوان کرد.

در ادامه نشست دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تشریح جوایز این رویداد پرداخت و توجه به جوایز عملیاتی در راستای حمایت از عرضه بازی ها در کنار جوایز مالی را از رویکردهای اصلی این دوره از جشنواره عنوان کرد.

ایزدی در ادامه به ترکیب داخلی و خارجی داوران هم اشاره کرد و گفت: از برگزاری شورایی نشست های داوری به شدت پرهیز کرده ایم و سیستم داوری را بر اساس مدل امتیازدهی طراحی کرده ایم تا شائبه ای درباره روند داوری آثار وجود نداشته باشد.

وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرایند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری ها نهایی می شود و آئین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.



ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری دبیر بخش فرهنگی جشنواره با حضور اصحاب رسانه روز دوشنبه ۱۵ آذر ماه برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی ابتدا به ارائه آمارهایی از دوره های گذشته پرداخت و گفت: ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت که این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند.

پس از ارائه آمار، دبیر ششمین دوره این جشنواره از تغییر زمان برگزاری این همایش بزرگ بازی های رایانه ای سخن گفت و تشریح کرد: مهمترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد آن هستیم تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار است در ۵ اسفند ماه برگزار شود. دو دلیل کلیدی برای تغییر زمان برگزاری جشنواره و بیرون آمدن از آن حال و هوای تابستانی و ورود به فضایی زمستانی وجود دارد. اول آن که ما می خواهیم مانند تمامی جشنواره های بزرگ جهانی دیگر که مجموع تولیدات یک سال را جمع آوری می کنند، تمامی آثار توسعه یافته را گردآوری کنیم و در نهایت بهترین بازی سال را از میان آن ها انتخاب کنیم. اما دلیل دوم که بسیار مهم تر نیز هست آن است که وقتی ما جشنواره را در تابستان برگزار می کنیم، فرصت فروش بازی ها را در بهار و تابستان از بازی سازان می گیریم و همه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می دانیم که این دو فصل زمان مناسبی برای فروش بازی های رایانه ای است. اگر ما جشنواره را در شهریور برگزار کنیم، مطمئناً بازی برای تابستان آماده قرار گرفتن در بازار نخواهد بود و بازی سازان مجبور می شوند آثار خود را در فضای سرد پاییز-زمستانی عرضه کنند. اگر اختتامیه جشنواره در پنجم اسفند برگزار شود، فرصت عرضه این آثار به بازار در بهار و تابستان فراهم خواهد شد.

متین ایزدی درباره ملی شدن جشنواره نیز سخن به میان آورد و درباره سیاست های جشنواره ششم برای بزرگ تر شدن این همایش ملی صحبت کرد. وی ادامه داد: جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با آنکه نام تهران را به دنبال خود می کشد همیشه جشنواره ای ملی بوده و همواره از تمامی شهرستان ها، ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره را شاهد بوده ایم. با این حال امسال روی این موضوع بیشتر تمرکز کرده ایم و می خواهیم آن را در ابعاد بزرگتری گسترش دهیم. چند اقدام عملیاتی برای این موضوع انجام شده است؛ به همین منظور با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آن ها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آن ها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.

ایزدی در ادامه به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: ما در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن بر اساس ژانر بندی خواهد بود. هشت ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. تمامی توضیحات لازم در مورد هر یک از این ژانرها در فراخوان ذکر شده و می توانید با مراجعه به سایت رسمی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به این اطلاعات دسترسی پیدا کنید. منطق دسته بندی آثار در ژانر های مختلف باعث می شود تا توسعه دهندگان در سبک های بیشتری به بازی سازی بپردازند تا سبدهایچکدام از ژانر خالی نماند.

وی ادامه داد: بخش فرعی نیز مربوط به بخش دستاوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود.

او همچنین افزود: بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش بازی نامه اختصاص یافته است. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید با آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند نیز همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی نیز همچنان آزاد است. جذابیت داستان ملاک اصلی داوری این آثار خواهد بود.

معرفی بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره توسط هادی اسکندری دبیر فرهنگی جشنواره انجام شد. او در مورد این بخش گفت: نگاه فرهنگی در تمامی دوره های جشنواره حضور داشته است. اما همیشه جهت گیری خاصی برای آن ها وجود داشته است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

متین ایزدی در ادامه به معرفی روند داوری آثار پرداخت و تشریح کرد: همانند سال گذشته داورانی که امسال ما را در جشنواره ششم همراهی می کنند داورانی بین المللی و داخلی خواهند بود و ترکیبی از داوران داخلی و خارجی در جشنواره امسال حضور خواهند داشت. همانند دوره پنجم سیستم امتیازدهی برای آثار در جشنواره امسال نیز اعمال خواهد شد و از شورایی برگزار کردن سیستم داوری پرهیز می کنیم. چرا که این سیستم امتیاز دهی بهبود یافته ملی دو دوره گذشته باعث شفافیت داوری های جشنواره شده است و می خواهیم این روش را در جشنواره ششم به صورت دقیق تر ادامه دهیم.

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه می توانند از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir به ارسال آثار خود بپردازند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن تا اول اسفند ماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. اختتامیه نیز همانند دو دوره گذشته در ۵ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



رسالت

در نشست خبری تشریح شد؛ جزئیات ششمین جشن بازی های رایانه ای تهران

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ششمین دوره برگزاری، توجه ویژه ای به محتوا و کارکرد فرهنگی بازی ها خواهد داشت. به گزارش خبرنگار مهر، متین ایزدی دبیر این رویداد گفت: مهمترین تغییر دوره ششم این رویداد به نسبت دوره های قبل تغییر زمان برگزاری است. جشنواره تهران در دوره های گذشته غالباً برگزاری تابستانی را تجربه کرده و این برای اولین بار است که جشن اختتامیه این رویداد در اسفندماه برگزار می شود. وی افزود: تا کنون ۲۵ استان اعلام آمادگی کرده اند برای همراهی و نمایندگی خود را هم به ما معرفی کرده اند. مذاکره با استان های دیگر هم ادامه دارد و احساس می کنم با این رویکرد امسال از نظر کمی با ورودی آثار بیشتری مواجه باشیم. وی در پایان با اشاره به زمان بندی برگزاری ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به دبیرخانه را تا ۱۵ دی اعلام و گفت: فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند داوری ها نهایی می شود و آیین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.

کاهش درد اندام به وسیله بازی رایانه ای

یک پژوهش جدید از دانشگاه صنعتی چالمرز در سوئد نشان می دهد افرادی که دچار قطع عضو شده اند با استفاده از بازی های رایانه ای می توانند از درد اندام های خیالی رهایی یابند. به گزارش «ایسنا» به نقل از دیجیتال ترندز، برای مثال یک فردی که دچار قطع عضو از ناحیه دست شده با استفاده از یک بازوی مجازی روی صفحه نمایش می تواند درد اندام خیالی خود را کاهش دهد.

اندام خیالی (Phantom limb) به احساسی گفته می شود که اندام قطع شده یا جدا شده (یا حتی یک عضو مثل آپاندیس) همچنان به بدن متصل است و به شکل سابق قابل استفاده است. تقریباً ۶۰ تا ۸۰ درصد افرادی که دچار قطع عضو شده اند، اندام خیالی را حس می کنند و اکثریت آنها این حس را دردناک می دانند. به گفته محققان این پژوهش، این راه جدید می تواند راه حلی برای این مشکل مداوم باشد.

