

۱۳۹۶/۰۱/۱۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

APR 04 2017

سه شنبه ۱۵
فروردین

۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۲۱ طلوع آفتاب ۶:۴۷ اذان ظهر ۱۳:۰۷ اذان مغرب ۱۹:۴۷



قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۴	۳۲۴۲۹	دلار
▼ ۴۱	۳۴۵۸۷	یورو
▼ ۱۷۱	۴۰۵۰۰	پوند
▲ ۲۰۲	۲۹۳۲۶	سدین
-	۸۸۳۰	درهم امارات
▼ ۲۵	۳۲۳۶۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۷۴۹	دلار
۴۰۷۵	یورو
۴۷۲۰	پوند
۳۴۷۰	سدین
۱۰۴۷	درهم امارات
۱۰۵۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۶۴۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۹۰۰۰۰	نیم سکه
۳۸۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود	کسب و کار
۲	جشنواره بازیهای رایانه ای با حمایت ایرانشیل برگزار شد	اخبار رسمی
۳	فرآیند قیمت گذاری بازی های رایانه ای در سال ۹۶ تغییر می کند	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۳	فرآیند قیمت گذاری بازی های کامپیوتری تغییر می کند	فنا ۱۱۱
۴	ایران ۵۷ سیلی محکمی به انقلاب ۱۳۵۷	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۶	سامانه ملی بازی های رایانه ای بهار امسال رونمایی می شود	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۷	رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟/ رمزگشایی از «بال های تاریک»	مرکز خبری
۷	رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟/ رمزگشایی از «بال های تاریک»	مرکز خبری
۸	رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟/ رمزگشایی از «بال های تاریک»	دور
۸	سامانه ملی بازی های رایانه ای بهار امسال رونمایی می شود	بولتن سایت خبری تعلیمی
۹	رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟/ رمزگشایی از «بال های تاریک»	بولتن سایت خبری تعلیمی
۱۰	بازی های رایانه ای دیگر برای کودکان ساخته نمی شوند	خبر
۱۱	فیلترینگ بازی کِلش به نفع ما نیست/ ایران کشوری امن برای سرمایه گذاری	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۲	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	artna
۱۲	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	ایده افکن
۱۲	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	خبرگزاری پانا
۱۳	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	دور
۱۳	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	گاما
۱۴	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	خبرگزاری پانا

۱۴	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	
۱۴	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی «تی جی سی» تغییر کرد	 خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۵	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	 Pagh-e

تعداد محتوا : ۲۲



روزنامه

۲

پایگاه خبری

۱۳

خبرگزاری

۷



معاون علمی و فناوری رییس جمهوری گفت: تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود

سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، شکل گیری محیط کسب و کار جدید...

بر مبنای زیست بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری سازی خلاقیت های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقیت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

به گزارش کسب و کار نیوز و به نقل از بنیاد ملی نخبگان، معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، تجاری سازی حوزه بازی های رایانه ای و انیمیشن را زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت ها با تجاری سازی آن کمک می کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری سازی این حوزه ها آماده هستیم.

وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشورش همچنان در مسیر بروز خلاقیت ها گام برمی دارد.

ستاری، با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقانه اقوام ایرانی در طول دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند، اما بخش عظیمی از این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد نفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد.

وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سنت ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم.

رییس بنیاد ملی نخبگان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در مسیر کارآفرینی و بروز خلاقیت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی توانند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می توانند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کنند.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کریمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.

۳ اخبار رسمی

جشنواره بازیهای رایانه ای با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۴/۱۲/۹۵-۱۴/۱۲/۹۵)

سه شنبه ۹۵/۱۲/۲۴ تهران، (اخبار رسمی): ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش اخبار رسمی به نقل از روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در تسل های ۲، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

پایان خبر رسمی



فرآیند قیمت گذاری بازی های رایانه ای در سال ۹۶ تغییر می کند

گروه شبکه های اجتماعی: با توجه به بررسی های صورت گرفته و توجه به نقاط ضعف موجود در فرآیند قیمت گذاری، این فرآیند از سال آینده متحول خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بنا به نظرات اتخاذ شده از تولیدکنندگان مختلف و بررسی های صورت گرفته، فرآیند قیمت گذاری قرار است در سال ۹۶ دست خوش تغییراتی شود.

علت این تغییرات این است که اختصاص امتیازهای حمایتی تکثیر به بازی های مختلف (کوین) بدون توجه به میزان مصرف آن ها در بازار، یا به عبارت دیگر عرضه، بدون در نظر گرفتن تقاضا منجر می شود تا ارزش این امتیازات به مرور زمان کمتر و کمتر شود و در این مسیر بازی هایی که از کیفیت بالایی برخوردار هستند مسلماً بیشترین ضرر را خواهند داشت؛ چرا که صاحبان آن آثار که حقیقتاً روی پروژه های خود زمان و هزینه جدی گذاشته اند حاضر نخواهند شد به دلیل شرایط بد بازار به دلیل اشباع از کوین که از تولید انبوه بازی های متوسط و ضعیف پدید آمده است، بازی هایشان را با قیمت بسیار پایین حتی پایین تر از هزینه تولید بفروشند.

این مسئله منتج به این نکته می شود که عملاً خرید فروش بر اساس بازی و کیفیت آن نبوده و تنها از بازی های ایرانی به عنوان محلی برای تامین کوین توزیع کنندگان استفاده شود بنابراین ضروری است تا این نوع حمایت روی بازی های با کیفیت تر به صورت کاملاً مدیریت شده متمرکز شود تا تناسب عرضه با تقاضا که از ابتدایی ترین اصول اقتصاد است رعایت شود.

دلیل دوم و بسیار مهم دیگر آن که تمرکز حمایتی تکثیر (کوین) در حوزه بازی های PC می بایست با توجه به کشش بازار، متمرکز روی بازی های خوب و باکیفیت، و نه هر بازی تولید شده برای این پلتفرم باشد. این موضوع البته نافی حمایت های تبلیغاتی و اطلاع رسانی از سایر بازی ها نیست؛ اما امتیازات تکثیر که به علت کشش بازار، محدود هستند؛ تنها می بایست به بازی های بزرگ و در خور اختصاص یابد تا آن ها بتوانند با قیمت واقعی تولید و به تکثیر برسند. در این راستا قیمت گذاری ها از سال آینده دیگر به شیوه گذشته نخواهد بود و مطابق روندی جدید چگونگی تخصیص امتیاز حمایتی تکثیر (کوین) به بازی های PC اجرایی خواهد شد.

به جای قیمت گذاری تمامی پروژه های ارسالی، تنها پروژه هایی که از برترین کیفیت ها برخوردار باشند؛ بر اساس فرآیندهای دقیق شناسایی، نظارت و کنترل کیفی قیمت گذاری خواهند شد که در تمامی گام های این مسیر، نمایندگان صنف حضور خواهند داشت تا در نهایت حجم کوینی که به بازار تزریق می شود کاملاً مدیریت شده باشد و به بهترین بازی های تولیدی کشور در آن سال تعلق پذیرد.



به دلیل تبانی برخی بازی سازان و ناشران فرآیند قیمت گذاری بازی های کامپیوتری تغییر می کند

فرآیند قیمت گذاری بازی های کامپیوتری در سال ۹۶ تغییر می کند.

فناوران - به دلیل حواشی به وجود آمده و فضای ناسالم حاکم شده میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بازی های رایانه ای، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفته است فرآیند قیمت گذاری بازی های کامپیوتری (PC) را از سال آینده تغییر دهد.

پیش از این در فرآیند قیمت گذاری، ناشران به ازای هر میزان خرید از بازی ایرانی، کوین عرضه بازی های خارجی دریافت می کردند. برای مثال اگر قرارداد خرید ۱۰۰ میلیون تومان بازی ایرانی بسته می شد، در ازای آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۱۰۰ میلیون تومان کوین عرضه بازی خارجی در اختیار ناشر قرار می داد.

