

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





 قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۲۴۶۹	دلار
-	۳۶۳۲۸	یورو
-	۴۱۴۹۳	پوند
-	۲۹۲۹۶	سدین
-	۸۸۳۷	درهم امارات
-	۳۳۳۶۴	فرانک

 قیمت ارز (تومان)	
۳۷۴۷	دلار
۴۲۵۰	یورو
۴۸۵۵	پوند
۳۴۳۵	سدین
۱۰۲۴	درهم امارات
۱۱۰۸	لیبر ترکیه

 قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۳۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۲۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۲۰۰۰	نیم سکه
۳۷۳۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد	باشگاه خبرنگاران
۲	ساخت اپلیکیشنی بر اساس داستان های شهید مطهری	artna آرتنا
۳	شعار جدید انستیتو ملی بازی سازی «بازی ایرانی» رویکرد جهانی» خواهد بود	باشگاه خبرنگاران
۴	مهلت ثبت نام دوره های تخصصی Power Up تمدید شد	گامی
۵	«گردایه بهار ۹۶» به عنوان تنها منبع آماری از بازار بازی منتشر شد	مرکز خبری
۵	گردایه بهار 96، به عنوان تنها منبع آماری ایران از بازار جهانی بازی منتشر شد	قوانینوز
۵	برای رقابت با بازی های خارجی، تلاش بسیار بیشتری لازم است	قوانینوز
۶	تولید رایانه قدرتمند دل برای علاقه مندان به بازی های رایانه ای	قوانینوز
۷	رایانه دل برای بازی های رایانه ای	دنیای اقتصاد
۷	نمایشگاه «تی جی سی» شاهراه ارتباطی بین صنعت بازی ایران با جهان است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۸	گپ لب، بهترین مرجع برای ارزیابی بازی های ایرانی است	روز یکشنبه
۱۲	گردایه بهار 96، به عنوان تنها منبع آماری ایران از بازار جهانی بازی منتشر شد	باشگاه خبرنگاران
۱۲	برای رقابت با بازی های خارجی، تلاش بسیار بیشتری لازم است	باشگاه خبرنگاران
۱۴	نمایشگاه «تی جی سی» شاهراه ارتباطی بین صنعت بازی ایران با جهان است	اخبار استیگامها
۱۵	نمایشگاه و همایش بین المللی TGC چیست؟	سخت افزار

تعداد محتوا : ۱۵



خبرگزاری

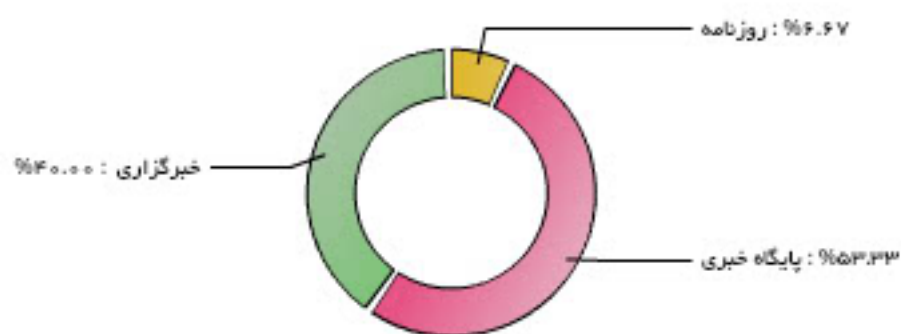
۶

پایگاه خبری

۸

روزنامه

۱





اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد (۲۰۱۷-۰۲/۰۳/۲۲)

اپلیکیشن ویژه نخستین نمایشگاه و همایش تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برای دو پلتفرم iOS و اندروید منتشر شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نرم افزار اطلاع رسانی نمایشگاه TGC با نام این رویداد یعنی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ هم اکنون در دو استور اپ استور و گوگل پلی درج شده است.

علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسر ها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند.

در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند.

همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است.

معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسر ها و خبرها از دیگر بخش های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند.

علاقه مندان برای دریافت این اپلیکیشن می توانند از طریق گوگل پلی یا اپ استور نسبت به دریافت آن اقدام نمایند.

براساس این گزارش نخستین نمایشگاه و همایش TGC در کم تر از یک ماه دیگر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



اپلیکیشن شهر قصه؛ ساخت اپلیکیشنی بر اساس داستان های شهید مطهری (۲۰۱۸-۰۲/۰۳/۲۲)

آرتنا: یک کار آفرین جوان از ساخت اپلیکیشنی با نام شهر قصه بر اساس داستان های شهید مطهری خبر داد.

به گزارش سرویس هنرپایداری «آرتنا»، صوح واحد زاده طراح و سازنده اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» که با همت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ساخته شده است؛ با اشاره به این که این اپلیکیشن به شیوه یک کتاب تعاملی بر اساس کتاب داستان راستان شهید مطهری است؛ گفت: با توجه به این که نیاز بود این کتاب با نیازهای نسل امروز همخوانی داشته باشد، بازتویسی توسط مصطفی رحمان دوست نویسنده موفق کودک و نوجوان از این کتاب انجام شد.

به نقل از باشگاه خبرنگاران، وی با اشاره به این که توانستیم با استفاده از صدای ماندگار مریم نشیا گوینده قدیمی رادیو، یک پل بین خاطرات نسل دیروز و امروز برقرار کنیم، اظهار کرد: با نگاهی به خروجی کار می بینیم بازتویسی و صدای اپلیکیشن برای کودکان جذابیت ویژه ای دارد.

این کارآفرین جوان با اشاره به این که کودکان می توانند انیمیشن های این اپلیکیشن را خودشان اجرا کنند، خاطرنشان کرد: همچنین دفترچه نقاشی که در این اپ طراحی شده است به کودکان امکان را این می دهد که شخصیت های داستان را رنگ آمیزی کرده و به مرور دوباره داستان بپردازند.

وی ادامه داد: کودکان همچنین می توانند در این اپلیکیشن از بازی ای که مرتبط با داستان است نیز استفاده کنند.

واحد زاده با اشاره به این که در انتها آیه مرتبط با داستان برای کودکان نمایش داده می شود، گفت: بچه های عزیز می توانند با صدای خودشان این آیه را بخوانند و ارسال کنند تا بهترین صوت ارایه شده به عنوان قاری اپلیکیشن بعدی در نظر گرفته شود.

وی با بیان این که این اپ در مجموع در ۱۰ بخش طراحی شده است، عنوان کرد: در حال حاضر دو بخش از این مجموعه طراحی و اجرا شده که در مراسم رونمایی که امشب در نظر گرفته شده از دو بخش تهیه شده، رونمایی انجام می شود.

وی با اشاره به این که ساخت و اجرای این اثر فرهنگی بدون حمایت های معاونت قرآن و عترت وزارت ارشاد و شخص حجت الاسلام و المسلمین محمدرضا حشمتی امکان پذیر نبود، اظهار کرد: طراحی و ساخت این اپلیکیشن توسط شرکت بوگن دیزاین توسط بنده و آقای سینا عادل انجام شده است.

این کارآفرین جوان در پایان ضمن تاکید بر استفاده هر چه بیشتر از پتانسیل های شرکت های دانش بنیان در توسعه فرهنگ ایرانی - اسلامی، خاطرنشان کرد: در مراسم رونمایی این اپلیکیشن که در ساعت ۲۲ امشب ۲۲ خرداد در سالن افتتاحیه نمایشگاه بین المللی قرآن کریم در مصلی تهران برگزار می شود:

محمد رضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طحیه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمد علی ابطحی رئیس مؤسسه گفتگوی ادیان و از اعضای مجمع روحانیون مبارز، محمود صلاحی رییس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طلایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی توذر پور رییس جامعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهندسان شهرساز، مصطفی رحمان دوست شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم نشیبا گوینده قدیمی رادیو حضور خواهند داشت.

شعار جدید انستیتو ملی بازی سازی «بازی ایرانی، رویکرد جهانی» خواهد بود (۱۳۹۶-۰۳-۲۸)

یهمین ماه ۱۳۹۵ بود، که کامیار محبویان به عنوان مدیر جدید انستیتو ملی بازی سازی رسماً فعالیت خود را آغاز کرد. ایشان از سال ۱۳۸۸ در حوزه مدیریت فرهنگی مشغول به کار بوده و در سال ۱۳۹۱ نیز به عنوان مدیر نمونه جوان کشور انتخاب شده اند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ محبویان صحبت های خود را با بیان این موضوع که مدتی است تمرکز انستیتو ملی بازی سازی روی برگزاری پاورآپ بوده آغاز کرد و گفت: با توجه به اینکه رسالت انستیتو ملی بازی سازی آموزش نیروهای متخصص در حوزه ی بازی سازی است و در واقع مولد نیروی کار در صنعت به شمار می رود، لازم است که توجه ویژه ای به آموزش های تخصصی پروژه محور داشته باشیم. همان طور که می دانید پاورآپ طرحی است که توسط اساتید و صاحب نظرانی همچون آقایان ژیان، عرفانی، اسکندری، فصیحی، آشتیانی، بهفراد و... ارائه گردید و اجرای آن قطعاً گامی موثر در جبران کمبود نیروی انسانی در صنعت خواهد بود لذا اجرای آن برای مشخص شدن اشکالات و اصلاح آن ها برای حرکت در راستای رسالت انستیتو امری واضح و بدیهی است. باید بگویم که برگزاری دوره ی پاورآپ برای انستیتو هزینه ای بالغ بر ۵۷۰۰۰۰۰۰ تومان به ازای هر دانشجو در هر ترم در پی خواهد داشت که با توجه به اهمیت این دوره برای ما در دوره ی اول پاورآپ یارانه ی ویژه آموزشی در نظر گرفته ایم و ثبت نام با ۸۰ درصد تخفیف برای متقاضیان انجام خواهد شد و همچنین شرایط ویژه ای نیز برای شرکت های بازی ساز در نظر گرفته شده است.

وی در ادامه ویژگی های پاورآپ را تشریح کرد و افزود: در دوره ی پاورآپ تمرکز بر آموزش پروژه محور خواهد بود؛ ضمن اینکه هر دانش پژوه با ورود به دوره ی پاورآپ تحت نظر یک استاد راهنما کار خود را شروع خواهد کرد و تا پایان دوره از راهنمایی ها و مشاوره این استاد استفاده خواهد کرد. اساتید این دوره نیز از بهترین های صنعت انتخاب خواهند شد. مدیران دپارتمان های انستیتو با حساسیتی ویژه دوره های پاورآپ را رصد کرده و دانش پژوهان در طول دوره در مسیری درست هدایت خواهند کرد.

