

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

انعکاس اخبار برگزاری رویداد TGC



روابط عمومی

فهرست



۲	TGC 2017 ایستگاه ایده های بومی	جام جم
۳	ایران؛ پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با جهان	جام جم
۴	جذب سربازان بازی ساز در مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش	فناوران
۵	پخش زنده بازی های موبایلی با طراحی یک نرم افزار جدید	نیس اقتصاد
۵	ورود نیروی هوایی ارتش به بازی های رایانه ای	شرق
۶	ورود نیروی هوایی ارتش به بازی های رایانه ای	شبکه اطلاع رسانی دانا
۷	ورود نیروی هوایی ارتش به ساخت بازی های دفاع مقدس	باشگاه خبرنگاران
۸	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	ICT
۹	آنگلا مرکل نمایشگاه گیمزکام 2017 آلمان را افتتاح می کند	کسرتش
۱۰	ورود نیروی هوایی ارتش به بازی های رایانه ای	دولت بهار
۱۱	بازی سازان برای رونمایی از محصول شان ثبت نام کنند	خبرگزاری قرآنی ایران International Quran News Agency
۱۱	TGC 2017 بی کران بیاندیش؛ مصاحبه اختصاصی دنیای بازی با مدیرعامل «آریو»	روز بازی
۱۵	بازی سازان برای رونمایی از محصول شان ثبت نام کنند	باشگاه خبرنگاران
۱۵	معرفی برترین مقالات بازی سازی	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۱۶	معرفی برترین مقالات بازی سازی	ارمان اقتصاد
۱۷	معرفی برترین مقالات بازی سازی	بانکداری ایران
۱۷	معرفی برترین مقالات بازی سازی	فوانیز
۱۸	بهروز مینایی خبر داد: معرفی برترین مقالات بازی سازی	ICT
۱۹	معرفی برترین مقالات بازی سازی	اقتصاد گردان

۱۹	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۰	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۱	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۱	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۲	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۳	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۴	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۴	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۵	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۶	معرفی برترین مقالات بازی سازی	
۲۶	صنعت بازی ایران، به سوی رشد و تعالی گزارش تصویری اختصاصی از رویداد TGC 2017	
۳۳	کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال، آذرماه برگزار میشود	
۳۴	لزوم شفاف سازی قواعد فیلترینگ	
۳۴	جذب سربازان بازی ساز در مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش	
۳۵	لزوم شفاف سازی قواعد فیلترینگ	
۳۵	بازی موبایلی «بدو دهقان، بدو» برگرفته از داستان دهقان فداکار منتشر شد	
۳۶	لزوم شفاف سازی قواعد فیلترینگ	

تعداد محتوا : ۳۶



خبرگزاری

۶

پایگاه خبری

۲۳

روزنامه

۷



گزارش اولین نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران

TGC2017

ایستگاه ایده‌های بومی



مجید رحمانی | بازی‌ساز

سال‌هاست بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف حمایت از بازی‌سازان و تولیدات داخلی تأسیس شده و ملی این مدت تلاش کرده با فعالیت‌هایی همچون اعطای وام به بازی‌سازان، کمک‌های مالی بلاعوض، نمایش بازی‌های صادرات‌محور در نمایشگاه‌های خارجی همچون گیم‌کام، گیم‌کالکشن و کژوال، کانکشن، تأسیس انجمن ملی بازی‌سازان برای آموزش نیروهای متخصص، تأسیس آزمایشگاه بازی برای تست بازی‌های موبایل، توسعه بازی‌سازان و در نهایت برگزاری نمایشگاه‌ها و رویدادهای مختلف سالانه در جهت انجام رسالت سنگین خود قدم بردارد.

در مسیر این سال‌ها اقدامات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طبیعتاً بدون ایراد نبوده و به روش‌های مختلفی که برای حمایت از بازی‌سازان اتخاذ شده انتقاداتی وارد بوده است. با این وجود شاید چیزی که بازی‌سازان و جامعه بازی‌سازان کشور در چند سال اخیر سخت خواهان آن بودند ارتباط با صنعت حرفه‌ای و جهانی بازی‌سازان، تبادل اطلاعات و دانش با بزرگان این حرفه و شناساندن هرچه بیشتر خود و بازی‌های داخلی به داورها، سرمایه‌گذارها و شرکت‌ها و افراد مطرح بین‌المللی بوده است. از همین جهت شاید بتوان اولین نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های تهران موسوم به 2017 Tehran Game Convention (تیرگیم ۲۰۱۷) را بهترین و عالی‌ترین رویدادی دانست که تا امروز برای بازی‌سازان

کشور برگزار شده و یکی از مصافیق بارز حمایتی دانست که جامعه بازی‌سازان از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتظار داشت.

از حرف تا عمل

تهران گیم کانکشن ۱۵ و ۱۶ تیر در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار شد. رویدادی که تیسیم برگزاری آن از زمان عقد قرارداد با شرکت گیم کانکشن فرانسه تا به امروز نزدیک به یک سال کار سخت و پره‌زحمت را تجربه کرد تا در نهایت رویدادی برای بازی‌سازان داخلی برگزار شود که پای تعدادی از بازی‌سازان، ناشران و سرمایه‌گذاران مطرح خارجی را به کشور باز کند. یکی از بخش‌های رویداد، کلاس‌ها و سخنرانی‌های تخصصی بود که توسط بازی‌سازان مطرح و توانای خارجی و داخلی برگزار شد. ۲۰ نفر از مجموع ۶۰ سخنرانی که در موضوعات گوناگون همچون بخش هنری، فنی، طراحی بازی، روند تولید و تجاری بازی‌ها صحبت کردند، بازی‌سازهای داخلی بودند که در کنار سخنران‌های خارجی به اشتغال داشت و تجربه خود با یکدیگر پرداختند. بازی‌سازان داخلی در جریان کلاس‌های تخصصی ۶ تا ۷ ساعت از تجربیات و دانش مسلط لول دنیا در خصوص مسائلی همچون طراحی بازی‌ها، 2D/3D کارگردانی هنری بازی‌ها، مدیریت تیم‌ها و موضوعات فنی همچون بهینه‌سازی استفاده کردند و در عین حال از ایده‌ها و تجربیات خارجی رویداد نیز از این که چنین فرصتی برایشان مهیا شده بود

بسیار خرسند بودند. چنان که کیت فوار که با ارائه یک کلاس تخصصی و یک کنفرانس از اعضای فعال این رویداد بود می‌گوید: «از این که مدیریت بازی‌های رایانه‌ای را در این رویداد تدریس می‌کنم ملختر و هیجان‌زده هستم».

همچنین پیر کارده، مدیر عامل گیم کانکشن و همکار اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در برگزاری این رویداد می‌گوید: «به شما اطمینان می‌دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاچران و متخصصان بین‌المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی‌های ویدیویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه‌گذاری و توجه دارد». رینا آندرسون، کانالای نیلر و مطرح رویداد شرکت Eidos Montreal که سابقه کار روی بازی‌هایی چون Deus Ex را دارد و یکی از سخنران‌های بخش طراحی بازی‌ها بود، طی صحبتی که با او داشتیم گفت: «با وجود این که من قبلاً در رویدادهای محلی مختلفی شرکت کرده بودم اما TGC بزرگ‌ترین رویدادی بود که تا الان در آن شرکت داشتم و جمعیت ۳۳۰۰ نفری شرکت‌کنندگان آن شگفت‌انگیز بود».

انتشار بازی‌های ایرانی در دنیا

علاوه بر کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی که بیشتر بار آموزشی و علمی TGC را به دوش می‌کشیدند، یک بخش نمایشگاهی نیز کنار آن دیده شده بود که بازی‌سازهای داخلی و ناشران خارجی، بازی‌ها و خدمات خود را به معرفی، نمایش گذاشته بودند. بازی‌سازها می‌توانستند با ناشرها و سرمایه‌گذارهای خارجی جلسه تشکیل دهند و برای انتشار بازی خود در بازار جهانی مذاکره کنند. با وجود این که عموم ناشرها و سرمایه‌گذارها همچون THQ Nordic، Orange یا Square Enix رویکرد تجاری داشتند، اما در خلال صحبت‌ها و بازخوردهایی که به سازندگان می‌دادند، مطالبی آموزنده در مورد بازی‌هایی را با حوزه و وقت به سازندگان توضیح می‌دادند. جالب است بدانید برخلاف رویدادهای نسبتاً مشابه قبلی که شرکت‌های خارجی شاید دنبال انتشار بازی خود در بازار ایران بودند، در جریان TGC محوریت صحبت‌ها در مورد انتشار بازی‌های ایرانی در بازار بین‌المللی بود.

جوایزی برای بازی‌هایی با فرهنگ ایرانی - اسلامی

Development Award با جایزه بازی‌سازان دیگر مراسمی بود که همزمان با TGC برگزار شد و اسامی برندگان آن در چهار شاخه در مراسم اختتامیه رویداد اعلام شد. به گفته حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مصاحبه

جایزه توسعه‌دهندگان، بازی‌های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین‌المللی قرار گرفت که بازی‌های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی - اسلامی ما ساخته شدند. با نگاهی به اسامی برندگان این رویداد پر و بال است که بازی‌های ایرانی به دلیل ایده‌ها و بازی‌هایی است که از دل فرهنگ و باورهای ایرانی ما برخاسته و تأکید شدند چنین بازی‌هایی توسط داوران خارجی نشان می‌دهد برای توسعه و رشد بازی‌هایمان در بازارهای بین‌المللی چه مسیری را باید طی کنیم.

بازی‌های برگزیده

بهترین بازی موبایل	پدو دهقان پدو
خلاقانه‌ترین بازی موبایل	Live TV Tyson
بهترین بازی PC	خاله قز
خلاقانه‌ترین بازی PC	آنگاره

ایران؛ پل صنعت‌سازی خاورمیانه با جهان

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران باوجود بیش از یک دهه قدمت و تولید صدها بازی جذاب، آنچنان که شایسته



توانمندی‌های بازی‌سازان ایرانی بوده، فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین‌المللی را نیافته است. برای پر کردن همین خلأ، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بهار ۹۵ با مشورت اهل فن به این نتیجه رسید که برپایی رویدادی که آینه صنعت بازی ایران باشد یک ضرورت است.

از همین‌رو، رویداد TGC با هدف ایجاد ارتباط میان فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با سرمایه‌گذاران و ناشران بین‌المللی پایه‌ریزی شد تا بستری برای ورود بازی‌سازان ایرانی به بازارهای جهانی فراهم آید. در حقیقت، TGC تنها یک رویداد تجاری نیست؛ بلکه به باور ما مسیر تازه‌ای است که فراروی صنعت بازی ایران گشوده شد و طلعه بلوغ این صنعت نوپا خواهد شد. ما می‌خواهیم با TGC فرصتی را برای بازی‌سازان کشور فراهم کنیم تا بتوانند آثارشان را در بازار جهانی منتشر کنند.

به‌این ترتیب، پس از یک‌سال کار بی‌وقفه و برنامه‌ریزی فشرده، نخستین

رویداد بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار می‌شود و دو دستاورد عمده و دو پیام مشخص را به همراه دارد: نخستین دستاورد این رویداد را باید گشایش دروازه صنعت ایران به سوی بازارهای جهانی دانست. در واقع، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توانسته فضایی را ایجاد کند تا از رهگذر آن بازی‌سازان ایرانی بتوانند محصولات خود را به شرکت‌های مطرح خارجی عرضه کنند.

دستاورد دیگر را باید در تحول و تحرکی دانست که از این پس در صنعت بازی ایران ایجاد خواهد شد، چراکه اکنون بازی‌سازان ایرانی به این باور رسیده‌اند که محصولاتشان خریداران جهانی هم می‌تواند داشته باشد و افق فکری خود را گسترده‌تر از پیش ترسیم خواهند کرد.

همچنین، پیام نخست این رویداد این است که می‌توان با نیرویی اندک، اما همتی بزرگ دست به کارهای بزرگ زد و همکاران ما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این اراده را به نمایش گذاشته‌اند و با غلبه بر تمام مشکلات و پیدا و پنهان، این هدف را محقق ساخته‌اند. مخاطب پیام دوم این رویداد، مسئولان هستند. رویداد TGC به مسئولان ثابت کرد اگر در امور خطیر به جوانان کشور اعتماد کنند، قطعاً نتایج بسیار خوبی عاید صنعت و تجارت کشور خواهد شد. به هر تقدیر، این رویداد نشان می‌دهد که چه ظرفیت عظیمی در داخل کشور در این صنعت بویژه در حوزه کارآفرینی و ایده‌پردازی فراهم است.

جذب سربازان بازی‌ساز در مرکز بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش

مرکز بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش از سربازانی که توان و تخصص بازی‌سازی داشته باشند، بهره می‌گیرد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - سروان حمید جندقی مسوول مرکز بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی گفت: پیدا کردن نیروی انسانی متخصص و کاربلد مهم‌ترین چالش پیش روی ما بود. ابتدا ما اقدام به شناسایی نیروهای متخصص از میان سربازان و نیروهای در اختیار خود کردیم. اما در حال حاضر این مرکز به شناسایی نیروها قبل از جذب آن‌ها می‌پردازد و با برنامه‌ریزی انجام‌شده افراد مستعد در زمینه‌های مختلف مورد نیاز از جمله برنامه‌نویسی، طراحی، آهنگ‌سازی و غیره به‌عنوان سرباز به این مرکز ملحق می‌شوند.

وی افزود: در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و هم‌زمان روی سه پروژه کار می‌کنیم. هر کدام از نیروها که خدمتشان تمام می‌شود، نفر بعدی را در همان تخصص جایگزین می‌کنیم. یعنی تیم امروز به شکلی بسته شده که مشخص است چند نفر باید در تیم باشد. تعداد بچه‌های فنی کار، برنامه‌نویس، آرتیست، آهنگساز و طراح مشخص است و در صورت کسر هر جایگاه از خدمت، نفر بعدی با همان شرایط و تخصص به تیم اضافه می‌شود.

براساس این گزارش مرکز بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش تا کنون دو بازی به بازار عرضه کرده است. بازی «صاعقه» ساخته این مرکز که در مهر ماه ۹۵ عرضه شد، در نهمین جشنواره ملی رسانه‌های دیجیتال در چهار بخش اصلی به‌عنوان نامزد حضور داشت و در نهایت موفق به دریافت جایزه اول در بخش گیم‌پلی شد. این بازی همچنین در ششمین جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای بنیاد هم در بخش بهترین بازی اکشن سال به‌عنوان نامزد دریافت جایزه حضور داشت.

مرکز بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی چند سالی است که با اتکا بر نیروی جوان سربازی که در اختیار دارد، به تولید بازی‌های رایانه‌ای مشغول است. این مرکز که تاکنون بیشتر با بازی‌های «شکارچی» و «صاعقه» شناخته می‌شود، به دنبال گسترش برنامه‌های خود و ساخت بازی‌های بزرگ‌تر است.

مرکز بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش در تلاش است با گسترش تجهیزات و توانمندی‌های این مرکز به‌زودی بازی‌های بزرگ‌تر و شاید حتی شبیه‌سازهای حرفه‌ای را برای استفاده نیروهای مسلح تولید کند.