این پژوهش که روی ۱۴ بیمار انجام شد با موفقیت توانست درد این بیماران را تا ۵۰ درصد کاهش دهد. این بیماران به وسیله فناوری واقعیت مجازی از اندام از دست رفته خود استفاده کردند و با این کار احساس وجود آن اندام در آنها تنای و زنده و در نهایت منجر به کاهش درد آنها شد. در طول این بازی آنها با استفاده از اندام مجازی خود به راندن یک ماشین مسابقه ای مشغول شدند و به این صورت از اندام قطع شده خود به صورت مجازی استفاده کردند.

x

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز به کار کرد

صبح امروز، اولین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری، دبیر بخش فرهنگی جشنواره برگزار شد.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ابتدای سخنان خود به ارائه آماری مربوط به دوره های پیشین پرداخت و گفت که در ۵ دوره قبلی، مجموعاً ۵۴۱ اثر به دبیرخانه ارسال شده که که بیشترین آمار ارسالی به دوره پنجم، با ۱۲۷ اثر تعلق دارد. ضمناً طی این رویدادها، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ۶۵ داور مختلف همکاری داشته است که در نوع خود رقم تحسین برانگیزی به شمار می رود.

مضاف بر این، طی جشنواره های پیشین، ۲۸۷ بازی ساز و توسعه دهنده در این رویدادها مشارکت داشته اند که به گفته ایزدی، بیش از نیمی از جمعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند.

یکی از مسائلی که همواره مورد انتقاد قرار می گرفت، برگزاری جشنواره های بازی های رایانه ای تهران در فصل تابستان بود. اما حالا به نظر می رسد که بنیاد رویکرد خود را در قبال تاریخ برگزاری ششمین دوره را تغییر داده و برنامه دارد جشنواره امسال را در حال و هوایی زمستانی برگزار کند.

ایزدی برای اتخاذ این تصمیم، دو دلیل ارائه کرده. وی می گوید که پیش از هر چیز، لازم است در جشنواره بازی های رایانه ای تهران - مثل هر مراسم اهدای جوایز بزرگ دیگری - تمام آثار و بازی های ویدیویی توسعه یافته طی سال شمسی گردآوری شده و بهترین عناوین سال از میان آنها انتخاب گردند. علاوه بر این، ایزدی شرح می دهد که برگزاری چنین رویدادهایی در تابستان، فرصت فروش بازی ها طی نیمه نخست سال را از بازی سازان می گیرد.

متین ایزدی: دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

در همین راستا، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روز پنجم اسفندماه سال جاری برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از فرصت شش ماهه پیش رو، که فصل تعطیلی مدارس هم به شمار می رود، استفاده بهتری داشته باشند.

متین ایزدی در ادامه سخنان خود افزود که یکی از مهم ترین اقدامات در قبال جشنواره امسال، گسترش هرچه بیشتر آن در ابعاد ملی است. البته طی سال های گذشته، بسیاری از آثار ارسالی به دبیرخانه، به شهرستان های گوناگون تعلق داشته اند، اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد ضمن برقراری ارتباط با مراکز ارشاد تمام استان ها، اطلاع رسانی جشنواره در تمام استان ها را بیش از پیش پیچیده بخشد.

گفتنی است که تا به امروز، دبیران جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۳۱ مرکز ارشاد در در استان های مختلف تماس حاصل کرده و سعی دارد به طور متمرکز، به همکاری با تمام آنها بپردازند. ایزدی اعتقاد دارد که با توجه به ارتباط نزدیک مراکز ارشاد استان ها با بازی سازان، احتمالاً طی جشنواره امسال شاهد ارسال بیشترین میزان آثار در میان تمام ادوار خواهیم بود.

یکی از نکات مهم جشنواره امسال، میزبانی است که برای اهدای جوایز به بازی های ویدیویی در نظر گرفته شده است. به گفته ایزدی، هشت ژانر اصلی که با استانداردهای بازی سازی و مراسم های اهدای جوایز بزرگ سازگاری دارند برای حضور در بخش اصلی انتخاب شده اند و تمام آثار ارسالی، در میان آنها دسته بندی می شوند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به این که بسیاری از بازی های ایرانی، تنها از ژانرهای خاص و عامه پسند پیروی می کنند، می گوید دسته بندی براساس سبک در جشنواره سبب خواهد شد تا توسعه دهندگان یا سبدهای خالی و ظرفیت های بازار گیم ایران بیشتر آشنا شده و در صدد پر کردن این حفره ها بآیند.

هادی اسکندری: دبیر فرهنگی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

وی در ادامه نیز افزود که بخش جوایز فرعی، شامل دستاوردهای مختلف مانند بهترین دستاورد هنری و بهترین دستاورد داستان، همچنان به قوت خود باقی خواهند بود و در بخش سوم نیز نگاهی ویژه به بازی نامه ها انداخته می شود.

در مقام توضیح باید گفت که بخش بازی نامه، به داستان هایی ارتباط دارد که از پتانسیل لازم برای جای گرفتن در یک بازی برخوردار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هستند و لازم است به آن‌ها همچون یک متن هنری نگاه شود. طلیق روال سال‌های گذشته، داوری این بخش برعهده چهره‌های ادبی و سینمایی خواهد بود و بهترین اثر براساس میزان جذابیت انتخاب می‌گردد.

پس از پایان سخنان متین ایزدی، هادی اسکندری به عنوان دبیر فرهنگی جشنواره، به صحبت درباره ابعاد فرهنگی ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران پرداخت. اسکندری می‌گوید در تمام دوره‌های جشنواره، نگاه فرهنگی به بازی‌های ویدیویی وجود داشته، ولی همواره با جهت‌گیری‌های خاصی همراه بوده است.

اما در ششمین دوره جشنواره، می‌توانیم منتظر اضافه شدن جایزه‌ای تحت عنوان «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» باشیم که به تصویر کشیده شدن هرچه بیشتر کارکرد فرهنگی بازی‌ها منجر می‌گردد. با توجه به سخنان وی، بازی‌هایی از شایستگی بیشتری برای دریافت این جایزه بهره‌مند خواهند بود که بهترین کارکرد را برای ارتقای فرهنگ ایران اسلامی داشته باشند یا برخی از هنجارها و ناهنجاری‌ها را مورد تبیین یا انتقاد قرار دهند.

با پایان یافتن سخنان دبیر فرهنگی جشنواره، متین ایزدی به صحبت درباره جوایز ششمین دوره پرداخت و گفت که همچون پارسال، می‌توان منتظر اهدای جوایز نقدی و عملیاتی به بازی‌سازان بود. منظور از جوایز عملیاتی، فعالیت‌هایی است که می‌تواند به شناخته شدن هرچه بیشتر تیم‌های بازی‌سازی و عناوین آنها منجر گردد که از جمله آنها می‌توان به تبلیغات در سطح شهر یا قرارداد با نشریات خاص برای معرفی بازی‌ها اشاره کرد.

غزال زرین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

ایزدی می‌گوید که با توجه به استقبال گسترده بازی‌سازان از این جوایز عملیاتی، امسال نیز شاهد استفاده از آنها خواهیم بود و در همین راستا، تفاهمی با وب‌سایت آپارات به دست آمده تا بخشی اختصاصی در اختیار ویدیوهای این بازی‌ها قرار گیرد؛ امری که به زعم ایزدی، نتیجه به مراتب بهتری نسبت به معرفی بازی در کانال‌های کوچک تلگرامی خواهد داشت.

وی در ادامه تأکید می‌کند که چنین جوایزی، از قابلیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای تسهیل امر آشنایی مردم با بازی‌های ایرانی سواست و گذشته از آنها، گماکان می‌توان منتظر حمایت بنیاد برای حضور در جشنواره‌ها و نمایشگاه‌های بین‌المللی بود.