همچنین جویز عملیاتی؛ از جمله بازگرداندن شهریه نفر اول هر رشته به طور کامل، امکانات ویژه جهت حضور در مرکز رشد بدون انجام ناواری، برگزاری Demo Day برای فارغ التحصیلان و همچنین امکان اخذ بورس برای متقاضیان نیز از ویژگی های خاص این دوره بوده و برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است. کامیار محبویان با توضیح در مورد اخذ بورس و شرکت ها صحبت هایش را تکمیل کرد و گفت: من معتقدم که برای داشتن یک سیستم آموزشی پویا و کارآمد باید بر اساس نیاز صنعت پیش رفت و همچنین وجود یک ارتباط تنگاتنگ میان آموزش و صنعت این پویایی را تضمین خواهد کرد. بر این اساس در دوره ی پاورآپ که معتقدیم خروجی قابل قبولی برای صنعت خواهد داشت امکان اخذ بورس را تعریف کردیم که در آن شرکت ها می توانند نیرویی را که برای استخدام در شرکت و توسعه و تکمیل کادر فنی خود در نظر دارند به انستیتو معرفی کرده و انستیتو این نیرو را با ۹۰ درصد تخفیف ثبت نام خواهد کرد. در واقع انستیتو به شرکت هایی که اقدام به معرفی بورس می کنند ۵۷۰۰۰۰۰ تومان یارانه ی آموزشی اختصاص خواهد داد و به جای شهریه ۱۰۱۴۰۰۰۰۰ تومانی از فرد بورس شده مبلغ ۵۷۰۰۰۰۰ تومان دریافت می کند. همچنین شرکت ها می توانند شروعی همچون حداقل نمره قبولی و طی کردن دوره های کارآموزی را برای فردی که بورس می کنند در نظر بگیرند. از مزایای دیگر بورس برای شرکت ها امکان ارتباط با مشاور دانش پژوه بوده تا بتوانند پروژه های درسی وی را با توجه به شرایط کاری آینده آن ها در شرکت تعریف کنند. در واقع انستیتو با این کار قصد دارد به جد مسئولیت آموزش نیروی انسانی مورد نیاز شرکت ها را بر عهده بگیرد. وی در رابطه با علت متوقف شدن دوره های آموزشی پیش از دوره مدیریتی اش گفت: پس از جابجایی ایجاد شده در سیستم اداری انستیتو احساس کردم که باید تغییرات اساسی در روند اجرای انستیتو اتفاق بیفتد، لذا با تشکیل تیم مشاورین متشکل از آقایان اسکندری، ژیان و عرفانی و همچنین مشاوره برخی از اساتیدی که از انستیتو گله مند بودند مشکلات و علل افت انستیتو نسبت به سال های اولیه تاسیس را مورد بررسی قرار دادیم و برنامه هایی را برای انستیتو تدوین کرده ایم. برنامه هایی که در ادامه صحبت ها به آن ها خواهیم پرداخت.

محبویان در ادامه صحبت هایش از برنامه هایی که برای انستیتو در نظر دارد صحبت کرد و گفت: تغییر روند کارگاه های آموزشی، احیا و تاسیس انجمن علمی بازی سازی در دانشگاه ها، توجه به آموزش مهارت های جانبی همچون بازاریابی، مدیریت پروژه و غیره، بازسازی کلاس ها و فضای انستیتو، ساخت مکانی برای دوره های اهالی بازی سازی، گیمیفای کردن انستیتو، اعطای نمایندگی انستیتو به شهرستان ها، اجرای طرح بازی سازان فردا، تاسیس استودیو حرفه ای برای ارائه خدمات موسیقی بازی و همچنین تولید محتوای آموزشی با رویکردی متفاوت از عمده ترین کارهایی است که در نظر داریم برای پیشرفت انستیتو انجام دهیم. وی در ادامه صحبت های خود در رابطه با دوره های آنلاین انستیتو اظهار نظر کرد و گفت: قطعاً برگزاری دوره های آنلاین بدین شکل و با این سبک و سیاق کنونی ادامه نخواهد یافت. البته دوره ای که آغاز شده به اتمام خواهد رسید اما در خصوص آموزش غیر حضوری، گروهی در حال مطالعه و بررسی نحوه اجرای اصولی و صحیح این موضوع هستند و در آینده ای نه چندان دور و به فضل الهی شاهد آموزش ها از راه دور برای دوره های انستیتو خواهیم بود.

محبویان در ادامه به GDX پرداخت و افزود: برگزاری GDX به صورتی که بود ادامه پیدا نخواهد کرد ولی برنامه GDX ها به صورت فصلی و در یک روز کامل (صبح و عصر) برگزار و در آن هدف مشخصی برای هر برنامه تدوین خواهد شد که بتوانیم یک خروجی مشخص از برنامه داشته باشیم. هر چند معتقدم یکی از کارهای خوبی که در دوره ی گذشته صورت گرفته است همین برنامه بوده اما اولویت اصلی انستیتو را در این مقطع زمانی برگزاری ماهانه GDX نمی دانم. ایشان در پاسخ به این سوال که دوره های خاصی در نظر دارند به انستیتو اضافه کنند یا خیر پاسخ داد: دوره دانش تا مهارت دوره ای است که در آن دانش پژوهان مخاطب واقع می شوند و اجرای آن توسط انجمن های علمی خواهد بود که در آن تمرکز بر آموختن مهارت بازی سازی به عزیزی است که بر مطالب پایه و اولیه تسلط لازم را دارند. در برگزاری دوره های آزاد نیز توضیحاتی ارائه شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از مواردی که در چند وقت اخیر شاهد آن بودیم، جلسات هم‌اندیشی مدیرانستیتو با شرکت‌های بازی سازی بود. کامیار محبیان در رابطه با دلیل برپایی این جلسات عنوان کرد: در خصوص این نشست‌ها باید اعلام کنیم انستیتو به عنوان یک مرجع آموزشی ایجاد فضای آموزشی انگیزشی را در صنعت و وظیفه موکد خود می‌داند. این امر مستلزم همکاری نزدیک بخش صنعت و انستیتو است تا هم به دور از غرض ورزی بتوان نیازهای آموزشی صنعت را استخراج و راه حل صحیحی برای پاسخ به آن تدبیر کرد و هم از پتانسیل صنعت برای کمک به حوزه‌های آموزش بهره‌مند شد. این نشست‌ها با هدف تبیین اهداف انستیتو برای صاحبین صنعت و ایجاد یک ارتباط نزدیک بین این دو حوزه صورت می‌گیرد که احساس می‌کنیم باید تأثیر آن را از طرف دوم نشست جویا شد. او در پایان صحبت‌های در مورد دوره‌های حضوری صحبت کرد و در پاسخ به این سوال که آیا این دوره‌ها تغییری خواهند کرد و یا خیر، گفت: انستیتو ملی بازی سازی به عنوان تنها مرجع رسمی آموزش بازی سازی، تربیت نیروهای انسانی کارآموزده را مهم‌ترین رسالت خود در حوزه آموزش بازی سازی می‌داند. لذا کار خود را با شمار «بازی ایرانی- رویکرد جهانی» با کمی تغییرات به شکلی که در ادامه تشریح خواهیم کرد ادامه خواهد داد.

در گام اول: مشخص شدن تقویم آموزشی انستیتو است که در سه ترم تدوین شد: ترم تابستان، ترم پاییز و ترم زمستان- بهار که در این تقویم ایام زمان امتحانات- انتخاب رشته دانشگاه‌ها و همچنین تعطیلات رسمی از تقویم آموزشی انستیتو خارج شده است.

گام دوم: مرتب سازی و تعریف دقیق دوره‌های آموزشی انستیتو است که در سه شکل ارائه خواهد شد:

۱- کلاس‌های دوره ای ۲- دوره‌های آزاد ۳- کارگاه‌های آموزشی

در کلاس‌های دوره ای، آموزش‌ها در سه سطح دنبال می‌شود:

میانی (یک ترم) برای کسانی که به تازگی قصد ورود به حوزه بازی سازی را دارند

سطح مقدماتی (دو ترم) برای کسانی که شرایط ورود به دوره ی تخصصی را ندارند

پاور آپ (سه ترم) به عنوان دوره تخصصی آموزش بازی سازی

لازم به ذکر است سطوح میانی و مقدماتی هرچند به صورت ترمیک تعریف شده است اما الزامی به گذراندن این دروس به صورت ترمیک وجود ندارد و متقاضیان می‌توانند در هر یک از دروس این سطوح به صورت جدا نیز ثبت نام کنند. در دوره‌های آزاد توجه به دوره‌های تخصصی تر مدنظر است. همچنین آموزش دوره‌های بازاریابی، مدیریت پروژه و این دست آموزش‌ها در این بخش پیاده سازی خواهد شد. کارگاه‌های آموزشی انستیتو از فصل تابستان به این صورت خواهد بود که در هر فصل یک ژانر انتخاب و سه بازی موفق آن ژانر در هر ماه در چهار حوزه فنی، آرت، دیزاین و بازار مورد بررسی قرار می‌گیرد.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



مهلت ثبت نام دوره‌های تخصصی Power Up تمدید شد (۱۳۹۶-۰۳/۲۲)

مهلت ثبت نام دوره‌های تخصصی Power Up در انستیتوی ملی بازی سازی که ۲۳ خردادماه تعیین شده بود تا ۲۶ خردادماه تمدید شد. در راستای اهداف آموزشی بلند مدت انستیتوی ملی بازی سازی مبنی بر آموزش نیروی انسانی متخصص برای توسعه ی صنعت بازی سازی کشور و همچنین تحقق شعار «بازی ایرانی، رویکرد جهانی»، این مرکز قصد دارد علاوه بر آموزش دروس مقدماتی، دوره‌های تخصصی Power Up را با رویکردی متفاوت برگزار کند.

دوره‌های تخصصی Power Up در سه ترم تعریف شده است که در آن پذیرش دانش پژوه با برگزاری آزمون ورودی انجام خواهد شد.

شایان ذکر است اساتید این دوره بهترین‌های صنعت گیم می‌باشند و همچنین تمامی دروس به صورت پروژه محور ارائه خواهد شد.

دروس ترم اول دوره Power Up:

زمان بندی دوره Power Up:

ثبت نام آزمون: ۲۵ اردیبهشت ۱۳۹۶ الی ۲۶ خرداد ۱۳۹۶

تاریخ آزمون: ۲۷ الی ۳۱ خردادماه ۱۳۹۶

اعلام نتایج: ۱ الی ۴ تیرماه ۱۳۹۶

ثبت نام نهایی: ۱۰ الی ۱۶ تیرماه ۱۳۹۶

شروع کلاس‌ها: ۱۷ تیرماه ۱۳۹۶ شهریه دوره Power Up:

شهریه هر ترم این دوره ۵۷۰۰۰۰۰ تومان می‌باشد که البته در دوره اول برای دانش پژوهان آزاد با حمایت ۸۰ درصدی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۱۱۴۰۰۰۰ تومان و برای دانش پژوهان بورسیه شرکت‌های بازی سازی با حمایت ۹۰ درصدی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای هر ترم ۵۷۰۰۰۰۰ تومان می‌باشد.

لینک ثبت نام:

<https://evand.com/events/irangdipowerup>

برای کسب اطلاعات بیشتر می‌توانید با شماره تلفن‌های ۵-۱-۸۸۳۰۵۹۰ واحد آموزش تماس حاصل نمایید.



«گردایه بهار ۹۶» به عنوان تنها منبع آماری از بازار بازی منتشر شد (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۲)

دومین شماره گردایه به عنوان تنها منبع آماری کشور از بازار جهانی بازی های دیجیتال، با رصد کامل شرایط بازار این صنعت در سراسر دنیا منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گردایه بهار ۹۶ که دومین شماره از این گزارش فصلی است، با تشریح سه پلتفرم بازی های دیجیتال، واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی، بازی «سوپر ماریو ران» به عنوان پدیده فصل، بازار آسیای جنوب شرقی به عنوان بازار منتخب این شماره و نگاهی به روند ورزش های الکترونیک و تبلیغات به کمک به بررسی روندهای موجود بازی های دیجیتال در دنیا می پردازد. گفتنی است ویننار گردایه بهار ۹۶ با رویکرد اطلاع رسانی جمعی و آگاه سازی قشر بازی سازان و پژوهشگران این گزارش و نیز ارائه تحلیل دقیق و موشکافانه از نمودارها و آمارهای این شماره، در تاریخ ۱۶ خردادماه برگزار شد. برای خرید گردایه بهار ۹۶ از این لینک استفاده کنید.