پخش زنده بازی‌های موبایلی با طراحی یک نرم‌افزار جدید

خبرگزاری فارس: شرکت سامسونگ برنامه موبایلی تازه‌ای را عرضه کرده که به کاربران امکان می‌دهد، جریان اجرای بازی‌های موبایلی مختلف را در اینترنت و از طریق شبکه‌های اجتماعی به اشتراک بگذارند. این برنامه موبایلی که GameLive نام دارد، با گوشی‌های گلکسی جدید سامسونگ سازگاری دارد و البته روی نسخه ۶ اندروید و نسخه‌های پیشرفته‌تر این سیستم عامل قابل نصب و اجرا است. با نصب برنامه یاد شده و اجرای آن در زمان بازی کردن با گوشی می‌توان جریان بازی را در فیس‌بوک، توییچ، یوتیوب و... به اشتراک گذاشت.

در محیط این برنامه می‌توان از میکروفن گوشی به منظور چت کردن با دوستان هم استفاده کرد. حداکثر مدت زمان ذخیره‌سازی جریان بازی از طریق این برنامه ۲۰۰ دقیقه یا ۴ گیگابایت است و هر یک از این دو محدودیت که ابتدا حاصل شود، ابتدا اعمال می‌شود. سامسونگ مدتی است به تولید برنامه‌های موبایلی اختصاصی روی آورده و از جمله برنامه‌هایی را برای تبادل ایمیل و گوش کردن و مدیریت موسیقی عرضه کرده است. فهرست بازی‌های مورد استفاده کاربر در محیط این برنامه قابل مشاهده است و پس از اجرای هر یک ضبط و به اشتراک گذاری داده‌های آنها ممکن می‌شود.



ورود نیروی هوایی ارتش به بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۳۹۷)

سروان جندقی با توضیح درباره تیم فعلی این مرکز بازی سازی می‌گوید: «در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و همزمان روی سه پروژه کار می‌کنیم. بچه‌ها هر یک در تخصص خودشان از خوب‌های این حرفه و این صنعت هستند.

به گزارش مشرق به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی چند سالی است که با اتکا بر نیروی جوان سربازی که در اختیار دارد به تولید بازی‌های رایانه‌ای مشغول است. این مرکز که تاکنون بیشتر با بازی‌های «شکارچی» و «صاعقه» شناخته می‌شود، در ادامه فعالیت‌های خود به عنوان تنها مرکز شکل گرفته در دل یک ارگان نظامی به دنبال گسترش برنامه‌های خود و ساخت بازی‌های بزرگ‌تر است. «سروان حمید جندقی» که مؤسس این مرکز بازی سازی در نیروی هوایی ارتش محسوب می‌شود، در مورد چالش‌های پشت سرگذاشته و پیش روی این مرکز می‌گوید: «پیدا کردن نیروی انسانی متخصص و کاربرد مهم‌ترین چالش پیش روی ما بود. مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش برای قانع آمدن بر این چالش ابتدا به شناسایی نیروهای متخصص از میان سربازان و نیروهای در اختیار خود اقدام کرده بود.

در حال حاضر اما این مرکز به شناسایی نیروها قبل از جذب آن‌ها می‌پردازد و با برنامه ریزی انجام شده، افراد مستعد در زمینه‌های مختلف مورد نیاز از جمله برنامه نویسی، طراحی، آهنگ سازی و غیره به عنوان سرباز به این مرکز ملحق می‌شوند.

سروان جندقی با توضیح درباره تیم فعلی این مرکز بازی سازی می‌گوید: «در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و همزمان روی سه پروژه کار می‌کنیم. بچه‌ها هر یک در تخصص خودشان از خوب‌های این حرفه و این صنعت هستند و تجربه‌های خوبی در بازی سازی دارند... کار ما امروز به این صورت است که هر یک از بچه‌ها که خدمتشان تمام می‌شود (و کسر می‌شوند از خدمت حذف می‌شوند) ما نفر بعدی را در همان تخصص جایگزین می‌کنیم.

یعنی تیم امروز به شکلی بسته شده که مشخص است چند نفر باید در تیم باشند. تعداد بچه‌های فنی کار، برنامه نویس، آرتیست، آهنگساز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و طراح مشخص است و در صورت کسر هر جایگاه از خدمت، نفر بعدی با همان شرایط و تخصص به تیم اضافه می شود. کتفا به بازی های موبایل.

این مرکز بازی سازی تاکنون به دلیل شرایط خاصی که داشته، تنها به ساخت بازی های موبایلی (آندروید) اهتمام ورزیده و در روندی منطقی از شروع پروژه های بلندمدت و بزرگ پرهیز داشته است. با توجه به دیدگاه گسترشی این مرکز، ساخت بازی های بزرگ برای پلتفرم های دیگر دور از ذهن و برنامه به نظر نمی رسد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها مرجع، که مستقیماً به این مرکز بازی سازی کمک کرده، شناخته می شود.

سروان جندقی با اشاره به این که تاکنون بیشتر نیروهایی که با این مرکز آشنا شده اند از طریق بنیاد ملی از وجود چنین مرکزی مطلع و به آن ها معرفی شده اند، از استقبال و حمایت بنیاد از زمان تأسیس این مرکز می گوید.

سویازان مشخصه مراجعه کنند

افراد مشمولی که موعد سرپازی آن‌ها نزدیک است، می‌توانند به صورت داوطلبانه با این مرکز آن‌ها را از مهارت‌های خود در این زمینه مطلع کنند. در صورت موافقت اولیه مصاحبه‌های فنی و حضوری در مرکز بازی سازی انجام می‌شود و کسانی که موفق به گذشتن از این مراحل می‌شوند با مراجعه به پیرس به اضافه ۱۰ قرم‌های اعزام به خدمت را ارسال کرده و ادامه فرایند جذب به صورت خودکار انجام خواهد شد.

استقبال، خلعتان،

مرکز بازاری سازی نیروی هوایی ارتش تاکنون دو بازاری به بازار عرضه کرده است که هر دو بازاری بازخورد‌های مثبتی دریافت کرده‌اند. بازاری «صاعقه» ساخته این مرکز که در مهر ماه ۹۵ عرضه شد، در نهمین جشنواره ملی رسانه‌های دیجیتال در چهار بخش اصلی به عنوان نامزد حضور داشت و در نهایت موفق به دریافت جایزه اول در بخش گیم‌لر شد.

این بازی همچنین در ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای بنیاد هم در بخش بهترین بازی اکشن سال به عنوان نامزد دریافت جایزه حضور داشت. سروان جندقی در مورد بازخوردهای مثبت مخاطبان از این بازی می افزاید: «اتفاق مهم بازی صاعقه این بود که تعدادی از خانواده های شهدا با ما تماس می گرفتند، خانواده خلبانان تماس می گرفتند و پیام می دادند، خیلی ها ابراز احساسات می کردند و به ما می گفتند که با «صاعقه» و به ویژه با قسمت شهادت شهید دوران جقدر ارتباط برقرار کردند و چه حس خوبی در آن ها ایجاد شده است».

تجربہ بہ «عباس دورانی» شدہ با «صانعہ»

بازی رایانه ای «صاعقه» رایگان در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار در دسترس علاقمندان به بازی های هوایی و همچنین دفاع مقدس قرار گرفته است. این بازی روایتگر تعدادی از حساس ترین و بزرگ ترین عملیات های انجام شده توسط تیزپروازان نیروی هوایی در مدت دوران هشت سال دفاع مقدس است. حمله شهید دوران به قلب بغداد، بمباران پایگاه های هوایی عراقی آن هم به فاصله دو ساعت از اولین حمله صدام به ایران، نابودی تأسیسات نظامی و ... که با هدف متوقف کردن ماشین نظامی عراقی انجام شد، از جمله مواردی است که در قالب مراحل مختلف بازی طراحی شده است. در این بازی صحنه شهادت خلیان شهیدعباس دوران بازسازی شده و بازیکن بلافاصله پس از نصب و ورود به بازی، با آن روبه رو خواهد شد. علاوه بر این، با آبدیت هایی که تیم سازنده برای این بازی در نظر گرفته است، به تدریج مراحل بیشتری به آن افزوده خواهد شد و بازیکنان همچنان این امکان را خواهند داشت که در تعداد دیگری از عملیات های حساس و نفس گیر، همراه با عقابان تیزپرواز نیروی هوایی ارتش به قلب تیروهای اشغالگر یورش ببرند.



ورود نیروی هوایی ارتش به بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۱۳۹۸)

سروان جندقی با توضیح درباره تیم فعلی این مرکز بازی سازی می گوید: «در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و همزمان روی سه پروژه کار می کنیم. چنه ها هر یک در تخصص خودشان از خوب های این حرفه و این صنعت هستند»

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی چند سالی است که با اتکا بر نیروی جوان سربازی که در اختیار دارد به تولید بازی های رایانه ای مشغول است. این مرکز که تاکنون بیشتر با بازی های «شکارچی» و «صاعقه» شناخته می شود، در ادامه فعالیت های خود به عنوان تنها مرکز شکل گرفته در دل یک ارگان نظامی به دنبال گسترش برنامه های خود و ساخت بازی های بزرگ تر

«سروان حمید جندقی» که مؤسس این مرکز بازاری سازی در نیروی هوایی ارتش محسوب می شود، در مورد چالش های پشت سر گذاشته و پیش روی این مرکز می گوید: «پیدا کردن نیروی انسانی متخصص و کاربلد مهم ترین چالش پیش روی ما بود. مرکز بازاری سازی نیروی هوایی ارتش برای فائق آمدن بر این چالش ابتدا به شناسایی، تربیت و تخصص از میان سربازان و ژنرال ها، در اختیار خود اقدام کرده بود.

در حال حاضر اما این مرکز به شناسایی نیروها قبل از جذب آن‌ها می‌پردازد و با برنامه ریزی انجام شده، افراد مستعد در زمینه‌های مختلف مورد نیاز از جمله برنامه‌نویس، طراح، آهنگ‌سازی و غیره به عنوان سرباز به این مرکز ملحق می‌شوند.

سروان جندقی با توضیح درباره تیم فعلی این مرکز بازی سازی می گوید: «در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و همزمان روی سه پروژه کار می کنیم. بچه ها هر یک در تخصص خودشان از خوب های این حرفه و این صنعت هستند و تجربه های خوبی در بازی سازی دارند. کار ما امروز به این صورت است که هر یک از بچه ها که خدمتشان تمام می شود (۹ کسر می شوند) از خدمت حذف می شوند) ما نفر بعدی را در همان تخصص جایگزین می کنیم.

عمر، تیم امروز به شکلی بسته شده که مشخص است چند نفر باید در تیم باشند. تعداد بچه های فیلم کار، برنامه نویسی، آرتمیست، آهنگساز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها مرجعی که مستقیماً به این مرکز بازی سازی کمک کرده است شناخته می شود. سروان جندقی با اشاره به این که تا کنون بیشتر نیروهای که با این مرکز آشنا شده اند از طریق بنیاد ملی از وجود چنین مرکزی مطلع و به آن ها معرفی شده اند از استقبال و حمایت بنیاد از زمان تاسیس این مرکز می گوید.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای حمایت بیشتر از این مرکز بازی سازی امکان استفاده از دوره های انستیتوی ملی بازی سازی برای اعضای این استودیو با تخفیف ویژه را فراهم کرده است. همچنین انستیتوی ملی بازی سازی ضمناً به معرفی افراد برگزیده ی دوره های این مرکز برای طی دوره سربازی در مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش می پردازد.

در حال حاضر ده جایگاه تعریف شده در این مرکز وجود دارند که در صورتی که هر کدام از آن ها خالی بشوند، بهترین جایگزین ممکن برای آن در نظر گرفته خواهد شد. افراد مشمولی که موعد سربازی آن ها نزدیک است می توانند به صورت داوطلبانه یا تماس با این مرکز آن ها را از مهارت های خود در این زمینه مطلع کنند. در صورت موافقت اولیه مصاحبه های فنی و حضوری در مرکز بازی سازی انجام می شود و کسانی که موفق به گذشتن از این مراحل می شوند با مراجعه به پلیس به اضافه ۱۰ فرم های اعضاء به خدمت را ارسال کرده و ادامه ی فرایند جذب به صورت خودکار انجام خواهد شد.

سروان جندقی در این باره توضیح می دهد: "پتانسیلی در نیروهای مسلح وجود دارد به نام سرباز، امتیاز بزرگ سربازان این است که همیشه در حال به روز شدن هستند و به دانش روز مجهز هستند. هنر نیروی هوایی در این اقدام این بود که این پتانسیل را شناسایی کرد، به رسمیت شناخت و تصمیم گرفت از آن استفاده کند و خوشبختانه به لطف خدا جواب مثبتی هم از این تصمیم گرفت."

مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش تا کنون دو بازی به بازار عرضه کرده است که هر دو بازی بازخوردهای مثبتی دریافت کرده اند. بازی «صاعقه» ساخته ی این مرکز که در مهر ماه ۹۵ عرضه شد، در نهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در چهار بخش اصلی به عنوان نامزد حضور داشت و در نهایت موفق به دریافت جایزه اول در بخش گیم پلی شد. این بازی همچنین در ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای بنیاد هم در بخش بهترین بازی اکشن سال به عنوان نامزد دریافت جایزه حضور داشت. سروان جندقی در مورد بازخوردهای مثبت مخاطبان از این بازی می افزاید:

"اتفاق مهم بازی صاعقه این بود که تعدادی از خانواده های شهنا با ما تماس می گرفتند، خانواده خلیان ها تماس می گرفتند و پیام می دادند. خیلی ها ابراز احساسات می کردند و به ما می گفتند که با «صاعقه» و به ویژه با قسمت شهادت شهید دوران چقدر ارتباط برقرار کردند و چه حس خوبی در آن ها ایجاد شده [است]."

مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش در تلاش است با گسترش تجهیزات و توانمندی های این مرکز به زودی بازی های بزرگ تر و شاید حتی شبیه سازهای حرفه ای برای استفاده ی نیروهای مسلح را تولید کند.



اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۵-۹۶/۱/۱۱)

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صلوسیمای آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنای به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لیزش های گاه و بیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون CrvFGV۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه بر این ویژگی، تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیرپسند CrvFGV۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.

در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایلی، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتاً با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.



گینزنتس

آنگلا مرکل نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را افتتاح می کند (۱۴۰۱-۰۶/۰۵/۱۴۰۰)

آنگلا مرکل صدراعظم آلمان، گیمز کام ۲۰۱۷ را که در مرداد برگزار می شود افتتاح خواهد کرد. این خبری است که برنامه ریز رویداد گیمز کام و انجمن تجارت سرگرمی های دیجیتال آلمان BIU آن را اعلام و تایید کردند.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعلاً هیچ گونه جزئیاتی از این رویداد افتتاحیه فاش نشده و فقط می دانیم که مرکل قرار است گیمز کام امسال را افتتاح کند و به احتمال بسیار زیاد یک سخنرانی هم در کار خواهد بود که از واجبات چنین مراسمی است.

سخنگوی BIU با تایید این موضوع گفت که فعلاً نمی توانند جزئیات این مراسم را فاش کنند و فعلاً کافی است بدانیم که مرکل قرار است در روز ۲۲ آگوست این رویداد بزرگ صنعت بازی های ویدئویی اروپا را افتتاح کند.

فلیکس فالک مدیرعامل BIU در این مورد می گوید: «حضور صدراعظم مرکل در گیمز کام امسال اهمیت صنعت بازی های ویدئویی را در فرهنگ و کسب و کار صنعت دیجیتال آلمان مشخص می کند. آلمان نیازمند این است که صنعت بازی در صدر جدول صنایع دیجیتال قرار بگیرد.»

