

۱۳۹۵/۱۱/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

می‌جعالت

یکشنبه ۰۳
بهمن

JAN 22 2017

اذان صبح ۵:۴۳ طلوع آفتاب ۷:۱۱ اذان مغرب ۱۲:۱۶ اذان ظهر ۱۷:۴۱



قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
-	۲۲۳۶۲	دلار
-	۲۴۶۳۱	یورو
-	۴۰۰۵۳	پوند
-	۲۸۲۴۱	صدین
-	۸۸۱۲	درهم امارات
-	۲۲۲۹۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۸۱۷	دلار	-
۴۲۲۵	یورو	-
۴۸۲۰	پوند	-
۳۳۵۰	صدین	-
۱۰۸۰	درهم امارات	-
۱۰۵۳	لیر ترکیه	-

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۱۴۳۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار	-
۱۱۷۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)	-
۱۱۳۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)	-
۵۹۵۰۰۰	نیم سکه	-
۳۱۸۰۰۰	ربع سکه	-

فهرست

۱

رد پندی + ۳ سال در صدر بازیهای موبایلی



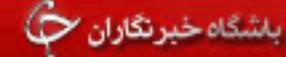
۲

قانونی شدن بازی های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی



۳

افزایش ۳۵ تا ۳۰ درصدی تولیدات بازی رایانه ای



۴

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای /



۵

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / بازی های رایانه ای کشور ناشناخته است



۶

نمایشگاه تی جی سی پل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است



۷

نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود



۸

«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»



۹

«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»



۱۰

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / بازیهای رایانه ای کشور ناشناخته است



۱۱

«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»



۱۲

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد



۱۳

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد / نمایشگاه TGC پل بین خاورمیانه و



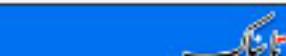
۱۴

کشورهای پیشرو در صنعت بازی است



۱۵

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای



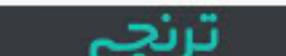
۱۶

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد



۱۷

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد



۱۸

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد



۱۹

نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود



تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

۱

خبرگزاری

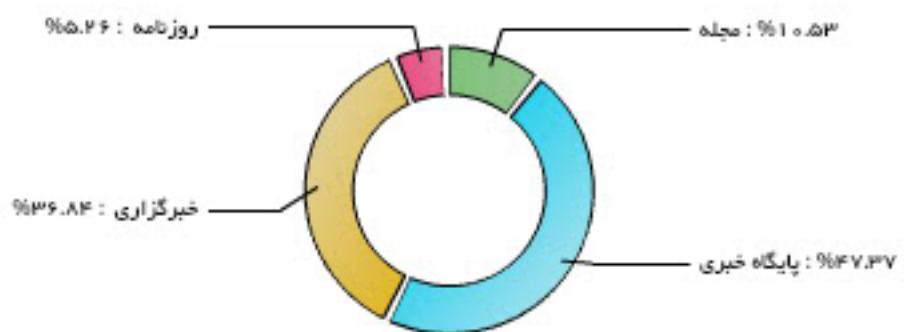
۷

پایگاه خبری

۹

مجله

۲





دانشگاه اسلامی ایران و نویسنده این مقاله از این رایانه‌ای
ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING AGENCY

رده‌بندی ۳+ سال در صدر بازی‌های موبایلی

واحد نظام رده‌بندی سینی پیش‌بازی‌های رایانه‌ای ایران (ESRA) که به بررسی و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد، در کنار بازی‌های بی‌سی و کنسولی، مدت نسبتاً زیادی است که بازی‌های موبایلی راهنم بررسی می‌کند. طبق آمار منتشر شده از این واحد، تا آذرماه ۹۵ بالغ بر ۱۰۳۵۲ بازی موبایلی رده‌بندی سینی شده است. این بازی‌های هالز محراجی چهار مارکت بزرگ بازی‌های موبایلی یعنی کافه بازار، ایران اپس، موبایزی و اول مارکت مورد بررسی این واحد قرار گرفته است. آمار این بررسی هاشان دهنده این است که بیشترین فروختی رده‌های سینی این بازی‌ها مریوط به رده سینی ۳+ سال و یا بیش از ۷۲ درصد بوده است.

تصمیم‌های جدید برای بازار بازی‌های رایانه‌ای قانونی شدن بازی‌های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی (قسمت اول)

تصمیم‌های جدید برای بازار بازی‌های رایانه‌ای

قانونی شدن بازی‌های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی

جدید یاقینی یا محبوب بودن بازی حدود ۲۰ هزار تا ۴۰ هزار و گاه در برخی از موارد ۵۰ هزار تومان است. در کتاب این اقدام، دستفروشان نیز انواع بازی‌های دیجیتالی فاقد هولوگرام را با قیمت‌های کاملاً سلیمانی بین ۲۰ تا ۳۵ هزار تومان به فروش می‌رسانند. در پس از این دستفروشان انواع و اقسام بازی‌ها، از نرم‌افزارهای مجاز گرفته تا غیرمجازها یافت می‌شود، البته بیشتر مود این دستفروشان روی نرم‌افزارهای غیرمجاز است که از سوی وزارت ارشاد تایید نشده است.

این موضوع موجب اعتراض و گلایه فعالان بازار نرم‌افزارهای سرگرمی در سال‌های اخیر شده است. به گفته آنها، در شرایطی که بازار کسول‌های بازی رونق ندارد و تمام سود این بازار روی فروش نرم‌افزار است، دست ماکونه است و نمی‌توانیم نرم‌افزارهای مورد علاقه خریداران را به فروش برسانیم و در مقابل دستفروشان بدون هیچ محدودیتی مقابل مراکز خرید فروش کامپیوتر اقدام به فروش نرم‌افزارهای بازی می‌کنند.

● تصمیم‌های جدید برای بازار نرم‌افزار بازی در این زمینه رسیس ستد مبارزه بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای اعلام کرد؛ این مشکل در حال رفع و رجوع است و برنامه‌های جدیدی در این

از حدود سه سال قبل که وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اعلام کرد نرم‌افزارهای بازی که فاقد هولوگرام وزارت فرهنگ و ارشاد هستند، اجزاء فروش در بازار ندارند، وضعیت بازار این نرم‌افزارها بهشت تغییر کرد و این بازار پرسود به دست دستفروشان افتاد.

دستفروشانی که به راحتی انواع بازی‌های به روز و مورد علاقه کودکان و بزرگسالان را با سود بالا به فروش می‌رسانند و در این بین فعالان بازار نرم‌افزار نصیبی از این سفره ندارند. با این حال براساس گزارش‌های رسیده از بازار، برخی از افراد در بازار کامپیوتر، بدون اینکه فروشگاه یا واحد شخصی داشته باشند، بازی‌های کامپیوتري را در چند هارد حمل و به خریداران عرضه می‌کنند.