فائونیوز

گردایه بهار ۹۶، به عنوان تنها منبع آماری ایران از بازار جهانی بازی منتشر شد (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۲)

گردایه به عنوان تنها منبع آماری کشور از بازار جهانی بازی های دیجیتال، با رصد کامل شرایط بازار این صنعت در سراسر دنیا و با افزودن تحلیل های علمی و کارشناسی، محل ارجاع بسیاری از بازی سازان، پژوهشگران و ذینفعان صنعت محسوب می شود. به گزارش فائونیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گردایه بهار ۹۶ که دومین شماره از این گزارش فصلی می باشد، با تشریح سه پلتفرم بازی های دیجیتال، واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی، بازی «سوپر ماریو ران» به عنوان پدیده فصل، بازار آسیای جنوب شرقی به عنوان بازار منتخب این شماره و نگاهی به روند ورزش های الکترونیک و تبلیغات به کمک به بررسی روندهای موجود بازی های دیجیتال در دنیا می پردازد. گفتنی است ویننار گردایه بهار ۹۶ با رویکرد اطلاع رسانی جمعی و آگاه سازی قشر بازی سازان و پژوهشگران این گزارش و نیز ارائه تحلیل دقیق و موشکافانه از نمودارها و آمارهای این شماره، در تاریخ ۱۶ خردادماه برگزار شد. برای خرید گردایه بهار ۹۶ از لینک زیر استفاده کنید:

<https://goo.gl/deAgTR>



فائونیوز

برای رقابت با بازی های خارجی، تلاش بسیار بیشتری لازم است (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۲)

بازار بازی های موبایل در ایران همواره در حال رشد است و عناوین متنوع و جذابی را شاهد هستیم. یکی از جدیدترین بازی های ایرانی که اخیراً منتشر شده، بازی «خاک» اثر استودیو گونای است. به گزارش فائونیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سبک خاص بازی و داستان متفاوتی که بیان می کند ما را بر آن وا داشت تا با کیوان ملک محمدی، مدیر استودیو گونای و طراح و کارگردان بازی خاک گفت وگویی را ترتیب دهیم. استودیو گونای از چه سالی فعالیت خود را آغاز کرد؟ نحوه شکل گیری آن را لطفاً شرح دهید. بنا به علاقه ای که از دوران کودکی به ساخت بازی و انیمیشن داشتم، از همان سال ها طرح های انتزاعی از بازی های آینده ی خودم می کشیدم. از دوران راهنمایی یادگیری زبان بیسیک را شروع کردم و در اول دبیرستان اولین بازی ساده تحت داس که یک دوز ساده بود را نوشتم. همزمان با آن، طراحی دستی و فتوشاپ و ۳D MAX را هم تمرین می کردم. سال ۸۴ به همراه یکی از دوستانم شرکتی را تاسیس کردیم که بعد از دوسال به دلیل تجربه ی کم در نهایت بسته شد. سال ۸۸ استودیو گونای را با تمرکز روی تولید انیمیشن شروع کردم و طی چند سال چندین پروژه ی انیمیشنی و بعضی پروژه های نرم افزاری را با تیمی که آموزش داده بودم انجام دادیم و در سال ۹۳ اولین بازی موبایلی مان به اسم «جدل بر روی سرعت ۶۱» را به صورت آزمایشی و به تنهایی تولید کردم که خوشبختانه موفقیت نسبی خوبی به دست آورد و من را به ادامه ی این راه امیدوار کرد. ایده اولیه بازی خاک از کجا نشأت می گیرد و چرا این سبک را برای بازی انتخاب کردید؟ خاک برای همه ی ملت ما تقدس خاصی دارد و از هر عقیده و طرز فکری که باشیم، هرگاه موضوع خاک بیان می شود، در مورد آن یک صدا هستیم. به دلیل ارزشی که کلمه ی خاک برای من داشت، اسم آن را برای بازی انتخاب کردم. موضوع خاک مساله ای نیست که به یک زمان خاص مربوط شود. این بحث در گذشته بوده، در زمان حال وجود دارد و شامل آینده هم خواهد شد. از دو سال پیش تحقیقات زیادی در مورد ۸ سال دفاع مقدس انجام دادم. در مورد عملیات های مختلف، خاطرات رزمندگان و از جان گذشتگی هایی که انجام داده بودند تحقیقات گسترده ای صورت گرفت. خیلی دوست داشتم تحت این اسم به موضوعات دفاع مقدس، امنیت زمان حال کشورمان و یا حتی اتفاقات آینده ی آن بپردازم. البته جا دارد از سازمان سراج بابت حمایت های سازنده شان در پروژه ساخت این بازی نیز تشکر کنم. عمده مشکلاتی که در طول ساخت بازی با آن مواجه شوید را لطفاً نام ببرید. (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) از بابت زمان و بودجه محدودیت هایی وجود داشت و ما باید بازی را در ۶-۸ ماه تمام می کردیم. همین مساله باعث شد ما با کل تیم به صورت تمام وقت روی بازی کار کنیم. در طی بازی به خاطر سبک بازی چالش های زیادی داشتیم که بیشترشان برای اولین بار بود که با آن مواجه می شدیم. مثلاً هدف ما این بود که بازی تقریباً روی تمام دستگاه ها قابل اجرا باشد، یا علی رغم گرافیک بازی و روایت داستانی و تنوع گیم پلی، حجم خیلی پایینی داشته باشد؛ یا مثلاً در مواقعی که تعداد زیادی دشمن وجود دارد پرفورمنس بازی افت پیدا نکند و درکنار آن بتوانیم حس و حال فضاهای تخریب شده ی شهر را در بازی داشته باشیم.

برای همین سیستم مدیریت حافظه ای مختص این بازی نوشتیم و همین طور روند ذخیره سازی متفاوتی برای بازی کار کردیم. از هر دو روش انیمیت دستی و موشن کیچر استفاده شد. برای حرکت کاراکترها و همین طور لیخوانی آن ها پلاگین مدیریت انیمیشن جدید کار کردیم. شیرهای سبک تری برای صحنه ها و UI آماده شد و تمام آبجکت ها به صورت های پلی و تکسچرها را با رزولیشن ۴K کار کردیم و در نهایت برای بازی موبایل کاهش دادیم.

بازخورد مخاطبان نسبت به خاک چگونه بود؟
خوشبختانه بازخورد مخاطبان خیلی خوب بود و در دو روز اول انتشار تعداد کاربران کافه بازار به بیش از ۲۰۰۰ رسید و در حال حاضر که حدود ۲۰ روز از انتشار بازی گذشته، تعداد کاربران به بیش از ۸۰ هزار نفر رسیده و میانگین امتیاز کاربران به بازی ۴.۷ از ۵ هست.

آیا در آینده شاهد قسمت دوم این بازی خواهیم بود؟
بله اگر شرایط مساعد باشد حتماً تولید نسخه ی دوم را با ادامه ی داستان قسمت اول شروع خواهیم کرد. برنامه ای هم برای آپدیت قسمت اول برای اضافه شدن بخش های جدید داریم که به زودی در دسترس کاربران قرار خواهد گرفت.

چرا گستره دیالوگ های موجود در بازی محدود بود؟ حتی در برخی قسمت ها دیالوگ های تکراری زیادی به گوش میرسید.
معمولاً روایت های بازی های موبایلی به صورت متنی انجام می شود، ولی ما هم از میان پرده های همزمان و هم دیالوگ های صوتی استفاده کردیم. با توجه به اینکه هدف کم بودن حجم بازی را داشتیم از دیالوگ های غیر ضروری پرهیز کردیم تا با افزایش حجم بازی مواجه نشویم.

وضعیت صنعت بازی سازی ایران را چگونه می بینید؟
بازی سازان ما با تمام توان شان سعی در بالا بردن کیفیت بازی ها دارند و در این سال های اخیر واقعا موفق بودن و توانستند تا حدی اعتماد کاربران داخلی را به دست بیاورند. هنوز تلاش بیشتری برای رقابت با بازی های موفق جهانی داریم ولی مواردی از قبیل مشکلات مالی، سختی بسیار زیاد عرضه بازی های داخلی در بازارهای جهانی و همین طور تعداد بسیار بالای بازی های ترجمه شده در بازار داخلی، از نظر من عمده ترین مشکلات موجود بر سر راه بازی سازان ما هستند. نظراتان در مورد برپایی TGC و تأثیری که می تواند در صنعت بازی سازی بگذارد را بفرمایید.

از آن جایی که تولید بازی بدون ارتباط داشتن با فعالان عرضه ی جهانی و همین طور بدون عرضه ی بازی های داخلی در بازارهای جهانی نمی تواند آن بازدهی مطلوب را داشته باشد؛ برگزاری نمایشگاه TGC می تواند یک اتفاق بسیار مبارکی برای صنعت بازی کشور باشد. جا دارد از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور حامیان نمایشگاه به خاطر برگزاری این رویداد تشکر کنیم. امیدوارم همه ی بازی سازان کشورمان بتوانند بهترین بهره وری را از این اتفاق داشته باشند و تجربه ی بهتری برای عرضه ی محصولاتشان به مخاطبان جهانی کسب کنند.

قوانینوز

تولید رایانه قدرتمند دل برای علاقه مندان به بازی های رایانه ای (۰۵۰۵-۱۶۰۴/۲۷)

شرکت دل مجموعه ای از رایانه و ابزار جانبی آنها را برای علاقه مندان به بازی های رایانه ای عرضه کرده است. به گزارش فائونیز به نقل از فارس، به نقل از آرس تکنیکا، دو صفحه کلید مکانیکی و دو موشواره از جمله اجزای این مجموعه بوده است. یکی از این دو صفحه کلید ۸۹ دلاری از سوئیچ های KaiHua و کلیدهای حرفه ای برای ارتقای سرعت عمل و زمان واکنش در جریان اجرای بازی های ویدئویی استفاده می کند. فناوری ضدسایه اندازی بر روی کلیدها از جمله دیگر مزایای این صفحه کلید است. صفحه کلید Pro Gaming دل هم که ۱۱۹ دلار قیمت دارد از امکاناتی برای کنترل صدا، حافظه onboard و سیستم نور پس زمینه آر جی بی برخوردار است.

دل یک نمایشگر ۲۴.۵ اینچی Alienware ۲۵ هم با دقت ۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسل عرضه کرده که ضخامت کمی دارد و ۲۴۰ هرتزی است. مدت زمان واکنش تصویری آن هم ۲ میلی ثانیه اعلام شده است.

مدل های سازگار با Nvidia G-Sync و AMD FreeSync این نمایشگر به ترتیب ۶۹۹ و ۴۹۹ دلار قیمت دارند. مدل ۲۴ اینچی این نمایشگر به نام Alienware ۲۴ دارای نمایشگر خمیده است و در دو مدل ۱۴۴ و ۲۰۰ هرتزی عرضه می شود.

دل رایانه رومیزی بازی Area ۵۱ خود را هم به روز کرده تا از پردازنده قدرتمند Threadripper شرکت ای ام دی و پردازنده های سری Skylake اینتل پشتیبانی کند. قیمت این محصول ۱۷۰۰ دلار خواهد بود و اکثر این محصولات ظرف یک ماه آینده به طور عمومی عرضه می شوند.