جرالد باس رییس کلنسی هم می گوید: «حضور صدراعظم نشانه ای از یک ترقی بسیار بزرگ برای ماست. او با حضور خودش این افتخار را به حرکت رو به جلوی گیمز کام می دهد تا این رویداد، به یکی از بزرگ ترین و موفق ترین رویدادهای سیستم تجاری آلمان بدل شود.»

این نخستین بار از زمان تاسیس گیمز کام در سال ۲۰۰۹ است که یک مقام بلندپایه ی آلمان این رویداد را افتتاح می کند. البته به نظر می رسد حضور مرکل در این رویداد به دلیل جمع کردن آرای رای دهندگان ۱۸ تا ۲۱ ساله آلمانی در انتخابات آینده باشد. ولی با این حال حضور صدراعظم آلمان برای افتتاح چنین رویدادی اهمیت بسیار زیاد صنعت بازی در جهان و رشد روز افزون آن به جهت درآمدزایی و پیشرفت و تولید شغل را به نمایش می گذارد.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است. گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدید کننده داشته است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

ورود نیروی هوایی ارتش به بازی های رایانه ای (۱۳۷۷-۹۶/۹/۲۱)

دولت بهار: سروان جندقی با توضیح درباره تیم فعلی این مرکز بازی سازی می گوید: «در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و همزمان روی سه پروژه کار می کنیم. بچه ها هر یک در تخصص خودشان از خوب های این حرفه و این صنعت هستند»

به گزارش دولت بهار به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی چند سالی است که با اتکا بر نیروی جوان سربازی که در اختیار دارد به تولید بازی های رایانه ای مشغول است. این مرکز که تاکنون بیشتر با بازی های «شکارچی» و «صاعقه» شناخته می شود، در ادامه فعالیت های خود به عنوان تنها مرکز شکل گرفته در دل یک ارگان نظامی به دنبال گسترش برنامه های خود و ساخت بازی های بزرگ تر است.

«سروان حمید جندقی» که مؤسس این مرکز بازی سازی در نیروی هوایی ارتش محسوب می شود، در مورد چالش های پشت سرگذاشته و پیش روی این مرکز می گوید: «پیدا کردن نیروی انسانی متخصص و کاربرد مهم ترین چالش پیش روی ما بود. مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش برای قانع آمدن بر این چالش ابتدا به شناسایی نیروهای متخصص از میان سربازان و نیروهای در اختیار خود اقدام کرده بود.

در حال حاضر اما این مرکز به شناسایی نیروها قبل از جذب آن ها می پردازد و با برنامه ریزی انجام شده، افراد مستعد در زمینه های مختلف مورد نیاز از جمله برنامه نویسی، طراحی، آهنگ سازی و غیره به عنوان سرباز به این مرکز ملحق می شوند»

سروان جندقی با توضیح درباره تیم فعلی این مرکز بازی سازی می گوید: «در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و همزمان روی سه پروژه کار می کنیم. بچه ها هر یک در تخصص خودشان از خوب های این حرفه و این صنعت هستند و تجربه های خوبی در بازی سازی دارند... کار ما امروز به این صورت است که هر یک از بچه ها که خدمتشان تمام می شود (و کسر می شوند از خدمت حذف می شوند) ما نفر بعدی را در همان تخصص جایگزین می کنیم.

یعنی تیم امروز به شکلی بسته شده که مشخص است چند نفر باید در تیم باشند. تعداد بچه های فنی کار، برنامه نویسی، آرتیست، آهنگساز و طراح مشخص است و در صورت کسر هر جایگاه از خدمت، نفر بعدی با همان شرایط و تخصص به تیم اضافه می شود»

اکتفا به بازی های موبایلی

این مرکز بازی سازی تاکنون به دلیل شرایط خاصی که داشته، تنها به ساخت بازی های موبایلی (اندروید) اهتمام ورزیده و در روندی منطقی از شروع پروژه های بلندمدت و بزرگ پرهیز داشته است. با توجه به دیدگاه گسترشی این مرکز، ساخت بازی های بزرگ برای پلتفرم های دیگر دور از ذهن و برنامه به نظر نمی رسد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها مرجعی که مستقیماً به این مرکز بازی سازی کمک کرده، شناخته می شود.

سروان جندقی با اشاره به این که تاکنون بیشتر نیروهایی که با این مرکز آشنا شده اند از طریق بنیاد ملی از وجود چنین مرکزی مطلع و به آن ها معرفی شده اند، از استقبال و حمایت بنیاد از زمان تأسیس این مرکز می گوید.

سربازان متخصص مراجعه کنند

افراد مشمولی که موعد سربازی آن ها نزدیک است، می توانند به صورت داوطلبانه با تماس با این مرکز آن ها را از مهارت های خود در این زمینه مطلع کنند. در صورت موافقت اولیه مصاحبه های فنی و حضوری در مرکز بازی سازی انجام می شود و کسانی که موفق به گذشتن از این مراحل می شوند با مراجعه به پلیس به اضافه ۱۰ فرم های اعزام به خدمت را ارسال کرده و ادامه فرایند جذب به صورت خودکار انجام خواهد شد.

استقبال خلبانان

مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش تاکنون دو بازی به بازار عرضه کرده است که هر دو بازی بازخوردهای مثبتی دریافت کرده اند. بازی «صاعقه» ساخته این مرکز که در مهر ماه ۹۵ عرضه شد، در نهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در چهار بخش اصلی به عنوان نامزد حضور داشت و در نهایت موفق به دریافت جایزه اول در بخش گیم پلی شد.

این بازی همچنین در ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای بنیاد هم در بخش بهترین بازی اکشن سال به عنوان نامزد دریافت جایزه حضور داشت. سروان جندقی در مورد بازخوردهای مثبت مخاطبان از این بازی می افزاید: «اتفاق مهم بازی صاعقه این بود که تعدادی از خانواده های شهدا با ما تماس می گرفتند، خانواده خلبانان تماس می گرفتند و پیام می دادند. خیلی ها ابراز احساسات می کردند و به ما می گفتند که با «صاعقه» و به ویژه با قسمت شهادت شهید دوران چقدر ارتباط برقرار کردند و چه حس خوبی در آن ها ایجاد شده است»

تجربه «عباس دوران» شدن با «صاعقه»

بازی رایانه ای «صاعقه» رایگان در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار در دسترس علاقمندان به بازی های هوایی و همچنین دفاع مقدس قرار گرفته است. این بازی روایتگر تعدادی از حساس ترین و بزرگ ترین عملیات های انجام شده توسط تیزپروازان نیروی هوایی در مدت دوران هشت سال دفاع مقدس است. حمله شهید دوران به قلب بغداد، بمباران پایگاه های هوایی عراق آن هم به فاصله دو ساعت از اولین حمله صدام به ایران، نابودی تأسیسات نظامی و ... که با هدف متوقف کردن ماشین نظامی عراق انجام شد، از جمله مواردی است که در قالب مراحل مختلف بازی طراحی شده است. در این بازی صحنه شهادت خلبان شهیدعباس دوران بازسازی شده و بازیکن بلافاصله پس از نصب و ورود به بازی، با آن روبه رو خواهد شد. علاوه بر این، با آپدیت هایی که تیم سازنده برای این بازی در نظر گرفته است، به تدریج مراحل بیشتری به آن افزوده خواهد شد و بازیکنان همچنان این امکان را خواهند داشت که در تعداد دیگری از عملیات های حساس و نفس گیر، همراه با عقابان تیزپرواز نیروی هوایی ارتش به قلب نیروهای اشغالگر یورش ببرند.



بازی سازان برای رونمایی از محصول شان ثبت نام کنند (۱۳۹۵-۰۶/۰۴/۱۳۹۶)

گروه شبکه های اجتماعی: معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد مراسم رونمایی از بازی های ایرانی، به عنوان یکی از حمایت های معنوی بنیاد از بازی سازان را با شیوه ای جدید و متفاوت مجدداً راه اندازی کند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد مراسم رونمایی از بازی های ایرانی، به عنوان یکی از حمایت های معنوی بنیاد از بازی سازان را با شیوه ای جدید و متفاوت مجدداً راه اندازی کند، بازی سازانی که عنوانی با شرایط ذیل دارند، می توانند جهت ثبت نام برای رونمایی اقدام کنند.

تولید بازی باید در ۲۰ درصد نهایی پروژه باشد. بازی باید قابل اجرا و بازی کردن باشد. بازی باید حداقل یک تریلر سینمایی و کارگردانی شده و حداقل نیم ساعت تریلر گیم پلی داشته باشد. بازی حتماً بایستی پوستر افقی و عمودی داشته باشد. بازی نباید منتشر شده باشد یا در جایی دیگر رونمایی شده باشد. همچنین با توجه به مشکلاتی که پیشتر در انتخاب بازی ها توسط نظرسنجی عمومی ایجاد شده بود، از این پس یک تیم کارشناسی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی های ثبت نام شده را بررسی کرده و برترین ها را برای رونمایی انتخاب می کند. با توجه به تغییر ساختار مراسم، ممکن است از چند بازی به صورت همزمان در مراسمی متفاوت و جذاب رونمایی شود.

بازی سازان برای ثبت نام و ارسال درخواست این دوره از رونمایی، تا پایان ساعت اداری (۱۷:۰۰) روز یکشنبه ۲۵ تیر ماه فرصت دارند. همچنین زمان محدودی برگزاری مراسم نیز اوایل مرداد ماه ۹۶ خواهد بود.



۲۰۱۷ TGC | بی کران بیاندیش؛ مصاحبه اختصاصی دنیای بازی با مدیرعامل «آریو» (۱۳۹۵-۰۶/۰۴/۱۳۹۶)

برای برگزاری رویداد ۲۰۱۷ TGC، افراد و شرکت های بسیاری تلاش کردند تا این رویداد به چیزی تبدیل بشود که نه تنها دید خودمان ایرانی ها، بلکه دید دنیا را نسبت به صنعت بازی ایران تغییر دهد و «آریو» (Ario) یکی از آن شرکت ها و گروه هایی است که به برگزاری رویداد TGC کمک کرد. آریو پلتفرم جدید بازی در ایران است و باتوجه به ویژگی هایی که دارد و برنامه هایی که برای آینده ی صنعت بازی ایران و فضای ارتباطات گیمرها و بازی سازان دارد، می توان گفت در نوع خودش کاملاً جدید و نو ظاهر شده است. آریو یکی از اسپانسرهای سطح نقره رویداد TGC بود و در روز دوم برگزاری این رویداد، یعنی ۱۶ تیرماه، تصمیم گرفتیم با این شرکت مصاحبه ای کنیم که در ادامه توجه شما را به این مصاحبه ی مفصل جلب می کنیم؛ همراه دنیای بازی باشید.

مصاحبه کنندگان: سینا کیارستمی و اسماعیل کاظمی

تایپ و ویرایش: تارخ ترهنده

در ابتدا خودتان را معرفی کنید و درباره ی آریو توضیح دهید.

اول تشکر می کنم بابت وقتی که گذاشتید و آمدید من کورش عباسی هستم، مدیر آریو. اینکه آریو چیست باید بگویم که آریو یک پلتفرم است یا دراصل شبکه ای اجتماعی است برای گیمرها که به دنبال آن فروشگاه بازی های ویدیویی نیز قرار گرفته است. این پلتفرم ما به طبع تامین کننده ها و مصرف کننده هایی دارد که تامین کننده ها می توانند به تولید محتوا مشغول باشند یا بازی برای پلتفرم اندروید و یا بازی برای پلتفرم رایانه های شخصی (ویندوز) تولید کنند که مصرف کننده های ما نیز می توانند گیمرها باشند، ما سعی می کنیم فضایی را به وجود بیاوریم و خلق کنیم تا گیمرها علاوه بر بازی کردن و گذران وقت در آن، بتوانند با آن فضا مانند یک فضای مجازی کار کنند و سپس در کنار این فضای مجازی گیمرها، فروشگاه بازی نیز موجود باشد تا گیمرها بتوانند به دریافت بازی های مورد علاقه ی خود و حتی فروش آن مشغول شوند. آریو فضایی کاملاً مشابه یک فضای مجازی مانند اینستاگرام دارد که می توانید از طریق اپلیکیشن آریو روی اندروید یا از طریق سایت وارد حساب کاربری خود بشوید، پست بگذارید، پست های دیگران را ببینید یا لایک کنید، دیدگاه یا کامنت بگذارید و پست ها یا افراد مرتبط به شما، پست هایی که پسندیده اید و محتوای نزدیک به فعالیت خودتان را نیز مشاهده کنید. یک کاربر در آریو می تواند بازی کند، بازی را نقد کند، نشان دریافت کند و سکه جمع کند.

آیا این نشانی که گفتید از طریق خود بازی طراحی شده و به گیمر داده می شود یا سیستم آریو چنین کاری می کند؟

خیر، سیستم آریو یا Gamification برنامه است که این نشان ها را به کاربر می دهد و به قولی نشان ها متعلق به آریو هستند نه بازی؛ نشان ها یا همان اچیومنت ها توسط آریو طراحی شده اند. از دیگر ویژگی های آریو می شود به Instant Messenger، گروه های چت و دیگر امکانات ارتباطاتی معمول در فضاها و شبکه های اجتماعی اشاره کرد که همان طور که گفتیم، فروشگاه یا Marketplace نیز کنار این موارد موجود است و بازی های آریو در آن قرار دارند.

آیا این بازی های موجود فروشگاه مستقیماً به مارکتی چون گوگل پلی متصل هستند یا مستقیماً از آریو قابل دریافت هستند و به قولی سرورهای آریو مختص خودش هستند؟

بازی ها در فروشگاه آریو جدا از هر مارکت دیگری هستند و مستقیماً از سرورهای آریو قابل دریافت هستند. فایل های اپلیکیشن یا APK های ما کاملاً انحصاری خودمان هستند که اچیومنت دارند و از این سیستم حمایت می کنند و با دیگر ویژگی های برنامه سازگارند. بعد از دریافت فایل بازی توسط کاربر، بقیه اتفاق های معمول مانند دیگر مارکت ها رخ خواهد داد که به سراغ نصب بازی و اجرای آن می رود. همان طور که می بینید و در سایت مان نیز مشهود است، جایزه هایی برای قرعه کشی در نظر گرفته ایم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جایزه ها به همین پلی استیشن ۴ و موارد دیگر محدود است؟

خیر، این نسخه از برنامه که شما الان دارید می بینید نسخه ی مخصوص ناشرین و سازندگان است و هنوز نسخه ی عمومی یا نهایی برنامه که شامل مصرف کننده هایمان نیز می شود منتشر نشده و قرار است نیمه ی دوم تیر منتشر شود. جوایز بسیار بیشتر خواهند بود که شامل تلویزیون و اتومبیل نیز خواهند بود. آریو سیستمی دارد که می توانید با فعالیت در آن سکه جمع کنید و هر چه بیشتر سکه جمع کنید، شانس تان برای شرکت در قرعه کشی بیشتر می شود. مجموعه جوایز هفتگی داریم، جوایز ماهانه و جوایز آخر دوره که این جوایز مثلا از شارژ حساب کاربری به مبلغ ۱۰۰۰۰ تومان شروع شده تا موتور چهارچرخ A۳ ادامه دارد و در آینده اتومبیل نیز ممکن است اضافه شود. علاوه بر سکه، تیکت هایی نیز باید جمع آوری بکنند که از طریق به انجام رساندن Quest های برنامه قابل جمع آوری هستند.