همچنین برخی از عرضه کنندگان، نرم‌افزارهای اورجینال یا قفل شکسته را به فروش می‌رسانند؛ نرم‌افزارهایی که قیمتی حدود ۲۰ تا ۵۰ هزار تومان دارند و نسخه قفل شکسته یا کرک شده همان نرم‌افزارهای اورجینال ۳۰۰ تا ۳۵۰ هزار تومانی هستند. نرم‌افزارهایی که به صورت پکیج‌های ده‌تاکی با قیمتی حدود ۲۰۰ تا ۳۰۰ هزار تومان و گاه ۳۵۰ هزار تومان در بازار موجودند یا حتی این امکان را به مشتری می‌دهند که به صورت انتخابی روی هارد شخصی وی ذخیره شوند. قیمت ذخیره هر بازی قفل شکسته روی هارد شخصی خریدار با توجه به

تصمیم های جدید برای بازار بازی های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی (قسمت دوم)

بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها

هولوگرام داده شود نا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید. کردمیهن ادامه داد: این هولوگرامها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها

نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازرسی ها

صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولوگرامها نیز گفت: این کار هر بجهه چندان

نیازدار و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه

می شود.

به گفته ریس سمتاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیر قانونی موجود در بازار از نظر محتوای مشکل ندارند ولی چون پالس و دیگر مراجع، تنها وجود هولوگرام را مذکور قرار می دهند از این روش مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که ایندواریم با تداوی اندیشه شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.

در این باره کارشناسان می گویند: در شرایطی که خریدار عادت کرده است تیار خود را از دستفروش تأمین کند، به راحتی برای تهیه بازی مورد علاقه راهی بازار نمی شود. ضمن اینکه همین هولوگرام دار کردن بازی ها خود داشتن مفصلی است و باید مشخص شود چگونه بازی هایی که تا همین چند روز قبل به دلیل محتوای خشن، غیر مجاز باشد. مهر تایید وزارت ارشاد و بنیاد بازی های رایانه ای را دریافت نمی کرددند، حال با برداشت ۲۰۰ تومان مجوز دار می شوند.

به گفته کارشناسان، فقط بازی از رفع معضل خرید بازی از دستفروشان زمان زیادی لازم است و با نصب هولوگرام روی بازی های غیر مجاز دیروز، نمی توان انتظار داشت توجه های سریع به سمت بازار جلب شود.

ختم کلام

بر اساس اعلام کارشناسان، به نظر نمی رسد اعمال راهکارهای جدید در ربطه با بازار نرم افزارهای بازی تغییری در بازار ایجاد کند. جرا که بازار نرم افزارهای بازی در اختیار دستفروشان است و این دسته از افراد هر نوع بازی مجاز و غیر مجاز را به راحتی به فروش می رسانند و سودی که از این بازار می برند در حدی است که زمینه مبارزه را برای حفظ این بازار فراهم کند. به گفته کارشناسان، شاید بهتر باشد دستوری برای مبارزه با جمع اوری این اراد صادر شود و یا اینکه در زمینه واردات این بازی ها بررسی های لازم صورت گیرد و به خانواده ها در مورد خطرات استفاده از بازی های غیر مجاز اطلاع رسانی شود. در غیر این صورت وضعیت بازار به همین منوال باقی می ماند.



زمینه اجرا خواهد شد.

به گفته وی، تصمیم بر این شده است که فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان که از نظر محتوای مشکل ندارند، با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش بررسانند.

خرس و کردمیهن، ریس سمتاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای در گفت و گو با ایسا اعلام کرد: با مسوولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخوردهای تندی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، جلسهای داشتمیم که در این جلسه نلاش شد راهکاری برای این معضل اندیشه شود.

وی افزود: در این جلسه بناد برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، اماز مجاز غیر قانونی به دست فروشندگان و در تهاب مصرف کنندگان می رساند راهکاری مذکور قرار گیرد.

کردمیهن با ایان اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیر مجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و پخش کننده های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد افراد های مراجعت قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود بررسانند.

وی ادامه داد: از سوی دیگر بناد اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیر مجاز خود اقدام کنند تا بیان و مراجع دیگر هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند. ریس سمتاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای افزود: بنیاد ملی

باشگاه خبرنگاران

افزایش ۳۵ تا ۳۰ درصدی تولیدات بازی رایانه ای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی رایانه ای خبر داد

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های توین گروه علمی پژوهشی باشگاه خبرنگاران جوان: حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است.

وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توائمه این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کند.

کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود وی افزود: خوشبختانه ۳۵ تا ۴۰ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغ رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ پرسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتالی، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کالا های اطلاع رسانی و تیم جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است، ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند.

وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به تبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / ۱۶۰۱۱۷-۰۹۰۸

مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی رایانه ای خبر داد

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پژوهشی پاسگاه خبرنگاران جوان: حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گرددش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد اینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است.

وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توائمه اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توائمه این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند.

کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود وی افزود: خوشبختانه ۳۵ تا ۴۰ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغ رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ پرسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتالی، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کالا های اطلاع رسانی و تیم جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است، ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند.

وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به تبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی‌های رایانه‌ای/ بازی‌های رایانه‌ای کشور ناشناخته است

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری‌های تونین گروه علمی پژوهشی پاسگاه خبرنگاران جوان، حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می‌دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی‌های رایانه‌ای گره خورده است.

وی ادامه داد: کشورهای مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال‌های اخیر توائمه اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: این کشورها با برنامه‌های ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توائمه این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند.

کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهادی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور رفع یا کمتر می‌شود و خوبی‌بخشنده ۳۵ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال‌های گذشته شاهد رشد تعداد بازی‌های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می‌دهد پس از گذشت یعنی از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغی رسیده است که می‌تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد. وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ پرسانیو ما به دنبال سرمایه‌گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می‌باشیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: چهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه‌های دیجیتالی، معرفی بازی‌های به مخاطبان از تمام کانال‌های اطلاع‌رسانی و تعیین جواہر عملیاتی انجام شد که مکملی برای جواہر نقدی این جشنواره می‌باشد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفاً برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی‌های ما در ایران است، ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می‌تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند. وی اضافه کرد: بازی‌های رایانه‌ای تهران به تبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تمدد آثار می‌باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین‌المللی ایجاد شده است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: نمایشگاه تی‌جی‌سی بین‌المللی خاورمیانه و کشورهای پیشو از صنعت بازی است

تهران-ایران- مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: اولین رویداد علمی و تجاری بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران بیل ارتباطی فرالان داخلی صنعت گیم به فرالان بازار گیم جهانی خواهد بود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری «شروع تی‌جی‌سی» اظهار کرد: نمایشگاه تی‌جی‌سی کانون‌شن فرست ارتقای مهارت علمی و تکنیکی با شرکت در جلسات حضوری و کنفرانس های علمی متخصصان داخلی و خارجی را فراهم می‌کند.