اما اشکال کار در این فرآیند این بود که برخی ناشران و بازی سازان با هم تبانی کرده و رقم قرارداد را چند برابر واقعی اعلام می کردند تا ناشر کوین بیشتری بگیرد. برای جلوگیری از این کار، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در اطلاعیه ای اعلام کرد این فرآیند تغییر خواهد کرد.

در این اطلاعیه آمده است: «بنا به نظرات اتخاذ شده از تولیدکنندگان مختلف و بررسی های صورت گرفته، فرآیند قیمت گذاری قرار است در سال ۹۶ دست خوش تغییراتی شود.

علت این تغییرات این است که اختصاص امتیازهای حمایتی تکثیر به بازی های مختلف (در قالب کوین) بدون توجه به میزان مصرف آن ها در بازار، یا به عبارت دیگر عرضه، بدون در نظر گرفتن تقاضا منجر می شود تا ارزش این امتیازات به مرور زمان کمتر و کمتر شود و در این مسیر بازی هایی که از کیفیت بالایی برخوردار هستند مسلماً بیشترین ضرر را خواهند داشت؛ چرا که صاحبان آن آثار که حقیقتاً روی پروژه های خود زمان و هزینه جدی گذاشته اند حاضر نخواهند شد به دلیل شرایط بد بازار به دلیل اشباع از کوین که از تولید انبوه بازی های متوسط و ضعیف پدید آمده است، بازی هایشان را با قیمت بسیار پایین و حتی پایین تر از هزینه تولید بفروشند.

این مساله منتج به این موضوع می شود که عملاً خرید فروش بر اساس بازی و کیفیت آن نبوده و تنها از بازی های ایرانی به عنوان محلی برای تامین کوین توزیع کنندگان استفاده شود. بنابراین ضروری است تا این نوع حمایت روی بازی های با کیفیت تر به صورت کاملاً مدیریت شده متمرکز شود تا تناسب عرضه با تقاضا که از ابتدایی ترین اصول اقتصاد است رعایت گردد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دلیل دوم و بسیار مهم دیگر آن که تمرکز حمایتی تکثیر (کوپن)، در حوزه بازی های PC می بایست با توجه به کشش بازار، متمرکز روی بازی های خوب و باکیفیت، و نه هر بازی تولید شده برای این پلتفرم باشد. این موضوع البته نافی حمایت های تبلیغاتی و اطلاع رسانی از سایر بازی ها نیست؛ اما امتیازات تکثیر که به علت کشش بازار، محدود هستند؛ تنها می بایست به بازی های بزرگ و در خور اختصاص یابد تا آن ها بتوانند با قیمت واقعی تولید و به تکثیر برسند. در این راستا قیمت گذاری ها از سال آینده دیگر به شیوه گذشته نخواهد بود و مطابق روندی جدید چگونگی تخصیص امتیاز حمایتی تکثیر (کوپن) به بازی های PC اجرایی خواهد شد. جای قیمت گذاری تمامی پروژه های ارسالی، تنها پروژه هایی که از برترین کیفیت ها برخوردار باشند؛ بر اساس فرآیندهای دقیق شناسایی، نظارت و کنترل کیفی قیمت گذاری خواهند شد که در تمامی گام های این مسیر، نمایندگان صنف حضور خواهند داشت تا در نهایت حجم کوپنی که به بازار تزریق می شود کاملاً مدیریت شده باشد و به بهترین بازی های تولیدی کشور در آن سال تعلق پذیرد.



ایران ۵۷ سیلی محکمی به انقلاب ۱۹۷۹ (۱۳۵۷-۱۳۵۸)

گروه شبکه های اجتماعی: زمانی که بازی ضدانقلابی «انقلاب ۱۹۷۹» روانه بازار بین الملل شد، مرکز هنرهای رقصی بسیج به این فکر افتاد تا شاید بتواند بازی در مقابل این بازی ضدانقلابی بسازد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با گذشت ۲۸ سال از انقلاب و بیش از ۱۰ سال از ورود صنعت گیم به کشور، بازی جامعی در حوزه انقلاب اسلامی ساخته نشد. بازی که بتوان در شأن نظام جمهوری اسلامی دانست. تا اینکه دانشجویی به نام عماد رحمانی که پایان نامه اش در حوزه انقلاب اسلامی بود، محتوای غنی را تهیه کرده و در اختیار مرکز هنرهای رقصی بسیج گذاشت. عماد رحمانی، مدیرعامل شرکت رسانه ها شکوه است که چندین بازی ارزشی و انقلابی را در دستور کار قرار داده است. زمانی که وی سه سال پیش این محتوای غنی انقلابی را در اختیار مرکز هنرهای رقصی بسیج قرار داد، مهدی جعفری، مدیرعامل مرکز همه حمایت های لازم را از این بازی ساز داشت تا امروز شاهد ساخت این بازی انقلابی باشیم. تا جایی که جعفری، ضامن این بازی ساز در یکی از بانک های کشور شد تا بتواند وامی را دریافت کند و ادامه کار را پیش ببرد.

ایران ۵۷ با حداقل های مالی به سرانجام رسید

عماد رحمانی مدیرعامل مؤسسه رساناشکوه با اشاره به روند ساخت بازی ایران ۵۷ گفت: نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی ادامه داد: با این هزینه ها نمی توان با هجده بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد؛ چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر مؤسسه رسانه شکوه کوبر تصریح کرد: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند، اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تأکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

همچنین وی در بخش دیگری از صحبت هایش از مشکلات کار گفت: از سال ۹۲ پس از آماده شدن طرح و پیشرفت تولید تلاش خود را در راستای جذب حامی آغاز کردیم اما متأسفانه هیچ گونه پالی مبتنی دریافت نکردیم. کار در مرحله تأمیدی محض قرار داشت که بالاخره مرکز هنرهای رقصی بسیج قدم به جلو گذاشت و با حمایت لحظه ای این سازمان روند تولید شتاب بیشتری گرفت اما با این مقدار حمایت بازی ایران ۵۷ را نمی توان در شأن انقلاب اسلامی تکمیل کرد.

برخلاف بسیاری از اظهارنظرها که بازی ایران ۵۷ در مقابل انقلاب ۱۹۷۹ ساخته شده است، عماد رحمانی، بازی ساز ایران ۵۷ گفت: بازی «ایران ۵۷» در جهت مقابله با این بازی ساخته نشده و همانطور که گفتیم، تیم ما این بازی را از سال ۹۲ در دست ساخت دارد و حتی لوایح سال گذشته اطلاعاتی از بازی ما در اختیار رسانه ها قرار گرفت. بازی انقلاب ۱۹۷۹ بازی متوسطی است که به هیچ وجه مستند نبوده اما ادعا می کند که یک بازی تاریخی و مستند است. باید باور داشت این بازی با ده ها برابر هزینه و حمایت مستقیم آمریکا و ایوزیسیون خارج از کشور به ثمر نرسیده است اما ما با هزینه های حداقلی و ده ها برابر کم تر از این پروژه در حال تولید ایران ۵۷ هستیم و واقعا نمی توان انتظار مجزوه داشت.

وی بیان کرد: بازی «ایران ۵۷» با حداقل های مالی و حمایتی ساخته می شود و به همین دلیل سعی کرده ایم تا به جای ساخت یک پروژه بزرگ، یک پروژه کوچک اما با کیفیت بالا بسازیم تا مخاطب از آن استقبال کند.

وی تأکید کرد: بدون تردید به لحاظ نیروی انسانی و دانش تولید این آمادگی در ما وجود دارد که اثری قابل رقابت و با کیفیت درخور تولید کنیم اما به خاطر اینکه این بازی ابعاد و منافع ملی را شامل و به نوعی شناسنامه انقلاب اسلامی در این حوزه محسوب می شود، امیدوار هستیم از لحاظ مالی به شرایط مناسب رسیده و حمایت های بیشتری به این پروژه که با ده ها برابر هزینه کمتر از نمونه آمریکایی در حال تولید است اختصاص پیدا کند.