Quest ها شامل چه مواردی می شوند؟

Quest ها می توانند روزانه باشند که کاربر یا می تواند آنها را بخرد یا بازی کند و تیکت هایشان را به دست بیاورد. ما سناریویی برای دریافت جوایز و میزان شانس در قرعه کشی طراحی کرده ایم که برای مثال شامل عناوینی چون «فلاد آب دیده» و «بال تک شاخ» می شود که به ترتیب شانس هر عنوان در قرعه کشی ۲ و ۴ است.

پس همه ی این تیکت ها و شانس ها برای یک قرعه کشی قابل جمع آوری هستند؟

تمامی این موارد برای قرعه کشی هفتگی در نظر گرفته می شوند.

پس این طور نیست که یک کاربر بیاید و این بلیطش را برای یک قرعه کشی خاص استفاده کند، درست است؟

بله، چیزی شما می گوید به استفاده از گیفت کارت یا همان Redeem کردن شباهت دارد که فعلا چنین فکری برای قرعه کشی ها نداریم و کاربران از بلیط ها و شانس هایشان برای قرعه کشی پیش رو می توانند استفاده کنند. البته، قابلیت Reddem کردن را ممکن است در آینده اضافه کنیم، ولی برای الان و برای جذب قشر عام گیرم همین سیستم کافیت و نمی خواهیم خیلی پیچیده اش کنیم. ببینید، الان مثلا یک Quest اینجاست که نه ساعت دیگر وقت دارد و با ۱۰ لایک، شما می توانید این Quest را انجام دهید و مثلا ۱ سکه بگیرید.

یک سوال درباره ی بازی ها بیرسم اینکه بازی های خارجی هم در فروشگاه قرار می دهید درست است؟

بله، بازی های خارجی نیز در فروشگاه قرار می دهیم اما همان طور که گفتیم ما همین دیروز برنامه را منتشر کردیم و درباره ی قرار دادن و انتشار بازی ها فقط صحبت هایی کردیم که با یکی از آن ناشرها قراردادی بستیم و اگر الان بروید توی فروشگاه، بازی های خارجی هستند که دارای پرداخت درون برنامه ای باشند. می شود بگویید آن شرکتی که با آنها توافق کردید کدام شرکت است؟

بله، با شرکت Medrick FZE توافق کردیم و بعضی از بازی های این شرکت الان توی فروشگاه ما موجود است. در اصل همه ی کسانی که با آنها صحبت کردیم مشغول TGC بودند و انتظار چنین رویدادی را نداشتند؛ در ضمن، ما نیز انتظار انتشار نداشتیم و بیشتر درباره ی آن صحبت می کردیم ولی نه جدی. مثلا، ما جلسه ای داشتیم با سازندگان بازی های رایانه ای شخصی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در جلسه به آنها گفتیم تا پایان سال جاری شمسی یعنی سال ۱۳۹۶، ما به صورت رایگان بازی های شما را روی آریو منتشر می کنیم و هزینه ای از شما نمی خواهیم پرداخت کنید. از آنجا که بازار بازی های رایانه ای شخصی خیلی بازار کمی رایت دوستی نیست و به آن صورت سودآور نیست، هر کسی که تا آخر امسال بازی بسازد برای ویندوز و بخواهد آن را روی آریو منتشر کند، ما به صورت رایگان حمایت می کنیم.

هر سازنده ای بخواهد بازی خودش را روی هر پلتفرمی کار کند و منتشر، شما از آن پشتیبانی می کنید؟ حتی از پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان؟

ما هر پلتفرمی که کپی رایت آن توی ایران رعایت شده باشد را پشتیبانی می کنیم و فعلا فقط از ویندوز و اندروید پشتیبانی می کنیم. از پلتفرم های مک و iOS نیز تا چهار الی پنج ماه آینده پشتیبانی خواهیم کرد. ما در اصل سایت مان یا همان آریو کلاب را همه جا معرفی می کنیم تا اول بگوییم آریو چیست و خود را معرفی کنیم. ما بیشتر دنبال توسعه ی فضای ارتباطات، جامعه کاربران مان یا Community هستیم و صرفا این ارتباطات را مجازی و دیجیتالی نمی بینیم چون برنامه هایی داریم برای بیشتر تعاملی شدن ارتباطات مان با دنیای واقعی؛ یعنی اگر در آینده با برند آریو خوراکی (اسنک یا حله حوله) یا لباس و تی شرت های مرتبط با بازی ها را در فروشگاه ها دیدید، تعجب نکنید. البته، رخ داد چنین اتفاقاتی ملزم بازخوردهایی است که از طرف تامین کننده ها و مصرف کننده هایمان خواهیم گرفت و دقیق نمی توان چه زمانی این اتفاقات رخ می دهند، اما ما برنامه زمان بندی خودمان را داریم. ما سعی نداریم در آریو و فضای مجازی اش کسی را محدود کنیم. اگر شما مثلا اکشن فیگور می فروشید و بیاید در آریو صفحه ی خودتان را باز کنید و شروع به تبلیغ و فروش کنید، آریو قرار نیست شما را محدود کند یا از چنین کاری منع؛ هر کاربر می تواند چنین کاری را انجام بدهد. اگر روزی آریو به شمای فروشنده پیشنهاد پرداخت هزینه (چه از طرف آریو و چه از طرف فروشنده، مانند یک معامله) بدهد به خاطر خرید و فروشی که از طریق پلتفرم آریو انجام می دهید نباید متعجب شوید چون آریو فقط دنبال این نیست که بازی بفروشد و این طور است که یک جامعه یا Community شکل می گیرد.

آیا شما در این فکر نیستید که با یک سازنده قرارداد انحصاری ببندید تا آن سازنده بازی یا محتوای انحصاری برای شما تولید کند؟

ممکن است این اتفاق نیز بیفتد، البته ما از انحصار محتوا دنبال بازارگردانی نیستیم. برای هدایت و دنبال کردن هدف درست و خوشحال کردن کاربران آریو، شاید در یک بازه ی زمانی برویم و محتوای انحصاری بیاوریم. شاید زمانی به ۱ میلیون کاربر رسیدیم و من خودم یک بازی انحصاری بیاورم آریو. شاید هم زمانی یک سازنده بخواهد سرمایه گذاری کند و بیاید به ما بگوید که شما این تعداد کاربر دارید و بیایم باهم کار کنیم. همان طور که گفتیم، من از جذب محتوای انحصاری در آینده ای نه چندان دور به دنبال انحصارطلبی در بازار نیستیم که بگوییم فلان بازی فقط مال من است چون دید کوتاه مدتی است و باید مداوم تغییر کند. دید ما بیشتر به سمت شکل دادن Community برمی گردد و ما سعی می کنیم در حدی برنامه مان را جذاب بیاوریم تا کاربران مان نیازی به محتوای انحصاری نداشته باشند.

پس هدف شما این است برنامه ای داشته باشید که همه ی گیرمها آن را نصب شده دارند و دنبال اش می کنند، درست است؟

دوست داریم تا به چنین جایی برسیم.

می خواهیم کمی درباره ی خودمان ازتان سوال کنیم، با دنیای بازی آشنا هستید؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به، از وقتی که دنیای بازی به دنیا آمد با آن آشنا هستیم. من و بابک نمازیان دوست های قدیمی یکدیگر بودیم و وقتی بابک کار روی نشریه ی دنیای بازی را آغاز کرد، من در شرکت آواژنگ مشغول به کار بودم. ما واقعا به رسانه ها نیاز داریم و دوست داریم دنیای بازی نیز در آریو شروع به فعالیت کند و با دید یک پلتفرم وارد آن شود و فعالیت اش را آغاز کند.

نظراتان درباره ی TGC چیست و امسال چه طور بوده؟

۲۰۱۷ TGC سطح کیفی برگزاری به نسبت بالاتری داشته و باید بگویم که صنعت بازی های ویدیویی کشورمان صنعت جوانی است، نمی خواهم بگویم که این صنعت در کشورمان بچه است و می دانیم که سال هاست بسیاری از علاقه مندان در حال تلاش هستند تا صنعت را رو به رشد ببرند. اما دید من به TGC امسال بیشتر آموزشی است تا صنعتی یا تجاری، با اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهداف بزرگی در زمینه ی برقراری ارتباط میان سازندگان داخلی و ناشران خارجی داشت چون بدنه ی اصلی کسانی که در این دو روز آمدند و رفتند بیشتر جوان هایی بودند که یا می خواستند وارد صنعت شوند یا آمده بودند شرایط را بسنجند و چیزهایی نیز یاد بگیرند. بر این باورم که این رویداد موفقیتی بزرگ رو به رشد صنعت بازی سازی در کشور است و با رویدادها و اتفاقات گذشته که آن را مقایسه می کنیم، می توانیم بگویم کاملا به آینده امیدوارم و تشکر می کنم از تیم اجرایی این رویداد ولی در فضای زیرساخت صنعت بازی کشور اتفاق بزرگ و عجیب و غریبی نیفتاده است.

برای پایان کار، اگر حرف آخری دارید خوشحال می شویم آن را بشنویم.

ممنون از وقتی که گذاشتید و سلام مرا به مخاطبان دنیای بازی برسانید.

برای برگزاری رویداد ۲۰۱۷ TGC، افراد و شرکت های بسیاری تلاش کردند تا این رویداد به چیزی تبدیل بشود که نه تنها دید خودمان ایرانی ها، بلکه دید دنیا را نسبت به صنعت بازی ایران تغییر دهد و « آریو » (Ario) یکی از آن شرکت ها و گروه هایی است که به برگزاری رویداد TGC کمک کرد. آریو پلتفرم جدید بازی در ایران است و با توجه به ویژگی هایی که دارد و برنامه هایی که برای آینده ی صنعت بازی ایران و فضای ارتباطات گیمرها و بازی سازان دارد، می توان گفت در نوع خودش کاملا جدید و نو ظاهر شده است. آریو یکی از اسپانسرهای سطح نقره رویداد TGC بود و در روز دوم برگزاری این رویداد، یعنی ۱۶ تیرماه، تصمیم گرفتیم با این شرکت مصاحبه ای کنیم که در ادامه توجه شما را به این مصاحبه ی مفصل جلب می کنیم؛ همراه دنیای بازی باشید.

مصاحبه کنندگان: سینا کیارستمی و اسماعیل کاظمی

تایپ و ویرایش: تارخ ترهنده

در ابتدا خودتان را معرفی کنید و درباره ی آریو توضیح دهید.

اول تشکر می کنم بابت وقتی که گذاشتید و آمدید. من کورش عباسی هستم، مدیر آریو. اینکه آریو چیست باید بگویم که آریو یک پلتفرم است یا دراصل شبکه ای اجتماعی است برای گیمرها که به دنبال آن فروشگاه بازی های ویدیویی نیز قرار گرفته است. این پلتفرم ما به طبع تامین کننده ها و مصرف کننده هایی دارد که تامین کننده ها می توانند به تولید محتوا مشغول باشند یا بازی برای پلتفرم اندروید و یا بازی برای پلتفرم رایانه های شخصی (ویندوز) تولید کنند که مصرف کننده های ما نیز می توانند گیمرها باشند. ما سعی می کنیم فضایی را به وجود بیاوریم و خلق کنیم تا گیمرها علاوه بر بازی کردن و گذران وقت در آن، بتوانند با آن فضا مانند یک فضای مجازی کار کنند و سپس در کنار این فضای مجازی گیمرها، فروشگاه بازی نیز موجود باشد تا گیمرها بتوانند به دریافت بازی های مورد علاقه ی خود و حتی فروش آن مشغول شوند. آریو فضایی کاملا مشابه یک فضای مجازی مانند اینستاگرام دارد که می توانید از طریق اپلیکیشن آریو روی اندروید یا از طریق سایت وارد حساب کاربری خود بشوید، پست بگذارید، پست های دیگران را ببینید یا لایک کنید، دیدگاه یا کامنت بگذارید و پست ها یا افراد مرتبط به شما، پست هایی که پسندیده اید و محتوای نزدیک به فعالیت خودتان را نیز مشاهده کنید. یک کاربر در آریو می تواند بازی کند، بازی را نقد کند، نشان دریافت کند و سکه جمع کند.

آیا این نشانی که گفتید از طریق خود بازی طراحی شده و به گیمر داده می شود یا سیستم آریو چنین کاری می کند؟

خیر، سیستم آریو یا Gamification برنامه است که این نشان ها را به کاربر می دهد و به قولی نشان ها متعلق به آریو هستند نه بازی؛ نشان ها یا همان اچیومنت ها توسط آریو طراحی شده اند. از دیگر ویژگی های آریو می شود به Instant Messenger، گروه های چت و دیگر امکانات ارتباطاتی معمول در فضاها و شبکه های اجتماعی اشاره کرد که همان طور که گفتیم، فروشگاه یا Marketplace نیز کنار این موارد موجود است و بازی های آریو در آن قرار دارند.

آیا این بازی های موجود فروشگاه مستقیما به مارکتی چون گوگل پلی متصل هستند یا مستقیما از آریو قابل دریافت هستند و به قولی سرورهای آریو مختص خودش هستند؟

بازی ها در فروشگاه آریو جدا از هر مارکت دیگری هستند و مستقیما از سرورهای آریو قابل دریافت هستند. فایل های اپلیکیشن یا APK های ما کاملا انحصاری خودمان هستند که اچیومنت دارند و از این سیستم حمایت می کنند و با دیگر ویژگی های برنامه سازگارند. بعد از دریافت فایل بازی توسط کاربر، بقیه اتفاق های معمول مانند دیگر مارکت ها رخ خواهد داد که به سراغ نصب بازی و اجرای آن می رود. همان طور که می بینید و در سایت مان نیز مشهود است، جایزه هایی برای قرعه کشی در نظر گرفته ایم.

جایزه ها به همین پلی استیشن ۴ و موارد دیگر محدود است؟

خیر، این نسخه از برنامه که شما الان دارید می بینید نسخه ی مخصوص ناشرین و سازندگان است و هنوز نسخه ی عمومی یا نهایی برنامه که شامل مصرف کننده هایمان نیز می شود منتشر نشده و قرار است نیمه ی دوم تیر منتشر شود. جوایز بسیار بیشتر خواهند بود که شامل تلویزیون و اتومبیل نیز خواهند بود. آریو سیستمی دارد که می توانید با فعالیت در آن سکه جمع کنید و هر چه بیشتر سکه جمع کنید، شانس تان برای شرکت در قرعه کشی بیشتر می شود. مجموعه جوایز هفتگی داریم، جوایز ماهانه و جوایز آخر دوره که این جوایز مثلا از شارژ حساب کاربری به مبلغ ۱۰۰۰۰ تومان شروع شده تا موتور چهارچرخ A۳ ادامه دارد و در آینده اتومبیل نیز ممکن است اضافه شود. علاوه بر سکه، تیکت هایی نیز باید جمع آوری بکنند که از طریق به انجام رساندن Quest های برنامه قابل جمع آوری هستند.

Quest ها شامل چه مواردی می شوند؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) Quest ما می تواند روزانه باشد که کاربر یا می تواند آنها را بخرد یا بازی کند و تیکت هایشان را به دست بیاورد. ما سناریویی برای دریافت جوایز و میزان شانس در قرعه کشی طراحی کرده ایم که برای مثال شامل عناوینی چون «فولاد آب دیده» و «بال تک شاخ» می شود که به ترتیب شانس هر عنوان در قرعه کشی ۲ و ۴ است.

پس همه ی این تیکت ها و شانس ها برای یک قرعه کشی قابل جمع آوری هستند؟ تمامی این موارد برای قرعه کشی هفتگی در نظر گرفته می شوند.