همان‌طور که احتمالاً از پیش در جریان هستید، دامنه داوری طی جشنواره سال گذشته بسیار گسترده بود و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جمعی از داوران ایرانی و خارجی را گرد یکدیگر آورده بود تا بررسی آثار به بهترین شکل صورت گیرد. این سبک داوری، قرار است امسال هم در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران مورد استفاده قرار گیرد که مطمئناً باعث بهبود همه‌جانبه بازی‌ها و به تبع آن، انتخاب شایسته‌ترین عناوین منجر می‌گردد.

درست مثل دوره پنجم، فرآیند داوری ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران براساس سیستم امتیازدهی دنبال می‌شود و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک بار دیگر در تلاش بوده تا از شورایی کردن امر داوری پرهیز کند. ایزدی اعتقاد دارد که سیستم ارتقا یافته امتیازدهی، سبب می‌شود تا شفافیت بیشتری وجود داشته باشد و حتی نمایندگان بازی‌سازان می‌توانند جلسات داوری را از نزدیک دنبال کنند تا بهترین آثار به دور از هرگونه جهت‌دهی خاصی انتخاب گردند.

مراسم اختتامیه جشنواره امسال، قرار است یک بار دیگر در مرکز همایش‌های برج میلاد تهران برگزار شود و طی این مراسم چهار ساعته، می‌توانیم منتظر روپن‌آیدی مشابه مراسم‌های اهدای جوایز بین‌المللی باشیم که نه تنها بهترین‌های سال در آن انتخاب می‌شوند، بلکه محتوای قابل‌قبولی نیز برای گیم‌رها تدارک دیده شده تا پیش از پیش با دستاوردهای صنعت بازی ایران آشنا شوند.

در نهایت باید افزود که بازی‌سازان از امروز، پانزدهم آذرماه الی پانزدهم دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت جشنواره برای دبیرخانه ارسال نمایند. پس از این، دسته‌بندی آثار از ۱۵ الی ۲۵ دی ماه صورت می‌گیرد و تا اول اسفند، روند داوری به پایان خواهد رسید.

همان‌طور که در ابتدای مطلب بیان شد، اختتامیه جشنواره در روز پنجم اسفندماه امسال برگزار می‌گردد و به گفته ایزدی، دیگر امسال شاهد ناهماهنگی‌هایی که سبب شد مراسم پارسال تا نیمه شب ادامه یافته و شکلی خسته‌کننده به خود بگیرد نخواهیم بود.



مصاحبه پژوهشی: مزایا و معایب بازی‌های رایانه‌ای اکشن برای کودکان و نوجوانان (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱/۱۶)

بر اساس آمار دایرکت (در سال ۹۴)، ۲۳ میلیون گیم‌ر داریم که ۶/۱۸ میلیون بازیکن ژانر اکشن (action) بوده‌اند. از ۲۳ میلیون گیم‌ر، ۲۴ درصد نوجوانان، ۲۶ درصد کودکان، ۱۱ درصد میانسالان و ۱ درصد افراد پیر بوده‌اند.

پژوهش خبری صدا و سیما: بازی‌های اکشن (Action Game) سبکی از بازی‌های ویدیویی است که یک رویداد یا موقعیت دنیای واقعی در آن متصور است. روش اصلی پیشروی در این نوع بازی‌ها از طریق حرکاتی همچون زد و خورد (با سلاح‌های سرد و گرم یا مشت و لگد) یا تعقیب و گریز است. از ویژگی‌های این نوع بازی‌های هیجان‌انگیز "دویدن و جست‌وجی، ورود به مکان‌های ناشناخته، کشف رموز و اسرار، زد و خورد" است که در بین کودکان و نوجوانان نیز طرفداران زیادی دارد. با توجه به اینکه هر نوع بازی می‌تواند تأثیرات مثبت و منفی بر بازیکنان داشته باشد، در این نشست به دنبال بررسی بازی‌های اکشن به لحاظ چالش‌ها و فرصت‌های آن برای کودکان و نوجوانان هستیم و در پایان نشست می‌خواهیم به خانواده‌ها در این خصوص توصیه‌هایی داشته باشیم. در مصاحبه پژوهشی با آقای مهندس مرتضی جمشیدی و خانم فرزانه شریفی پژوهشگران بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، به دنبال آن بودیم که ضمن شناسایی نقاط قوت و ضعف این بازی‌ها، نحوه مواجهه کودکان و نوجوانان با این نوع بازی‌ها را بررسی کنیم.

سوالات پژوهش و پاسخ‌های کارشناسان

۱- بازی‌های اکشن (Action Game) چه نوع بازی‌هایی است. وجه تمایز اصلی این بازی با سایر بازی‌های دیجیتالی چیست؟

سه ویژگی سرعت، فشار زمانی و مهارت‌های فیزیکی ویژگی‌های اصلی بازی اکشن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خانم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال و دانشجوی دکتری ارتباطات: بازی های ژانر اکشن از سه بعد از ژانرهای دیگر متمایز است. ۱- از جنبه سرعت (speed) ۲- از جنبه فشار زمانی (Time pressure) ۳- از جنبه مهارت های فیزیکی. در بازی اکشن بازیکن در یک بازه زمانی (۴۰ ثانیه یا یک دقیقه) باید یک اکت [۱] و عملکرد خاصی را داشته باشد. مهارت های فیزیکی شامل هماهنگی چشم دست و مغز است که در آن کاربر باید از مهارت بر خوردار باشد تا بازی را ببرد و امتیاز لازم را کسب کند. هماهنگی سه گانه باعث می شود تا کاربر اکت خاصی را انجام دهد. مثلا در پرشی سکه ای را بدست آورد و وارد پلت دیگری شود.

اکت محور بودن بازی اکشن

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: بازی اکشن act محور است. یعنی حرکت هایی که کاراکتر یا اواتار انجام می دهد اکت محور است که حین این فعالیت بر خوردار ایجاد می شود.

۲- تقسیم بندی بازی های اکشن چگونه صورت می گیرد؟

فرلوانی بازی های اکشن مثبت در مقایسه با بازی های اکشن خشونت محور

خانم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال و آقای مهندس جمشیدی: بر اساس دسته بندی بین المللی (رولینگ و آدامز) ما شش گروه بازی اکشن داریم. که ۲ دسته آن خشونت و خوتریزی دارد. عبارتند از بازی های اول شخص و سوم شخص که در انواع بازی های شوتر دسته بندی می شود. اما ۴ دسته دیگر حرکات مثبتی و موثری در آن اتفاق می افتد.

انواع بازی های اکشن

۱- معمای سریع (Fast puzzle) مانند اینکه چگونه گویی را جابجا کنید.

۲- پرش از سکو (Plat Form) مانند بازی خاله قزی از سکویی به سکویی پریدن. بازی خاله قزی که یک سال و نیم از ارائه آن می گذرد؛ تلفیقی از بازی های اکشن با بازی های سنتی است.

۳- موزیک گیم ها (music game) در این نوع بازی ها آهنگ خاص و movement انجام می شود.

۴- بازی های اول شخص (۲) (قهرمان): مانند بازی شوتر، بر اساس آمار ۲۰۱۵ گلوبال از ۴۷ درصد بازیکنان دنیا، ۲۲ درصد آنها ژانر اکشن را بازی می کنند. ساب ژانر شوتر [۳] پر طرفدارترین ساب ژانر اکشن action است. که جزء اولین بازی ها و پرفروش ترین بازی ها بوده اند. بازی های اکشن وابسته به قهرمان هستند. در تک نفره (FPS) داستان محور است و تعریف داستان از طریق فضا سازی است. در (FPS) تک نفره روند خطی و شروع و پایان مشخصی دارد. اما در FPS چند نفره داستان خیلی عامل جذابیت نیست و اهمیتی ندارد. در اول شخص First person، قهرمان یا اواتار از سوی بازیکن «من» دیده می شود. اما در سوم شخص Third person سوم شخص یا اواتار لو دیده می شود.