وی ادامه داد: نمایشگاه، فرصت ورود بازی‌های ایرانی در خارج از کشور و ایجاد فضای تجاری در ایران، توسعه کسب و کار فرالان داخلی با حضور شرکت‌های خارجی و جلب همکاری آنها برای سرمایه‌گذاری در بازار ایران است.

کریمی قدوسی افزود: بازار بازی‌های رایانه‌ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست انداختن است و در ۱۰ سال گذشته می‌گفتند این صنعت توبا و جوان است اکنون نیز همین را می‌گویند با آمدن گوشی‌های هوشمند و بازی‌های جدید باز هم این صنعت جوان است ولی در کشور ما بازی‌های به سوی خلاقانه و کوچک تر شدن رفته است که از این ظرفیت‌ها به خوبی می‌توان استفاده کرد.

وی گفت: فضای کسب و کار جدید ایجاد شده در دنیا، قاعده بازار داخلی را از این برده کشور ما به دلیل تحریب، بازار محلی دارد.

وی با اشاره به این که ما احتیاج به تجربه بازی سازان خارجی داریم گفت: ما نیاز داریم استانداردها و تکنولوژی‌ها را با خارج از کشور یکسان کنیم، اما موضوعات داخلی و بومی باشد چون یک موضوع متفاوت است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه نیازمند سرمایه‌گذاری در ایران هستیم گفت: گام اول(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) امنیت سرمایه گذاری برای شرکت های خارجی باید مشخص شود که در ایران وجود دارد. شرکت خارجی بداند که این سرمایه گذاری بازده مناسب دارد.

وی افزود: ایران را ناشناخته خواند و افزود: اینتا باید اثبات کنیم صنعت بازی سازی در ایران وجود دارد و در کشور فضایی متحصر به فرد ایجاد کنیم. در ادامه مهرداد آشتیانی مدیر پژوهه جشنواره تی جی سی اظهار داشت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شد.

وی افزود: برقراری ارتباط بین تولیدکنندگان بازی و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و یکر ایران، ایجاد محلی در نقطه مهم از لحاظ جغرافیایی و معرفی فرصت های سرمایه گذاری از مهمترین اهداف این جشنواره است.

آشتیانی با اشاره به بخش های این رویداد بیان داشت: بخش های مختلف رویداد شامل جلسات بی تو بی، فضای اختصاصی برای جلسات تجاری، اختصاص فضای رالیگان به بازی سازان مستقل، اختصاص یک روز به ناشرین داخلی و خارجی و سالن اختصاصی کنفرانس و برگزاری سخنرانی های هدفمند انتخابی سرشناس بین المللی است.

وی با اشاره به اینکه کنفرانس ها در قالب «سخنرانی با حضور» سخنرانی بین المللی برگزار می شود که سخنرانی در ۵ موضوع بخش تولید، طراحی بازی، پژوهه های هنری، مسائل فنی و تجاری، کسب و کار انجام می شود.

آشتیانی با اشاره به مخاطبین این رویداد خاطرنشان کرد: بازی سازها، ناشرین، تولیدکنندگان، فروشندها، محصولات دیجیتال، سرویس دهندگان اپراتورهای موبایل، تولیدکنندگان ساخت افزارهای بازی ساز سازمان ها و انجمن ها، مخاطبین این رویداد هستند.

وی افزود: گیم کانکشن یکی از موثرترین شرکت های برگزار کننده نمایشگاه بازی در دنیا است.

آشتیانی گفت: بیت نام این جشنواره ۱۴ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین سال آینده بیت نام ادامه دارد. همچنین شروع فراخوان سخنرانی ۲۹ دی ماه است. برگزاری نمایشگاه «تی جی سی» که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی پاری جسته است.

این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه عطفی در تاریخ این صنعت نویا باشد.

نمایشگاه تی جی سی در مرکز همایش های برج میلان برگزار خواهد شد.

فرانگ: +۹۸۰۱۰۷۷۰۰۱۰۸۵**۹۳۲۸** خبرنگار: صدیقه پهلوی انتشار دهنده: جواد دهقانی

خبرگزاری صدا و سیما

نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: نخستین نمایشگاه و همایش بازی تهران با عنوان Tehran Game Convention اردیبهشت ۱۳۹۶ در برج میلان برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، حسن کریمی قیوسی در نشست خبری افزود: نام نویسی برای حضور در این رویداد تا ۱۵ فروردین ۹۶ ادامه دارد وی گفت: علاقه مندان برای حضور در این رویداد به سایت اینترنتی www.tehrangamecon.com مراجعه و نام نویسی کنند. کریمی قیوسی افزود: هدف از برگزاری این رویداد توسعه همکاری های بین المللی، ارتقاء دانش و اشتراک تجربه با موضوع بازی های رایانه ای است. وی گفت: همچنین ارتباط میان تولیدکنندگان و ارائه کنندگان خدمات، معرفی فرصت های سرمایه گذاری، ایجاد فرصت های بین المللی برای عرضه و صادرات محصولات و خدمات با موضوع بازی های رایانه ای از دیگر اهداف برگزاری این رویداد است. مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای اضافه کرد: در مدت برگزاری این رویداد سخنرانیان داخلی و خارجی حضور دارند و در حاشیه آن نیز کارگاه های آموزشی برگزار می شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های خارجی / تبعات فیلتر «کلشن آو کلنز»

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از برخوردها و حواشی به وجود آمده برای بازی «کلشن آو کلنز» انتقاد کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کانوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۳ بهمن ماه با حضور مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد. در این نشست و پس از یک دقیقه سکوت به احترام جان باختگان حادثه ساختمان پلاسکو، حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم این ساعته را به بازماندگان تسلیت گفت و بر لزوم درس گرفتن مستolan از این دست حوادث تأکید کرد. کریمی قدوسی سپس به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست اندازی است و به نظرم به همین دلیل می توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جول است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تاثیر قرار داده است. وی افزود: به همین دلیل کشور ما در این زمینه خوش اقبال بوده و در زمینه تولید بازی های کوچک تر حتی همیشگی هم پیدا کرده است. در حال حاضر شاهد رشد ۳۰ تا ۴۵ درصدی تولید در کشور هستیم و امروز بالغ بر ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه فضای جدید صنعت گیم در دنیا قاعده بازار محلی را از بین برده و هر محصولی برای کل جهان تولید می شود، گفت: ما نیازمند استفاده از تجربه های بازی سازان بین المللی داریم. تجربه های بازی سازی خود را به استانداردهای جهانی تزدیک کنیم. البته موضوعات باید محتوای يومی داشته باشد.