رایانه دل برای بازی های رایانه ای

فارس: شرکت دل مجموعه ای از رایانه و ابزار جانبی آنها را برای علاقه مندان به بازی های رایانه ای عرضه کرده است. به گزارش خبرگزاری فارس به نقل از آرس تکنیکا، دو صفحه کلید مکانیکی و دو موشواره از جمله اجزای این مجموعه بوده است. یکی از این دو صفحه کلید ۸۹ دلاری از سوییچ های KaiHua و کلیدهای حرفه ای برای ارتقای سرعت عمل و زمان واکنش در جریان اجرای بازی های ویدئویی استفاده می کنند فناوری ضد سایه اندازی روی کلیدها از جمله دیگر مزایای این صفحه کلید است. صفحه کلید Pro Gaming دل هم که ۱۱۹ دلار قیمت دارد از امکاناتی برای کنترل صدا، حافظه onboard و سیستم نور پس زمینه آر جی بی برخوردار است. دل یک نمایشگر ۲۴/۵ اینچی Alienware ۲۵ هم با دقت ۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسل عرضه کرده که ضخامت کمی دارد و ۲۴۰ هرتزی است. مدت زمان واکنش تصویری آن هم ۲ میلی ثانیه اعلام شده است. مدل های سازگار با Nvidia G-Sync و AMD FreeSync این نمایشگر به ترتیب ۶۹۹ و ۴۹۹ دلار قیمت دارند. مدل ۲۴ اینچی این نمایشگر به نام Alienware ۲۴ دارای نمایشگر خمیده است و در دو مدل ۱۴۴ و ۲۰۰ هرتزی عرضه می شود. دل رایانه رومیزی بازی Area ۵۱ خود را هم به روز کرده است تا از پردازنده قدرتمند Threadripper شرکت AMD و پردازنده های سری Skylake اینتل پشتیبانی کند. قیمت این محصول ۱۷۰۰ دلار خواهد بود و اکثر این محصولات ظرف یک ماه آینده به طور عمومی عرضه می شوند.

x

مدیر پروژه نمایشگاه «تی جی سی»: نمایشگاه «تی جی سی» شاهراه ارتباطی بین صنعت بازی ایران با جهان

است (۱۳۹۶/۰۳/۲۷)

تهران - ایرنا - مدیر پروژه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) گفت: این نمایشگاه شاهراه ارتباطی صنعت بازی در ایران و جهان است و با اهداف ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار برگزار می شود.

مهرداد آشتیانی روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا با بیان اینکه ارتقای سطح دانش بازی سازان و اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار مهمترین هدف «تی جی سی» است، افزود: این نمایشگاه از مجموعه کنسرتاک ها و همایش های علمی تشکیل شده و بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی در آن سخنرانی و مطالب علمی را با یکدیگر به اشتراک می گذارند.

وی ادامه داد: ۳۰ سخنران تر از لول بین المللی با محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری نیز در این نمایشگاه سخنرانی خواهند داشت.

آشتیانی افزود: شرکت کننده ها در مورد تجربیات خود با بازی سازان صحبت می کنند و یک فضای تجاری و کسب و کار ایجاد می شود. همچنین بیش از ۱۰۰ شرکت داخلی و خارجی در حوزه بازی سازی داریم که در زمینه تجاری این نمایشگاه می تواند 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 را فراهم کند.

مدیر پروژه «تی جی سی» با بیان اینکه ایران برای اولین بار در یک رویداد بین المللی بازی سازی شرکت می کند، گفت: هدف دیگری که در نمایشگاه دنبال می کنیم این است کسانی که از شرکت های خارجی دعوت شده اند، همه در راستای صنعت بازی سازی داخلی و از ناشران و تولید کنندگان بازی های بین المللی استفاده شود و به صادرات محصولات ایرانی کمک کند و تلاش کردیم افرادی که دعوت می شوند خریدار محتوای ما باشند و نه بالعکس.

وی افزود: سال اول برگزاری هر رویدادی با کاستی ها و نقص هایی همراه خواهد بود اما امیدواریم که این رویداد ادامه داشته باشد و به یک رویداد بین المللی تبدیل شود زیرا با این ظرفیت بازی سازانی که در ایران داریم واقعا حیث است که بازی سازان کشور از چنین رویدادی محروم باشند. باید این رویداد را پایدار نگه داریم تا سالیانه بازی سازان زیادی به کشور سرلایز شوند و تجربیات خود را با ما به اشتراک بگذارند.

آشتیانی خاطر نشان کرد: امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و ایران به عنوان قلب تپنده بازی سازی در منطقه تبدیل شود.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران - تی جی سی - (تهران گیم کانوکشن) بطور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه از ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در سالن همایش های صدا و سیما برگزار می شود.

فرهنگ ۹۲۳۸ ** خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: امید غیاثوند



گپ لب، بهترین مرجع برای ارزیابی بازی های ایرانی است (۱۳۹۶-۰۳-۲۸)

در حالی که کمیت بازی های رایانه ای و موبایلی امروزه افزایش قابل توجهی داشته است، معیار اصلی انتخاب مخاطب «کیفیت» بازی است. احتمالاً در سال های گذشته که فراوانی محصول در بازار ایران تا این اندازه نبود، مخاطبین برای دسترسی به حداقل های سرگرمی در پلتفرم های در دسترس خود ناچار به استفاده و استقبال از بازی هایی بودند که مشکلات متعدد در کیفیت ساخت و نیز کیفیت سرگرم کنندگی گریبان آن ها را گرفته بود. به هر حال، تجربه ی کم نقص و با کیفیت تر، به مرور زمان در بازی های داخلی هم ایجاد شد و خود با وجود این که تابعی از افزایش روزافزون استودیوهای بازی سازی و تمداد بازی های تولید شده برای هر پلتفرم بود، دلیلی برای به وجود آمدن آزمایش های کنترل کیفی و شکل گیری یک نظام عیب یابی در بازی سازی ایران شد. «گپ لب» به صورت حرفه ای وارد این میدان شد و در واقع کامل ترین نمونه برای مرجع تضمین کیفیت بازی ها به حساب می آید.

اما رسیدن به این مهم کاری ساده و بی هزینه نبوده است. در حالی که بازی سازان اهمیت و ضرورت رسیدگی به کیفیت بازی خود و حل مشکلات آن پیش از انتشار را تا حد زیادی درک کرده اند، معمولاً ساز و کار درستی برای تحقق این هدف پیش نمی گیرند. آن چه تا قبل از معرفی آزمایشگاه بازی یا همان گپ لب به بازی سازان مرسوم بود، ایجاد تیم های متشکل از بازی کنندگان اطراف سازندگان و درخواست عیب یابی از طرف آن ها بود که ایراد و آفات اساسی داشت و به همین خاطر کفایت نمی کرد. از جمله به ثمر نرسیدن گزارش ها و غیر قابل استناد بودن ارزشیابی کاربران که به هر صورت نقطه نظر آن ها محسوب شده و طبق معیار صحیح و اصول مندی ارائه نمی شد. نارسایی های متعدد این سیستم ارزیابی کیفی که به کشت دیم شباهت دارد، بر ضرورت تغییر قاعده مند کنترل کیفیت بازی ها دلالت دارد. ضمن این که تضمین کیفیت بازی ها کم کم و به طور طبیعی به یکی از ارکان توجه و اهمیت در انتخاب بازی های رایانه ای توسط مخاطب و قاعدتاً سرمایه گزاران (برای انتشار یا همکاری در ساخت بازی های بعدی) تبدیل شد. فاکتوری که شاید تا پیش از پوست اندازی آن چه امروز می توانیم به راحتی عنوان «صنعت» را به آن اطلاق کنیم پیدا مورد قبول نبود. حال که این نیازها از طرف بازی سازان درک شده است، گپ لب با سرمایه گذاری در این حوزه، زمینه ی تحقق کنترل و تضمین کیفیت بازی ها را فراهم کرده است. قدم بعدی این است که بازی سازان از این امکانات استفاده کنند.

گپ لب با استفاده از ابزارها و امکانات مختلف بازی ها را در پارامترهای مختلفی به صورت تخصصی و با جزئیات کامل بررسی کرده و گزارش ارائه می دهد. این نوع از بررسی کیفیت و چگونگی اجرای بازی در پلتفرم های مختلف، در آزمایشگاه کنترل کیفی بازی ها و نرم افزارها در سراسر دنیا مرسوم است. گپ لب می تواند خدمات خود را به دو صورت «حضور» و «آزمون توسط تیم گپ لب» ارائه دهد. در حالت حضوری متقاضی می تواند با مراجعه به آزمایشگاه کنترل کیفی گپ، آزمون های مورد نیاز خود را بر روی بازی یا برنامه ی مورد نظر انجام دهد. مدت زمان اجاره ی دستگاه ها برای متقاضیان سه ساعت در ساعات کاری است. در حالت دیگر نیز، متقاضی درخواست می کند تا تیم گپ لب این آزمون ها را بر روی بازی یا برنامه ی مورد نظر انجام داده و نتیجه را گزارش دهد. در این حالت نیاز است تا بازی برای تیم گپ لب ارسال شود.

در حال حاضر آزمون هایی که در گپ لب انجام می شوند عبارت اند از:

۱. آزمون سازگاری و اتوماسیون

در این آزمون بازی بر روی دستگاه های مختلف نصب و اجرا می شود. همان طور که از عنوان این آزمون مشخص است، به بررسی سازگاری بازی یا برنامه با سخت افزارهای موجود در بازار و عملکرد آن در دستگاه های مختلف می پردازد. هر گونه مشکل یا اختلالی در این زمینه با توجه به وسعت سخت افزارهای موجود در بازار به متقاضی گزارش داده می شود. نتایج این آزمون در زمان مشخص به صورت جزئی در عملکرد پردازنده ی مرکزی (CPU)، پردازنده ی گرافیکی (GPU)، حافظه ی دستگاه (RAM) و... ارائه می شوند. در گزارشی که گپ لب از آزمون سازگاری برای بازی یا برنامه ی مورد نظر ارائه می دهد این پارامترها لحاظ می شوند:

نصب

اجرا

بخش آموزشی

کرش

بسته شدن اجباری بازی

فریز کردن

پارامترهایی که در گزارش آزمون اتوماسیون به سازنده گزارش می شوند عبارت اند از:

نصب

اجرا

مقدار CPU استفاده شده

مقدار RAM استفاده شده

مقدار GPU استفاده شده

مقدار استفاده شده از باتری

بخش آموزشی

نرخ فریم

مقدار زمان اجرا کردن بازی در اتوماسیون

کرش

بسته شدن اجباری بازی

فریز

مشکلاتی که علاوه بر موارد ۱۰-۱۱-۱۲ دیده شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ورژن OS)

آزمون در اتوماسیون علاوه بر مواردی که در آزمون سازگاری دیده شده و گزارش می شود:

در بخش های ۳ تا ۶ مقدار استفاده شده از منابع گفته شده

در بخش ۹ نرخ فریم کلی در بازی

مشکلات دیگر (باگ ها)

ورژنی OS که بازی بر روی آن آزمون شده

۲. آزمون عملکردی

نتایج این آزمون، لیستی از باگ ها و مشکلات دیده شده در بازی را به متقاضی ارائه می دهند. با در نظر گرفتن گزارش نتایج این آزمون سازندگان می توانند در کم ترین زمان ممکن در صدد رفع ایرادات ریز و درشت بازی و برنامه ی خود و مخصوصا باگ های اساسی برآید. بازی ها معمولا پس از گذراندن این آزمون می توانند از مرحله ی بتا عبور کرده و با رفع مشکلات و باگ ها به مرحله ی نهایی پیش از انتشار برسند. این آزمون توسط جمعی سیاه و با شبیه سازی رفتار کاربران نهایی انجام می شود. متقاضی همچنین می تواند از گپ درخواست بررسی امکانات و ویژگی های خاصی از برنامه یا بازی را کرده و بدین ترتیب پروسه ی آزمون را تخصصی تر کند. مواردی که در گزارش این آزمون به متقاضی ارائه می شوند در ادامه آمده است:

کد مشکل یا باگ

درجه اهمیت یا شدت باگ گزارش شده

توضیحات در مورد باگ که چگونه اتفاق افتاده است.

مکان یا مرحله ای که باگ یا مشکل اتفاق افتاده است.