ویژگی های عمومی (اول شخص) FPS

الف - دگورسازی بر اساس تشابه. (مثل بشکه های مواد منفجره، صندوق ها، هواکش، دکل ها و ...)

- شروع با سلاح سبک (چاقو، مشت زدن و ...) و یا سلاح گرم معمولی (کلت و ...) و با پیشرفت در بازی صاحب سلاح پیشرفته ترمی شود. پس کسب سلاح جدید یک انگیزاننده برای بازی است.

- فشردن دکمه ها و بکارگیری اهرم ها به کمک کلید یا ... برای طی کردن بازی یا رفتن به مرحله بعد و ...

- کسب عناصر افزایش قدرت در بازی (قابلیت های فانتزی: پوشش بلند، جو سلاح های سرعت بالا و ...)

- دشمن اصلی آخر مرحله (غول آخر)

۵- بازی سوم شخص [۴]: قهرمان داستان در اول شخص را بازیکن به عنوان «من» می شناسد و قهرمان داستان در سوم شخص را بازیکن به عنوان «لو» می شناسد. فاصله بین بازی کننده و شخصیت اصلی بازی در اول شخص کمتر از سوم شخص است.

۶- بازی های اکشن ماجراجویانه [۵]: بازی های ماجراجویانه بیشتر از همه چیز روی داستان و مماترکز دارند. باید برای رسیدن به هدف از میان موانع ریز و درشت عبور کند. نقاط قوت بازی های ماجراجویی داستان و گرافیک است.

تصویر ۱- انواع بازی های اکشن

بازی های اکشن پایان باز [۶] و پایان بسته [۷]

خانم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال: برخی بازی های اکشن پایان باز هستند که انتها ندارند، مثلا در برخی بازی ها سکه جمع کردن پایانی ندارد. اما برخی دارای مراحل است. مشخصه اصلی در این بازی ها مبارزه است. در این بازی ها بازیکن حین بازی باید معمایی را حل کند.

و جوه تمایز بازی های اکشن اول شخص و سوم شخص

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: این بازی ها به لحاظ ۴ ویژگی «حرکت دوربین، زاویه دوربین، گرافیک، رابط کاربری و هدف اصلی بازی» متفاوت است.

۳- چرایی استقبال زیاد کودکان و نوجوانان از این بازی ها چیست؟

بازی اکشن محبوب ترین بازی برای گیمرهای ایرانی

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: بر اساس آمار دایرکت (در سال ۹۴) ۲۳ میلیون گیمر داریم که ۱۸/۶ میلیون بازیکن ژانر اکشن (action) بوده اند. از ۲۳ میلیون گیمر، ۲۴ درصد نوجوانان، ۲۶ درصد کودکان، ۱۱ درصد میانسالان و ۱ درصد افراد پیر بوده اند.

لذت و سرگرمی دو هدف اصلی بازیکنان اکشن

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: بر اساس گزارش دایرکت، هدف اول در بازی ۲۳ میلیون گیمر این بوده است که از بازی لذت می ببریم. هدف دوم سرگرمی بوده است. بازی هایی همچون کاتر و ماشین بازی بیشترین اقبال را در بین دانش آموزان داشته است.

۴- مزایا و معایب این بازی ها چیست؟ بازی اکشن چه کارکردهایی را در دنیای واقعی می تواند داشته باشد؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مزایای بازی های اکشن

ایجاد رفتار جامعه پسند

خاتم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال: برخی محققان معتقدند بازی های اکشن رفتارهای جامعه پسند در بازیکنان ایجاد می کند و باعث رفتارهای مورد پسند و حمایت های اجتماعی و ارتباط گیری های خیلی خوب می شود.

تقویت توانایی تشخیص هدف

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: بازی های اکشن تصمیم گیری ادراکی را بهبود می دهد یا توانایی تشخیص انتخاب هدف را تقویت می کند. توانایی غلبه بر مسائلی که حواس و توجه آدم را پرت می کند، افزایش می دهد یا اینکه چقدر در زمانی که گیج و حواس پرت می شویم و هستیم می توانیم بر یک هدف تمرکز کنیم.

افزایش سرعت پردازش و پاسخگویی

سرعت پردازش را زیاد می کند و اینکه چقدر سریع به یک هدف پاسخ داده می شود.

ارتقاء توانایی یادآوری اطلاعات بصری

توانایی یادآوری اطلاعات بصری ارائه شده را ارتقا می دهد.

ارتقاء توانایی انجام چند فعالیت بطور همزمان

توانایی انجام چند کار و سوئیچ کردن سریع بین دو کار را ارتقا می دهد.

تامین مهارت های موردنیاز برای زندگی واقعی

به نظر می رسد بازی های سبک اکشن گستره وسیع تری برای یادگیری مهارت هایی که مورد نیاز زندگی واقعی است را تامین می کند. یادگیری مهارت های جدید در افرادی که بازی های اکشن انجام می دهند نسبت به افرادی که بازی های غیر اکشن بازی می کردند سریعتر است.

بازی های اکشن ارتقاء دهنده مهارت های فکری شناختی کاربران

بازی های ژانر اکشن بخاطر مهارت های فیزیکی، موجب می شوند مهارت های فکری شناختی کاربران ارتقاء یابند.

بهبود پردازش مغزی و عملکرد شناختی

محققان اثرات مثبت بازی اکشن کال آف دیوتی را بیشتر از آثار منفی آن دانسته اند. محققان بهبود پردازش مغزی و عملکرد شناختی و مساله عکس العمل سریع را از مزایای بازی های اکشن برمی شمارند و معتقدند بازی کال آف دیوتی یادگیری منفی ایجاد نکرده است. برای مثال ایده تجارت خواهر ۴ ساله توسط برادر ۱۲ ساله از بازی کال آف دیوتی گرفته شده بود. بنابراین یادگیری از بازی های اکشن بسیار زیاد است. بازی های اکشن مهارت های اجرایی را ایجاد می کند.

تقویت قدرت هدف گیری

تقویت قدرت هدف گیری در بازی های اول شخص (FPS) بیش از (tps) است.

عنصر همکاری در بازی های اکشن

در بازی های اکشن اول شخص (co-op) مانند بازی halo همکاری وجود دارد. در بازی اکشن اول شخص (کاتر) شدت آتش یک نفر در نبرد، پیشروی را برای دیگران امکان پذیر می سازد.

اکثر بازی های اکشن برای افزایش مهارت

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: تنها بخشی از بازی های اکشن خشونت آمیز است اما خیلی از آنها اکت هایی برای افزایش مهارت دست و موز است. بازی اکشن لزوماً بز بزن و خشونت آمیز نیست.

تصویر ۲- مهم ترین مزایای بازی های اکشن

معایب بازی های اکشن

کاهش ارتباط اجتماعی و خشونت در ژانرهای شوتر و فایتنینگ

خاتم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال: برخی از محققان معتقدند بازی اکشن باعث کاهش ارتباط اجتماعی می شود و بخاطر خشونت های مکرر زیر ژانرهای شوتر و فایتنینگ اثرات منفی تری را دارند.

حساسیت زدایی نسبت به دیدن صحنه های خشونت در بازی اکشن شوتر و فایتنینگ

بعد از انجام بازی های دیجیتال در طول یک روز اگر فرد در معرض زیاد بازی های اکشن قرار گرفته باشد، می تواند در معرض حساسیت زدایی نسبت به دیدن خشونت قرار گیرد. یعنی اگر در محیط واقعی خشونت ... را دید، برای او حساسیت زدایی می شود. این بارزترین اثر بازی اکشن بر فرد است.