پس این طور نیست که یک کاربر بیاید و این بلیطش را برای یک قرعه کشی خاص استفاده کند، درست است؟

بله، چیزی شما می گوید به استفاده از گیفت کارت یا همان Redeem کردن شباهت دارد که فعلا چنین فکری برای قرعه کشی ها نداریم و کاربران از بلیط ها و شانس هایشان برای قرعه کشی پیش رو می توانند استفاده کنند، البته، قابلیت Reddem کردن را ممکن است در آینده اضافه کنیم، ولی برای الان و برای جذب قشر عام گیرم همین سیستم کافیت و نمی خواهیم خیلی پیچیده اش کنیم. ببینید، الان مثلا یک Quest اینجاست که نه ساعت دیگر وقت دارد و با ۱۰ لایک، شما می توانید این Quest را انجام دهید و مثلا ۱ سکه بگیرید.

یک سوال درباره ی بازی ها پیرسم اینکه بازی های خارجی هم در فروشگاه قرار می دهید درست است؟

بله، بازی های خارجی نیز در فروشگاه قرار می دهیم اما همان طور که گفتیم ما همین دیروز برنامه را منتشر کردیم و درباره ی قرار دادن و انتشار بازی ها فقط صحبت هایی کردیم که با یکی از آن ناشرها قراردادی بستیم و اگر الان بروید توی فروشگاه، بازی های خارجی هستند که دارای پرداخت درون برنامه ای باشند. می شود بگویید آن شرکتی که با آنها توافق کردید کدام شرکت است؟

بله، با شرکت Medrick FZE توافق کردیم و بعضی از بازی های این شرکت الان توی فروشگاه ما موجود است. در اصل همه ی کسانی که با آنها صحبت کردیم مشغول TGC بودند و انتظار چنین رویدادی را نداشتند؛ در ضمن، ما نیز انتظار انتشار داشتیم و بیشتر درباره ی آن صحبت می کردیم ولی نه جدی. مثلا، ما جلسه ای داشتیم با سازندگان بازی های رایانه های شخصی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در جلسه به آنها گفتیم تا پایان سال جاری شمسی یعنی سال ۱۳۹۶، ما به صورت رایگان بازی های شما را روی آریو منتشر می کنیم و هزینه ای از شما نمی خواهیم پرداخت کنید. از آنجا که بازار بازی های رایانه های شخصی خیلی بازار کپی رایت دوستی نیست و به آن صورت سودآور نیست، هر کسی که تا آخر امسال بازی بسازد برای ویندوز و بخواند آن را روی آریو منتشر کند، ما به صورت رایگان حمایت می کنیم.

هر سازنده ای بخواند بازی خودش را روی هر پلتفرمی کار کند و منتشر، شما از آن پشتیبانی می کنید؟ حتی از پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان؟ ما هر پلتفرمی که کپی رایت آن توی ایران رعایت شده باشد را پشتیبانی می کنیم و فعلا فقط از ویندوز و اندروید پشتیبانی می کنیم. از پلتفرم های مک و iOS نیز تا چهار الی پنج ماه آینده پشتیبانی خواهیم کرد. ما در اصل سایت مان یا همان آریو کلاب را همه جا معرفی می کنیم تا اول بگوییم آریو چیست و خود را معرفی کنیم. ما بیشتر دنبال توسعه ی فضای ارتباطات، جامعه کاربران مان یا Community هستیم و صرفا این ارتباطات را مجازی و دیجیتالی نمی بینیم چون برنامه هایی داریم برای بیشتر تعاملی شدن ارتباطات مان با دنیای واقعی؛ یعنی اگر در آینده با برند آریو خوراکی (اسنک یا حله حوله) یا لباس و تی شرت های مرتبط با بازی ها را در فروشگاه ها دیدید، تعجب نکنید البته، رخ داد چنین اتفاقاتی ملزم بازخوردهایی است که از طرف تامین کننده ها و مصرف کننده هایمان خواهیم گرفت و دقیق نمی توان چه زمانی این اتفاقات رخ می دهند، اما ما برنامه زمان بندی خودمان را داریم. ما سعی نداریم در آریو و فضای مجازی اش کسی را محدود کنیم. اگر شما مثلا اکشن فیگور می فروشید و بیاید در آریو صفحه ی خودتان را باز کنید و شروع به تبلیغ و فروش کنید، آریو قرار نیست شما را محدود کند یا از چنین کاری منع؛ هر کاربر می تواند چنین کاری را انجام بدهد. اگر روزی آریو به شمای فروشنده پیشنهاد پرداخت هزینه (چه از طرف آریو و چه از طرف فروشنده، مانند یک معامله) بدهد به خاطر خرید و فروشی که از طریق پلتفرم آریو انجام می دهید، نباید متعجب شوید چون آریو فقط دنبال این نیست که بازی بفروشد و این طور است که یک جامعه یا Community شکل می گیرد.

آیا شما در این فکر نیستید که با یک سازنده قرارداد انحصاری ببندید تا آن سازنده بازی یا محتوای انحصاری برای شما تولید کند؟

ممکن است این اتفاق نیز بیفتد، البته ما از انحصار محتوا دنبال بازگردانی نیستیم. برای هدایت و دنبال کردن هدف درست و خوشحال کردن کاربران آریو، شاید در یک بازه ی زمانی برویم و محتوای انحصاری بیاوریم. شاید زمانی به ۱ میلیون کاربر رسیدیم و من خودم یک بازی انحصاری بیاورم آریو. شاید هم زمانی یک سازنده بخواند سرمایه گذاری کند و بیاید به ما بگوید که شما این تعداد کاربر دارید و بیایم باهم کار کنیم. همان طور که گفتیم، من از جذب محتوای انحصاری در آینده ای نه چندان دور به دنبال انحصارطلبی در بازار نیستیم که بگوییم فلان بازی فقط مال من است چون دید کوتاه مدتی است و باید مداوم تغییر کند. دید ما بیشتر به سمت شکل دادن Community برمی گردد و ما سعی می کنیم در حدی برنامه مان را جذاب پیاده کنیم تا کاربران مان نیازی به محتوای انحصاری نداشته باشند.

پس هدف شما این است برنامه ای داشته باشید که همه ی گیرمها آن را نصب شده دارند و دنبال اش می کنند، درست است؟

دوست داریم تا به چنین جایی برسیم.

می خواهیم کمی درباره ی خودمان ازتان سوال کنیم، با دنیای بازی آشنا هستید؟

بله، از وقتی که دنیای بازی به دنیا آمد با آن آشنا هستم. من و بابک نمازیان دوست های قدیمی یکدیگر بودیم و وقتی بابک کار روی تشریح ی دنیای بازی را آغاز کرد، من در شرکت آوازنگ مشغول به کار بودم. ما واقعا به رسانه ها نیاز داریم و دوست داریم دنیای بازی نیز در آریو شروع به فعالیت کند و با دید یک پلتفرم وارد آن شود و فعالیت اش را آغاز کند.

نظراتان درباره ی TGC چیست و امسال چه طور بوده؟

۲۰۱۷ TGC سطح کیفی برگزاری به نسبت بالاتری داشته و باید بگویم که صنعت بازی های ویدیویی کشورمان صنعت جوانی است، نمی خواهیم بگویم که این صنعت در کشورمان بچه است و می دانیم که سال هاست بسیاری از علاقه مندان در حال تلاش هستند تا صنعت را رو به رشد ببرند. اما دید من به TGC امسال بیشتر آموزشی است تا صنعتی یا تجاری. با اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهداف بزرگی در زمینه ی برقراری ارتباط میان سازندگان داخلی و ناشران خارجی داشت چون بدنه ی اصلی کسانی که در این دو روز آمدند و رفتند، بیشتر جوان هایی بودند که یا می خواستند وارد صنعت شوند یا آمده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودند شرایط را بستند و چیزهایی نیز یاد بگیرند. بر این باورم که این رویداد موفقیتی بزرگ رو به رشد صنعت بازی سازی در کشور است و با رویدادها و اتفاقات گذشته که آن را مقایسه می کنم، می توانم بگویم کاملاً به آینده امیدوارم و تشکر می کنم از تیم اجرایی این رویداد؛ ولی در فضای زیرساخت صنعت بازی کشور اتفاق بزرگ و عجیب و غریبی نیفتاده است. برای پایان کار، اگر حرف آخری دارید خوشحال می شوم آن را بشنوم. ممنون از وقتی که گذاشتید و سلام مرا به مخاطبان دنیای بازی برسانید.



بازی سازان برای رونمایی از محصول شان ثبت نام کنند (۱۳۹۵/۰۹/۲۲ تا ۱۳۹۵/۱۰/۲۲)

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد مراسم رونمایی از بازی های ایرانی، به عنوان یکی از حمایت های معنوی بنیاد از بازی سازان را با شیوه ای جدید و متفاوت مجدداً راه اندازی کند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد مراسم رونمایی از بازی های ایرانی، به عنوان یکی از حمایت های معنوی بنیاد از بازی سازان را با شیوه ای جدید و متفاوت مجدداً راه اندازی کند. بازی سازانی که عنوانی با شرایط زیر دارند می توانند جهت ثبت نام برای رونمایی اقدام نمایند: تولید بازی باید در ۲۰ درصد نهایی پروژه باشد. بازی باید قابل اجرا و بازی کردن باشد. بازی باید حداقل یک تریلر سینمایی و کارگردانی شده و حداقل تیم ساعت تریلر گیم پلی داشته باشد. بازی حتماً بایستی پوستر افقی و عمودی داشته باشد. بازی نباید منتشر شده باشد یا در جایی دیگر رونمایی شده باشد. با توجه به مشکلاتی که پیشتر در انتخاب بازی ها توسط نظرسنجی عمومی ایجاد شده بود، از این پس یک تیم کارشناسی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی های ثبت نام شده را بررسی کرده و برترین ها را برای رونمایی انتخاب می کند. با توجه به تغییر ساختار مراسم، ممکن است از چند بازی به صورت همزمان در مراسمی متفاوت و جذاب رونمایی شود. برای ثبت نام و ارسال درخواست این دوره از رونمایی، تا پایان ساعت اداری (۱۷:۰۰) روز یکشنبه ۲۵ تیر ماه فرصت دارید. زمان محدودی برگزاری مراسم نیز اوایل مرداد ماه ۹۶ خواهد بود.



دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خبر داد معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵/۰۹/۲۲ تا ۱۳۹۵/۱۰/۲۲)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، پرهیز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند. مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد. مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است. وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.



ارشد اقتصادی
ECONOMY

معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵-۹۶/۰۵/۲۲)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش آرمان اقتصادی، پرهیز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تمدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.

انتهای پیام

منبع: ایسنا

معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۳۹۴)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود. به گزارش ایسنا، پهلوز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند. مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعد از آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود. وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد. مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.

قوانینوز

معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۳۹۴)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایسنا، پهلوز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند. مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. مناسبانه خلا همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تمدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود، کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مبنایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مبنایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.



بهر روز مبنایی خبر داد: معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۲)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود. بهروز مبنایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجاندن وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مبنایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مبنایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. مناسبانه خلا همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تمدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود، کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مبنایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مبنایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.



دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خبر داد معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵-۹۶/۱-۴/۱۳۹۶)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

اقتصادگردان - بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلاقیت همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود، کم است و هیچ کدام جای دیگری را تگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعد از آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.



دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خبر داد معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵-۹۶/۱-۴/۱۳۹۶)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسا، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود، کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است. انتهای پیام/



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵-۹۶/۰۴/۰۱)

اکوفارس: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود، کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده (ادامه دارد ...)



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۳۹۴)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش تریبون ، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند. مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است. پایان پیام



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۳۹۴)

ICTPRESS - کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کنند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کنند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود. وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد. مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است. منبع: خبرگزاری ایسنا



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی متتخیان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند. مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است. منبع: خبرگزاری ایسنا



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵:۴-۱۳۹۶:۲)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خال همچنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتي داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود، کم است و هیچ کدام جای دیگری را تگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعداز آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۵:۴-۱۳۹۶:۲)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبان آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مبنای افزودن تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای جمع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تمدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مبنای درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعد از آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مبنای در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



اکو آنلین

معرفی برترین مقالات بازی سازی (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، پرهیز مبنای - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور جمع شده در خود گنجاندن باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس جمع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مبنای ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مبنای افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای جمع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تمدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مبنای درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعد از آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها (ادامه دارد ...)



اکو آنلین

(ادامه خبر ...) و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد. مبنایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



کسپوگر

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خبر داد معرفی برترین مقالات بازی سازی

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی منتخبات آن ها، آذرماه امسال برگزار می شود.

بهروز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجاندن باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست. وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرر کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند. مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد. مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلا همچین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تاثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس؛ دوم آذرماه

مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعد از آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات، تاثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تاثیر گذار باشد.

مینایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.



پایان

صنعت بازی ایران، به سوی رشد و تعالی | گزارش تصویری اختصاصی از رویداد TGC ۲۰۱۷

قوه ی تخیل ما انسان ها به ما اجازه می دهد تا رویاپردازی کنیم و تا فرسخ ها از دنیای واقعی زندگی خود دور بشویم، یا اینکه تا فرسخ ها از زمان حال و کنونی که در آن نفس می کشیم جلوتر برویم و آینده ای را بسازیم و ببینیم که باعث پدیدار شدن لیخندی بر لب هایمان شود و در یک چشم به هم زدن، چشم هایمان را باز کنیم و روبه روی خود را ببینیم، روبه روی ما چیزی نیست که در خیال خود ساختیم؟ اگر رویای مان روبه روی ما نیست و نمی توانیم آن را ببینیم و با دستان خود لمس اش کنیم، پس رویاپردازی چه فایده ای دارد؟ تا کی فقط می توان رویا پردازی کرد؟ تا بی نهایت؛ مگر آستینی بالا بزنیم و با تمام توان مان برای خلق و دعوت رویای خود به دنیای واقعی قدمی برداریم؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بالاخره و خوشبختانه، پس از سال‌ها، امسال (سال ۲۰۱۷ میلادی و ۱۳۹۶ هجری شمسی) با تلاش صدها نفر ایرانی و غیرایرانی، رویدادی در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیمای تهران رخ داد که اشک شوق از چشم‌های رویاپردازان بسیاری سرازیر کرد. عاشقان صنعت/ هنر (هشتم)/ علم بازی‌های ویدیویی فقط و فقط به خاطر عشقی که داشتند در ۱۵ و ۱۶ تیرماه ۱۳۹۶ گرد هم آمدند و همگی شگفت زده شدند. بسیاری به این خاطر شگفت زده شدند که انتظار زندگانی رویای شان به این شکل را نداشتند و بسیاری دیگر نیز شگفت زده شدند چون انتظارات بالایی که از رویای خیالی خود داشتند به حقیقت مبدل شده بود در حالی که از عملی‌شن آن اطمینان نداشتند.

تقریباً یک هفته‌ی پیش بود که تیم دنیای بازی، مدرسان و فعالان صنعت (چه داخلی و چه خارجی)، بلیط‌دارانی که بلیط خود را خریداری کرده بودند و دیگر شرکت‌کنندگان و رسانه‌ها در چنین روزی بعد از دو روز فوق‌العاده و کار و تلاش بی‌وقفه در حال استراحت بودند و به پوشش اتفاقات اولین رویداد صنعتی/ تجاری/ تخصصی بازی‌های ویدیویی در ایران و بزرگ‌ترین آن در خاورمیانه فکر می‌کردند؛ رویدادی که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت Game Connection و چندین اسپانسر برگزار شد. ما نیز در طول یک هفته سعی کردیم مصاحبه‌ها و گزارش‌هایی را که برای شما تهیه کرده بودیم را روی سایت قرار دهیم و اکنون، نوبت گزارش تصویری اختصاصی دنیای بازی و جمع‌بندی تصویری رویداد ۲۰۱۷ TGC فرا رسیده است؛ در ادامه همراه ما باشید.