قابل تولید بودن باگ

دفعات تکرار باگ

دسته بندی مشکل یا باگ اتفاق افتاده

VISUAL

AUDIO

DESIGN

AI

PHYSICS

STABILITY

PERFORMANCE

NETWORKING

COMPATIBILITY

اسکرین شات نمایش باگ های استاتیک

ویدئو برای نمایش دادن باگ های دینامیک

۳. آزمون بازی کردن

آزمون نهایی است که در کنار مباحث فنی و آزمایشات تخصصی عملکرد و اتوماسیون، به بررسی کیفیت بازی در مقوله هایی همچون «گیم پلی» می پردازد. در این آزمون، بازی به کاربرهای عادی ارائه می شود و آن ها پس از بازی کردن پرسشنامه ای شامل سوالاتی درباره گیم پلی و سایر موارد مورد اهمیت در ارزش گذاری بازی (بیشتر از نگاه بازی کنندگان و منتقدین) از آزمایش کنندگان پرسیده شده است. هدف نهایی از این آزمون سنجش سطح کیفی سرگرم کنندگی و میزان کشش و جذابیت بازی یا برنامه ی مورد نظر است. نتایج این آزمون به بهتر شدن تجربه ی بازی کمک خواهند کرد.

گپ لب برای انجام این آزمون ها از تجهیزات کامل و به روزی استفاده می کند که البته همواره در حال تکمیل و به روزرسانی هستند. در حال حاضر، تعداد ۶۳ دستگاه اندرویدی و iOS در آزمایشگاه گپ وجود دارند و قابل استفاده هستند. گپ لب با برندهای «سامسونگ»، «سونی»، «هوآوی»، «آل جی»، «موتورولا»، «اچ تی سی»، «ایسوس» و «لنووو» تجهیز شده است که تقریبا تمام برندهای موجود در بازار را شامل می شود و بازی ها و برنامه ها بر روی دستگاه های مختلفی از این برندها آزمایش می شوند. همچنین در حال حاضر تعداد ۹ دستگاه از برند «اپل» در آزمایشگاه وجود دارند و بازی ها و برنامه های iOS بر روی این دستگاه ها تست می شوند.

در حال حاضر همچنین ۲۰ کاربر می توانند به طور همزمان از اینترنت گپ برای انجام آزمون ها بر روی بازی ها استفاده کنند.

کنترل کیفیت تنها خدمتی که این آزمایشگاه بازی ارائه می دهد نیست، بلکه تیم تخصصی گپ لب متشکل از افراد با سابقه در زمینه ی بازی و بازی سازی به مشتریان خدمات مشاوره ای نیز ارائه می دهند. مشاوره و همراهی تیم پشتیبان در تمام مراحل ساخت بازی یا اپلیکیشن یک خدمت ویژه برای یک آزمایشگاه بازی به شمار می رود.

آزمایش کنترل و تضمین کیفیت بازی ها امر بسیار مهمی است و یکی از ملزومات موفقیت بازی ها و برنامه ها به شمار می رود. خدماتی که گپ لب در حال حاضر ارائه می دهد پیشرفته و تقریبا کامل است و می تواند موفقیت بازی ها و برنامه ها را نوید دهد. در حالی که بازی های بسیار خوبی در حال حاضر با مشکلات فنی و نواقص زیادی روانه ی بازار می شوند و سازندگان بدون اطلاع از ایرادات بازی یا برنامه ی خود دچار معضلات زیادی می شوند، ارائه ی گواهینامه ی تضمین کیفیت و سازگاری بازی یا برنامه توسط گپ لب می تواند یاری دهنده ی سازندگان در جذب سرمایه گزار و مخاطب باشد. گپ لب این خدمت را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می دهد و در حال حاضر تنها مرجع تضمین کیفیت بازی در ایران است. برای تعامل اولیه با گپ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لب می توانید به وبسایت این آزمایشگاه به آدرس www.gapplab.com مراجعه کنید.

در حالی که کمیت بازی های رایانه ای و موبایلی امروزه افزایش قابل توجهی داشته است، معیار اصلی انتخاب مخاطب «کیفیت» بازی است. احتمالاً در سال های گذشته که فراوانی محصول در بازار ایران تا این اندازه نبود، مخاطبین برای دسترسی به حداقل های سرگرمی در پلتفرم های در دسترس خود ناچار به استفاده و استقبال از بازی هایی بودند که مشکلات متعدد در کیفیت ساخت و نیز کیفیت سرگرم کنندگی گریبان آن ها را گرفته بود. به هر حال، تجربه ی کم نقص و با کیفیت تر، به مرور زمان در بازی های داخلی هم ایجاد شد و خود با وجود این که تابعی از افزایش روزافزون استودیوهای بازی سازی و تمداد بازی های تولید شده برای هر پلتفرم بود، دلیلی برای به وجود آمدن آزمایش های کنترل کیفی و شکل گیری یک نظام عیب یابی در بازی سازی ایران شد. «گپ لب» به صورت حرفه ای وارد این میدان شد و در واقع کامل ترین نمونه برای مرجع تضمین کیفیت بازی ها به حساب می آید.

اما رسیدن به این مهم کاری ساده و بی هزینه نبوده است. در حالی که بازی سازان اهمیت و ضرورت رسیدگی به کیفیت بازی خود و حل مشکلات آن پیش از انتشار را تا حد زیادی درک کرده اند، معمولاً ساز و کار درستی برای تحقق این هدف پیش نمی گیرند. آن چه تا قبل از معرفی آزمایشگاه بازی یا همان گپ لب به بازی سازان مرسوم بود، ایجاد تیم های متشکل از بازی کنندگان اطراف سازندگان و درخواست عیب یابی از طرف آن ها بود که ایراد و آفات اساسی داشت و به همین خاطر کفایت نمی کرد. از جمله به ثمر نرسیدن گزارش ها و غیر قابل استناد بودن ارزشیابی کاربران که به هر صورت نقطه نظر آن ها محسوب شده و طبق معیار صحیح و اصول مندی ارائه نمی شد. نارسایی های متعدد این سیستم ارزیابی کیفی که به کشت دیم شباهت دارد، بر ضرورت تغییر قاعده مند کنترل کیفیت بازی ها دلالت دارد. ضمن این که تضمین کیفیت بازی ها کم کم و به طور طبیعی به یکی از ارکان توجه و اهمیت در انتخاب بازی های رایانه ای توسط مخاطب و قاعدتاً سرمایه گزاران (برای انتشار یا همکاری در ساخت بازی های بومی) تبدیل شد. فاکتوری که شاید تا پیش از پوست اندازی آن چه امروز می توانیم به راحتی عنوان «صنعت» را به آن اطلاق کنیم ایداً مورد قبول نبود. حال که این نیازها از طرف بازی سازان درک شده است، گپ لب با سرمایه گذاری در این حوزه، زمینه ی تحقق کنترل و تضمین کیفیت بازی ها را فراهم کرده است. قدم بعدی این است که بازی سازان از این امکانات استفاده کنند.

گپ لب با استفاده از ابزارها و امکانات مختلف بازی ها را در پارامترهای مختلفی به صورت تخصصی و با جزئیات کامل بررسی کرده و گزارش ارائه می دهد. این نوع از بررسی کیفیت و چگونگی اجرای بازی در پلتفرم های مختلف، در آزمایشگاه کنترل کیفی بازی ها و نرم افزارها در سراسر دنیا مرسوم است. گپ لب می تواند خدمات خود را به دو صورت «حضور» و «آزمون توسط تیم گپ لب» ارائه دهد. در حالت حضوری متقاضی می تواند با مراجعه به آزمایشگاه کنترل کیفی گپ، آزمون های مورد نیاز خود را بر روی بازی یا برنامه ی مورد نظر انجام دهد. مدت زمان اجاره ی دستگاه ها برای متقاضیان سه ساعت در ساعات کاری است. در حالت دیگر نیز، متقاضی درخواست می کند تا تیم گپ لب این آزمون ها را بر روی بازی یا برنامه ی مورد نظر انجام داده و نتیجه را گزارش دهد. در این حالت نیاز است تا بازی برای تیم گپ لب ارسال شود.

در حال حاضر آزمون هایی که در گپ لب انجام می شوند عبارت اند از:

۱. آزمون سازگاری و اتوماسیون

در این آزمون بازی بر روی دستگاه های مختلف نصب و اجرا می شود. همان طور که از عنوان این آزمون مشخص است، به بررسی سازگاری بازی یا برنامه با سخت افزارهای موجود در بازار و عملکرد آن در دستگاه های مختلف می پردازد. هر گونه مشکل یا اختلالی در این زمینه با توجه به وسعت سخت افزارهای موجود در بازار به متقاضی گزارش داده می شود. نتایج این آزمون در زمان مشخص به صورت جزئی در عملکرد پردازنده ی مرکزی (CPU)، پردازنده ی گرافیکی (GPU)، حافظه ی دستگاه (RAM) و ... ارائه می شوند. در گزارشی که گپ لب از آزمون سازگاری برای بازی یا برنامه ی مورد نظر ارائه می دهد این پارامترها لحاظ می شوند:

نصب

اجرا

بخش آموزشی

کرش

پسته شدن اجباری بازی

فریز کردن

پارامترهایی که در گزارش آزمون اتوماسیون به سازنده گزارش می شوند عبارت اند از:

نصب

اجرا

مقدار CPU استفاده شده

مقدار RAM استفاده شده

مقدار GPU استفاده شده

مقدار استفاده شده از باتری

بخش آموزشی

نرخ فریم

مقدار زمان اجرا کردن بازی در اتوماسیون

کرش

پسته شدن اجباری بازی

فریز

مشکلاتی که علاوه بر موارد ۱۰-۱۱-۱۲ دیده شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ورژن OS

آزمون در اتوماسیون علاوه بر مواردی که در آزمون سازگاری دیده شده و گزارش می شود:

در بخش های ۳ تا ۶ مقدار استفاده شده از منابع گفته شده

در بخش ۹ نرخ فریم کلی در بازی

مشکلات دیگر (باگ ها)

ورژنی OS که بازی بروی آن آزمون شده

۲. آزمون عملکردی

نتایج این آزمون، لیستی از باگ ها و مشکلات دیده شده در بازی را به متقاضی ارائه می دهند. با در نظر گرفتن گزارش نتایج این آزمون سازندگان می توانند در کم ترین زمان ممکن در صدد رفع ایرادات ریز و درشت بازی و برنامه ی خود و مخصوصا باگ های اساسی برآید. بازی ها معمولا پس از گذراندن این آزمون می توانند از مرحله ی بتا عبور کرده و با رفع مشکلات و باگ ها به مرحله ی نهایی پیش از انتشار برسند. این آزمون توسط جمعی سیاه و با شبیه سازی رفتار کاربران نهایی انجام می شود. متقاضی همچنین می تواند از گپ درخواست بررسی امکانات و ویژگی های خاصی از برنامه یا بازی را کرده و بدین ترتیب پروسه ی آزمون را تخصصی تر کند. مواردی که در گزارش این آزمون به متقاضی ارائه می شوند در ادامه آمده است:

کد مشکل یا باگ

درجه اهمیت یا شدت باگ گزارش شده

توضیحات در مورد باگ که چگونه اتفاق افتاده است.

مکان یا مرحله ای که باگ یا مشکل اتفاق افتاده است.

قابل تولید بودن باگ

دفعات تکرار باگ

دسته بندی مشکل یا باگ اتفاق افتاده

VISUAL

AUDIO

DESIGN

AI

PHYSICS

STABILITY

PERFORMANCE

NETWORKING

COMPATIBILITY

اسکرین شات نمایش باگ های استاتیک

ویدئو برای نمایش دادن باگ های دینامیک

۳. آزمون بازی کردن

آزمون نهایی است که در کنار مباحث فنی و آزمایشات تخصصی عملکرد و اتوماسیون، به بررسی کیفیت بازی در مقوله هایی همچون «گیم پلی» می پردازد. در این آزمون، بازی به کاربرهای عادی ارائه می شود و آن ها پس از بازی کردن پرسشنامه ای شامل سوالاتی درباره گیم پلی و سایر موارد مورد اهمیت در ارزش گذاری بازی (بیشتر از نگاه بازی کنندگان و منتقدین) از آزمایش کنندگان پرسیده شده است. هدف نهایی از این آزمون سنجش سطح کیفی سرگرم کنندگی و میزان کشش و جذابیت بازی یا برنامه ی مورد نظر است. نتایج این آزمون به بهتر شدن تجربه ی بازی کمک خواهند کرد.