هم ذات پنداری در بازی های اول شخص (FPS) بیش از سوم شخص (TPS)

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: هم ذات پنداری در بازی های اول شخص (FPS) بیش از سوم شخص (TPS) است چرا که بازیکن احساس می کند خودش دارد تیراندازی می کند اما در سوم شخص قهرمان بازی بیشتر قابل پرداخت شدن تصویری است.

تاثیرگذاری بیشتر کاراکتر اول شخص در بازهای اکشن خشن

خاتم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال: انیمیشن، مدل و جزئیات ژانر اول شخص [۸] که فقط یک دست و سلاح مشخص است از لحاظ تاثیرگذاری در خشونت برای بازیکن بیشتر است در صورتی که در ژانر سوم شخص [۹] هم برخورد پذیری فیزیکی با محیط وجود دارد، اما این تاثیر خشونت کمتر است.

تصویر ۳- مهم ترین معایب بازی های اکشن

۵- چه بازی های اکشنی در ایران تولید شده است که مورد استقبال قرار گرفته است؟

بازی های اکشن موتوری مورد اقبال ژاپنی ها

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: ژاپنی ها به بازی موتوری خیلی توجه کرده اند. ویژگی لهجه عامیانه و استفاده از تهران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قدیم باعث شده بود که این بازی جالب توجه باشد.

بازی های پرفروش اکشن ایرانی کلاه قرمزی و خروس جنگی

بازی کلاه قرمزی و رویای شکلاتی جزء ۱۰ بازی پرفروش ایرانی و یکی از مزیت های رقابتی است. بازی خروس جنگی از بازی های پرفروش است که روی google play موجود است.

بازی ایرانی دوران افتخار

بازی دوران افتخار روایتگر خاطرات رزمندگان اسلام در دو عملیات بیت المقدس و مرصاد است که به همت جوانان متخصص ایران اسلامی تولید شده است. این بازی در سومین نمایشگاه بازی های رایانه ای معرفی شد و مورد استقبال بازدید کنندگان قرار گرفت. این بازی شامل ۶ مرحله و در سبک اول شخص اکشن با کیفیتی بالا در حوزه دفاع مقدس با هدف آشنایی نسل جوان و نوجوان با مفاهیم و ارزش های والای دفاع مقدس تولید شده است.

۶- چه توصیه هایی می توان به خانواده ها در خصوص بازی های اکشن داشت؟ چه اقداماتی باید برای استفاده ایمن کاربران (کودکان و نوجوانان) از بازی ها اکشن صورت داده است؟

ضرورت سواد رسانه ای برای بازی های دیجیتال

خاتم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال: با توجه به اینکه بازی های دیجیتال یکی از انواع رسانه های نوین می باشد، سواد بازی نیز در ذیل سواد رسانه ای تعریف می شود. سواد رسانه ای عبارتست از رژیم مصرف رسانه ای که به واسطه آن مخاطب از توانایی درک و تحلیل محتوای رسانه ها برخوردار می شود. به عبارتی توانایی ذهنی مخاطب در برخوردی عاقلانه و منطقی که ناشی از آگاهی او از قالب و محتوای رسانه می باشد را می توان در زمره تعاریف سواد رسانه قلمداد نمود. طبق گزارش مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های دیجیتال تهران (دایرک)، بازیهای دیجیتال در سراسر کشور دو میلیون بازیکن دارد که در طول روز به طور متوسط ۷۹ دقیقه بازی می کنند. از این رو نحوه مواجه بازیکنان و خانواده آنها با مقوله بازی های دیجیتال و نگرش های آنها در مرحله خرید و مصرف این رسانه تمامی بسیار مهم است.

سواد بازی و چرخه بازی آگاهی

مهندس جمشیدی، کارشناس بازی های دیجیتال: همانطور که مطرح گردید مصرف بازی های دیجیتال در کشور در میان نوجوانان و جوانان لزوم پرداختن به مقوله سواد بازی را در ابعاد مختلفی مطرح می نماید. از طرفی دیگر تفاوت رسانه بازی با سایر رسانه هاست که در حقیقت از نحوه گزینش انواع بازی ها تا نحوه اجرای آنها و پیام های مستقیم و غیر مستقیمی که از این رسانه ها به بازیکنان منتقل می شود همه را می توان در مقوله سواد بازی به نوعی دخیل دانست. چهار دسته از انواع مواجهه خانواده ها با بازی های دیجیتال [۱۰]

خاتم شریفی، کارشناس بازی های دیجیتال: مواجهه والدین با بازی های دیجیتال را به چهار دسته تقسیم نموده اند.

والدین کنجکاو که قصد دارند در خصوص بازی های دیجیتال اطلاعات بیشتر کسب کنند.

والدینی که خودشان هم بازی می کنند ولی تاکنون به اثرات بازی بر فرزندانشان اندیشه نکرده اند و در پی دانستند جنبه های جدی بازی کردن هستند.

والدینی که نگران هستند و فکر می کنند فرزندشان بیش از حد به بازی وابسته شده است.

والدینی که سردرگم هستند و با توجه به اینکه فرزندانشان وقت زیادی صرف بازی می کنند با این قضیه مشکلی ندارند ولی تمایل به دانستن علت شیفتگی فرزندانشان به بازی ها می باشند. بنابراین و با توجه به نوع نگرش بازیکنان به بازی های دیجیتال، کاربرد چرخه بازی آگاهی در بررسی سواد بازی های دیجیتال، این امکان را فراهم می سازد تا از مرحله مواجهه بازیکن و خانواده بازیکنان با بازی، عواملی را در خصوص استفاده حداکثری از فضای مثبت این رسانه در نظر داشته باشیم.

مقاد چرخه بازی آگاهی

چرخه بازی آگاهی همانطور که در شکل ۱ نمایش داده شده است از ۴ قسمت اصلی تشکیل شده است که عبارتند از ۱- مواجهه اولیه با بازی ۲- انتخاب بازی ۳- مصرف بازی ۴- بازی آگاهی [۱۱]

پژوهش خبری صدا و سیما // پژوهشگر: مهدی ناجی

act- [۱]

First preson - [۲]

Shooter - [۳]

Third preson- [۴]

Action adventure - [۵]

open ended- [۶]

close ended- [۷]

fps- [۸]

tps- [۹]

[۱۰]- مقاله "معرفی چرخه "بازی آگاهی" در خصوص عوامل موثر بر ارتقای سواد بازی های دیجیتال در میان بازیکنان و خانوادهها"، گروه مولفان: مرتضی جمشیدی، فرزانه شریفی، محمد علی سید حسینی، ۱۳۹۵

[۱۱]- مقاله "معرفی چرخه "بازی آگاهی" در خصوص عوامل موثر بر ارتقای سواد بازی های دیجیتال در میان بازیکنان و خانوادهها"، گروه مولفان: مرتضی جمشیدی، فرزانه شریفی، محمد علی سید حسینی، ۱۳۹۵



مرکز هنرهای رقومی بسیج در دی ماه برگزار می کند جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مرکز هنرهای رقومی بسیج اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقومی) را با شعار در دی ماه «هنرپویا رسانه انقلاب اسلامی» ۱۳۹۵ برگزار می نماید.

به گزارش خبرگزاری بسیج، مرکز هنرهای رقومی بسیج به منظور کمک به توانمندی های فکری، ارج نهادن به فعالیت ها و حمایت از هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای دیجیتال اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقومی) را با شعار در دی ماه «هنرپویا رسانه انقلاب اسلامی» ۱۳۹۵ برگزار می نماید. فعالان و هنرمندان عرصه هنرهای دیجیتال به صورت مستقل و یا در قالب مراکز هنرهای رقومی بسیج استان های سراسر کشور میتوانند با توجه به اهداف و موضوعات جشنواره در این رویداد هنری مشارکت نمایند.