وی در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه گذاری خارجی در بازار داخلی بازی های رایانه ای هستیم و البته این هدف کمی بلندپروازانه است. ابتدا باید امنیت سرمایه گذاری در کشور اثبات شود. به عنوان مثال اتفاقی که برای بازی کلشن آو کلنز طی هفته های اخیر رخ داد تبعات خارجی سیاری برای ما داشت. تعاس های بسیاری از طرف های مذکور خود داشتیم که می پرسیدند با این چالش ها چگونه انتظار دارید سرمایه خود را به کشورتان بیاوریم. کریمی قدوسی سپس تأکید کرد: ما باید به دیگران اثبات کنیم صنعت گیم در ایران وجود دارد و امنیت لازم برای سرمایه گذاری در این میدان هم وجود دارد.

تی جی سی: پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشرو صنعت گیم وی ادامه داد با اطلاع از جمیع این موارد بود که با استفاده از فضای تعامل میان ایران و کشورهای دیگر به خصوص اروپا در دوران پسابرچام، ایده یک رویداد و بازار منطقه ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد. در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مسروق به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شاهراء ارتباطی» ارتباطی میان فضلان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود، بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورها، کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز تاشریف و نمایشگاه بازی سازان مستقل.

وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طرابی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» بر شمرد و گفت: برینای همین ۵ محور در این رویداد ۶ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی آشتیانی در پایان مخاطبایان اصلی این رویداد را بازی سازان، تاشریف، توزیع کنندگان، فروشندها و سایر فعالان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد. در پایان این حمایتی این رویداد اعلام کرد و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم. بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم تا اگر نگرانی هست از همین امروز بر طرف کنیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود.

نهضتین رویداد بین المللی تهران گیم کانوشن (۹) TGC و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد؛ «TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلشن آو کلنز»

(۱۴۰۰-۱۰-۰۷)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از برخوردها و حواشی به وجود آمده برای بازی «کلشن آو کلنز» انتقاد کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کانوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۳ بهمن ماه با حضور مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد. در این نشست و پس از یک دقیقه سکوت به احترام جان باختگان حادثه ساختمان پلاسکو، حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم این ساعته را به بازماندگان تسلیت گفت و بر لزوم درس گرفتن مستolan از این دست حوادث تأکید کرد. کریمی قدوسی سپس به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست اندیزی است و به نظرم به همین دلیل می توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جولن است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تاثیر قرار داده است. وی افزود: به همین دلیل کشور ما در این زمینه تویلد بازی های کوچک تر حتی همیشگی هم پیدا کرده است. در حال حاضر شاهد رشد ۳۰ تا ۴۵ درصدی تویلد در کشور هستیم و امروز بالغ بر ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه فضای جدید صنعت گیم در دنیا قاعده بازار محلی را از بین برده و هر محصولی برای کل جهان تویلد می شود، گفت: ما نیازمند استفاده از تجربه های بازی سازان بین المللی داریم. تجربه بازی خود را به استانداردهای جهانی تزدیک کنیم. البته موضوعات باید محتوای يومی داشته باشد.

وی در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه گذاری خارجی در بازار داخلی بازی های رایانه ای هستیم و البته این هدف کمی بلندپوشانه است. ابتدا باید امنیت سرمایه گذاری در کشور اثبات شود. به عنوان مثال اتفاقی که برای بازی کلشن آو کلنز طی هفته های اخیر رخداد تبعات خارجی سیاری برای ما داشت. تعاس های بسیاری از طرف های مذکور خود داشتیم که می پرسیدند با این چالش ها چگونه انتظار دارید سرمایه خود را به کشور تان بیاوریم. کریمی قدوسی سپس تأکید کرد: ما باید به دیگران اثبات کنیم صنعت گیم در ایران وجود دارد و امنیت لازم برای سرمایه گذاری در این میدان هم وجود دارد.

تی جی سی: پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشرو صنعت گیم وی ادامه داد با اطلاع از جمیع این موارد بود که با استفاده از فضای تعامل میان ایران و کشورهای دیگر به خصوص اروپا در دوران پسابرچام، ایده یک رویداد و بازار منطقه ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد. در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مژده بجزیئات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شاهراء ارتباطی» ارتباطی میان فضایان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود، بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورها، کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز تاشریف و نمایشگاه بازی سازان مستقل.

وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طرابی بازی»، «تویلد»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» بر شمرد و گفت: برینای همین ۵ محور در این رویداد ۶ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی آشتیانی در پایان مخاطبایان اصلی این رویداد را بازی سازان، ناشران، توزیع کنندگان، فروشندها و سایر فعالان بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از سنته های حمایتی این رویداد اعلام کرد. در پایان این رویداد اعلام کرد

و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم. بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذشته ایم تا اگر تگرانی هست از همین امروز بر طرف کنیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود. تخصیص رویداد بین المللی تهران گیم کانوشن (TGC) و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

بانشگاه خبرنگاران

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / بازیهای رایانه ای کشور ناشناخته است

مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی رایانه ای خبر داد

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های توبن گروه علمی پژوهشی باشگاه خبرنگاران حوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ (ادامه دارد -)

(ادامه خبر ...) میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است. وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توائمه این جایگاه مناسبي برای خود ایجاد کنند.

کریمی قدمی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود و خوبیگرانه ۳۵ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های افظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدمی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت پیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغ رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش باشد. وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ برسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: چهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتالی، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کانال های اطلاع رسانی و تعیین جواز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جواز نقدی این چشواره می باشد.

کریمی قدمی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است، ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند.

وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به تبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.

پویش

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»

(۱۴۰۵-۱۵/۱۱/۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از بروخوردها و حواسی به وجود آمده برای بازی «کلش آو کلنز» انتقاد کرد.

گروه فناوری: تشییت خبری آغاز رسمی ثبت تام رویداد بین المللی «تهران گیم کاتوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۳ بهمن ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد.

به گزارش بولتن نیوز، در ایندی این نشست و پس از یک دقیقه سکوت به احترام جان باختگان حداده ساختمان پلاسکو، حسن کریمی قدمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم این سانحه را به بازمدگان تسلیت گفت و بر لزوم درس گرفتن مستولان از این دست حوادث تأکید کرد.