گپ لب برای انجام این آزمون ها از تجهیزات کامل و به روزی استفاده می کند که البته همواره در حال تکمیل و به روزرسانی هستند. در حال حاضر، تعداد ۶۳ دستگاه اندرویدی و iOS در آزمایشگاه گپ وجود دارند و قابل استفاده هستند. گپ لب با برندهای «سامسونگ»، «سونی»، «هواوی»، «آل جی»، «موتورولا»، «اچ تی سی»، «ایسوس» و «لنووو» تجهیز شده است که تقریبا تمام برندهای موجود در بازار را شامل می شود و بازی ها و برنامه ها بر روی دستگاه های مختلفی از این برندها آزمایش می شوند. همچنین در حال حاضر تعداد ۹ دستگاه از برند «اپل» در آزمایشگاه وجود دارند و بازی ها و برنامه های iOS بر روی این دستگاه ها تست می شوند.

در حال حاضر همچنین ۲۰ کاربر می توانند به طور همزمان از اینترنت گپ برای انجام آزمون ها بر روی بازی ها استفاده کنند.

کنترل کیفیت تنها خدمتی که این آزمایشگاه بازی ارائه می دهد نیست، بلکه تیم تخصصی گپ لب متشکل از افراد با سابقه در زمینه ی بازی و بازی سازی به مشتریان خدمات مشاوره ای نیز ارائه می دهند. مشاوره و همراهی تیم پشتیبان در تمام مراحل ساخت بازی یا اپلیکیشن یک خدمت ویژه برای یک آزمایشگاه بازی به شمار می رود.

آزمایش کنترل و تضمین کیفیت بازی ها امر بسیار مهمی است و یکی از ملزومات موفقیت بازی ها و برنامه ها به شمار می رود. خدماتی که گپ لب در حال حاضر ارائه می دهد پیشرفته و تقریبا کامل است و می تواند موفقیت بازی ها و برنامه ها را نوید دهد. در حالی که بازی های بسیار خوبی در حال حاضر با مشکلات فنی و نواقص زیادی روانه ی بازار می شوند و سازندگان بدون اطلاع از ایرادات بازی یا برنامه ی خود دچار معضلات زیادی می شوند، ارائه ی گواهینامه ی تضمین کیفیت و سازگاری بازی یا برنامه توسط گپ لب می تواند یاری دهنده ی سازندگان در جذب سرمایه گزار و مخاطب باشد. گپ لب این خدمت را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می دهد و در حال حاضر تنها مرجع تضمین کیفیت بازی در ایران است. برای تعامل اولیه با گپ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لب می توانید به وبسایت این آزمایشگاه به آدرس www.gapplab.com مراجعه کنید.



گردایه بهار ۹۶، به عنوان تنها منبع آماری ایران از بازار جهانی بازی منتشر شد (۱۳۹۶/۰۳/۲۸)

گردایه به عنوان تنها منبع آماری کشور از بازار جهانی بازی های دیجیتال، با رصد کامل شرایط بازار این صنعت در سراسر دنیا و با افزودن تحلیل های علمی و کارشناسی، محل ارجاع بسیاری از بازی سازان، پژوهشگران و ذینفان صنعت محسوب می شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: گردایه بهار ۹۶ که دومین شماره از این گزارش فصلی می باشد، با تشریح سه پلتفرم بازی های دیجیتال، واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی، بازی «سوپر ماریو ران» به عنوان پدیده فصل، بازار آسیای جنوب شرقی به عنوان بازار منتخب این شماره و نگاهی به روند ورزش های الکترونیک و تبلیغات به کمک به بررسی روندهای موجود بازی های دیجیتال در دنیا می پردازد. گفتنی است وبینار گردایه بهار ۹۶ با رویکرد اطلاع رسانی جمعی و آگاه سازی قشر بازی سازان و پژوهشگران این گزارش و نیز ارائه تحلیل دقیق و موشکافانه از نمودارها و آمارهای این شماره، در تاریخ ۱۶ خردادماه برگزار شد. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



برای رقابت با بازی های خارجی، تلاش بسیار بیشتری لازم است (۱۳۹۶/۰۳/۲۸)

بازار بازی های موبایل در ایران همواره در حال رشد است و عناوین متنوع و جذابی را شاهد هستیم. یکی از جدیدترین بازی های ایرانی که اخیراً منتشر شده، بازی «خاک» اثر استودیو گونای است.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: سبک خاص بازی و داستان متفاوتی که بیان می کند ما را بر آن وا داشت تا با کیوان ملک محمدی، مدیر استودیو گونای و طراح و کارگردان بازی خاک گفت وگویی را ترتیب دهیم. استودیو گونای از چه سالی فعالیت خود را آغاز کرد؟ نحوه شکل گیری آن را لطفاً شرح دهید. بنا به علاقه ای که از دوران کودکی به ساخت بازی و انیمیشن داشتم، از همان سال ها طرح های انتزاعی از بازی های آینده ی خودم می کشیدم. از دوران راهنمایی یادگیری زبان بیسیک را شروع کردم و در اول دبیرستان اولین بازی ساده تحت داس که یک دوز ساده بود را نوشتم. همزمان با آن، طراحی دستی و فتوشاپ و ۲DMAX را هم تمرین می کردم. سال ۸۴ به همراه یکی از دوستانم شرکتی را تأسیس کردیم که بعد از دوسال به دلیل تجربه ی کم در نهایت بسته شد. سال ۸۸ استودیو گونای را با تمرکز روی تولید انیمیشن شروع کردم و طی چند سال چندین پروژه ی انیمیشنی و بعضی پروژه های نرم افزاری را با تیمی که آموزش داده بودم انجام دادیم و در سال ۹۳ اولین بازی موبایلی مان به اسم «جدل بر روی سرعت ۶۱» را به صورت آزمایشی و به تنهایی تولید کردم که خوشبختانه موفقیت نسبی خوبی به دست آورد و من را به ادامه ی این راه امیدوار کرد. ایده اولیه بازی خاک از کجا نشأت می گیرد و چرا این سبک را برای بازی انتخاب کردید؟ خاک برای همه ی ملت ما مقدس خاصی دارد و از هر عقیده و طرز فکری که باشیم، هرگاه موضوع خاک بیان می شود، در مورد آن یک صدا هستیم. به دلیل ارزشی که کلمه ی خاک برای من داشت، اسم آن را برای بازی انتخاب کردم. موضوع خاک مساله ای نیست که به یک زمان خاص مربوط شود. این بحث در گذشته بوده، در زمان حال وجود دارد و شامل آینده هم خواهد شد. از دو سال پیش تحقیقات زیادی در مورد ۸ سال دفاع مقدس انجام دادم. در مورد عملیات های مختلف، خاطرات رزمندگان و از جان گذشتگی هایی که انجام داده بودند تحقیقات گسترده ای صورت گرفت. خیلی دوست داشتم تحت این اسم به موضوعات دفاع مقدس، امنیت زمان حال کشورمان و یا حتی اتفاقات آینده ی آن بپردازم. البته جا دارد از سازمان سراج بابت حمایت های سازنده شان در پروسه ساخت این بازی نیز تشکر کنم.

عمده مشکلاتی که در طول ساخت بازی با آن مواجه شوید را لطفاً نام ببرید.

از بابت زمان و بودجه محدودیت هایی وجود داشت و ما باید بازی را در ۶-۸ ماه تمام می کردیم. همین مساله باعث شد ما با کل تیم به صورت تمام وقت روی بازی کار کنیم. در طی بازی به خاطر سبک بازی چالش های زیادی داشتیم که بیشترشان برای اولین بار بود که با آن مواجه می شدیم. مثلاً هدف ما این بود که بازی تقریباً روی تمام دستگاه ها قابل اجرا باشد، یا علی رغم گرافیک بازی و روایت داستانی و تنوع گیم پلی، حجم خیلی پایینی داشته باشد؛ یا مثلاً در مواقعی که تعداد زیادی دشمن وجود دارد پرفورمنس بازی افت پیدا نکند و در کنار آن بتوانیم حس و حال فضاهای تخریب شده ی شهر را در بازی داشته باشیم. برای همین سیستم مدیریت حافظه ای مختص این بازی نوشتیم و همین طور روند ذخیره سازی متفاوتی برای بازی کار کردیم. از هر دو روش انیمیت دستی و موشن کیچر استفاده شد. برای حرکت کاراکترها و همین طور لیخوانی آن ها پلاگین مدیریت انیمیشن جدید کار کردیم. شیدرهای سبک تری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای صحنه ها و UI آماده شد و تمام آبجکت ها به صورت های پلی و تکسچرها را با رزولوشن ۴K کار کردیم و در نهایت برای بازی موبایل کاهش دادیم.

بازخورد مخاطبان نسبت به خاک چگونه بود؟

خوشبختانه بازخورد مخاطبان خیلی خوب بود و در دو روز اول انتشار تعداد کاربران کافه بازار به بیش از ۲۰۰۰ رسید و در حال حاضر که حدود ۲۰ روز از انتشار بازی گذشته، تعداد کاربران به بیش از ۸۰ هزار نفر رسیده و میانگین امتیاز کاربران به بازی ۴.۷ از ۵ هست.

آیا در آینده شاهد قسمت دوم این بازی خواهیم بود؟

بله اگر شرایط مساعد باشد حتما تولید نسخه ی دوم را با ادامه ی داستان قسمت اول شروع خواهیم کرد. برنامه ای هم برای آپدیت قسمت اول برای اضافه شدن بخش های جدید داریم که به زودی در دسترس کاربران قرار خواهد گرفت.

چرا گستره دیالوگ های موجود در بازی محدود بود؟ حتی در برخی قسمت ها دیالوگ های تکراری زیادی به گوش میرسید.

معمولا روایت های بازی های موبایلی به صورت متنی انجام می شود، ولی ما هم از میان پرده های همزمان و هم دیالوگ های صوتی استفاده کردیم. با توجه به اینکه هدف کم بودن حجم بازی را داشتیم از دیالوگ های غیر ضروری پرهیز کردیم تا با افزایش حجم بازی مواجه نشویم.

وضعیت صنعت بازی سازی ایران را چگونه می بینید؟

بازی سازان ما با تمام توان شان سعی در بالا بردن کیفیت بازی ها دارند و در این سال های اخیر واقعا موفق بودن و توانستند تا حدی اعتماد کاربران داخلی را به دست بیاورند. هنوز تلاش بیشتری برای رقابت با بازی های موفق جهانی داریم ولی مواردی از قبیل مشکلات مالی، سختی بسیار زیاد عرضه بازی های داخلی در بازارهای جهانی و همین طور تعداد بسیار بالای بازی های ترجمه شده در بازار داخلی، از نظر من عمده ترین مشکلات موجود بر سر راه بازی سازان ما هستند. نظراتان در مورد برپایی TGC و تأثیری که می تواند در صنعت بازی سازی بگذارد را بفرمایید.

از آن جایی که تولید بازی بدون ارتباط داشتن با فعالان عرصه ی جهانی و همین طور بدون عرضه ی بازی های داخلی در بازارهای جهانی نمی تواند آن بازدهی مطلوب را داشته باشد؛ برگزاری نمایشگاه TGC می تواند یک اتفاق بسیار مبارکی برای صنعت بازی کشور باشد. جا دارد از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور حامیان نمایشگاه به خاطر برگزاری این رویداد تشکر کنم. امیدوارم همه ی بازی سازان کشورمان بتوانند بهترین بهره وری را از این اتفاق داشته باشند و تجربه ی بهتری برای عرضه ی محصولاتشان به مخاطبان جهانی کسب کنند.