اهداف جشنواره: این جشنواره به منظور شناسایی و حمایت از هنرمندان توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال (پویانمایی، بازی های رایانه ای) همچنین موارد زیر برگزار می گردد:

بستر سازی برای فعالیت ظرفیت های توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال. به اشتراک گذاری آموخته های عرصه هنرهای دیجیتال با گردآوری و ارائه هدفمند آثار. تلاش برای تحقق و توفیق اقتصاد پویانمایی و بازی های رایانه ای در کشور با نگاه حمایتی به تولید داخلی در سال اقتصاد مقاومتی. ارتقا سطح دانش و توانایی های فنی و گسترش علم و تکنولوژی با طرح تکنیک ها و نگرش های تازه برای دستیابی به آثاری با سطح کیفی افزون تر. موضوعات جشنواره: اقتصاد مقاومتی:

حمایت از کار و سرمایه ایرانی، تجمیع سرمایه در خدمت کار واقعی یا تجمیع سرمایه در بانک برای پولسازی (با نگاهی به هنر کسب درآمد با سرمایه ی کم)، خودکفایی و قناعت پایه ی مقاومت مردم، کارگروهی، تعاونی، علی الب و تقوا، استخدام گرایی و کارآفرینی، کار صادق و کار کاذب (با نگاهی به سوداگری، دلالی و سود بی زحمت)، محصول بی کیفیت حاصل کم فروشی، کار بی کیفیت حاصل تنبلی و کم کاری، رسانه های مدرن و اخلاق در کار، تجمل گرایی، بلای جان میشت مقاوم، مصرف کالای خارجی، تنوع طلبی و تنوع گرایی در مصرف.

سبک زندگی ایرانی اسلامی:

توجه به فضایل اخلاقی و دینی در زندگی، الگوهای اخلاقی و آرماتی، حجاب و عفاف، احترام به والدین، انضباط اجتماعی، حقوق شهروندی و سایر.

انقلاب اسلامی:

بازخوانی وقایع انقلاب در دهه ۵۰، تبیین امامت و ولایت فقیه، استکبار ستیزی، جنایات آل سعود (با نگاه ویژه به مسئله یمن، سوریه و فاجعه شهدای متا) و مقابله با تهدیدات نرم و سایر موضوعات مرتبط.

دفاع مقدس و مقاومت اسلامی:

معرای شهدای ۸ سال دفاع مقدس، مدافعان حرم و سایر موضوعات مرتبط با دفاع و مقاومت اسلامی.

بسیج:

فرهنگ بسیج، کارکردهای بسیج در عرصه های مختلف اجتماعی و فرهنگی، اردوهای جهادی، بسیج اقشار مختلف (دانش آموزی، دانشجویی و ...)، راهیان نور و سایر موضوعات مرتبط.

تذکر: با توجه به موضوعی بودن جشنواره صرفاً آثاری که مطابق با یکی از موضوعات ذکر شده باشد پذیرفته خواهد شد.

بخش های جشنواره:

بخش اصلی:

(پویانمایی،

(بازی های رایانه ای و ویژه تلفن های همراه.

بخش جنبی:

(موشن گرافیک،

(نرم افزارهای ویژه تلفن های همراه

و ...

(اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران.

(رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک.

پویانمایی:

ویژه ی تولید کنندگان آثار پویانمایی کوتاه، داستانی، سریالی و سینمایی در دو بخش که بخش اصلی رقابت بین مراکز هنرهای رقومی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی کشور می باشد. از هر کارگردان و تهیه کننده در این بخش حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

تنها آثاری که تولیدشان از سال ۱۳۹۲ به بعد باشند در این بخش پذیرفته خواهند شد.

متقاضیان می بایست ضمن ثبت نام در سایت جشنواره آثار خود را در قالب دو نسخه DVD با رعایت اصول حفظ حقوق تولید کننده و با کیفیت مناسب به دبیرخانه جشنواره ارسال نمایند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آثار برگزیده در ایام برگزاری جشنواره در تالار اصلی به نمایش درخواهند آمد.
به بهترین پویانمایی، بهترین فیلمنامه و بهترین اثر از نگاه و تشخیص هیات داوران در دو بخش مستقل و اصلی با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی تقدیر به عمل خواهد آمد.

بازی های رایانه ای :

این بخش به شکل رقابتی بین تولید کنندگان بازی های ویژه رایانه و تلفن همراه می باشد.
از هر تولید کننده حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازیابی آثار متقاضیان توسط شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.
آثار راه یافته به بخش نهایی دوری در لیست حمایت های مرکز هنرهای رقصی بسیج نیز قرار خواهند گرفت.
تنها آثاری که از سال ۱۳۹۲ به بعد اقدام به تولید کرده باشند در این بخش پذیرفته می شوند.
به تشخیص هیات داوران به بهترین بازی نامه، بهترین بازی، بهترین طراحی هنری بازی و بهترین سند طراحی بازی (Game Design Document) با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی تقدیر خواهد شد.

موشن گرافیک :

این بخش به شکل رقابتی بین تولید کنندگان آثار موشن گرافیک در سبک های مختلف لوگو موشن / آرم استیشن / پوستر موشن / موشن تایپوگرافی / اسلاید موشن و در دو بخش اصلی که رقابت بین مراکز هنرهای رقصی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی است می باشد.
از هر کارگردان و تهیه کننده حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازیابی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.
آثار راه یافته به بخش نهایی دوری در تالار اصلی جشنواره به اکران در خواهند آمد.
آثاری که از سال ۱۳۹۴ به بعد اقدام به تولید نموده باشند در این بخش پذیرفته می شوند.
به تشخیص هیات داوران آثار برگزیده این بخش در مراسم اختتامیه با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی مورد تقدیر قرار خواهد گرفت.

نرم افزار ویژه تلفن همراه:

در این بخش صرفاً آثاری مورد ارزیابی قرار خواهند گرفت که در یکی از سامانه های معتبر توسعه نرم افزار تلفن همراه منتشر شده باشند.
از هر تولید کننده نرم افزار حداکثر دو اثر پس از ارزیابی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.
آثاری که در محدوده زمانی تولید از سال ۱۳۹۴ به بعد باشند در این بخش پذیرفته می شوند.
به تشخیص هیات داوران اثر برگزیده این بخش در مراسم اختتامیه با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی مورد تقدیر قرار خواهد گرفت.
اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران:

به منظور توجه به حوزه ی نمایش آثار پویانمایی ایرانی در ایام برگزاری جشنواره به مدت ۳ روز آثار منتخب شورای سیاست گذاری جشنواره به اکران در خواهند آمد.

در این بخش به بهترین اثر از دیدگاه مخاطبین لوح افتخار، تندیس و جایزه نقدی اهدا خواهد شد.
رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک:
در این بخش دانشجویان و علاقمندان در قالب گروه های تولید کننده بازی های ویژه تلفن همراه پس از ثبت نام در سایت جشنواره، در ایام برگزاری جشنواره به مدت سه روز اقدام به تولید بازی ویژه تلفن همراه متناسب با موضوعات جشنواره می نمایند.
در پایان و به انتخاب هیات داوران به سه تیم برگزیده این بخش در آیین اختتامیه جشنواره لوح افتخار، تندیس و جایزه نقدی تملق خواهد گرفت.
کارگاه های آموزشی و نقد و بررسی آثار پویانمایی سینمای ایران:
برگزاری کارگاه های آموزشی و نقد و بررسی آثار پویانمایی سینمای ایران توسط استادان شناخته شده ی فنی و محتوایی این حوزه به منظور ارتقاء دانش علاقه مندان از دیگر بخشهای جشنواره است. فراخوان برگزاری و موضوعات و محل تشکیل کارگاه ها متعاقباً اعلام خواهد شد.