این بازی انقلابی از سه سال پیش توسط یک بازی ساز جوان و با حمایت یک مدیر انقلابی آغاز شد و شاید اگر مسئولان صنعت گیم بیش از این به فکر ساخت یک بازی می شدند امروز بازی ضد انقلاب «انقلاب ۱۹۷۹» به ثمر نمی رسید و در سطح بین الملل سروصدا به پا نمی کرد.

بسیج حامی بازی ایران ۵۷

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج اظهار کرد: در مرکز هنرهای رقصی بسیج زیرمجموعه های مختلفی از جمله مرکز پژوهش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وجود دارد که وظیفه اش رصد موضوعات مختلف از جمله ایران هراسی و موضوعات مرتبط با نظام جمهوری اسلامی ایران است. به خصوص پس از تولیدات غربی ها از جمله فیلم ضد ایرانی «آرگو»، تصمیم گرفته شد تا به تولید محصولات فرهنگی ورود جدی کنیم.

وی افزود: برای ساخت بازی «ایران ۵۷» با مؤسسه رساناشکوه به توافق رسیدیم که بعد از جلسات متعدد کارشناسی در موضوعات اجتماعی، فرهنگی و سیاسی بازی نامه این اثر در سطح بسیار خوبی نگارش شد.

وی بیان کرد: پس از ورود به مرحله تولید، حمایت های تجهیزاتی بسیار خوبی از این استودیو انجام دادیم و خوشبختانه تولید این بازی به خوبی انجام شده و مراحل پایانی را سپری می کند.

جعفری خاطرنشان کرد: بسیج، بازی های رایانه ای را بسیار جدی گرفته و علاوه بر بازی «ایران ۵۷» عناوین دیگری نیز با موضوعات ملی در دست تولید قرار دارد.

وی بیان کرد: به دنبال پر کردن گزارش کار نبوده و می خواهیم عناوینی از سوی مرکز منتشر شوند که هم از لحاظ فنی و هم محتوایی در سطح بالایی باشند تا تاثیرگذاری مناسب خود را بگذارند.

داستان بازی «ایران ۵۷» درباره فردی به نام «ایلشن» است که پدر خود را در ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ از دست می دهد و سپس به همراه عموی خود که یک فعال مارکسیستی است به تهران می آید. ایلشن که در آن برهه سن زیادی ندارد، پس از مشاهده فعالیت های خشونت آمیز این گروه از جمله ترور «مجید واقفی» از این گروه جدا شده و راه خود را جدا می کند.

برهه تاریخی بازی از ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی خروج شاه از ایران است. این بازی تلفیقی از اکشن و ماجراجویی است. در برهه ای که «ایلشن» هنوز در گروه مارکسیست هاست، بازی وجهه اکشن دارد و پس از تغییر رویکرد او، بخش ماجراجویی بازی برجسته می شود.

در همین راستا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وعده حمایت کامل رسانه ای و تبلیغاتی از بازی «ایران ۵۷» را داد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استقبال خواهد کرد؛ چرا که «ایران ۵۷» برخلاف بازی «انقلاب ۱۹۷۹» یک بازی کاملاً مستند است.

بازی های رایانه ای؛ رسانه ای تاثیرگذار

بازی ایران ۵۷ توسط عماد رحمانی ساخته شد، عرضه شد، در اختیار گیمرهای ایرانی قرار گرفت و تمام شد. عماد رحمانی که در مراسم رونمایی از بازی فریاد می زد که مسئولان به هوش باشید و بدانید که صنعت گیم نیازمند حمایت است؛ بنابراین صنعت گیم نیازمند حمایت است و تا حمایت نباشد، نمی توانیم شاهد کار فاخر باشیم و از طرفی هم دشمن از آنسوی مرزها بازی هایی را تولید می کنند که برخلاف فرهنگ کشورمان است. آنها بازی هایی را تولید می کنند که تاریخ مان را تحریف می کنند. تحریف هایی که ذهن نسل امروز انقلاب را درگیر می کند و خطرات بسیاری برای جامعه دارد. مسئولان به ویژه مسئولان صنعت گیم باید از خواب خرگوشی بگریزند و صنعت گیم را جدی بگیرند. مسئولان باید به این باور برسند که صنعت گیم به عنوان رسانه ای تاثیرگذار می تواند تاثیر داشته باشد.

همچنین در بخش گرافیک فنی جزئیات بسیاری در بازی های اکشن سوم شخص دیده می شود، زیرا با توجه به نزدیکی دوربین به کاراکتر در بخش اول باید به طراحی کاراکتر با کیفیت بسیار بالا توجه کرد و جزئیات کاراکترهای امروز بالای ۲۰۰۰۰ پلی گان است که به نظر کارگردان فنی دارا بودن ۳۵۰۰۰ تا ۴۰۰۰۰ پلی گان برای شخصیت اصلی در بازی ما عدد مناسبی است و برای دشمن عدد ۱۵۰۰۰ تا ۲۰۰۰۰ در نظر گرفته شده است.

در بخش گرافیک مرحله به گونه ای عمل شده است تا هم مدل ها از لحاظ کیفیت جزئیات در سطح مناسبی باشند هم از لحاظ پرفومانس و اجرایی به گونه ای باشد که فریم ریت بازی بر روی سیستم های مورد انتظار در سطح قابل قبولی قرار گیرد. برای این منظور در اجرای مرحله حدود ۱ یک میلیون تا یک و نیم میلیون پلی گان مرز مرحله را تشکیل داده است که البته این مقدار با استفاده از تکنیک های **culling** مناسب در انجین و توسط لول دیزاینر و ناظر فنی اعمال گشته است تا شاهد افت فریم در بازی نباشیم.

در بخش افکت های و پارتیکل ها در طراحی پارتیکل های دود و آتش و انفجار و همچنین خون دقت شده تا هر چه طبیعی تر و زیباتر و با پرفومانس مناسب اجرا شود. در بخش پارتیکل خون باید دقت شده است میزان خون مناسب با توجه به نوع اسلحه شلیک شده باشد همچنین کاراکتری که کشته شد با قرار گیری جسدش بر روی زمین خون او بر روی زمین جاری می شود.

در بخش دیگری از پارتیکل ها جای گلوله ها بر روی در و دیوار متناسب با اسلحه شلیکی و سایز گلوله لحاظ شده و پارتیکل مناسب در آن محل تولید می شود و مثلاً در هنگام برخورد گلوله با زمین حالت گرد و خاک و در هنگام برخورد با چوب شاهد ذرات چوب یا با برخورد با شیشه شاهد خورد شدن شیشه و ذرات شیشه هستیم.

بهترین حالت دوربین سوم شخص به صورتی است که کاراکتر در انتهای سمت چپ دوربین قرار گیرد و به هنگام زوم کردن بر روی شانه های بازیکن قرار گیرد. اسلحه های متفاوت موجب تنوع در گیم پلی و لذت دو چندان بازی می شود بدین ترتیب در تولید این بازی ۳ نوع سلاح متفاوت از انواع گوناگون طراحی کرده ایم که از این قبیل کلت کمری، کلاش و اسلحه های اتوماتیک را می توان نام برد.

جهت دست یافتن به بهترین حالت روایی داستان از سینماتیک های **InGame** استفاده شده است. در این بخش بوسیله کدنویسی دوربین های سینماتیک ایجاد و با قرار گرفتن کاراکتر در تریگر خاصی یا ابتدا و انتهای مرحله یا موقعیت های خاص فعال شوند و همچنین صحنه های سینمایی جذابی با استفاده از **motion capture** ایجاد گشته است. مانند کشیدن دست بازیکن در حال سقوط و نجات او و صحنه های از این قبیل. همچنین انفجار و تخریب از عواملی هستند که به بهبود کیفیت بازی می انجامد و حضور آنها به بازی هیجان زیادی می بخشد؛ بنابراین با توجه به توانایی های تیم قابلیت انجام این گونه انفجارها و تخریب در بعضی از مواقع و تخریب ساختمان ها و ... در بازی لحاظ شده است.