داد ۱۳۹۶ زمان ۱۱:۱۲ شماره خبر : ۴۱۵۰

بازار بازی های موبایل در ایران همواره در حال رشد است و عناوین متنوع و جذابی را شاهد هستیم. یکی از جدیدترین بازی های ایرانی که اخیرا منتشر شده، بازی «خاک» اثر استودیو گونای است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سبک خاص بازی و داستان متفاوتی که بیان می کند ما را بر آن وا داشت تا با کیوان ملک محمدی، مدیر استودیو گونای و طراح و کارگردان بازی خاک گفت وگویی را ترتیب دهیم.

استودیو گونای از چه سالی فعالیت خود را آغاز کرد؟ نحوه شکل گیری آن را لطفا شرح دهید.

بنا به علاقه ای که از دوران کودکی به ساخت بازی و انیمیشن داشتیم، از همان سال ها طرح های انتزاعی از بازی های آینده ی خودم می کشیدم. از دوران راهنمایی یادگیری زبان بیسیک را شروع کردم و در اول دبیرستان اولین بازی ساده تحت داس که یک دوز ساده بود را نوشتم. همزمان با آن، طراحی دستی و فتوشاپ و ۲DMAX را هم تمرین می کردم. سال ۸۴ به همراه یکی از دوستانم شرکتی را تاسیس کردیم که بعد از دوسال به دلیل تجربه ی کم در نهایت بسته شد. سال ۸۸ استودیو گونای را با تمرکز روی تولید انیمیشن شروع کردم و طی چند سال چندین پروژه ی انیمیشنی و بعضی پروژه های نرم افزاری را با تیمی که آموزش داده بودم انجام دادیم و در سال ۹۳ اولین بازی موبایلی مان به اسم «جدل بر روی سرعت ۶۱» را به صورت آزمایشی و به تنهایی تولید کردم که خوشبختانه موفقیت نسبی خوبی به دست آورد و من را به ادامه ی این راه امیلوار کرد.

ایده اولیه بازی خاک از کجا نشأت می گیرد و چرا این سبک را برای بازی انتخاب کردید؟

خاک برای همه ی ملت ما تقدس خاصی دارد و از هر عقیده و طرز فکری که باشیم، هرگاه موضوع خاک بیان می شود، در مورد آن یک صدا هستیم. به دلیل ارزشی که کلمه ی خاک برای من داشت، اسم آن را برای بازی انتخاب کردم. موضوع خاک مساله ای نیست که به یک زمان خاص مربوط شود. این بحث در گذشته بوده، در زمان حال وجود دارد و شامل آینده هم خواهد شد. از دو سال پیش تحقیقات زیادی در مورد ۸ سال دفاع مقدس انجام دادم. در مورد عملیات های مختلف، خاطرات رزمندگان و از جان گذشتگی هایی که انجام داده بودند تحقیقات گسترده ای صورت گرفت. خیلی دوست داشتم تحت این اسم به موضوعات دفاع مقدس، امنیت زمان حال کشورمان و یا حتی اتفاقات آینده ی آن بپردازم. البته جا دارد از سازمان سراج بابت حمایت های سازنده شان در پروسه ساخت این بازی نیز تشکر کنم.

عمده مشکلاتی که در طول ساخت بازی با آن مواجه شوید را لطفا نام ببرید.

از بابت زمان و بودجه محدودیت هایی وجود داشت و ما باید بازی را در ۶-۸ ماه تمام می کردیم. همین مساله باعث شد ما با کل تیم به صورت تمام وقت روی بازی کار کنیم. در طی بازی به خاطر سبک بازی چالش های زیادی داشتیم که بیشترشان برای اولین بار بود که با آن مواجه می شدیم. مثلا هدف ما این بود که بازی تقریبا روی تمام دستگاه ها قابل اجرا باشد، یا علی رغم گرافیک بازی و روایت داستانی و تنوع گیم پلی، حجم خیلی پایینی داشته باشد؛ یا مثلا در مواقعی که تعداد زیادی دشمن وجود دارد پرفورمنس بازی افت پیدا نکند و درکنار آن بتوانیم حس و حال فضاهای تخریب شده ی شهر را در بازی داشته باشیم.

برای همین سیستم مدیریت حافظه ای مختص این بازی نوشتیم و همین طور روند ذخیره سازی متفاوتی برای بازی کار کردیم. از هر دو روش انیمیت دستی و موشن کیچر استفاده شد. برای حرکت کاراکترها و همین طور لیخوانی آن ها پلاگین مدیریت انیمیشن جدید کار کردیم. شیرهای سبک تری برای صحنه ها و UI آماده شد و تمام آبجکت ها به صورت های پلی و تکسچرها را با رزولوشن ۴K کار کردیم و در نهایت برای بازی موبایل کاهش دادیم.

بازخورد مخاطبان نسبت به خاک چگونه بود؟

خوشبختانه بازخورد مخاطبان خیلی خوب بود و در دو روز اول انتشار تعداد کاربران کافه بازار به بیش از ۲۰۰۰ رسید و در حال حاضر که حدود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۲۰ روز از انتشار بازی گذشته، تعداد کاربران به بیش از ۸۰ هزار نفر رسیده و میانگین امتیاز کاربران به بازی ۴.۷ از ۵ هست. آیا در آینده شاهد قسمت دوم این بازی خواهیم بود؟

بله اگر شرایط مساعد باشد حتما تولید نسخه ی دوم را با ادامه ی داستان قسمت اول شروع خواهیم کرد. برنامه ای هم برای آپدیت قسمت اول برای اضافه شدن بخش های جدید داریم که به زودی در دسترس کاربران قرار خواهد گرفت.

چرا گستره دیالوگ های موجود در بازی محدود بود؟ حتی در برخی قسمت ها دیالوگ های تکراری زیادی به گوش میرسید. معمولا روایت های بازی های موبایلی به صورت متنی انجام می شود ولی ما هم از میان پرده های همزمان و هم دیالوگ های صوتی استفاده کردیم. با توجه به اینکه هدف کم بودن حجم بازی را داشتیم از دیالوگ های غیر ضروری پرهیز کردیم تا با افزایش حجم بازی مواجه نشویم.

وضعیت صنعت بازی سازی ایران را چطور می بینید؟

بازی سازان ما با تمام توان شان سعی در بالا بردن کیفیت بازی ها دارند و در این سال های اخیر واقعا موفق بودن و توانستند تا حدی اعتماد کاربران داخلی را به دست بیاورند. هنوز تلاش بیشتری برای رقابت با بازی های موفق جهانی داریم ولی مواردی از قبیل مشکلات مالی، سختی بسیار زیاد عرضه بازی های داخلی در بازارهای جهانی و همین طور تعداد بسیار بالای بازی های ترجمه شده در بازار داخلی، از نظر من عمده ترین مشکلات موجود بر سر راه بازی سازان ما هستند. نظراتان در مورد برپایی TGC و تأثیری که می تواند در صنعت بازی سازی بگذارد را بفرمایید.

از آن جایی که تولید بازی بدون ارتباط داشتن با فعالان عرصه ی جهانی و همین طور بدون عرضه ی بازی های داخلی در بازارهای جهانی نمی تواند آن بازدهی مطلوب را داشته باشد؛ برگزاری نمایشگاه TGC می تواند یک اتفاق بسیار مبارکی برای صنعت بازی کشور باشد. جا دارد از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور حامیان نمایشگاه به خاطر برگزاری این رویداد تشکر کنم. امیدوارم همه ی بازی سازان کشورمان بتوانند بهترین بهره وری را از این اتفاق داشته باشند و تجربه ی بهتری برای عرضه ی محصولاتشان به مخاطبان جهانی کسب کنند.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

نمایشگاه «تی جی سی» شاهراه ارتباطی بین صنعت بازی ایران با جهان است (۱۳۹۶-۰۳/۲۸)

خلاصه خبر: مدیر پروژه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) گفت: این نمایشگاه شاهراه ارتباطی صنعت بازی در ایران و جهان است و با اهداف ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار برگزار می شود. مهرداد آشتیانی روز شنبه به گزارش سایت اخبار نمایشگاه ها به نقل از [...]...

مدیر پروژه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) گفت: این نمایشگاه شاهراه ارتباطی صنعت بازی در ایران و جهان است و با اهداف ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار برگزار می شود. مهرداد آشتیانی روز شنبه به گزارش سایت اخبار نمایشگاه ها به نقل از ایرنا، با بیان اینکه ارتقای سطح دانش بازی سازان و اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار مهمترین هدف «تی جی سی» است، افزود: این نمایشگاه از مجموعه کنتراک ها و همایش های علمی تشکیل شده و بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی در آن سخنرانی و مطالب علمی را با یکدیگر به اشتراک می گذارند.

وی ادامه داد: ۳۰ سخنران تر از اول بین المللی با محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری نیز در این نمایشگاه سخنرانی خواهند داشت. آشتیانی افزود: شرکت کننده ها در مورد تجربیات خود با بازی سازان صحبت می کنند و یک فضای تجاری و کسب و کار ایجاد می شود. همچنین بیش از ۱۰۰ شرکت داخلی و خارجی در حوزه بازی سازی داریم که در زمینه تجاری این نمایشگاه می تواند 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 را فراهم کند.

مدیر پروژه «تی جی سی» با بیان اینکه ایران برای اولین بار در یک رویداد بین المللی بازی سازی شرکت می کند، گفت: هدف دیگری که در نمایشگاه دنبال می کنیم این است کسانی که از شرکت های خارجی دعوت شده اند، همه در راستای صنعت بازی سازی داخلی و از ناشران و تولید کنندگان بازی های بین المللی استفاده شود و به صادرات محصولات ایرانی کمک کند و تلاش کردیم افرادی که دعوت می شوند خریدار محتوای ما باشند و نه بالعکس.

وی افزود: سال اول برگزاری هر رویدادی با کاستی ها و نقص هایی همراه خواهد بود اما امیدواریم که این رویداد ادامه داشته باشد و به یک رویداد بین المللی تبدیل شود زیرا با این ظرفیت بازی سازانی که در ایران داریم واقعا حیف است که بازی سازان کشور از چنین رویدادی محروم باشند. باید این رویداد را پایدار نگه داریم تا سالیانه بازی سازان زیادی به کشور سرازیر شوند و تجربیات خود را با ما به اشتراک بگذارند.

آشتیانی خاطر نشان کرد: امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و ایران به عنوان قلب تپنده بازی سازی در منطقه تبدیل شود.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران - تی جی سی - (تهران گیم کانکشن) بطور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه از ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در سالن همایش های صدا و سیما برگزار می شود.

نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC چیست؟ (۲۸/۰۳/۱۳۹۶)

ایران به سبب این که بیشترین جمعیت جوان در منطقه را در خود جای داده است، بیشترین جمعیت تولید کنندگان بازی های رایانه ای و بزرگ ترین جمعیت کاربران اینترنت در منطقه را داراست. به همین سبب به نظر می رسد که رشد اقتصادی، اشتغال زایی و فرصت های کاری از اهداف قابل وصول توسعه ی بازی های رایانه ای باشد. برنامه ی ملی بازی های رایانه ای ایران به همین سبب تدوین شده است که برنامه ای جامع برای گسترش بازار صنعت بازی های رایانه ای است و در شورای عالی فضای مجازی کشور به تصویب رسیده است. در این برنامه نحوه حمایت، نظارت، قانونگذاری، تجاری سازی و گسترش صنعت بازی های رایانه ای با تعیین وظیفه دستگاه های مختلف دولتی و حاکمیتی تعیین شده است.