کریمی قدمی سپس به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چندسال یک بار در حال پوست اندازی است و به نظرم به همین دلیل می توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جو ایست و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحدث تائیر قرارداده است. وی افزود: به همین دلیل کشور ما در این زمینه خوش اقبال بوده و در زمینه تولید بازی های کوچک تر حتی همیز نسی هم پیدا کرده است. در حال حاضر شاهد رشد ۳۰ تا ۳۵ درصدی تولید در کشور هستیم و امروز بالغ بر ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه فضای جدید صنعت گیم در دنیا قاعده بازار محلی را از بین برده و هر محصولی برای کل جهان تولید می شود، گفت: ما نیازمند استفاده از تجربه های بازی سازان بین المللی داریم، تیاز داریم استانداردهای جهانی تزدیک کنیم، البته موضوعات باید محتوای یومی داشته باشد.

وی در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه گذاری خارجی در بازار داخلی بازی های رایانه ای هستیم و البته این هدف کمی بلندپروازانه است. ابتدا باید امنیت سرمایه گذاری در کشور اثبات شود، به عنوان مثال اتفاقی که برای بازی کلش آو کلنز طی هفته های اخیر رخداد تبعات خارجی بسیاری برای ما داشت. تعاس های بسیاری از طرف های مذکور خود داشتیم که می پرسیدند با این جالش ها چگونه انتظار دارید سرمایه خود را به کشورتان بیاوریم.

کریمی قدمی سپس تأکید کرد: ما باید به دیگران اثبات کنیم صنعت گیم در ایران وجود دارد و امنیت لازم برای سرمایه گذاری در این میدان هم وجود دارد.

تی جی سی: پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشوای صنعت گیم
وی ادامه داد: با اطلاع از جمیع این موارد بود که با استفاده از فضای تعامل میان ایران و کشورهای دیگر به خصوص اروپا در دوران پس ابرجام، ایده یک رویداد و بازار منطقه ای مطرح شد از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشوای در صنعت گیم باشد.

در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مشروح به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شهرهای ارتباطی» ارتباطی میان فضایان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود، بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورها، کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز ناشران و نمایشگاه بازی سازان مستقل. وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طرابی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» بر شمرد و گفت: بر همانی همین ۵ محور در این رویداد «۶ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی آشتیانی در پایان مخاطبان اصلی این رویداد را بازی سازان، ناشران، توزیع کنندگان، فروشندها و سایر فضایان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد.

در پایان این نشست کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره امکان لغو رویداد بین المللی به واسطه برخی فشارها آن هم در اردیبهشت ماه سال آینده و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم، بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم و تا اگر تکراری هست از همین امروز بر طرف کمیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود.

نهضتین رویداد بین المللی تهران گیم کاتوشن (TGC) و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



«به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از برخوردها و حواشی به وجود آمده برای بازی «کلش آو کلنز» انتقاد کرد.

نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کاتوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۳ بهمن ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد. در ابتدای این نشست و پس از یک دقیقه سکوت به احترام جان باختگان حادثه ساختمن پاسکو، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم این ساعت را به بازماندگان تسلیت گفت و بر لزوم درس گرفتن مستolan از این دست حوادث تأکید کرد. کریمی قدوسی به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چندسال یک بار در حال پوست اندازی است و به نظرم به همین دلیل می توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جولن است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تاثیر قرارداده است. وی افزود: به همین دلیل کشور ما در این زمینه خوش اقبال بوده و در زمینه تولید بازی های کوچک تر حقیقت نسی هم پیدا کرده است. در حال حاضر شاهد رشد ۳۰ تا ۴۵ درصدی تولید در کشور هستیم و امروز بالغ بر ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم. قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه فضای جدید صنعت گیم در دنیا قاعده بازار محلی را از بین برده و هر محصولی برای کل جهان تولید می شود، گفت: ما نیازمند استفاده از تجربه های بازی سازان بین المللی داریم، نیاز داریم استانداردهای فنی بازی سازی خود را به استانداردهای جهانی تزدیک کنیم. البته موضوعات باید محتوای بومی داشته باشد.

وی در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه گذاری خارجی در بازار داخلی بازی های رایانه ای هستیم و البته این هدف کمی بلندپروازانه است. ابدا باید امنیت سرمایه گذاری در کشور ایات شود. به عنوان مثال اتفاقی که برای بازی کلش آو کلنز طی هفته های اخیر رخداد تبعات خارجی سیاری برای ما داشت، تعامل های بسیاری از طرف های مذکوره خود داشتیم که می پرسیدند با این چالش ها چگونه انتظار دارید سرمایه خود را به کشورتان بیاوریم.

کریمی قدوسی سپس تأکید کرد: ما باید به دیگران ایات کمیم صنعت گیم در ایران وجود دارد و امنیت لازم برای سرمایه گذاری در این میدان هم وجود دارد.

تی جی سی: پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشوپر صنعت گیم وی ادامه داد با اطلاع از جمیع این موارد بود که با استفاده از فضای تعامل میان ایران و کشورهای دیگر به خصوص اروپا در دوران پسابرجام، ایده یک رویداد و بازار منطقه ای مطرح شد از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشوپر در صنعت گیم باشد.

در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مسروط به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شهرهای ارتباطی» ارتباطی میان فضایان داخلی و خارجی بازی های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجارتی ارتباط کشورها، کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز ناشران و نمایشگاه بازی سازان مستقل.

وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طرابی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» بر شمرد و گفت: بر همانی همین ۵ محور در این رویداد «۶ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی آشتیانی در پایان مخاطبان اصلی این رویداد را بازی سازان، ناشران، توزیع کنندگان، فروشندها و سایر فضایان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) در پایان این نشست کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره امکان لغو رویداد بین المللی به واسطه برخی فشارها آن هم در اردیبهشت ماه سال آینده و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: مناسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم، بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم تا اگر نگرانی هست از همین امروز برطرف کنیم و ایندیواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود.

نهضتین رویداد بین المللی تهران گیم کانوشن (۹) TGC و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



بیت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز سوم بهمن ماه، با اعلام آغاز بیت نام چهت حضور در نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention گفت: بیت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه سکوت به احترام شهداي آتش نشان حاده ساختمان پلاسکو آغاز شد با بیان این که امسال شاهد رشد ۲۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است.

وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مقاومیت بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان این که بايد مرآقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلنز او کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با پیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم.