به TGC خوش آمدید، بزرگ‌ترین و مهم‌ترین رویداد صنعت بازی‌سازی در منطقه.

بیباید از اول شروع کنیم. در تصویر بالا ما کمی زودتر خودمان به راه مرکز همایش‌ها رساندیم چون می‌گفتند که کنکور است و ترافیک، اما خوشبختانه خیلی به ترافیک برخوردیم و قبل از اینکه کارت‌های شرکت‌کنندگان برسند، ما رسیدیم! شمار ۲۰۱۷ TGC این بود: «پلی برای جهانی شدن صنعت بازی در ایران» که خوشبختانه صرفاً یک شمار نبود. رویداد مد نظر ما، با چنین آمار و ارقامی کار خود را آغاز نمود که در منطقه‌ی MENA (مخفف Middle East & North Africa یعنی خاورمیانه و آفریقای شمالی) بی‌سابقه بوده است (اطلاعات زیر مندرج شده در کتاب راهنمای TGC هستند که پیش از برگزاری رویداد جمع‌آوری شده‌اند).

بیش از ۲۰۰۰ نفر شرکت‌کننده

۱۲۰ غرفه با ۵۵۰ غرفه‌دار و بازدیدکننده تجاری و ۲۰۰ بازدیدکننده تجاری

برپایی ۶۴ کنفرانس و برگزاری ۳ پنل تخصصی

کلاس آموزشی تخصصی

۷۴ سخن‌ران از ۱۴ کشور دنیا

حضور ۱۶۰ خبرنگار، عکاس و اهالی رسانه

۸۰ نفر تیم اجرایی همراه ۷ مترجم

حرف از مترجم شد و یادم آمد در طول تمام کنفرانس‌ها، کلاس‌ها و دیگر نشست‌های خبری و غیرخبری ۷ مترجم ذکر شده به صورت هم‌زمان هم از فارسی به انگلیسی و هم از انگلیسی به فارسی در حال ترجمه بودند و هر کس که مایل بود می‌توانست با استفاده از هدفون‌های متصل به میکروفون‌های روبروی هر صندلی، به راحتی موضوعات را دنبال کند. قرار نیست این گزارش خیلی آماری و تحلیلی باشد ولی ذکر این آمار و اطلاعات ضروری بود تا به ادامه‌ی تصاویر بپردازیم.

چیزی نمانده، کمی جلوتر بروید و از سمت چپ راه را ادامه دهید...

کارت‌هایمان را گرفتیم و وارد شدیم. کمی نزدیک‌تر شده بودیم و نمی‌توانستیم بیشتر صبر کنیم تا ببینیم واقعا داخل آن سال چه می‌گذرد. با اینکه هنوز دو نفر از تیم مان ترسیده بودند، ولی می‌بایست سریع وارد می‌شدیم تا به غرفه‌یمان سر بزنیم؛ هر چند که کنجکاوی و شوق نیز همراه مان بود. حیف که این عکس کمی تار شد...

بعد از ورود به سالن همایش‌ها، با این صحنه مواجه شدیم که برنامه‌های کنفرانس‌ها و کلاس‌های آموزشی بدین صورت برای دوباره اطلاع‌رسانی نصب شده بودند و چیز دیگری که انتظارش را داشتیم و دوست داشتیم خیلی پرسرعت و قوی باشد، اینترنت یا همان وای‌فای رایگان بود که لوگوی وای‌فای و عبارت Free را می‌بینید که در عکس افتاده‌اند. خوشبختانه کیفیت سرویس اینترنت رایگان رویداد قابل قبول بود و نوسان سرعت و قطع و وصل شدن‌اش در حدی نبود که نتواند با آن کاری انجام داد؛ البته اوایل ورود شرکت‌کنندگان، وضعیت اینترنت کمی ناهم‌ساز بود که به مرور زمان بهتر و پایدارتر شد.

اینجا سالن اصلی و سالن رفت و آمد بود و زمان گرفتن این عکس نیز صبح‌گاه است و شرکت‌کنندگان در حال میل کردن صبحانه.

بعد از گذشتن از راهرو و کمی پایین رفتن از چند پله، به سالن اصلی می‌رسیدیم و در ادامه بیشتر از این سالن تصویر خواهیم داشت، اما همان‌طور که می‌بینید در زمان وعده‌های صبحانه، ناهار و عصرانه که توسط کادر حاضر در سالن اصلی و دیگر سالن‌ها سرو می‌شد، حضور ۲۳۰۰ نفری شرکت‌کنندگان به وضوح نمایان می‌شد. علاوه بر سه وعده‌ی بالا، میان وعده‌ها نوشیدنی‌های چون شربت و قهوه نیز در دسترس بود و از این حیث هیچ کمبودی احساس نمی‌شد. به اکثر شرکت‌کننده‌ها کیفی داده می‌شد که لوگوی رویداد روی آن مشهود بود و در این کیف دفترچه یادداشت، کتاب راهنما، خودکار و دیگر ملزومات قرار داشت. ما تا به سالن اصلی رسیدیم، متوجه فضا و جو حاکم شدیم که بویی از رویدادهای سال‌های قبل نبرده بود و کاملاً نو و پویا بود. جالب است بدانید که در روز دوم، شرکت‌کنندگان خارجی که اکثراً داورهای بین‌المللی بخش جوایز بازی‌سازی رویداد و مدرسان و سخن‌ران‌ها بودند، مانند خودمان در سالن‌ها و غرفه‌ها شروع به گردش کردند و به راحتی با همه صحبت می‌کردند، گپ می‌زدند و لذت می‌بردند؛ جو حاکم بر رویداد و چهره‌های بانشاط شرکت‌کنندگان همگی نشان‌دهنده‌ی تحقق آن رویا بودند که به نوعی تازه متولد شده و برای رشد و بزرگ شدن نیاز به زمان بیشتری دارد.

از چپ به راست: علی فتح‌آبادی، نوید غلامی (عضو جدید تیم)، علی فخار، اشکان فرمان‌زاده و سینا کیارستمی (سلفی‌گیر این عکس)؛ چیزی که این عکس را خاص می‌کند، برعکس بودن لوگوها و در کل تصاویر پس‌زمینه غیر از افراد است که از قابلیت‌های موبایل علی فتح‌آبادی است که خودش هم نمی‌داند چرا این‌طور است! ناگفته نماند که بسیاری از عکس‌های باکیفیتی در ادامه خواهیم دید، دست‌پخت علی فتح‌آبادی هستند که با دوربین عکاسی‌اش گرفت.

اما غرفه‌ی دنیای بازی (D۳۹) و دیگر غرفه‌های سالن D که بیشتر شامل رسانه‌های بازی‌های ویدیویی می‌شدند. خوشبختانه غرفه‌ی ما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از غرفه های پربازدید بود. غرفه ها همگی با همین شکل و شمایل که می بینید و در همین اندازه کنار یکدیگر قرار داشتند. روز دوم بازدید از غرفه های رسانه و در کل سالن D بیشتر از روز اول شده بود و در کل وضعیت بازدید از غرفه ها خوب بود و مشتاقان زیادی را ملاقات کردیم. نوید غلامی نیز یکی از بازدیدکننده ها بود که علاقه ی بسیار زیادی به دنیای بازی و نشریه ها داشت و پس از صحبت های فرلوان و آشنایی و همراهی بیشتر، نوید به عضویت تیم درآمد و چیزی نمانده تا با اولین کار او در چند روز آینده غافل گیرتان کنیم. اشکان فرمان زاده نیز دو ماهی است که به عضویت تیم درآمد و مدیریت شبکه های اجتماعی دنیای بازی مخصوصا کانال تلگرام به عهده ی اوست. خیلی خب از معرفی ها که بگذریم می رسم به اولین کنفرانسی که شرکت کردیم. اولین کنفرانس روز اول مان، کنفرانس آقای Wolfgang Walk بود. ایشان یکی از همان کسانی بودند که از گردش و حضورشان در رویداد لذت تمام بردند. گزارش کنفرانس آقای «واک» را می توانید این جا مطالعه کنید. باتوجه به اینکه در کل چهار نفر بودیم که می توانستیم در کنفرانس ها شرکت کنیم و گزارش تهیه کنیم یا با شرکت ها و ناشران مصاحبه کنیم، کارمان برای پوشش تمام و کمال رویداد و اتفاقات آن خیلی سخت بود و برنامه ی کنفرانس ها نیز خیلی فشرده بود. طوری که در هر یک ساعت الی یک ساعت و نیم، حداقل ۴ کنفرانس به صورت هم زمان در موضوعات هنر یا Art، طراحی یا Design، تولید یا Production، تکنولوژی یا Tech و کسب و کار یا Business برگزار می شد و خود ما نیز در ابتدا واقعا گیج بودیم و نمی دانستیم چه کار و چه طور تقسیم کار! این مهم که از شلوغی ابتدایی نیز مشخص بود، تقریبا همه ی شرکت کنندگان را درگیر خودش کرده بود که در روز دوم بسیار کمتر شد. چیزی که هیچ وقت از صحبت های آقای واک در کنفرانس اش یادم نمی رود این بود که ایشان معتقد هستند، زمانی یک بازی خوب از آب درمی آید که شما بازی، دنیای آن و گیم پلی اش را مانند دشمن اصلی شخصیت اصلی خود طراحی کنید. اگر خود بازی دشمن شخصیت اصلی آن باشد، آن موقع است که گیمر واقعا درگیر بازی می شود و تلاش می کند به طریقی آن را فتح کند یا شکست اش دهد.

از چپ به راست: مهرداد آشتیانی (دبیر رویداد)، Pierre Carde (مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن) و حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای)؛ سه نفری که یادآور می شوند چه قدر برای برگزاری این رویداد عرق ریخته شده است. ساعت ۱۰:۴۰ روز اول بود که نشست خبری رویداد برگزار شد و جمع رسانه و دوربین ها در نشست حضور پیدا کردند. نکات بسیار جالبی در این نشست گفته شد که بسیار امیدوارکننده بودند و همه ی آن نکات و اخبار را در دنیای بازی پوشش دادیم که می توانید با جستجوی عبارت «TGC ۲۰۱۷» در سایت و کانال تلگرام دنیای بازی، تمامی آنها را مطالعه کنید اما از آنجا که در این نشست حاضر بودم، نکاتی که یادداشت کردم و می تواند خلاصه ای از اخبار مذکور باشند موارد زیر هستند:

یک و نیم سال پیش برای برگزاری TGC تصمیم گیری شد

هیچ کدام از شرکت کننده های خارجی با اجبار گیم کانکشن در رویداد حاضر نشده اند

قرارداد بنیاد و گیم کانکشن به صورت سالتانه تمدید می شود مگر یک سال، یکی از طرفین دیگر علاقه ای به ادامه کار نداشته باشد

TGC سال آینده با عنوان «هفته ی بازی» برگزار خواهد شد که شامل فستیوال، نمایشگاه برای بازدید عموم، مسابقات esports و... پذیرایی کامل از بازدیدکنندگان

همان طور که پیش تر نیز گفته شد، از نظر پذیرایی هیچ کمبودی وجود نداشت و شرکت کنندگان خارجی نیز روز اول چلوکیاب و جوجه کیاب نوش جان کردند که حسابی هم راضی بودند! بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گیم کانکشن و تمامی اسپانسرها و دست اندرکاران از نظر هزینه و بودجه واقعا کم نگذاشتند و تقریبا هیچ کمبودی در رویداد حس نمی شد. در روز اول، بعد از ناهار نظم بیشتری به کارها و برنامه ها داده شد و این امر باعث شد ما نیز بتوانیم راحت تر تقسیم کار کنیم؛ البته، ناگفته نماند که לנו شدن چند کنفرانس نیز باعث شد برنامه یمان از آن فشردگی اولیه دریابید اما کنفرانس های خوبی לנו شدند.

اولین پنل تخصصی رویداد

اولین پنل رویداد که در Main Hall برگزار شد (پنل ها و اختتامیه ی رویداد در همین سالن برگزار شدند) با موضوع جذب مخاطب و بازاریابی به عنوان چالش های یک ناشر بازی در دو ساعت کار خود را پایان داد. هر پنل در رویداد (در کل سه پنل برگزار شد) دارای یک مدیر و سه تا چهار عضو بود که موضوعات بحث مطرح می شد و اعضا طبق آن پیش می رفتند که گاهی بحث اعضا با یکدیگر حالت مناظره می گرفت. بحث های انتقادی و نقدهای وارد بر اطلاع رسانی درباره ی پنل ها و دیگر موارد کل رویداد TGC ۲۰۱۷ را به نقد آن و پرونده ی آن که به زودی منتشر خواهند شد موقوف می کنیم.

اولین مصاحبه ای که انجام دادیم با THQ Nordic بود

مصاحبه ی دنیای بازی با مدیر نشر، Jan Binsmaier، این شرکت نامی را می توانید با جستجوی عبارت «TGC ۲۰۱۷» در سایت پیدا کرده و مطالعه کنید. چیزی که درباره ی THQ Nordic جالب بود، معرفی و نمایش تریلر بازی های جدیدش بود که بیشتر آنها برای اولین بار نمایش داده می شدند و نام های جدیدی برای ما و دیگر بازدیدکنندگان بودند. در ضمن، ما با ایشان درباره ی Darksiders نیز صحبت کردیم ولی اصلا نم پرس ندادند و هیچ اطلاعاتی با ما به اشتراک نگذاشتند. ما به اکثر غرفه ها سر زدیم و با کسانی که می توانستیم صحبتی کنیم نیز صحبت کردیم و شما می توانید با جستجوی عبارت مذکور تمامی مطالب مربوط به رویداد را مطالعه کنید.

غرفه ی ساسونگ در میان تمامی غرفه ها بیشتر جلب توجه می کرد.

ساسونگ با دستگاه واقعیت مجازی جدید خود به TGC آمده بود و به علاوه، مانیتورهای گیمینگ جدید خود را نیز با خودش آورده بود که چند عدد از آنها را به برندگان Development Awards تقدیم کرد که در ادامه تصاویر آنها را نیز خواهیم دید. غرفه ی ساسونگ در سالن A به خاطر وجود دستگاهی که در تصویر می بینید هیچ وقت بدون رفت و آمد نبود و همیشه صفی چه بلند و چه کوتاه جلوی غرفه اش تشکیل شده بود برای تجربه ی این نوع از واقعیت مجازی.

دکتر امیری صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

وزیر ارتباطات، دکتر واعظی، و وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، دکتر امیری صالحی، روز دوم از TGC بازدید کردند و به غرفه های رسانه های داخلی هم سری زدند. متأسفانه تا آمدن با دکتر واعظی صحبت کنیم، خبرنگارها و هر کسی که منتظر فرصتی بود جلویم ظاهر شدند! انگار همه منتظر بودند تا ایشان به غرفه ی دی بازی برسند و یک دفعه هجوم ببرند به سمت شان! اما گذشته از آن موضوع، توانستم چند کلامی با دکتر امیری صالحی صحبت کنم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره ی دنیای بازی و تاریخچه اش و درخواست های متعدد برای بازگشت نشریه، گفت و گویی با ایشان و آقای کریمی قبوسی داشته باشیم. حلقه ی علاقه مندان و تشنگان به دور آقای «موسکات» برای یادگیری بیشتر و گرفتن راه ارتباطی.