مدارک عمومی و اختصاصی هر بخش:

- فرم تکمیل شده تقاضای حضور در سامانه جشنواره .
- مجوز کتبی مالکیت آثار پویانمایی و بازی های رایانه ای (مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید کنندگان بازی های بزرگ).
- بخش مسابقه پویانمایی، بازی های رایانه ای، موشن گرافیک و نرم افزار:
- فیلم نامه و بازی نامه آثار پویانمایی و بازی های رایانه ای بصورت تایپ شده و نسخه PDF .
- دو نسخه DVD برای هر اثر از آثار پویانمایی، بازی های رایانه ای، موشن گرافیک و نرم افزار.
- مسابقه رویداد سه روزه تولید بازی
- ثبت نام در سامانه ویژه جشنواره.
- مقررات جشنواره :
- در این جشنواره صرفاً آثار هنرمندان ایرانی پذیرفته خواهد شد.
- هر گروه، شرکت یا فرد تنها امکان شرکت در یک بخش جشنواره را خواهد داشت.
- ارسال کامل مدارک الزامی است و در صورت وجود نقص، تقاضای حضور در جشنواره ثبت نخواهد شد.
- مدارک ارسالی مسترد نخواهند شد.
- چنانچه مواردی در این فراخوان درج و پیش بینی نشده باشد موضوع از طریق استعلام علاقه مندان حضور در جشنواره و تصمیم ستادجشنواره اعلام و اجرا خواهد شد.

تقویم جشنواره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهلت ارسال آثار حداکثر تا تاریخ ۱۳ / ۱۰ / ۱۳۹۵

اعلام نتایج بررسی اولیه و آثار راه یافته به بخش نهایی ۲۵ / ۱۰ / ۱۳۹۵

افتتاحیه جشنواره ۲۸ / ۱۰ / ۱۳۹۵

آغاز بخش اکران جشنواره ۲۸ / ۱۰ / ۱۳۹۵ در همه سالن ها.

آغاز رویداد رقابتی بازی سازان ۲۸ / ۱۰ / ۱۳۹۵

آیین اختتامیه جشنواره ۱ / ۱۱ / ۱۳۹۵

جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در جشنواره به پایگاه اینترنتی www.festivalmhdbir مراجعه نمایید.

تلفن و فکس دبیرخانه: ۰۲۱ - ۸۷۵۵۱۳۱۷

آدرس دبیرخانه: تهران - خیابان کریم خان زند - خیابان ایرانشهر - خیابان برفروشان - ضلع جنوبی پارک هنرمندان - پلاک ۴ - دبیرخانه دائمی جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی.



International Quran News Agency

جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

گروه شبکه های اجتماعی: جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی توسط مرکز هنرهای رقومی بسیج برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، مرکز هنرهای رقومی بسیج به منظور کمک به توانمندی های فکری، ارج نهادن به فعالیت ها و حمایت از هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای دیجیتال، اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقومی) را با شعار «هنر پویا رسانه انقلاب اسلامی» در دی ماه امسال برگزار می کند. فعالان و هنرمندان عرصه هنرهای دیجیتال به صورت مستقل و یا در قالب مراکز هنرهای رقومی بسیج استان های سراسر کشور می توانند با توجه به اهداف و موضوعات جشنواره در این رویداد هنری مشارکت کنند.

اهداف جشنواره شامل شناسایی و حمایت از هنرمندان توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال (پویانمایی، بازی های رایانه ای)، بسترسازی برای فعالیت ظرفیت های توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال، به اشتراک گذاری آموخته های عرصه هنرهای دیجیتال با گردآوری و ارائه هدفمند آثار، تلاش برای تحقق و توفیق اقتصاد پویانمایی و بازی های رایانه ای در کشور با نگاه حمایتی به تولید داخلی در سال اقتصاد مقاومتی و ارتقای سطح دانش و توانایی های فنی و گسترش علم و تکنولوژی با طرح تکنیک ها و نگرش های تازه برای دستیابی به آثاری با سطح کیفی افزون تر است.

موضوعات جشنواره شامل اقتصاد مقاومتی، سبک زندگی ایرانی - اسلامی، انقلاب اسلامی، معرفی شهدای ۸ سال دفاع مقدس، مدافعان حرم و سایر موضوعات مرتبط با دفاع و مقاومت اسلامی و بسیج است.

موضوع اقتصاد مقاومتی شامل محورهای همچون حمایت از کار و سرمایه ایرانی، تجمع سرمایه در خدمت کار واقعی یا تجمع سرمایه در بانک برای پولسازی (با نگاهی به هنر کسب درآمد یا سرمایه ی کم)، خودکفایی و قناعت پایه ی مقاومت مردم، کارگروهی، تعاونی علی البیر و تعاون استخدام گرای و کارآفرینی، کار صادق و کار کاذب (با نگاهی به سوداگری، دلالی و سود بی زحمت)، محصول بی کیفیت حاصل کم فروشی، کار بی کیفیت حاصل تبلی و کم کاری، رسانه های مدرن و اخلاق در کار، تجمل گرایی، بالای جان معیشت مقاوم، مصرف کالای خارجی، تنوع طلبی و تنوع گرایی در مصرف است.

موضوع سبک زندگی ایرانی اسلامی شامل زیرمجموعه هایی همچون توجه به فضایل اخلاقی و دینی در زندگی، الگوهای اخلاقی و آرمانی، حجاب و عفاف، احترام به والدین، انضباط اجتماعی، حقوق شهروندی و سایر؛ موضوع انقلاب اسلامی شامل زیرمجموعه هایی همچون بازخوانی وقایع انقلاب در دهه ۵۰هـ تبیین امامت و ولایت فقیه، استکبار سیزی، جنایات آل سعود (با نگاه ویژه به مسئله یمن، سوریه و فاجعه شهدای منا) و مقابله با تهدیدات نرم و سایر موضوعات مرتبط و موضوع دفاع مقدس و مقاومت اسلامی شامل زیرمجموعه هایی همچون معرفی شهدای ۸ سال دفاع مقدس، مدافعان حرم و سایر موضوعات مرتبط با دفاع و مقاومت اسلامی و موضوع بسیج شامل فرهنگ بسیج، کارکردهای بسیج در عرصه های مختلف اجتماعی و فرهنگی، اردوهای جهادی، بسیج اقشار مختلف (دانش آموزی، دانشجویی و ...)، راهیان نور و سایر موضوعات مرتبط است.

بخش های اصلی جشنواره شامل پویانمایی، بازی های رایانه ای و ویژه تلفن های همراه و بخش های جنبی شامل گرافیک، نرم افزارهای ویژه تلفن های همراه، اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران و رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک است.

متقاضیان برای شرکت در بخش های مختلف جشنواره تا ۱۳ دی ماه فرصت دارند و اعلام نتایج بررسی اولیه و آثار راه یافته به بخش نهایی ۲۵ دی ماه خواهد بود. این جشنواره ۲۸ دی ماه با اکران انیمیشن های مختلف افتتاح خواهد شد. همچنین رویداد رقابتی بازی سازان ۲۸ دی ماه خواهد بود و در نهایت جشنواره اول بهمن ماه به پایان خواهد رسید.

کاربران برای شرکت در جشنواره می توانند به پایگاه اینترنتی www.festivalmhdbir مراجعه کنند.

محتوای فرهنگی ملاک انتخاب بهترین بازی رایانه ای شد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۴)

ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران در پیش است و هادی اسکندی مدیر بخش فرهنگی بنیاد ملی و جشنواره بازی های رایانه ای در تشریح این بخش جدید گفت: نگاه فرهنگی به بازی های رایانه ای در دوره های مختلف جشنواره همواره مدنظر بوده است اما در این دوره با اختصاص یک جایزه ویژه خواستیم توجهات را بیشتر به این سمت سوق دهیم.