حسنعت بازی ایران ناشناخته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد گفت: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است: اما جوانی شرکت های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم ها، نشان دهنده ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشر ان و سرمایه گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فلان بین المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارد که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند، بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با پیش از سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه نمایشگاه TGC

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟ مهرداد آشتیانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC بر شمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B2B نهضتین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۴۰ سخنران ترازو اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و ارائه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد تیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نمایشگاه داشته باشد، از یک غرفه رایگان ۴ متری پرخوردار خواهد شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت احصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثر ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام تفاوتات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متمدد به حمایت در تولید و تهیه محتوی سخنرانان خارجی، دعوت از ۲۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه هدفمندیون نمایشگاه بر روی جلسات و تفاوتات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد پرشمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از پهلوانین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول استفاده ماه نسبت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متمدد به حضور ۲۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در مهرماه مذکوران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید هیئت مشاوری در سطح جهانی اشتغال با این ایمهیت مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکشته صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای رایانه ای هستند. برای رایانه ای هم چون Call of Duty: Black Ops Singularity، Quake ۴ داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از:

Zynga از شرکت Henry LaBounta
Insomniac Games از شرکت Mike Acton
Susan O'Connors نویسنده و طراح بازی
Square Enix از شرکت Phil Elliott
Fuller Game Production از شرکت Keith Fuller

وی تأکید کرد: میات مشاوران ایرانی نیز از پهلوانین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرنسپ، shadow blade و اسمن دز را

بر عهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیرحسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف
یاسر زبان از شرکت فن افزار شریف

امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox

آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی
فریزان ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تحفیف ۲۰ درصدی برای تیت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: تیت نام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکیشن قرار ملاقات از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ اسفند ماه تیت نام کنند با استفاده از کد EBT GCF۰۷۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس های کنفرانس ها ۳۰۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت تامحدود جلسه تنظیم کنند.

اشتیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فرداخوانی برای دعوت از فلان اصنعت بازی های رایانه ای جهت مخترانی در این رویداد مستشر شده و علاقه مندان می توانند برویزالت خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

وی با بیان این که لولیت جانمایی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر تیت نام کنند تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. تها نیستم دیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه نمایشگاه Tehran Game Convention بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

اشتیانی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی نحوه ارایه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal نیمه اول اسفند به ایران آمد و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی ها به تالشمن بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند پس از این کارگاه نیز به شرکت های علاقه مند مشاوره تخصصی ارایه خواهد داد.

وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده اند گفت: شرکت های سامسونگ، موسسه دانش بنیان رویداد و شرکت تیسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیان رویال تا سقف یک میلیارد تومان از شرکت های برگزیده بخش روز ناشران نمایشگاه TGC حمایت خواهد کرد. بازی سازان و دیگر علاوه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/register نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد / نمایشگاه TGC بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است (۱۴۰۰-۱۴۰۱/۰۷/۰۲)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اولین رویداد علمی و تجاری بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در ایران پل ارتباطی فعالان داخلی صنعت گیم به فعالان بازار گیم جهانی خواهد بود.

به گزارش خبرنگار «نمیم آنلاین»، حسن کریمی قیوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه سکوت به احترام شهدای اتش نشان حادثه ساختمان پلاسکو آغاز شد بایان این که امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است.

وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر لزوم پیغام گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مقاومیت بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت.

کریمی قیوسی با بیان این که باید مرآقب تعابات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلنز او کلنز» افتد، تعابات خارجی زیادی داشت و ما با پیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم.

صنعت بازی ایران ناشناخته است مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نصی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد گفت: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم ها، نشان دهندهی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بین المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

کریمی قیوسی با اظهار ایندیواری به انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارد که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با لرتبای این بازی ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لتو برقی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لتو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز اینده با پیست سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟ مهرداد آشتیانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC بر شمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهنگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران ترازو اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و ارایه دهنگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اخصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهد شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسوی گیم کانکشن (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) Game Connection (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه‌های معروف را در فرانسه و آمریکا برگزار می‌کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موتورترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای انجام تفاوتات تجاری را در جهان برگزار می‌کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متمهد به حمایت در تولید و تهیه محصولی سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین‌المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قادرمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه TGC هدفمندیومن نمایشگاه بر روی جلسات و تفاوتات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد پر شمرد و گفت: در نمایشگاه‌های B2B که در ایران برگزار می‌شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت‌های می‌توانند از طریق این اپلیکشن از اول استفاده ماه نسبت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متمهد به حضور ۲۰ خریدار بین‌المللی در این رویداد شده است گفت: در مهرماه مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم کانکشن با گروه‌های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی هاستخراج شد تا براین اساس از شرکت‌های خارجی دعوت به عمل آید. هیئت مشاوری در سطح جهانی‌اشتایانی با بیان این که هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکشته صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند. برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی‌های هم‌جون Call of Duty: Black Ops Singularity، Quake 4 و خواهر متعددی گرفته است. مشاوران بین‌المللی رویداد عبارت اند از:

Zynga از شرکت Henry LaBouinta
Insomniac Games از Mike Acton

Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی
Square Enix از شرکت Phil Elliott

Fuller Game Production از شرکت Keith Fuller

وی تأکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از پیشین بازی‌سازهای ایران هستند و ساخت بازی‌های مطرحی چون گرشاسب، shadow blade و آسمان دز را بر عهده داشته‌اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف
یاسر زبان از شرکت فن افزار شریف

امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox
ایدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی
فرزانم ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه‌آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام برای حضور در کنفرانس‌ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکشن قرار ملاقات از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ اسفندماه ثبت نام کنند با استفاده از کد EBTGCM۰۷۷ می‌توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت‌ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس‌ها ۱۰۰ هزار تومان است که می‌توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می‌توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس‌ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می‌دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشتیانی هزینه غرفه‌ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می‌شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فرداخوانی برای دعوت از قاعلان صنعت بازی‌های رایانه‌ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه‌مندان می‌توانند پریویزال خود را تا ۲۹ یکمین ماه برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال کنند.

وی با بیان این که لولیت جانمایی غرفه‌ها را برای تأثیرگذاری این کنفرانس تاکید کرد: ترجمه هم‌زمان در تمام کنفرانس‌ها انجام خواهد شد. نمایشگاه Tehran Game Convention تهیه نیستید بر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت‌های دانش بنیان حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد تمهیلات حمایتی پرداخت می‌کند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی‌سازان مستقل برای گرفتن این غرفه‌ها رایگان می‌توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

آشتیانی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی تحویل ارایه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal نیمه اول اسفند به ایران آمد و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی‌ها به تالشمن بین‌المللی برای بازی‌سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت‌های علاقه‌مند مشاوره تخصصی ارایه خواهد داد.

وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه‌های ارشاد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده اند گفت: شرکت‌های سامسونگ، موسسه دانش بنیان روبال و شرکت تپسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند لازم به ذکر است که موسسه دانش بنیان روبال تا سقف یک میلیارد تومان از شرکت‌های برگزیده بخش روز ناشران نمایشگاه TGC حمایت خواهد کرد.