جزئیات در بازی های با کیفیت روز بسیار مهم است و با علم به این موضوع برای هر نوع اسلحه واکنش خاصی برای دشمن پیش بینی شده است. با توجه به برد و شدت اسلحه دشمن به صورت خاصی واکنشی نشان می دهد و شاهد ری اکشن هستیم. مثلاً برخورد گلوله های یک شات گان از نزدیک به یک کاراکتر با برخورد گلوله های یک کلاش متفاوت است و در شات گان شاهد قدرت و پرت شدن دشمن هستیم. همچنین در صدای شلیک، شدت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرت شدن دشمن در هنگام اصابت گلوله با بدن او، پوکه های متفاوت اسلحه ها دقت شده است. مسئولان بازی های ایرانی را دریابند

بازی ایران ۵۷ مقابل بازی ضدانقلابی «انقلاب ۱۹۷۹» ساخته شد تا اصل واقعیت انقلاب ایران تحریف نشود و به درستی به گوش جهانیان برسد. عماد رحمانی، بازی ساز ژانر انقلاب و امثال این بازی سازان با حمایت ها و توجهات دولتی می توانند بهترین ها را بسازند و روانه بازار بین الملل کنند و در نهایت مانع از تحریف های تاریخ ایران شود.



سامانه ملی بازی های رایانه ای بهار امسال رونمایی می شود (۱۴۰۴/۰۱/۰۹-۱۴۰۴/۰۱/۰۹)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: سامانه ملی بازی های رایانه ای در بهار امسال رونمایی می شود این در حالی است که قرار بود بهمن سال گذشته شاهد رونمایی آن باشیم.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به این موضوع مبنی بر اینکه سال ۹۵ اتفاقات مثبتی در صنعت گیم رخ داده است، گفت: برگزاری نمایشگاه TGC اتفاقی بود که در سال ۹۵ کارهایش انجام شد و در سال ۹۶ شاهد برگزاری آن خواهیم بود. نمایشگاه و همایشی که فصل جدیدی در صنعت گیم خواهد بود.

وی افزود: موضوع پروژه های صادرات محور یکی از موضوعاتی بود که در سال ۹۵ محقق شد و خوشحالیم بازی هایی که ظرفیت صادرات را داشتند به کشورها محقق کردیم. همچنین راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایلی و آغاز ارتقای کیفیت بازی های موبایلی از دیگر موفقیت های بنیاد در سال ۹۵ به شمار می رود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بالغ بر ۳۰ تا ۴۰ پروژه در آزمایشگاه بازی های موبایلی آزمایش شده است و نزدیک به ۱۵ تیم برای آزمایش بازی های شان به آزمایشگاه آمدند. امیدواریم در سال آینده تبلیغ بیشتری برای آزمایشگاه شد و بازی های بیشتری در این آزمایشگاه آزمایش شود.

وی با اشاره به کارهایی که قرار بود انجام شود، اما انجام نشد، گفت: برای تبلیغ بازی ها در صدوسیما تلاش های بسیاری صورت گرفت که حداقل بازی ها رایگان و یا با درصد تخفیف بیشتری تبلیغ شود اما متأسفانه این اتفاق نیفتاد و به سال آینده موکول شد. کریمی قدوسی اظهار کرد: موضوع عوارض بازی های خارجی متأسفانه امسال در صحن مجلس رأی نیاورد و به سال آینده موکول شد که امیدواریم در سال آینده رأی بیاورد و در سال ۹۷ اجرایی شود.

وی بیان کرد: سامانه ملی بازی های رایانه ای که قرار بود در بهمن ماه سال گذشته رونمایی شود، با تلاش های صورت گرفته در بهار امسال شاهد رونمایی آن خواهیم بود. همچنین جشنواره بازی های رایانه ای رو به رشد است و در جشنواره سال گذشته شاهد رشد بسیاری بودیم تا جایی که رکود را در بازی های ارسالی به دبیرخانه شکستیم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: شبکه توزیع به صورت آزمایشی در حالت فعالیت است و پس از اتمام این دوره آزمایشی و بررسی مشکلاتش، بهار سال آینده در قالب یک خبر بسیار بزرگ به بازی سازان و اصحاب رسانه اعلام خواهد شد. همچنین پس از رونمایی رسمی این شبکه بازی سازان می توانند بازی های خود را در آن بارگذاری کرده و به تبلیغ بازی های شان بپردازند.

وی یادآور شد: در سال ۹۵ از دو محل اعتبار داشتیم که می توان به اعتبارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و سازمان مدیریت و برنامه ریزی کشور اشاره کرد که اعتبارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به طور ۱۰۰ درصد محقق شد اما تنها شاهد تحقق ۳۵ درصد از اعتبارات سازمان مدیریت و برنامه ریزی بودیم یعنی ما از هفت میلیارد تومان سازمان تنها دو میلیارد و پانصد میلیون تومان دریافت کردیم و روی پنج میلیارد باقی مانده حساب باز کرده بودیم که متأسفانه از سازمان محقق نشد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: همه اعتبارات سال ۹۶ به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتقل شده است و در سال ۹۶ همه اعتبارات از وزارتخانه محقق خواهد شد که ۹ میلیارد تومان در نظر گرفته شده است و امیدواریم با اعتبارات از محل های دیگر این رقم به یازده میلیارد تومان برسد. اگر این رقم محقق شود قطعاً شاهد اتفاقات خوبی در صنعت گیم کشور خواهیم بود.



بازی ایرانی در نوروز ایرانی - ۹؛ رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟/ رمزگشایی از «بال های

تاریک» (۱۳۹۳-۰۶-۰۴)

بازی ایرانی «بال های تاریک» از نمونه های موفق و تحسین شده در ژانر معمایی و جنایی است که داستان محوری آن ماجرای مرموز ربودن بازیگران مشهور سینما است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: در میان بازی های ایرانی عرضه شده در سال گذشته «بال های تاریک» خیلی زود موردتوجه رسانه ها قرار گرفت و باعث شد حتی پیش از رونمایی از این بازی، نام آن در فضای رسانه ای مطرح شود. این توجه که در آغاز صرفاً وابسته به نام تهیه کننده شناخته شده این بازی بود، خیلی زود با پشتوانه کیفیت فرمی و محتوایی آن ضریب دوچندان پیدا کرد.

نام «بال های تاریک» ابتدا به واسطه تهیه کننده اش یعنی مجید قناد در رسانه های انیمکس پیدا کرد. یکی از مجریان با سابقه تلویزیون که در تجربه ای تازه تهیه یک بازی رایانه ای را به سرانجام رساند و آن را به بازار عرضه کرد. «بال های تاریک» در همان ابتدای راه با قرار گرفتن در بین ۵۰ بازی برتر سایت معتبر «Slidedb» خیلی زود توجه ها را به سمت خود جلب کرد و بعد از آن زمانی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم عنوان «سینمایی ترین بازی رایانه ای ایرانی» را به آن داد مخاطبان بسیاری برای تجربه آن وسوسه شدند.

برخلاف دیگر تجربه های موفق در صنعت گیم ایران که بیشتر به واسطه کیفیت و تشابه فضاسازی به نمونه های خارجی مورد تحسین و توجه قرار می گیرند، «بال های تاریک» یک برگ برنده اساسی تر داشت و آن داستات و روایت تازه اش بود. پرونده «سایه شب» که براساس آن بازیگران مطرح سینما به صورت مشکوک و سریالی ربوده می شوند، روی میز پلیس است و هیچ کس از رموز راز این آدم ربایی اطلاعی ندارد.