«لوک موسکات» سازنده ی استرالیایی که اخیراً استودیوی خودش را تأسیس کرده و اولین بازی شان را منتشر، کنفرانسی درباره ی ساخت بازی چند نفره برای پلتفرم موبایل داشتند و حول این موضوع صحبت می کردند که برای ساخت یک بازی نه چندان پیچیده و ساده، چه سختی هایی کشیدند و اینکه ارزش اش را داشته است. ایشان خیلی صمیمی صحبت می کردند و سعی می کردند هنگام صحبت مخاطب خود را خوابانند و بلکه از خواب نیز بیدار کنند! برای همین بود که این قدر به دل همه نشستند و در آخر هم گفتند که من در خدمت شما هستم برای پاسخ به سوالات تان و مشاوره ی شما. جالب است بدانید این حلقه باز هم چند بار دیگر شکل گرفت!

عکاس: متین ایزدی

حضور فعالانی چون متین ایزدی، محمد طالبیان، کسری کریمی طار و دیگر عزیزانی که بیشتر ما با قلم آنها خاطره داریم نیز در این رویداد برای خود جایگاه خاصی داشت و به شخصه امیدوارم روزی تمام کسانی که عاشق این بازی های ویدیویی هستند و عاشق نوشتن برای آن، به این عرصه بازگردند و دوباره بنویسند و دیگر با هیچ دلیلی کنار نکشند.

این جا بود که اختتامیه در شرف برگزاری بود و چند دقیقه بعد دیگر جایی خالی نمانده بود.

می رسم به اختتامیه ای که کمی پیش از موعد برگزار شد. اگر دلیل اختتامیه زودرس را خستگی یا عواملی چون جابه جایی مسافران خارجی و حتی داخلی در نظر بگیریم، این تصمیم کاملاً منطقی به نظر می رسد اما گذشته از این ها، اختتامیه و ویدیوهای ترتیب داده شده برای نمایش بازی ها باز هم فرای تصورات ظاهر شدند و باز هم بیشتر به من یک نفر ثابت شد هیچ چیز در هیچ کجا غیرممکن نیست و فقط عزم راسخ می خواهد و کسانی که می توانند با قدرت و بدون ترس رو به جلو قدم بردارند. اهدای جوایز ارزنده (نماد، چک های ۲۵ تا ۵۰ میلیون تومانی، ماینورهای جدید سامسونگ و دیگر جوایز) همگی دست به دست هم دادند تا باز هم ثابت کنند امسال و رویداد ۲۰۱۷ TGC با سال های قبل فرق می کند، و از این بعد نیز بسیار فرق خواهد کرد. داوران بین المللی روی سن می آمدند و مانند مراسم اسکار و دیگر مراسم های این چنینی مرسوم اسم برنده ها را می خواندند.

هر شاخه دو برنده داشت که یکی برنده ی اصلی و دیگری با عنوان «رانرآپ» (RunnerUp) برنده ی دوم یا به قولی رتبه ی دوم آن شاخه را داشت که اثر مورد نظر پتانسیل خوبی داشته ولی رقیبی سرتر نیز داشته است. به رانرآپ ها دستگاه قهوه ساز و نماد جایزه داده می شد (قهوه ساز پاداشی نمادین برای فعالان صنعت بازی) و به برنده ها نیز فرصتی داده می شد تا اگر مایل بودند صحبتی کوتاه روی سن داشته باشند. دو بازی تحسین شده ی Development Awards این TGC «بدو، دهقان بدو» (Run Dehghan Run) و «نگاره» بودند که از طریق این لینک می توانید لیست کامل برنده ها و دیگر جزئیات را مطالعه کنید.

همه ی رویداد یک طرف و سخن رانی ایشان یک طرف!

آقای Carde روی سن آمد و با همان خوش مشربی خاص خودش شروع صحبت کردن به زبان فارسی کردند و تا آخر صحبت شان نیز «خیلی ممنون» را به جای Thank You استفاده کردند که واقعا عالی بود. ایشان با گفتن «کیلی ممنون» از تمام دست اندر کاران تشکر می کردند و از همه ی شرکت کنندگان نیز به دلیل اینکه آمدند و باعث برگزاری این رویداد باشکوه شدند نیز تشکر کردند.

علی فخار، مدیر روابط عمومی و مارکتینگ رویداد ۲۰۱۷ TGC در تکاپوی برگزاری اختتامیه.

اگر به خودم جرات می دهم که بگویم تیزرها، پرزنتیشن ها و ویدیوهای مراسم اختتامیه در حد استانداردهای جهانی رویدادهایی چون E3 بودند، باید بگویم واقعا به این مهم باور دارم. کیفیت برگزاری اختتامیه به خودی خود چندین نمره به نمره ی کل ۲۰۱۷ TGC می افزاید؛ حضور یک مجری که با بازی و گیمرها آشنایی دارد و به زبان انگلیسی نیز مسلط است و می تواند به خوبی اجرا کند آمد و رفت منظم سخن ران ها و اسپانسرها و اهدای جوایز همگی برای اثبات ادعای اولیه ی من کافی هستند. البته، ناگفته نماند که این قسمت از رویداد بی نقص نبوده و زمانی که نماینده ی ایرانسل روی سن آمد و شروع به صحبت کرد مشکلاتی در نمایش اسلایدها پیش آمد که برای مدت تقریباً طولانی میان یک سخن ران، همه به یکدیگر نگاه می کردند و نماینده ایرانسل نیز مجبور بود برای جلب توجه و گذران زمان از موقعیت ها استفاده کند و شوخی هایی بکند تا اوضاع عادی بشود. مطمئناً برای اولین رویداد در کشورمان و ترتیب دهی چنین اختتامیه ای، رخ داد این وقایع طبیعی است و کاملاً می توان آنها را نادیده گرفت.

تخلیه و خداحافظی

این عکس را قبل از رفتن به اختتامیه گرفتم و به عنوان حسن ختام البته قبل از اختتامیه در گالری تصاویر ذخیره کردم. به هیچ وجه نمی گویم ۲۰۱۷ TGC بی نقص بوده، اما چنین اتفاق و رویدادی در صنعت بازی کشورمان واقعا شگفت انگیز است و ما، همه ی فعالان و دوست داران بازی های ویدیویی، نباید منفی بافی کنیم و مته به خش خاش بگذاریم و بگویم ۲۰۰۰ نفر کم بود، دو روز آن هم زمانی که کنکور داشتیم اصلاً مناسب نبود و صنعت بازی ایران به هیچ جا نمی رسد؛ درست است با هم زمانی رویداد با کنکور من هم خیلی موافق نبودم و نیستیم، ولی بیایید حین اینکه واقع بین هستیم و نکات منفی را می بینیم و نقد می کنیم، نکات مثبتی که امسال بی نهایت بیشتر از منفی ها بودند را نیز ببینیم و قدردن باشیم؛ تخریب نکنیم و دست های کوچک صنعت بازی جوان کشورمان را بگیریم و در قدم برداشتن اش کمک کنیم. این تصاویر و این متن طولانی که خسته تان کرده، صرفاً یک گزارش تصویری بود از بزرگ ترین و مهم ترین رویداد صنعت بازی سازی منطقه و خاورمیانه که در ادامه نیز شما را به مشاهده ی باقی مانده ی تصاویر دعوت می کنم:

نفر سوم از سمت راست، اسماعیل کاظمی است و بقیه را نیز می شناسید!

غرفه ی بازی نما تصویری از کنفرانس مدیر شعبه ی ترکیه شرکت Netmarble که از درآمد های میلیونی روزانه شان می گفت و ما نیز تصویر مردعنکبوتی از بازی Marvel Future Fight را توانستیم در عکس ببینیم. غرفه های ردیف رسانه های داخلی.

این عکس اختصاصی ما نیست؛ اما دلچ تیمد نگذارم اش. پایان اختتامیه و کم کم رفتن بازدیدکنندگان. تا چند ساعت پیش این راهرو ترافیک انسانی داشت!

۱: این بود دفترچه راهنمای TGC با شمایی شیک؛ اما ما یک ساعت قبل از اختتامیه نحوه ی استفاده ی درست از آن را متوجه شدیم که کلاً این شکلی بوده...

(ادامه در تصویر روبه رو با شماره ۲) ۲: نه این شکلی... (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برندگان و آخرین عکس های ۲۰۱۷ TGC دوربین های پوشش خبری اختتامیه

مجری برنامه در سمت راست تصویر سازنده انگاره و جوایز دنباله دار

راهروی ورودی که در متن اشاره کردم این جا بود. فقط داریم شباهت شخصیت های موجود با کلون های خارجی را بررسی می کنیم! کلوزآپ میکروفون های رویداد

نمایی دیگر از سالن اصلی

گپ کوتاهی با Gamefounders داشتیم که از آمریکا آمده بودند ولی برای همکاری جدی نیامده بودند! مدیر آریو روی سن اختتامیه

یکی از کنفرانس های غیرحضوری از پیش ضبط شده با موضوع Depression یا افسردگی در بازی ها

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی سن اختتامیه تصویر گویای همه چیز است.

قوه ی تخیل ما انسان ها به ما اجازه می دهد تا رویاپردازی کنیم و تا فرسخ ها از دنیای واقعی زندگی خود دور بشویم، یا اینکه تا فرسخ ها از زمان حال و کنونی که در آن نفس می کشیم جلوتر برویم و آینده ای را بسازیم و ببینیم که باعث پدیدار شدن لیخنندی بر لب هایمان شود و در یک چشم به هم زدن، چشم هایمان را باز کنیم و روبه روی خود را ببینیم، روبه روی ما چیزی نیست که در خیال خود ساختیم؟ اگر رویای مان روبه روی ما نیست و نمی توانیم آن را ببینیم و با دستان خود لمس اش کنیم، پس رویاپردازی چه فایده ای دارد؟ تا کی فقط می توان رویا پردازی کرد؟ تا بی نهایت؛ مگر آستینی بالا بزنیم و با تمام توان مان برای خلق و دعوت رویای خود به دنیای واقعی قدمی برداریم.

بالاخره و خوشبختانه، پس از سال ها، امسال (سال ۲۰۱۷ میلادی و ۱۳۹۶ هجری شمسی) با تلاش صدها نفر ایرانی و غیرایرانی، رویدادی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما ی تهران رخ داد که اشک شوق از چشم های رویاپردازان بسیاری سرازیر کرد. عاشقان صنعت/ هنر (هشتم)/ علم بازی های ویدیویی فقط و فقط به خاطر عشقی که داشتند در ۱۵ و ۱۶ تیرماه ۱۳۹۶ گرد هم آمدند و همگی شگفت زده شدند. بسیاری به این خاطر شگفت زده شدند که انتظار زندگانی رویای شان به این شکل را نداشتند و بسیاری دیگر نیز شگفت زده شدند چون انتظارات بالایی که از رویای خیالی خود داشتند به حقیقت مبدل شده بود در حالی که از عملی شدن آن اطمینان نداشتند.

تقریباً یک هفته ی پیش بود که تیم دنیای بازی، مدرسان و فعالان صنعت (چه داخلی و چه خارجی)، بلیط دارانی که بلیط خود را خریداری کرده بودند و دیگر شرکت کنندگان و رسانه ها در چنین روزی بعد از دو روز فوق العاده و کار و تلاش بی وقفه در حال استراحت بودند و به پوشش اتفاقات اولین رویداد صنعتی/ تجاری/ تخصصی بازی های ویدیویی در ایران و بزرگ ترین آن در خاورمیانه فکر می کردند؛ رویدادی که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection و چندین اسپانسر برگزار شد. ما نیز در طول یک هفته سعی کردیم مصاحبه ها و گزارش هایی را که برای شما تهیه کرده بودیم را روی سایت قرار دهیم و اکنون، نوبت گزارش تصویری اختصاصی دنیای بازی و جمع بندی تصویری رویداد ۲۰۱۷ TGC فرا رسیده است؛ در ادامه همراه ما باشید.

به TGC خوش آمدید بزرگ ترین و مهم ترین رویداد صنعت بازی سازی در منطقه.

بیباید از اول اول شروع کنیم. در تصویر بالا ما کمی زودتر خودمان به را به مرکز همایش ها رساندیم چون می گفتند که کنکور است و ترافیک، اما خوشبختانه خیلی به ترافیک برخوردیم و قبل از اینکه کارت های شرکت کنندگان برسند، ما رسیدیم! شعار ۲۰۱۷ TGC این بود: «جلی برای جهانی شدن صنعت بازی در ایران» که خوشبختانه صرفاً یک شعار نبود. رویداد مد نظر ما، با چنین آمار و ارقامی کار خود را آغاز نمود که در منطقه ی MENA (مخفف Middle East & North Africa یعنی خاورمیانه و آفریقای شمالی) بی سابقه بوده است (اطلاعات زیر مندرج شده در کتاب راهنمای TGC هستند که پیش از برگزاری رویداد جمع آوری شده اند):

بیش از ۲۰۰۰ نفر شرکت کننده

۱۲۰ غرفه با ۵۵۰ غرفه دار و بازدیدکننده تجاری و ۲۰۰ بازدیدکننده تجاری

برپایی ۶۴ کنفرانس و برگزاری ۳ پنل تخصصی

کلاس آموزشی تخصصی

۷۴ سخن ران از ۱۴ کشور دنیا

حضور ۱۶۰ خبرنگار، عکاس و اهالی رسانه

۸۰ نفر تیم اجرایی همراه ۷ مترجم

حرف از مترجم شد و پادم آمد در طول تمام کنفرانس ها، کلاس ها و دیگر نشست های خبری و غیرخبری ۷ مترجم ذکر شده به صورت هم زمان هم از فارسی به انگلیسی و هم از انگلیسی به فارسی در حال ترجمه بودند و هر کس که مایل بود می توانست با استفاده از هدفون های متصل به میکروفون های روبروی هر صندلی، به راحتی موضوعات را دنبال کند. قرار نیست این گزارش خیلی آماری و تحلیلی باشد ولی ذکر این آمار و اطلاعات ضروری بود تا به ادامه ی تصاویر بپردازیم.

چیزی نمائند، کمی جلوتر بروید و از سمت چپ راه را ادامه دهید...

کارت هایمان را گرفتیم و وارد شدیم. کمی نزدیک تر شده بودیم و نمی توانستیم بیشتر صبر کنیم تا ببینیم واقعا داخل آن سال چه می گذرد. با اینکه هنوز دو نفر از تیم مان نرسیده بودند ولی می بایست سریع وارد می شدیم تا به غرفه یمان سر بزنیم؛ هر چند که کنجکاوی و شوق نیز همراه مان بود.

حیف که این عکس کمی تار شد...