بازی‌سازان و دیگر علاقه‌مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می‌توانند با مراجعت به صفحه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)/<http://www.tehrangamecon.com/register>

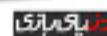


افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه‌ای (۱۴۰۵-۱۴۰۴)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه‌ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی رایانه‌ای خبر داد

به گزارش تاینکار: حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می‌دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی‌های رایانه‌ای گره خورده است. کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال‌های اخیر توائسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد این کشورها با برترانه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت‌های مناسب توائسته این جایگاه ملتبسی برای خود ایجاد کنند. کریمی قوی‌ترین تصریح کرد: با تصویب نهایی این برترانه در شورای عالی مجلای مشکلات قانونی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور رفع یا کمتر می‌شود و خوشبختانه ۳۵ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قوی‌ترین گفت: با همه این شرایط در سال‌های گذشته شاهد رشد تعداد بازی‌های ساخته شده بودیم که این مستله نشان می‌دهد پس از گذشت بیش از چهار سال صنعت بازی سازی ما به بلوغ رسیده است که می‌تواند بدون حمایت بنیاد یا تهادی روی پای خودش بایستد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهمن ارتباط با فروشگاه‌های دیجیتالی، معرفی بازی‌ها به مخاطبان از تمام کانال‌های اطلاع رسانی و تعبیین جواز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جواز تقدیم این جشنواره می‌باشد. کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که مناآفته برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی‌های ما در ایران است. ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می‌تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند. اضافه کرد: بازی‌های رایانه‌ای تهران به نوبت حمایت‌های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی تسبیت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می‌باشد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: بازی سازی در ایران شاهراه ارتقای میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین‌المللی ایجاد شده است.

منبع: پاپ‌گاه خبرنگاران



تیت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد (۱۴۰۵-۱۴۰۴)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری امروز سوم بهمن ماه، با اعلام آغاز تیت نام چیت حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: تیت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه سکوت به احترام شهدای آتش نشان خادمه ساختمان پلاسکو آغاز شد با بیان این که امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم افزود: قدرتی ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم‌ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازی‌های خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از استانداردها، تکنولوژی‌ها و مفاهیم بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری بر روی شرکت‌های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کریمی قدوسی با بیان این که باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی‌داران مجاز و رده بندی سنی «کلش او کلتز» افتد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با پیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی دریاره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران مواجه شدیم. صنعت بازی ایران ناشناخته است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که بسیاری از کشورها تمنی دانند در ایران شرکت‌های بازی سازی وجود دارد گفت: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است: اما جوانی شرکت‌های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و آینه وجود تحریم‌ها نشان دهنده ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی است. وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فرمانداران بین‌المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارد که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با یست سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بیناد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود. وی ارتقای سطح ناشر بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار راز مهم ترین اهداف TGC پرشمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و یک ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری با TGC B2B نخستین بخش نمایشگاه است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۲۰ سخنران ترازو اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران تام دارد و تولیدکنندگان و ارایه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری پر خودر خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرایسه

آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرایسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت اتحادی در خاورمیانه با ایران همکاری کند. وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام تفاوتات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متمدد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنران خارجی، دعوت از ۲۰ خریدار خارجی، بازیابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه TGC هدفمند بودن نمایشگاه بر روی جلسات و تفاوتات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد پرشمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول استفاده ماه نسبت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متمدد به حضور ۲۰ خریدار بین المللی در این رویداد مدد بران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و تیازمندی ها استخراج شد تا براین انسان از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید. هیئت مشاوری در سطح جهانی

آشتیانی با بیان این که هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکشته صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی های هم چون Call of Duty: Black Ops ۴ Singularity، Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکاتر» در بازی هایی همچون باشواک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متمددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از:

Phil Henry LaBoumta از شرکت Insomniac Games Susan O'Connor از شرکت Zynga Mike Acton از شرکت Fuller Game Production وی تاکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرهاپس، shadowblade و آسمان دز را بر عهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از: امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف یاسر زیان از شرکت فن افزار شریف امیرحسین عرقان از شرکت SpaceFox آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت تام زودهنگام تا ۲۶ استفاده ماه

آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت تام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکیشن قرار ملاقات از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ استفاده ثبت تام کنند با استفاده از کد EBTGCT۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بفرهه مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند، هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنفرانس‌ها بهره‌مند شوند و بليت تجاري به خريداران اجازه مي دهد تا به برنامه تنظيم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظيم گند.

آشتiani هزينه غرفه ها را نيز اينطور اعلام كرد: هزينه خريداري غرفه ۹ متری ۳.۲ ميليون تoman و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ ميليون Toman قيمت گذاري شده كه تخفيف ۲۰ درصدی شامل حال اين قيمت ها نيز مي شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فرالخوانی برای دعوت از فعالان صفت بازی های رایانه ای جمیت محترمانی در این رویداد مستشر شده و علاقه مندان می توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال گند.

وي با بيان اين كه لوبيت جانماني غرفه ها با شركت هاي اين است كه زودتر تبت نام گشته تاكيد كرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. تمايشگاه Tehran Game Convention تنها نيس.

مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمي و فناوري رياست جمهوري به شركت هاي دانش بنيان حوزه بازی های رایانه ای بحضور در این رویداد تسهيلات حمايش پرداخت مي گند. همچنان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نيز غرفه ۴ متری به رايگان در اختصار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد بازی سازان مستقل برای گرفتن اين غرفه های رايگان می توانند درخواست خود را به ايميل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

آشتiani افزو: قرار است Pierre Pilon اموزش دهنده اصلی تحویل ارایه پروژه (Pitch Trainer) در شركت Ubisoft Montréal به ايران آمد و كارگاهي يك روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی ها به ناشران بين المللی برای بازی سازان ايراني برگزار گند. يس از اين كارگاه نيز به شركت های علاقه مند مشاوره تخصصي ارایه خواهد داد.

وي با بيان اين كه معاونت علمي و فناوري رياست جمهوري و وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات حمايت خود از TGC را اعلام كرد: شركت هاي سامسونگ، موسسه دانش بنيان رویال و شركت تسل در حال حاضر اسپانسرهاي اين رویداد هستند لازم به ذكر است كه موسسه دانش بنيان رویال تا سقف يك ميليارد تoman از شركت هاي برگزيرde يخش روز ناشران تمايشگاه TGC حمايت خواهد كرد.

بازی سازان و ديگر علاقه مندانی كه قصد حضور در تمايشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به تبت نام اقدام نمایند.