وی افزود: محورهای عمومی ما تبیین یکی از هنجارهای ایرانی-اسلامی، آسیب شناسی و معرفی یکی از ناهنجاری ها، بیان و انتقال مفاهیم دینی و بازی سازی مرتبط با شعار سال تعیین شده است. تأکید داریم این مفاهیم در روند بازی ارایه شود و کمتر با متن مستقیم و دیالوگ مواجه باشیم. اولویت دیگر هم استفاده از ظرفیت های مختص بازی سازی است که در مدیوم های دیگر مانند کتاب و سینما وجود ندارد. پرهیز از پراکنده گویی و تمرکز بر موضوعات معین هم از دیگر ملاک های داوری در این بخش است.

فرآیند انتخاب و دسته بندی بازی ها بر مبنای ژانرهای اعلام شده تا ۲۵ دی خواهد بود، تا اول اسفند، داوری ها نهایی می شود و آیین اختتامیه هم در روز ۵ اسفندماه در برج میلاد برگزار خواهد شد.

نقد و بررسی شرکت بازی سازی «مدریک» که با ساخت بازی آنلاین موبایلی «خروس جنگی» به صنعت بازی سازی ایران، جان تازه ای داد کلش آو خروس (قسمت اول)

نقد و بررسی شرکت بازی سازی «مدریک» که با ساخت بازی آنلاین موبایلی «خروس جنگی» به صنعت بازی سازی ایران، جان تازه ای داد

کلش آو خروس

محمد رضا جعفری

صحنه‌ی خروس بازی فیلم «اعتراف» مسعود کیمیایی، یکی از به یادماندنی‌ترین سکانس‌های سینمای ماست. فارغ از فیلمبرداری روی دست اصغر رفیعی جم و کارگردانی کیمیایی، خروس بازی خودش آن قدر جذابیت دارد که در ذهن مخاطب ماندگار شود. با این که خیلی‌ها فکر می‌کنند که دوره‌ی خروس بازی گذشته است ولی موتور جست‌وجو گوگل ۹۴۱ هزار نتیجه برای «خروس بازی» پیدا می‌کند و قسمت خروس بازی سریال «پایتخت» هم حسابی مورد توجه قرار گرفت. یک تیم بازی سازی با تحقیق و بررسی در این حوزه، به این نتیجه رسید که می‌شود بازی‌ای در حوزه‌ی خروس بازی ساخت و نظر مخاطبان امروزی را جلب کرد. یک سال و نیم تلاش و فعالیت گروه بازی سازی «مدریک» به ثمر می‌نشیند و بازی آنلاین موبایلی «خروس جنگی» در مدت کوتاهی به پر مخاطب‌ترین بازی «کافه بازار» تبدیل می‌شود. گرافیک دیدنی «خروس جنگی» در کنار گیم‌پلی همه‌پسندش باعث می‌شود هر کسی وسوسه شود حداقل یک بار به جنگ دیگر خروس‌ها برود و برای مجهز کردن خروسش دست به جیب شود. حالا که کمی از تب و تاب اولیه و هیجان زدگی «انقلاب در صنعت بازی ایرانی» گذشته است، تصمیم گرفتیم به سراغ بازی سازان شرکت «مدریک» برویم و از فوت و فن کارشان سر در بیاوریم؛ شرکتی که برخلاف نمونه‌های مشابهش فقط از یک اتاق کوچک و چند کامپیوتر تشکیل نشده «مدریک»ی‌ها علاوه بر «خروس جنگی» بازی‌های پر مخاطب دیگری هم ساخته‌اند و تصمیم دارند به زودی به یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های بازی سازی در خاور میانه بدل شوند.

«مدریک» به معنی پسر پاهوش و فهمیده است؛ اسمی با معنی برای گروه سازنده‌ی «خروس جنگی». حوزه‌ی گیم در ایران تاریخ طولانی ندارد که بشود برایش قصه گفت. با این حال مدریک یکی از قدیمی‌ترین شرکت‌های بازی سازی در کشور است. دست اندر کاران این شرکت ۱۲ سال پیش اولین مجله‌ی بازی ایران به اسم «جازی‌نما» را راه اندازی کردند و همان سال اولین بازی شان «زندگی جدید سارا» را راه دادند. محمد مهدی بهرراند، مدیر عامل شرکت پیش از این معاون تولید و معاون آموزش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بوده و استیتوی ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی را هم راه اندازی کرده است. علاقه بهرراند به بازی سازی باعث می‌شود سال ۹۰ استودیوی بازی سازی مدریک را راه اندازی کند. با آقای مدیر عامل در مورد چگونگی راه اندازی شرکت و محصولات مختلفشان صحبت کردیم.

«از همان اول تصمیم‌مان این بود که بزرگ‌ترین استودیوی بازی سازی خاور میانه و حوزه‌ی منابشویم». این را آقای مدیر عامل می‌گوید و این قدر فر می‌و محکم است که بدقتیم تصمیمش در حد حرف نیست. اولین بازی‌شان به اسم «زندگی جدید سارا» را سال‌ها پیش ساخته‌اند؛ بازی‌ای در سبک بازی The Sims. داستان بازی هم از این قرار است که دختری به اسم سارا در



فانگ کارت جدید

علیرضا عشایر

برنامه نویسن کلاینت



● چطور با گروه آشنا شدید؟

سه سال است که همزمان با تحصیل در پروژه‌ی خروس جنگی فعال هستم. ما مترسار را از بخش‌های مختلف محتوایی و هنری در یافت می‌کنیم و برنامه‌ای را که کار برها روی گوشی‌های شان نصب می‌کنند، آماده می‌کنیم.

● چي شد وارد حوزه‌ی گیم سازی شدید؟
علاقه من یک مدتی خودم کار می‌کردم. یکی از همکلاسی‌های دانشگاهم این جا کار می‌کرد و باعث شد من هم به گروه مدریک اضافه شوم.

● در بین خانواده و آشنا یان به عنوان یک بازی ساز به رسمیت شناخته می‌شوید؟

بله، مشکل خاصی ندارند.

● پیچیده ترین بخش برنامه نویسی کلاینت چیست؟

یکی از مشکلاتی که در ساخت خروس جنگی داشتیم این بود که طراحان بازی و آرتیست‌ها خیلی ایده آل‌گرا هستند. کلی وسيله و سلاح برای بازی طراحی شده است که حجم بازی

را به شدت زیاد می‌کند. شما هیچ بازی‌ای روی موبایل پیدا نمی‌کنید که این قدر وسیله داشته باشد. نسخه‌ی اولیه‌ی بازی بالای ۱۰۰ مگابایت بود و با این که کلی وسیله به بازی اضافه کرده‌ایم ولی من باروش‌های مختلف حجم بازی را کمتر کرده‌ام.

● در این سال‌های کاری اتفاق عجیب و غریبی هم برایتان افتاده؟

خریدهای درون برنامه‌ای که انجام می‌شود توسط سیستمی چک می‌شود که جعلی نباشند. یک شب سرور یکی از خدمات دهنده‌های فروش بازی از کار افتاد. تعداد زیادی از افراد خرید کرده بودند و محصول مورد نظر به دستشان نرسیده بود. آخر شب برگشتیم دفتر تا بفهمیم مشکل از کجاست و چطور باید حل شود. بعد از رفع مشکل می‌خواستیم به کار برها بگوییم که مشکل از سمت ما نبوده، داستانی درست کردیم که از ده‌ها به شهر مجاور خروس‌ها حمله کرده است و مشکلی به وجود آمده است. برای همین سریع طرحی گرافیکی آماده کردیم و روی سرور قرار دادیم. مخاطب‌ها هم پذیرفتند و خیلی کم غر زدند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۹/۱۶