در همین فضا و پس از ناپدید شدن بازیگری به نام «سام حقیقی» است که پلیس از ردیابی او و گمشدگان قبلی عاجز می شود و یکی از کارکنان کارگاهان خود یعنی «آرمان تیرداد» را مسئول رسیدگی به پرونده می کند. شما در مقام بازیکن «بال های تاریک» روایت داستان را از دید سام و آرمان دنبال می کنید؛ اولی بازیگری که در یک بیمارستان ترساک و عجیب گرفتار شده و کارآگاهی که در نقطه ای دیگر، ردیابی او را برای نجاتش دنبال می کند.

در کنار این امتیاز محتوایی اما نمی توان کیفیت بصری بازی «بال های تاریک» را هم نادیده گرفت. سبک بصری بازی، کمک بسیاری به جذاب تر شدن روایت و از سوی دیگر ارتباط برقرار کردن مخاطب با «بال های تاریک» می شود. تیم توسعه دهنده مجموعاً بیش از ۱۵ دقیقه سینما تیک برای روایت خط داستانی خود در نظر گرفته است که برای یک بازی موبایلی رقم بسیار خوبی است. استفاده از قاب های کمیک گونه یکی از بهترین انتخاب های سازندگان این بازی بوده است.

به رغم این امتیازات کیفی در فضاسازی بصری اما بد نیست بداند حجم این بازی کمتر از ۱۵۰ مگابایت است که این برای بازی موبایلی یک شگفتی تمام عیار است. نکته ای که «بال های تاریک» را به خصوص در میان بازی های ایرانی به یک پیش تاز تمام عیار تبدیل کرده است. همه این موارد نشان از موفقیت مجید قناد در نخستین گام ورود به عرصه بازی سازی دارد، باید دید این تهیه کننده و تیم همراهش برای آینده چه ایده هایی دارند؟



بازی ایرانی در نوروز ایرانی - ۹؛ رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟/ رمزگشایی از «بال های

تاریک» (۱۳۹۳-۰۶-۰۴)

بازی ایرانی «بال های تاریک» از نمونه های موفق و تحسین شده در ژانر معمایی و جنایی است که داستان محوری آن ماجرای مرموز ربودن بازیگران مشهور سینما است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: در میان بازی های ایرانی عرضه شده در سال گذشته «بال های تاریک» خیلی زود موردتوجه رسانه ها قرار گرفت و باعث شد حتی پیش از رونمایی از این بازی، نام آن در فضای رسانه ای مطرح شود. این توجه که در آغاز صرفاً وابسته به نام تهیه کننده شناخته شده این بازی بود، خیلی زود با پشتوانه کیفیت فرمی و محتوایی آن ضریب دوچندان پیدا کرد.

نام «بال های تاریک» ابتدا به واسطه تهیه کننده اش یعنی مجید قناد در رسانه های انیمکس پیدا کرد. یکی از مجریان با سابقه تلویزیون که در تجربه ای تازه تهیه یک بازی رایانه ای را به سرانجام رساند و آن را به بازار عرضه کرد. «بال های تاریک» در همان ابتدای راه با قرار گرفتن در بین ۵۰ بازی برتر سایت معتبر «Slidedb» خیلی زود توجه ها را به سمت خود جلب کرد و بعد از آن زمانی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم عنوان «سینمایی ترین بازی رایانه ای ایرانی» را به آن داد مخاطبان بسیاری برای تجربه آن وسوسه شدند.

برخلاف دیگر تجربه های موفق در صنعت گیم ایران که بیشتر به واسطه کیفیت و تشابه فضاسازی به نمونه های خارجی مورد تحسین و توجه قرار می گیرند، «بال های تاریک» یک برگ برنده اساسی تر داشت و آن داستات و روایت تازه اش بود. پرونده «سایه شب» که براساس آن بازیگران مطرح سینما به صورت مشکوک و سریالی ربوده می شوند، روی میز پلیس است و هیچ کس از رموز راز این آدم ربایی اطلاعی ندارد.

در همین فضا و پس از ناپدید شدن بازیگری به نام «سام حقیقی» است که پلیس از ردیابی او و گمشدگان قبلی عاجز می شود و یکی از کارکنان کارگاهان خود یعنی «آرمان تیرداد» را مسئول رسیدگی به پرونده می کند. شما در مقام بازیکن «بال های تاریک» روایت داستان را از دید سام و آرمان دنبال می کنید؛ اولی بازیگری که در یک بیمارستان ترساک و عجیب گرفتار شده و کارآگاهی که در نقطه ای دیگر، ردیابی او را برای نجاتش دنبال می کند.



(ادامه خبر ...) ترین کارآگاهان خود یعنی «آرمان تیرداد» را مسئول رسیدگی به پرونده می کند. شما در مقام بازیکن «بال های تاریک» روایت داستان را از دید سام و آرمان دنبال می کنید؛ اولی بازیگری که در یک تیمارستان ترساک و عجیب گرفتار شده و کارآگاهی که در نقطه ای دیگر، ردپای او را برای نجاتش دنبال می کند.

در کنار این امتیاز محتوایی اما نمی توان کیفیت بصری بازی «بال های تاریک» را هم نادیده گرفت. سبک بصری بازی، کمک بسیاری به جذاب تر شدن روایت و از سوی دیگر ارتباط برقرار کردن مخاطب با «بال های تاریک» می شود. تیم توسعه دهنده مجموعاً بیش از ۱۵ دقیقه سینما تیک برای روایت خط داستانی خود در نظر گرفته است که برای یک بازی موبایلی رقم بسیار خوبی است. استفاده از قاب های کمیک گونه یکی از بهترین انتخاب های سازندگان این بازی بوده است.

به رغم این امتیازات کیفی در فضا سازی بصری اما بد نیست بداند حجم این بازی کمتر از ۱۵۰ مگابایت است که این برای بازی موبایلی یک شگفتی تمام عیار است. نکته ای که «بال های تاریک» را به خصوص در میان بازی های ایرانی به یک پیش تاز تمام عیار تبدیل کرده است.

همه این موارد نشان از موفقیت مجید قناد در نخستین گام ورود به عرصه بازی سازی دارد، باید دید این تهیه کننده و تیم همراهش برای آینده چه ایده هایی دارند؟



درباره

بازی ایرانی در نوروز ایرانی - ۹؛ ربا بنده بازیگران مشهور سینما کیست؟ / رمزگشایی از «بال های تاریک» (۱۳۹۵/۰۱/۰۹ - ۱۳۹۵/۰۱/۰۹)

بازی ایرانی «بال های تاریک» از نمونه های موفق و تحسین شده در ژانر معمایی و جنایی است که داستان محوری آن ماجرای مرموز ربودن بازیگران مشهور سینما است.

داکتر نیوز - گروه فرهنگد در میان بازی های ایرانی عرضه شده در سال گذشته «بال های تاریک» خیلی زود مورد توجه رسانه ها قرار گرفت و باعث شد حتی پیش از رونمایی از این بازی، نام آن در فضای رسانه ای مطرح شود. این توجه که در آغاز صرفاً وابسته به نام تهیه کننده شناخته شده این بازی بود، خیلی زود با پشتوانه کیفیت فرمی و محتوایی آن ضریب دوچندان پیدا کرد.

نام «بال های تاریک» ابتدا به واسطه تهیه کننده اش یعنی مجید قناد در رسانه های انمکس پیدا کرد. یکی از مجریان با سابقه تلویزیون که در تجربه ای تازه تهیه یک بازی رایانه ای را به سرانجام رساند و آن را به بازار عرضه کرد. «بال های تاریک» در همان ابتدای راه با قرار گرفتن در بین ۵۰ بازی برتر سایت معتبر «Slidedb» خیلی زود توجه ها را به سمت خود جلب کرد و بعد از آن زمانی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم عنوان «سینمایی ترین بازی رایانه ای ایرانی» را به آن داد مخاطبان بسیاری برای تجربه آن وسوسه شدند.