ترجمه

تبت نام در بزرگ ترین نمايشگاه تجاري صنعت گيم ايران آغاز شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز سوم بهمن ماه، با اعلام آغاز تبت نام جمیت حضور در نمايشگاه و همايش بين المللی Tehran Game Convention گفت: تبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

به گزارش روابط عمومي بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کريمي قدوسي در اين نشست خبری كه با يك دقيقه سکوت به احترام شهداي اش شنان خادمه ساخته ام پلاسکو آغاز شد با بيان اين كه امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزو: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شركت و مجتمعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ايران در اين صفت فراهم كرده است.

وي ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای يك بازار جهانی است، باين حال در ايران به خاطر وجود تحريم ها، يك بازار داخلی ايجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجي، زمينه حضور محصولات ايران در بازارهای جهانی نيز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاكيد بر لزوم بهره گيری از استانداردها، تكنولوجی ها و مقاهمي بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی كه شركت هاي خارجي به امنیت و بازده سرمایه در ايران مطمئن شوند، در آينده به سرمایه گذاري بر روی شركت هاي ايراني بازی ساز خواهند پرداخت. كريمي قدوسي با بيان اين كه بايد مرافق تعابط خارجي تصميم گيري هاييمان باشيم گفت: اتفاقی كه برای بازی دارای مجوز و رده بندی سني «کلنز او کلنز» افتاد، تعابط خارجي زيادي داشت و ما با ييش از ۲۰ تماس تلفنی و ايميلی از شركت هاي بين المللی درباره امنیت سرمایه گذاري در ايران مواجه شديم. صفت بازی ايران ناشناخته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بيان اين كه بسياري از کشورها تمي دانند در ايران شركت هاي بازی سازی وجود دارد گفت: صفت گاز، نفت، خودروسانی و حتى صفت فيلم سازی ايران در دنیا شناخته شده است: اما جوانی شركت هاي بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و الينه وجود تحريم ها، تشنان دهنده ي لزوم معرفی توان بازی سازی ايران به ناشران و سرمایه گذاران خارجي است.

وي ادامه داد: در نمايشگاه Tehran Game Convention به دنیا هستیم كه فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بين المللی اين رشته فراهم كشيم. علاوه بر اين با توجه به اين كه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زيادي ندارند، اين فرصت برای TGC فراهم است كه به پل صفت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پيش رو بدل شود.

كريمي قدوسي با اظهار اميدواری به انتشار بازی های ايراني در بازارهای بين المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ايران وجود دارد كه قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از يك ماه ييش كارگاه هايي برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با لرتقای اين بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بين المللی گشته.

وي در پاسخ به اين پرسش كه با توجه به لنو برهخی رویدادهای بين المللی در ايران، آيا از ييش نفو تاگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در جند روز آينده با ييش سازمان و لرگان فرهنگي کشور جلسه گروهي داريم تا اهمیت و موضوع نمايشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی كه بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمايشگاه پيش نخواهد آمد.

اهداف نمايشگاه بين المللی Tehran Game Convention چیست؟ (ادامه دارد ...)

ترجمه

(ادامه خبر ...) مهرداد آشتیانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود. وی ارتقای سطح دانش بازی سازی، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC پر شمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه های تجارتی عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهنده های داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکار ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری با نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران ترازو اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران تمام دارد و تولیدکنندگان و ارایه دهنده های داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشد، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجتمعه معتبر گیم کانکشن فرانسه آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجتمعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت اتحادی در خاورمیانه با ایران همکاری کند. وی با بیان این که گیم کانکشن موثر ترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توقعات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجتمعه در برگزاری نمایشگاه TGC متمهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خردمندان خارجی، بازیابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خردمندان خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه TGC هدفمندیومند نمایشگاه بر روی جلسات و توقعات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد پر شمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این ابیکشن از اول استفاده نسبت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متمهد به حضور ۳۰ خردمند بین المللی در این رویداد شده است گفت: در مهرماه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و تیازمندی های استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید.

هیئت مشاوری در سطح جهانی آشتیانی با بیان این که هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکشته صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی هایی هم چون Call of Duty: Black Ops ۴ Singularity، Quake ۴ دخیل بوده با خانم «سوزان آکاتر» در بازی هایی همچون باپوشک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از:

Zynga از شرکت Henry LaBounta

Mike Acton از شرکت Insomniac Games

Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی

Phil Elliott از شرکت Square Enix

Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production

وی تأکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسب، shadow blade و آسمان دز را بر عهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیرحسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف

یاسر زبان از شرکت فن افزار شریف

امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox

آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی

فرزانم ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت تام زودهنگام تا ۲۶ استفاده ممکن شود.

آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از ابیکشن قرار ملاقات از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ استفاده ثبت نام کنند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خردمندان اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت تامحدود جلسه تنظیم کنند.(ادامه دارد ...)

ترجمه

(ادامه خبر)... آشتیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۶ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فرالخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی های رایانه ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه مندان می توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

وی با بیان این که لغویت جانمایی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد.

نمایشگاه Tehran Game Convention تبعاً نیست.

مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

آشتیانی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی تحویل ارایه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal نیمه اول اسفند به ایران آمد و کارگاهی یک روزه برای آموزش تکنیک های تاثران بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت های علاقه مند مشاوره تخصصی ارایه خواهد داد.

وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده اند گفت: شرکت های سامسونگ، موسسه دانش بنیان روبال و شرکت تپسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش بنیان روبال تا سنت یک میلیارد تومان از شرکت های برگزیده پخش روز ناشرن نمایشگاه TGC حمایت خواهد کرد.

بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

استاد

نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: نخستین نمایشگاه و همایش بازی تهران با عنوان Tehran Game Convention اردیبهشت ۱۳۹۶ در برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش امتداد نیوز حسن کریمی قدوسی در نشست خبری افزود: ثابت نویسی برای حضور در این رویداد تا ۱۵ فروردین ۹۶ ادامه دارد. وی گفت: علاقه مندان برای حضور در این رویداد به سایت اینترنتی www.tehrangamecon.com مراجعه و ثابت نویسی کنند. کریمی قدوسی افزود: هدف از برگزاری این رویداد توسعه همکاری های بین المللی، ارتقاء دانش و اشتراک تجربه با موضوع بازی های رایانه ای است. وی گفت: همچنین ارتباط میان تولید کنندگان و رایانه کنندگان خدمات، معرفی فرصت های سرمایه گذاری، ایجاد فرصت های بین المللی برای عرضه و صادرات محصولات و خدمات با موضوع بازی های رایانه ای از دیگر اهداف برگزاری این رویداد است. مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای اضافه کرد: در مدت برگزاری این رویداد سخنرانان داخلی و خارجی حضور دارند و در حاشیه آن نیز کارگاه های آموزشی برگزار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

۵

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۰۳