با در نظر گرفتن ظرفیت های موجود در ایران در زمینه ی بازی سازی و وجود ۲۳ میلیون گیمر که روزانه حداقل یک ساعت به بازی می پردازند، امکان پیشرفت و توسعه ی این صنعت در کشور وجود دارد. به علاوه، بازی سازان ایرانی در سال های اخیر توانسته اند بازی های خود را به بازارهای جهانی رسانده و با عرضه در مارکت های بین المللی موفقیت های زیادی کسب کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شتاب دادن به این حرکت رو به جلو، اقدام به برگزاری رویداد بزرگ Tehran Game Convention با حضور تشرین و بازی سازان بین المللی کرده است تا مقدمات همکاری بازار بین المللی با صنعت بازی ایران را فراهم کند. در صدر اهداف این همایش آشنایی بازی سازان داخلی و نیروهای مستعد بازی سازی با تجربیات و نوع بازی سازی افراد و شرکت هایی است که سال های سال است به فعالیت در این عرصه مشغول هستند. TGC می تواند در واقع پلی جامع و همه جانبه برای اتصال صنعت بازی ایران به کشورهای توسعه یافته ی سابقه در این حوزه باشد. این همایش بزرگ که در تیر ماه برگزار خواهد شد با همکاری موسسه ی معتبر Game Connection فرانسه برگزار می شود.

برای برگزاری این رویداد و فراهم شدن امکان حضور شرکت های خارجی و بازی سازان از سراسر دنیا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با گیم کانکشن فرانسه تقاضای نامه ای برای همکاری امضا کرده است. گیم کانکشن همچنین برای برگزاری انحصاری این رویداد در ایران با بنیاد ملی بازی های رایانه ای توافق کرده است و آن چه به تهران می آید در هیچ کشور دیگری در منطقه و جهان تکرار نخواهد شد. «پیر کارده» مدیرعامل گیم کانکشن در این باره می گوید: «ایران کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای است و از نظر ما ایران با توجه به تعاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش؛ این پتانسیل را دارد که در آینده ای نزدیک قلب پهنه صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.» گیم کانکشن همچنین به این رویداد به عنوان یک فرصت اولیه و سرآغازی برای همکاری های دیگر در زمینه های مختلف می اندیشد. کارده در ادامه تصریح می کند: «این نخستین همکاری گیم کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پربار روبه رو باشیم تا مسیر تعامل های آینده باز شود.» تهران با برگزار کردن چنین همایش بزرگ و معتبری مستعد آینده ای پر بار و درخشان در صنعت بازی به نظر می رسد. «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در همین رابطه می گوید: «این نمایشگاه فرصت بزرگی است که فعالان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران آمده و پتانسیل های بالای سرمایه گذاری و امنیت اقتصادی کشور را از نزدیک ببینند.»

به سبب حضور گیم کانکشن در این رویداد، همه ی کسانی که برای شرکت در این رویداد ثبت نام کنند می توانند با استفاده از نرم افزار Game Connection برای قراردادهای ملاقات خود با ناشرین خارجی یا بازی سازان دیگر و سایر شرکت های حاضر در TGC برنامه ریزی کرده و به این طریق پیش از آغاز همایش از برنامه های قرار ملاقات خود با دیگران باخبر باشند. بدین ترتیب پیش بینی می شود نشست هایی که در رویداد تهران مابین بازی سازان داخلی و خارجی برگزار می شوند بی دردسر، منظم و کارآمدتر باشند. با توجه به فرصت محدود و فشرده ی دو روز برگزاری این همایش بزرگ، وجود چنین امکاتی کاملاً ضروری به نظر می رسد.

TGC به عنوان بستری برای آموزش و فراگیری اصول و روش بازی سازی و ارائه ی بازی در مارکت های بین المللی شناخته می شود و به همین سبب تا کنون برنامه ی برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی نهایی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند. سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos, Microsoft, Riot Games, Zynga, Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. گفتنی است بعد از انتشار فراخوان شرکت در این همایش، بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی به دبیرخانه ی برگزاری رویداد رسید که از میان آن ها این تعداد محدود انتخاب شده اند. لازم به ذکر است که برای همه ی سخنرانی ها در TGC مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. این حضور گسترده و استقبال بی نظیر از سوی شرکت های بازی سازی و ناشران و همچنین توجه فعالان صنعت بازی در جهان و بازی سازان با تجربه و کارکنان با سوابق درخشان بازی سازی، TGC را به بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در خاورمیانه تبدیل می کند، به طوری که برخی از برگزار کنندگان رویدادهای گیم در منطقه برای حضور در همایش تهران علاقه نشان داده اند.

کنفرانس ها به عنوان یکی از مهم ترین بخش های این همایش، موضوع اصلی توجه برگزار کنندگان بوده است و از ابتدا تلاش شده تا بهترین گزینه های ممکن برای سخنرانی و برگزاری کلاس ها انتخاب شوند. در TGC شش کلاس مستر در موضوعات اصلی همایش یعنی بخش های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و تولید و تجارت بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد. اساتید این کلاس ها از جمله بزرگان صنعت بازی سازی و افرادی با سابقه ی طولانی و موفق در این زمینه هستند. «کارگاه طراحی بازی داده محور» عنوان یکی از این کلاس های مستر است که با حضور Mike Acton مدیر اصلی بخش توسعه ی موتور بازی سازی در استودیوی Insomniac برگزار خواهد شد. در کنار این کلاس ها بیش از ۶۰ سخنرانی با موضوعات مشخص در همین زمینه ها برگزار خواهد شد. همچنین در همین بخش از برنامه های رویداد تهران سه پنل گفتگوی تخصصی نیز برپا می شوند. «ناشرین در بازی شما به دنبال چه چیزی می گردند؟» عنوان یکی از این پنل ها است که قرار است با حضور Caglar Eger از استودیوی Goodgame، Robert Pontow از استودیوی Active Gaming Media و Ahmad Alsafer از استودیوی PlayArabi برگزار شود. این افراد در این پنل در رابطه با شرایط و ارزش های لازمی که هر بازی برای موفقیت در بازارهای مختلف دنیا نیاز دارد صحبت خواهند کرد. دو پنل دیگر با موضوعات «فرصت های سرمایه گذاری برای بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانی» و «چالش‌های پیش روی ناشرین برای در اختیار گرفتن بازار و مخاطب» نیز در راستای اهداف همایش برگزار خواهند شد. برگزاری TGC می‌تواند برای اولین بار یک تعامل گسترده بین بازی ساز داخلی و بازی سازان مطرح بین‌المللی ایجاد کند. با نگاه به نشر بازی‌های ایرانی در خارج از کشور می‌توان متوجه اهمیت این موضوع شد. به گفته ی «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه ی رویداد، این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضا برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند. به گواه صحبت‌های آشتیانی بسیاری از بازی سازان داخلی نمی‌دانند بازی آن‌ها برای حضور در بازارهای جهانی باید واجد چه شرایط و دارای چه ویژگی‌هایی باشد. به همین خاطر از ارائه ی بهترین دستاوردهای خود باز می‌مانند. وی در این باره می‌گوید: «ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.» از این نظر، رویداد تهران یک فرصت طلایی برای آشنایی با این ویژگی‌ها و پیدا کردن راه ورود به بازار جهانی است. وی در ادامه تصریح می‌کند: «این نمایشگاه می‌تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهايشان برای بهبود بازی‌های ما جهت نشر در بازار بین‌المللی چیست. همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت‌های جهانی نزدیک شود.»

«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه خاطر نشان می‌کند که بازار داخلی اساساً امری غیرواقعی است و تصور غلطی است که سال‌ها سال در میان بازی سازان و ناشرین ایرانی جریان داشته است. وی می‌گوید: «در این پروژه متوجه شدیم که بازی سازان ما نمی‌توانند بازی خود را تنها برای بازار داخلی منتشر کنند چون در این صورت هیچ گاه پیشرفت نمی‌کنند.» کریمی قدوسی در رابطه با اهداف برگزاری TGC می‌گوید: «ما دو هدف بزرگ از برگزاری TGC داریم. یک انتقال تجربه از بازی سازان خارجی به بازی سازان داخلی و دوم انتشار بازی‌های ایرانی در بازار جهانی. برای همین مهمانان خارجی ما به دو دسته تقسیم می‌شوند: ۳۰ سخنران و ۳۰ پابلیشر خارجی.» برای تحقق این اهداف علاوه بر ساز و کارهای پیش‌بینی شده در نحوه ی برگزاری و نیز استفاده از گیم کانکشن برای تسهیل روند شکل‌گیری رویداد، فرم مشخصی برای اجرای آن در نظر گرفته شده است.

در راستای تحقق بخشیدن به اهداف برگزاری این مراسم در تهران، چند طرح حمایتی از بازی سازان داخلی و شرکت کنندگان ایرانی این رویداد در نظر گرفته شده است. از جمله این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از شرکت‌های دانش بنیان برای حضور در TGC حمایت می‌کند. طبق این طرح حمایتی و بر اساس آیین‌نامه ی حمایت از شرکت‌های دانش بنیان در حوزه ی صادرات، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بخشی از هزینه های حضور شرکت‌های دانش بنیان در رویداد تهران را تقبل کرده است. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با توجه به استقبال گسترده ی بازی سازان شهرستانی، امکان اسکان ارزان قیمت آن‌ها در زمان برگزاری رویداد را فراهم کرده است. همچنین مسابقه ای با عنوان Development Awards در حاشیه ی TGC برگزار خواهد شد که همه ی گروه‌ها، تیم‌ها و استودیوهای بازی سازی داخل کشور می‌توانند با بازی‌های خود در آن شرکت کنند. البته لازم به ذکر است به دلیل این که هدف از برگزاری این مسابقه کمک به توسعه ی صادرات بازی‌های ایرانی است، آن دسته از بازی‌هایی که پیش از این در مارکت‌های جهانی از جمله گوگل پلی و اپ استور منتشر شده‌اند نمی‌توانند در این مسابقه شرکت کنند. وظیفه ی داوری آثار ارسالی به این مسابقه بر عهده ی بازی سازان و ناشرین مطرح بین‌المللی است. در پایان، این مسابقه در مجموع چهار برگزیده خواهد داشت که عناوین «بهترین بازی موبایل»، «بهترین بازی کنسول/کامپیوتر» و «بازی نوآور موبایل» و «بازی نوآور کنسول/کامپیوتر» به آن‌ها تعلق خواهد گرفت. از بازی‌های برگزیده ی اصلی این مسابقه که با نظر داوران و کارشناسان خبره انتخاب شده‌اند، در تکمیل فرایند تولید و انتشار حمایت مالی خواهد شد. حداقل مبلغ این حمایت برای دو بازی اول ۵۰۰ میلیون ریال و برای عناوین نوآور در هر رشته ۲۵۰ میلیون ریال خواهد بود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به منظور معرفی بهتر و دسترسی آسان به اطلاعات مورد نیاز در رابطه با TGC اپلیکیشن موبایل این رویداد را منتشر کرده است که از طریق گوگل پلی و اپ استور برای انواع گوشی‌های اندروید و آیفون قابل دریافت و استفاده است. علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می‌توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس‌ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسرها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند. در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی‌های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده‌اند می‌توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس‌ها تهیه کنند. همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات پیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس‌های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است. معرفی شرکت‌های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن‌های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش‌های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می‌توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن‌ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن‌ها گفت‌وگو کنند.

مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه میزبان شرکت کنندگان داخلی و خارجی TGC خواهد بود. علاقه مندان برای ثبت نام و حضور در رویداد می‌توانند از طریق آدرس <http://fa.telrangame.com/register> اقدام کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۲۸