برخلاف دیگر تجربه های موفق در صنعت گیم ایران که بیشتر به واسطه کیفیت و تشابه فضا سازی به نمونه های خارجی مورد تحسین و توجه قرار می گیرند، «بال های تاریک» یک برگ برنده اساسی تر داشت و آن داستات و روایت تازه اش بود. پرونده «سایه شب» که براساس آن بازیگران مطرح سینما به صورت مشکوک و سریالی ربوده می شوند، روی میز پلیس است و هیچ کس از رموز و راز این آدم ربایی اطلاعی ندارد.

در همین فضا و پس از تأیید شدن بازیگری به نام «سام حقیقی» است که پلیس از ردپای او و گمشدگان قبلی عاجز می شود و یکی از کارگشته ترین کارآگاهان خود یعنی «آرمان تیرداد» را مسئول رسیدگی به پرونده می کند. شما در مقام بازیکن «بال های تاریک» روایت داستان را از دید سام و آرمان دنبال می کنید؛ اولی بازیگری که در یک تیمارستان ترساک و عجیب گرفتار شده و کارآگاهی که در نقطه ای دیگر، ردپای او را برای نجاتش دنبال می کند.

در کنار این امتیاز محتوایی اما نمی توان کیفیت بصری بازی «بال های تاریک» را هم نادیده گرفت. سبک بصری بازی، کمک بسیاری به جذاب تر شدن روایت و از سوی دیگر ارتباط برقرار کردن مخاطب با «بال های تاریک» می شود. تیم توسعه دهنده مجموعاً بیش از ۱۵ دقیقه سینما تیک برای روایت خط داستانی خود در نظر گرفته است که برای یک بازی موبایلی رقم بسیار خوبی است. استفاده از قاب های کمیک گونه یکی از بهترین انتخاب های سازندگان این بازی بوده است.

به رغم این امتیازات کیفی در فضا سازی بصری اما بد نیست بداند حجم این بازی کمتر از ۱۵۰ مگابایت است که این برای بازی موبایلی یک شگفتی تمام عیار است. نکته ای که «بال های تاریک» را به خصوص در میان بازی های ایرانی به یک پیش تاز تمام عیار تبدیل کرده است.

همه این موارد نشان از موفقیت مجید قناد در نخستین گام ورود به عرصه بازی سازی دارد، باید دید این تهیه کننده و تیم همراهش برای آینده چه ایده هایی دارند؟



پولتن

کری می قدوسی: سامانه ملی بازی های رایانه ای بهار امسال رونمایی می شود (۱۳۹۵/۰۱/۰۹ - ۱۳۹۵/۰۱/۰۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: سامانه ملی بازی های رایانه ای در بهار امسال رونمایی می شود، این در حالی است که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قرار بود بهمن سال گذشته شاهد رونمایی آن باشیم.

گروه فناوری: حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به این موضوع مبنی بر اینکه سال ۹۵ اتفاقات مثبتی در صنعت گیم رخ داده است، گفت: برگزاری نمایشگاه TGC اتفاقی بود که در سال ۹۵ کارهایش انجام شد و در سال ۹۶ شاهد برگزاری آن خواهیم بود. نمایشگاه و همایشی که فصل جدیدی در صنعت گیم خواهد بود.

به گزارش بولتن نیوز، وی افزود: موضوع پروژه های صادرات محور یکی از موضوعاتی بود که در سال ۹۵ محقق شد و خوشحالیم بازی هایی که ظرفیت صادرات را داشتند به کشورها محقق کردیم. همچنین راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایلی و آغاز ارتقای کیفیت بازی های موبایلی از دیگر موفقیت های بنیاد در سال ۹۵ به شمار می رود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بالغ بر ۳۰ تا ۴۰ پروژه در آزمایشگاه بازی های موبایلی آزمایش شده است و نزدیک به ۱۵ تیم برای آزمایش بازی های شان به آزمایشگاه آمدند. امیدواریم در سال آینده تبلیغ بیشتری برای آزمایشگاه شد و بازی های بیشتری در این آزمایشگاه آزمایش شود.

وی با اشاره به کارهایی که قرار بود انجام شود، اما انجام نشد، گفت: برای تبلیغ بازی ها در صداوسیما تلاش های بسیاری صورت گرفت که حداقل بازی ها رایگان و یا با درصد تخفیف بیشتری تبلیغ شود اما متأسفانه این اتفاق نیفتاد و به سال آینده موکول شد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: موضوع عوارض بازی های خارجی متأسفانه امسال در صحن مجلس رأی نیلورد و به سال آینده موکول شد که امیدواریم در سال آینده رأی بیاورد و در سال ۹۷ اجرایی شود.

وی بیان کرد: سامانه ملی بازی های رایانه ای که قرار بود در بهمن ماه سال گذشته رونمایی شود، با تلاش های صورت گرفته در بهار امسال شاهد رونمایی آن خواهیم بود. همچنین جشنواره بازی های رایانه ای رو به رشد است و در جشنواره سال گذشته شاهد رشد بسیاری بودیم تا جایی که رکود را در بازی های ارسالی به دبیرخانه شکستیم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: شبکه توزیع به صورت آزمایشی در حالت فعالیت است و پس از اتمام این دوره آزمایشی و بررسی مشکلاتش، بهار سال آینده در قالب یک خبر بسیار بزرگ به بازی سازان و اصحاب رسانه اعلام خواهد شد. همچنین پس از رونمایی رسمی این شبکه بازی سازان می توانند بازی های خود را در آن بارگذاری کرده و به تبلیغ بازی های شان بپردازند.

وی یادآور شد: در سال ۹۵ از دو محل اعتبار داشتیم که می توان به اعتبارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و سازمان مدیریت و برنامه ریزی کشور اشاره کرد که اعتبارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به طور ۱۰۰ درصد محقق شد اما تنها شاهد تحقق ۳۵ درصد از اعتبارات سازمان مدیریت و برنامه ریزی بودیم یعنی ما از هفت میلیارد تومان سازمان تنها دو میلیارد و پانصد میلیون تومان دریافت کردیم و روی پنج میلیارد باقی مانده حساب باز کرده بودیم که متأسفانه از سازمان محقق نشد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: همه اعتبارات سال ۹۶ به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتقل شده است و در سال ۹۶ همه اعتبارات از وزارتخانه محقق خواهد شد که ۹ میلیارد تومان در نظر گرفته شده است و امیدواریم با اعتبارات از محل های دیگر این رقم به یازده میلیارد تومان برسد. اگر این رقم محقق شود قطعاً شاهد اتفاقات خوبی در صنعت گیم کشور خواهیم بود.

منبع: ایکنا



بازی ایرانی در نوروز ایرانی رباینده بازیگران مشهور سینما کیست؟ / رمز گشایی از «بال های تاریک» (۱۳۸۸-۹۶/۰۱/۲۵)

بازی ایرانی «بال های تاریک» از نمونه های موفق و تحسین شده در ژانر معمایی و جنایی است که داستان محوری آن ماجرای مرموز ربودن بازیگران مشهور سینما است.

گروه فناوری: در میان بازی های ایرانی عرضه شده در سال گذشته «بال های تاریک» خیلی زود مورد توجه رسانه ها قرار گرفت و باعث شد حتی پیش از رونمایی از این بازی، نام آن در فضای رسانه ای مطرح شود. این توجه که در آغاز صرفاً وابسته به نام تهیه کننده شناخته شده این بازی بود، خیلی زود با پشتوانه کیفیت فرمی و محتوایی آن ضریب دوچندان پیدا کرد.

به گزارش بولتن نیوز، نام «بال های تاریک» ابتدا به واسطه تهیه کننده اش یعنی مجید قناد در رسانه های انکاسی پیدا کرد. یکی از مجریان با سابقه تلویزیون که در تجربه ای تازه تهیه یک بازی رایانه ای را به سرانجام رساند و آن را به بازار عرضه کرد، «بال های تاریک» در همان ابتدای راه با قرار گرفتن در بین ۵۰ بازی برتر سایت معتبر «Slidedb» خیلی زود توجه ها را به سمت خود جلب کرد و بعد از آن زمانی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم عنوان «سینمایی ترین بازی رایانه ای ایرانی» را به آن داد مخاطبان بسیاری برای تجربه آن وسوسه شدند.

برخلاف دیگر تجربه های موفق در صنعت گیم ایران که بیشتر به واسطه کیفیت و تشابه قضااسازی به نمونه های خارجی مورد تحسین و توجه قرار می گیرند، «بال های تاریک» یک برگ برنده اساسی تر داشت و آن داستان و روایت تازه اش بود. پرونده «سایه شب» که براساس آن بازیگران مطرح سینما به صورت مشکوک و سریالی ربوده می شوند، روی میز پلیس است و هیچ کس از رموز راز این آدم ربایی اطلاعی ندارد.

در همین فضا و پس از ناپدید شدن بازیگری به نام «سام حقیقی» است که پلیس از ردیابی او و گمشدگان قبلی عاجز می شود و یکی از کارکنان کارگاهان خود یعنی «آرمان تیرداد» را مسئول رسیدگی به پرونده می کند. شما در مقام بازیکن «بال های تاریک» روایت داستان را از دید سام و آرمان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دنبال می کنید؛ لولی بازیگری که در یک تیمارستان ترساک و عجیب گرفتار شده و کارآگاهی که در نقطه ای دیگر، ردپای او را برای نجاتش دنبال می کند.

در کنار این امتیاز محتوایی اما نمی توان کیفیت بصری بازی «بال های تاریک» را هم نادیده گرفت. سبک بصری بازی، کمک بسیاری به جذاب تر شدن روایت و از سوی دیگر ارتباط برقرار کردن مخاطب با «بال های تاریک» می شود. تیم توسعه دهنده مجموعاً بیش از ۱۵ دقیقه سینما تیک برای روایت خط داستانی خود در نظر گرفته است که برای یک بازی موبایلی رقم بسیار خوبی است. استفاده از قاب های کمیک گونه یکی از بهترین انتخاب های سازندگان این بازی بوده است.

به رغم این امتیازات کیفی در فضا سازی بصری اما بد نیست بناتید حجم این بازی کمتر از ۱۵۰ مگابایت است که این برای بازی موبایلی یک شگفتی تمام عیار است. نکته ای که «بال های تاریک» را به خصوص در میان بازی های ایرانی به یک پیش تاز تمام عیار تبدیل کرده است.

همه این موارد نشان از موفقیت مجید قناد در نخستین گام ورود به عرصه بازی سازی دارد، باید دید این تهیه کننده و تیم همراهش برای آینده چه ایده هایی دارند؟



بررسی دلایل افزایش میانگین سنی بازیکنان بازی های رایانه ای بازی های رایانه ای دیگر برای کودکان ساخته

نمی شوند (۱۳۸۱-۹۶/۱۱/۱۴)

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور معتقد است تعداد ساخت بازی های مخصوص تلفن همراه در کشور ما زیاد است و بازیکنان این گونه بازی ها هم در کشورمان بسیار زیادند. بنابراین رشد کشور در زمینه ساخت این بازی ها امیدوار کننده است.

قدس آنلاین - سال گذشته پیمایشی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح کشور انجام شد که نتایج آن از وجود ۲۳ میلیون گیمر در ایران خبر داد. بر اساس این پیمایش، تمرینی که از گیمر یا بازیکن وجود داشت این بود که فرد حداقل یک ساعت در هفته، بازی رایانه ای انجام دهد. نتایج نشان داد که ۵۳ درصد از این گیمرها به صورت مستمر و روزانه بازی می کنند. میانگین بازی کردن در روز برای هر کدام از این گیمرها هم ۷۹ دقیقه بود. در گفت و گو با سید محمدعلی سیدحسینی، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، به بررسی جزئیات بیشتری از میل ایرانی ها به بازی های رایانه ای پرداختیم که مشروح آن را در ادامه می خوانید.

شیوع بازی های رایانه ای در کدام رده سنی بیشتر است؟

بر اساس پیمایشی که انجام شد، رده سنی کودکان ۲۵ درصد، نوجوانان ۳۳ درصد، جوانان ۲۹ درصد، افراد میانسال ۱۲ درصد و کهنسالان هم یک درصد گیمرهای ایران را تشکیل می دهند. ۶۲ درصد کل گیمرهای ما در ایران، مرد هستند و ۳۷ درصد زن.

سهم بازی روی هر پلتفرمی چطور است؟

همان طور که می دانید بازی های دیجیتال روی یک پلتفرم بازی نمی شود و ۵ دستگاه اصلی داریم که شامل گوشی های هوشمند، تبلت، رایانه خانگی، کنسول بازی و لپ تاپ می شود. ۷۷ درصد بازیکنان بر روی گوشی هوشمند بازی می کنند. ۲۱ درصد بر روی تبلت، ۱۶ درصد بر روی پی سی (رایانه خانگی)، ۶ درصد کنسول بازی و ۵ درصد بر روی لپ تاپ. مجموع این درصدها بالاتر از ۱۰۰ درصد می شود چون ممکن است برخی از گیمرها بر روی چند پلتفرم بازی کنند اما حداقل یک گیمر در هر خانواده ایرانی وجود دارد.

تفکیک سهم بازی های ایرانی و خارجی در بین بازیکنان ایرانی چطور است؟

بر اساس تعداد در بازی های موبایلی، بازی های ایرانی از بازی های خارجی بیشتر است ولی بر اساس درآمد اگر مجموع پلتفرم ها را در نظر بگیریم، ۶۵ درصد درآمد بازار بازی ها در کشور متعلق به بازی های موبایلی، ۲۰ درصد مربوط به بازی های رایانه ای و موبایلی و ۱۵ درصد مربوط به بازی های کنسولی است. از مجموع درآمد به دست آمده از بازی های رایانه ای فقط ۵ درصد متعلق به بازی های ایرانی است.

خیلی سهم اندکی است...

سهم کمی است ولی نسبت به سال های گذشته که سهم ۱ درصدی داشته، پیشرفت زیادی کرده زیرا ساخت و مصرف بازی های موبایلی در ایران رشد خیره کننده ای داشته است.

آیا بازی هایی که در کشور ما ساخته می شوند قابل رقابت با تولیدات جهانی هستند؟

در مورد بازی هایی که روی پلتفرم های پی سی و کنسول بازی می شوند، معمولاً بازار در دست تولیدات قوی است چون چند کشور معدود در این صنعت قدرتمند یکه تاز هستند. این کشورها در صنعت بازی سازی بسیار پیشرفته هستند بنابراین تولیدات ما چندان قابل رقابت با آنها نیست. اما مشکل دیگری وجود دارد و با وجود اینکه بازی های ایرانی در سطح ۲ و ۳ بین المللی قرار دارند ولی به دلیل نقض قانون کپی رایت در کشورمان، بازی های خارجی که ممکن است در کشوری ۱۵۰ تا ۲۰۰ هزار تومان فروخته شوند، در ایران ۱۰ یا ۲۰ هزار تومان به فروش می رسند. اگر بازی ساز ایرانی یک بازی با یک پنجم کیفیت آن بازی بسازد و به قیمت یک پنجم آن هم عرضه کند، به دلیل اینکه بازی خارجی با کیفیت در ایران قیمتی برابر یا حتی پایین تر از تولید ایرانی دارد، بیشتر خریده می شود. در واقع خرید بازی های ایرانی در این شرایط، به صرفه نیست. به همین دلیل از خرید بازی های رایانه ای داخلی استقبال نمی شود.

این وضعیت روی پلتفرم موبایل چطور است؟

روی پلتفرم موبایل چون خیلی سریع وارد این حوزه شدیم، تیم های مستقل بازی ساز ظرفیت های خوبی در این حوزه دارند؛ به طوری که به سرعت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به جایگاه برتر دنیا در ساخت بازی های موبایلی نزدیک می شویم. تعداد ساخت بازی های موبایلی در کشور ما زیاد است و گیمهای بازی های موبایلی هم در کشورمان بسیار زیادند. تقریباً آماری داریم که همه بازیکنان بازی های موبایلی یک بار در سال ۹۴ یک بازی موبایلی ایرانی را بازی کرده اند. این نشان می دهد که بازی های موبایلی ایرانی راه خودشان را پیدا می کنند و سطح کیفی قابل قبولی هم دارند.

این استقبال در چه رده سنی بیشتر است؟ احتمالاً کودکان و نوجوانان؟

اتفاقاً در رده سنی بزرگسالان. میانگین سن بازیکنان در ایران طی سال ۹۲، ۱۷ سال و در سال ۹۴، ۲۱ سال شده است. میانگین سن گیمرها در آمریکا ۲۵ سال است و ما هم همان روند را طی می کنیم. بازی ها دیگر برای سنین کودکان ساخته نمی شوند و در ایران، مخاطبان بزرگسال و جوان بسیاری هم داریم. بیشترین سهم گیمرها، اول نوجوانان هستند، بعد جوانان و سپس کودکان.

توليدات بازیسازان ایرانی چقدر به نیاز مخاطبی که جوان و نوجوان هست، پاسخ می دهند؟

صنعت بازیسازی در حوزه بازی های موبایلی به تأمین نیاز مشتریانش در ایران نزدیک می شود. بازیسازان بسیار فعالی داریم که می دانند چه اتفاقی در بازار می افتد و ژانرهایی که بازی می سازند، بسیار متنوع هست. ژانرهای مختلفی در بحث بازی های موبایلی طرفدار دارد و این نشان می دهد که بازیسازان ما تلاش می کنند از ظرفیت های این صنعت بیشترین بهره را ببرند.

با افزایش میانگین سنی گیمرها، هدف فقط سرگرمی است یا اهدافی دیگری هم درباره این صنعت وجود دارد؟

ما حلی پیمایشی، ۵ دلیل بازی کردن را در بین گیمهای ایرانی پرسیدیم. دلیل اول بازی کردن، لذت بخش بودن آن است یعنی وجه سرگرمی. دلیل دوم هم این بوده که بازی ها فرصتی برای پر کردن تنهایی افراد است. دلیل سومی که آوردند این بوده که بازی های دیجیتال جدیدتر و متفاوت تر از سرگرمی های دیگر هستند. دلیل چهارم اینکه بازی های دیجیتال نسبت به سرگرمی های دیگر ارزان تر هستند و دلیل پنجم نیز اینکه در بازی های رایانه ای می توان هزینه های کاری که در زندگی واقعی انجام می دهند را بسیار پایین بیاورند؛ مثلاً در ماشین سواری می توانند ویراژ دهند و تصادف نکنند. در واقع بازی های دیجیتال می توانند با هزینه ای کمتر، تجربه های واقعی زندگی را به بازیکنان بدهند.



فیلترینگ بازی کُلش به نفع ما نیست / ایران کشوری امن برای سرمایه گذاری (۱۳۹۴-۰۱-۰۷)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فیلترینگ بازی کُلش سبب می شود که چهره نامناسبی از ایران نشان داده شود و این موضوع اصلاً خوب نیست.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به بازی «کُلش» و فیلترینگ آن اظهار کرد: بازی کُلش را چه ما بخواهیم و چه نخواهیم، فروخته می شود و در اختیار گیمرها قرار می گیرند؛ بنابراین ما نمی توانیم بطور کامل این بازی را فیلترینگ کنیم چون فیلترینگ معنایی ندارد و اگر ما مانع انتشار این بازی شویم، فروشندگان زیرزمینی و کانال های زیرزمینی به توزیع این بازی خواهند پرداخت. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به محتوای بازی «کُلش» مجوز داده است و اگر بخواهیم بطور کامل آن را فیلترینگ کنیم، بازتاب رسانه ای بدی برای کشور خواهد داشت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: ما هم اکنون سعی می کنیم ایران را محل امنی برای سرمایه گذاری نشان دهیم و برگزاری نمایشگاه تی جی سی به همین منظور است اما متأسفانه پس از فیلتر شدن بازی کُلش نزدیک به ۱۵ شرکت خارجی با من تماس گرفتند و عنوان کردند که ایران محل امنی برای سرمایه گذاری نیست و همیشه در حال محدودیت هستید.

وی ادامه داد: در آن دوره که بازی کُلش فیلتر شد، همه رسانه های غربی از این موضوع سوءاستفاده کردند و شلوغ کاری راه انداختند و رسانه هایی همچون گاردین، نیویورک تایمز و سایت های تخصصی گیم چهره نامناسبی از ایران را نشان دادند، به همین دلیل ما برای بازی کُلش مقاومت ها کردیم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: در جلسه ای مطرح شده بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی کُلش درصد می گیرد که اگر این اتفاق افتاده بود که دیگر ما حقوق کارمندان را به جای اول ماه، بیستم ماه پرداخت نمی کردیم. همچنین در موردی دیگر شایع شده بود که شخص بنده از این بازی درصد می گیرم. متأسفانه شایعات بسیاری این روزها رایج است که گاهی خودم از شنیدن شان خنده ام می گیرد.



جهت برگزاری بهتر؛ زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۵)

آرتنا: زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا»، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تاخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد.

همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند؛ می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۵)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

ایران اکنومیست - به گزارش ایران اکنومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تاخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد.

همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند؛ می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۵)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تاخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGCr۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات پیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



تجاری بازی

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵/۰۱/۱۵-۱۳۹۵/۰۲/۲۵)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تاخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد.

همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGCr۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات پیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



گیمای

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵/۰۱/۱۵-۱۳۹۵/۰۲/۲۵)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تاخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد.

همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGCr۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات پیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵/۰۱/۱۵)

خبرایران: زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تأخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد. همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش‌های برج میلاد به مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می‌کند. با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه‌مندان تا پایان اردیبهشت ماه می‌توانند با استفاده از کد EBTGC۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن‌ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی‌های رایانه‌ای کشورمان در حوزه‌های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه‌مند به سخنرانی در این رویداد هستند؛ می‌توانند طرح‌های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد. نمایشگاه بین‌المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می‌شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین‌المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است. علاقه‌مندان جهت کسب اطلاعات بیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می‌توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۵/۰۱/۱۵)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تأخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد. همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش‌های برج میلاد به مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می‌کند. با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه‌مندان تا پایان اردیبهشت ماه می‌توانند با استفاده از کد EBTGC۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن‌ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی‌های رایانه‌ای کشورمان در حوزه‌های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه‌مند به سخنرانی در این رویداد هستند؛ می‌توانند طرح‌های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیئت مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد. نمایشگاه بین‌المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می‌شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین‌المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است. علاقه‌مندان جهت کسب اطلاعات بیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می‌توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی «تی جی سی» تغییر کرد (۱۳۹۵/۰۱/۱۵)

تهران - ایرنا - زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی «تهران گیم کانکشن» - Tehran Game Convention - (تی جی سی) به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد.

به گزارش ایرنا، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشور، تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تأخیری دو ماهه برگزار کند.

به همین دلیل زمان برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین مکان برگزاری نیز بدلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زود هنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آنها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشور در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند، می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیات مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی «تی جی سی» بطور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

فراہنگ * ۹۳۳۸ * خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: امید غیاثوند



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (۱۳۹۷-۱۲/۱۱/۱۳۹۷)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شان صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تاخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد.

همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند. با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زود هنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آنها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند.

متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند؛ می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیات مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۱/۱۵