بعد از ورود به سالن همایش ها، با این صحنه مواجه شدیم که برنامه های کنفرانس ها و کلاس های آموزشی بدین صورت برای دوباره اطلاع رسانی نصب شده بودند و چیز دیگری که انتظارش را داشتیم و دوست داشتیم خیلی پرسرعت و قوی باشد، اینترنت یا همان وای فای رایگان بود که لوگوی وای فای و عبارت Free را می بینید که در عکس افتاده اند. خوشبختانه کیفیت سرویس اینترنت رایگان رویداد قابل قبول بود و نوسان سرعت و قطع و وصل شدن اش در حدی نبود که نشود با آن کاری انجام داد؛ البته اوایل ورود شرکت کنندگان، وضعیت اینترنت کمی تابه سامان بود که به مرور زمان بهتر و پایدارتر شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اینجا سالن اصلی و سالن رفت و آمد بود و زمان گرفتن این عکس نیز صبح گاه است و شرکت کنندگان در حال میل کردن صبحانه. بعد از گذشتن از راهرو و کمی پایین رفتن از چند پله، به سالن اصلی می رسیدیم و در ادامه بیشتر از این سالن تصویر خواهیم داشت، اما همان طور که می بینید در زمان وعده های صبحانه، ناهار و عصرانه که توسط کادر حاضر در سالن اصلی و دیگر سالن ها سرو می شد، حضور ۲۴۰۰ نفری شرکت کنندگان به وضوح نمایان می شد. علاوه بر سه وعده ی بالا، میان وعده ها نوشیدنی های چون شربت و قهوه نیز در دسترس بود و از این حیث هیچ کمبودی احساس نمی شد. به اکثر شرکت کنندگان ها کیفی داده می شد که لوگوی رویداد روی آن مشهود بود و در این کیف دفترچه یادداشت، کتاب راهنما، خودکار و دیگر ملزومات قرار داشت. ما تا به سالن اصلی رسیدیم، متوجه فضا و جو حاکم شدیم که بویی از رویدادهای سال های قبل نبرده بود و کاملاً نو و پویا بود. جالب است بدانید که در روز دوم، شرکت کنندگان خارجی که اکثراً دلوهرهای بین المللی بخش جوایز بازی سازی رویداد و مدرسان و سخن ران ها بودند، مانند خودمان در سالن ها و غرفه ها شروع به گردش کردند و به راحتی با همه صحبت می کردند، گپ می زدند و لذت می بردند؛ جو حاکم بر رویداد و چهره های بانشاط شرکت کنندگان همگی نشان دهنده ی تحقق آن رویا بودند که به نوعی تازه متولد شده و برای رشد و بزرگ شدن نیاز به زمان بیشتری دارد.

از چپ به راست: علی فتح آبادی، نوید غلامی (عضو جدید تیم)، علی فخار، اشکان فرمان زاده و سینا کیارستمی (سلفی گیر این عکس)؛ چیزی که این عکس را خاص می کند، برعکس بودن لوگوها و در کل تصاویر پس زمینه غیر از افراد است که از قابلیت های موبایل علی فتح آبادی است که خودش هم نمی داند چرا این طور است! ناگفته نماند که بسیاری از عکس های باکیفیتی در ادامه خواهیم دید، دست پخت علی فتح آبادی هستند که با دوربین عکاسی اش گرفت.

اما غرفه ی دنیای بازی (D۳۹) و دیگر غرفه های سالن D که بیشتر شامل رسانه های بازی های ویدیویی می شدند، خوشبختانه غرفه ی ما یکی از غرفه های پربازدید بود. غرفه ها همگی با همین شکل و شمایل که می بینید و در همین اندازه کنار یکدیگر قرار داشتند. روز دوم بازدید از غرفه های رسانه و در کل سالن D بیشتر از روز اول شده بود و در کل وضعیت بازدید از غرفه ها خوب بود و مشتاقان زیادی را ملاقات کردیم. نوید غلامی نیز یکی از بازدیدکننده ها بود که علاقه ی بسیار زیادی به دنیای بازی و تشریه ها داشت و پس از صحبت های فراوان و آشنایی و همراهی بیشتر، نوید به عضویت تیم درآمد و چیزی نمانده تا با اولین کار او در چند روز آینده غافل گیرتان کنیم. اشکان فرمان زاده نیز دو ماهی است که به عضویت تیم درآمد و مدیریت شبکه های اجتماعی دنیای بازی مخصوصاً کانال تلگرام به عهده ی اوست. خیلی خب، از معرفی ها که بگذریم می رسم به اولین کنفرانسی که شرکت کردیم.

اولین کنفرانس روز اول مان، کنفرانس آقای Wolfgang Walk بود. ایشان یکی از همان کسانی بودند که از گردش و حضورشان در رویداد لذت تمام بردند. گزارش کنفرانس آقای «واک» را می توانید این جا مطالعه کنید. باتوجه به اینکه در کل چهار نفر بودیم که می توانستیم در کنفرانس ها شرکت کنیم و گزارش تهیه کنیم یا با شرکت ها و ناشران مصاحبه کنیم، کارمان برای پوشش تمام و کمال رویداد و اتفاقات آن خیلی سخت بود و برنامه ی کنفرانس ها نیز خیلی فشرده بود. طوری که در هر یک ساعت الی یک ساعت و نیم، حداقل ۴ کنفرانس به صورت هم زمان در موضوعات هنر یا Art، طراحی یا Design، تولید یا Production، تکنولوژی یا Tech و کسب و کار یا Business برگزار می شد و خود ما نیز در ابتدا واقعا گیج بودیم و نمی دانستیم چه کار و چه طور تقسیم کار! این مهم که از شلوغی ابتدایی نیز مشخص بود، تقریباً همه ی شرکت کنندگان را درگیر خودش کرده بود که در روز دوم بسیار کمتر شد. چیزی که هیچ وقت از صحبت های آقای واک در کنفرانس اش یادم نمی رود این بود که ایشان معتقد هستند، زمانی یک بازی خوب از آب درمی آید که شما بازی، دنیای آن و گیم پلی اش را مانند دشمن اصلی شخصیت اصلی خود طراحی کنید. اگر خود بازی دشمن شخصیت اصلی آن باشد، آن موقع است که گیمر واقعا درگیر بازی می شود و تلاش می کند به طریقی آن را فتح کند یا شکست اش دهد.

از چپ به راست: مهرداد آشتیانی (دبیر رویداد)، Pierre Carde (مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن) و حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای)؛ سه نفری که یادآور می شوند چه قدر برای برگزاری این رویداد عرق ریخته شده است. ساعت ۱۰:۴۰ روز اول بود که نشست خبری رویداد برگزار شد و جمع رسانه و دوربین ها در نشست حضور پیدا کردند. نکات بسیار جالبی در این نشست گفته شد که بسیار امیدوارکننده بودند و همه ی آن نکات و اخبار را در دنیای بازی پوشش دادیم که می توانید با جستجوی عبارت «TGC ۲۰۱۷» در سایت و کانال تلگرام دنیای بازی، تمامی آنها را مطالعه کنید. اما از آنجاکه در این نشست حاضر بودم، نکاتی که یادداشت کردم و می توانند خلاصه ای از اخبار مذکور باشند موارد زیر هستند:

یک و نیم سال پیش برای برگزاری TGC تصمیم گیری شد

هیچ کدام از شرکت کنندگان خارجی با اجبار گیم کانکشن در رویداد حاضر نشده اند

قرارداد بنیاد و گیم کانکشن به صورت سالتانه تمدید می شود مگر یک سال، یکی از طرفین دیگر علاقه ای به ادامه کار نداشته باشد

TGC سال آینده با عنوان «هفته ی بازی» برگزار خواهد شد که شامل فستیوال، نمایشگاه برای بازدید عموم، مسابقات esports و ...

پذیرایی کامل از بازدیدکنندگان

همان طور که پیش تر نیز گفته شد، از نظر پذیرایی هیچ کمبودی وجود نداشت و شرکت کنندگان خارجی نیز روز اول چلوکباب و جوجه کباب نوش جان کردند که حسابی هم راضی بودند! بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گیم کانکشن و تمامی اسپانسرها و دست اندرکاران از نظر هزینه و بودجه واقعا کم نگذاشتند و تقریباً هیچ کمبودی در رویداد حس نمی شد. در روز اول، بعد از ناهار نظم بیشتری به کارها و برنامه ها داده شد و این امر باعث شد ما نیز بتوانیم راحت تر تقسیم کار کنیم؛ البته، ناگفته نماند که لغو شدن چند کنفرانس نیز باعث شد برنامه یمان از آن فشرده گی اولیه دریابید اما کنفرانس های خوبی لغو شدند.

اولین پنل تخصصی رویداد

اولین پنل رویداد که در Main Hall برگزار شد (پنل ها و اختتامیه ی رویداد در همین سالن برگزار شدند) با موضوع جذب مخاطب و بازاریابی به عنوان چالش های یک ناشر بازی در دو ساعت کار خود را پایان داد. هر پنل در رویداد (در کل سه پنل برگزار شد) دارای یک مدیر و سه تا چهار عضو بود که موضوعات بحث مطرح می شد و اعضا طبق آن پیش می رفتند که گاهی بحث اعضا با یکدیگر حالت مناظره می گرفت. بحث های انتقادی و نقدهای وارد بر اطلاع رسانی درباره ی پنل ها و دیگر موارد کل رویداد TGC ۲۰۱۷ را به نقد آن و پرونده ی آن که به زودی منتشر خواهند شد موکول می کنیم.

اولین مصاحبه ای که انجام دادیم با THQ Nordic بود.

مصاحبه ی دنیای بازی با مدیر نشر، Jan Binsmaier، این شرکت نامی را می توانید با جستجوی عبارت «TGC ۲۰۱۷» در سایت پیدا کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و مطالعه کنید. چیزی که درباره THQ Nordic جالب بود، معرفی و نمایش تریلر بازی های جدیدش بود که بیشتر آنها برای اولین بار نمایش داده می شدند و نام های جدیدی برای ما و دیگر بازدیدکنندگان بودند. در ضمن، ما با ایشان درباره ۳ Darksiders نیز صحبت کردیم ولی اصلاً تم پس ندادند و هیچ اطلاعاتی با ما به اشتراک نگذاشتند. ما به اکثر غرفه ها سر زدیم و با کسانی که می توانستیم صحبتی کنیم نیز صحبت کردیم و شما می توانید با جستجوی عبارت مذکور تمامی مطالب مربوط به رویداد را مطالعه کنید.

غرفه ی ساسونگ در میان تمامی غرفه ها بیشتر جلب توجه می کرد. ساسونگ با دستگاه واقعیت مجازی جدید خود به TGC آمده بود و به علاوه، ماینورهای گیمینگ جدید خود را نیز با خودش آورده بود که چند عدد از آنها را به برندگان Development Awards تقدیم کرد که در ادامه تصاویر آنها را نیز خواهیم دید. غرفه ی ساسونگ در سالن A به خاطر وجود دستگاهی که در تصویر می بینید هیچ وقت بدون رفت و آمد نبود و همیشه صفی چه بلند و چه کوتاه جلوی غرفه اش تشکیل شده بود برای تجربه ی این نوع از واقعیت مجازی.

دکتر امیری صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی وزیر ارتباطات، دکتر واعظی، و وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، دکتر امیری صالحی، روز دوم از TGC بازدید کردند و به غرفه های رسانه های داخلی هم سری زدند. متأسفانه تا آمدم با دکتر واعظی صحبت کنم، خبرنگارها و هر کسی که منتظر فرصتی بود جلویم ظاهر شدند! انگار همه منتظر بودند تا ایشان به غرفه ی دی بازی برسند و یک دفعه هجوم ببرند به سمت شان! اما گذشته از آن موضوع، توانستم چند کلامی با دکتر امیری صالحی صحبت کنم و درباره ی دنیای بازی و تاریخچه اش و درخواست های متعدد برای بازگشت نشریه، گفت و گویی با ایشان و آقای کریمی قدوسی داشته باشم.

حلقه ی علاقه مندان و تشنگان به دور آقای «موسکات» برای یادگیری بیشتر و گرفتن راه ارتباطی. «لوک موسکات» سازنده ی استرالیایی که اخیراً استودیوی خودشان را تأسیس کرده و اولین بازی شان را منتشر، کنفرانسی درباره ی ساخت بازی چندتفره برای پلتفرم موبایل داشتند و حول این موضوع صحبت می کردند که برای ساخت یک بازی نه چندان پیچیده و ساده، چه سختی هایی کشیدند و اینکه ارزش اش را داشته است. ایشان خیلی صمیمی صحبت می کردند و سعی می کردند هنگام صحبت مخاطب خود را نخواستند و بلکه از خواب نیز بیدار کنند! برای همین بود که این قدر به دل همه نشستند و در آخر هم گفتند که من در خدمت شما هستم برای پاسخ به سوالات تان و مشاوره ی شما. جالب است بدانید این حلقه باز هم چند بار دیگر شکل گرفت!

عکاس: متین ایزدی؛ حضور قلمانی چون متین ایزدی، محمد طالبیان، کسری کریمی طار و دیگر عزیزانی که بیشتر ما با قلم آنها خاطره داریم نیز در این رویداد برای خود جایگاه خاصی داشت و به شخصه امینوارم روزی تمام کسانی که عاشق این بازی های ویدیویی هستند و عاشق نوشتن برای آن، به این عرصه بازگردند و دوباره بنویسند و دیگر با هیچ دلیلی کنار نکشند.

این جا بود که اختتامیه در شرف برگزاری بود و چند دقیقه بعد دیگر جایی خالی نمانده بود. می رسم به اختتامیه ای که کمی پیش از موعد برگزار شد. اگر دلیل اختتامیه زودرس را خستگی یا عواملی چون جابه جایی مسافران خارجی و حتی داخلی در نظر بگیریم، این تصمیم کاملاً منطقی به نظر می رسد. اما گذشته از این ها، اختتامیه و ویدیوهای ترتیب داده شده برای نمایش بازی ها باز هم فرای تصورات ظاهر شدند و باز هم بیشتر به من یک نفر ثابت شد هیچ چیز در هیچ کجا غیرممکن نیست و فقط عزم راسخ می خواهد و کسانی که می توانند با قدرت و بدون ترس رو به جلو قدم بردارند. اهدای جوایز ارزنده (نماد، چک های ۲۵ تا ۵۰ میلیون تومانی، ماینورهای جدید ساسونگ و دیگر جوایز) همگی دست به دست هم دادند تا باز هم ثابت کنند اسامال و رویداد ۲۰۱۷ TGC با سال های قبل فرق می کند، و از این بعد نیز بسیار فرق خواهد کرد. داوران بین المللی روی سن می آمدند و مانند مراسم اسکار و دیگر مراسم های این چنینی مرسوم اسم برنده ها را می خواندند.

هر شاخه دو برنده داشت که یکی برنده ی اصلی و دیگری با عنوان «رانرآپ» (RunnerUp) برنده ی دوم یا به قولی رتبه ی دوم آن شاخه را داشت که اثر مورد نظر پتانسیل خوبی داشته ولی رقیبی سرتر نیز داشته است. به رانرآپ ها دستگاه قهوه ساز و نماد جایزه داده می شد (قهوه ساز پاداشی نمادین برای فعالان صنعت بازی) و به برنده ها نیز فرصتی داده می شد تا اگر مایل بودند صحبتی کوتاه روی سن داشته باشند. دو بازی تحسین شده ی Development Awards این TGC «بدو، دهقان بدو» (Run Dehghan Run) و «انگاره» بودند که از طریق این لینک می توانید لیست کامل برنده ها و دیگر جزئیات را مطالعه کنید.

همه ی رویداد یک طرف و سخن رانی ایشان یک طرف! آقای Carde روی سن آمد و با همان خوش مشربی خاص خودشان شروع صحبت کردن به زبان فارسی کردند و تا آخر صحبت شان نیز «خیلی ممنون» را به جای Thank You استفاده کردند که واقعا عالی بود. ایشان با گفتن «خیلی ممنون» از تمام دست اندر کاران تشکر می کردند و از همه ی شرکت کنندگان نیز به دلیل اینکه آمدند و باعث برگزاری این رویداد باشکوه شدند نیز تشکر کردند.

علی فخار، مدیر روابط عمومی و مارکتینگ رویداد ۲۰۱۷ TGC در تکاپوی برگزاری اختتامیه، اگر به خودم جرات می دهم که بگویم تیزرها، پرزنتیشن ها و ویدیوهای مراسم اختتامیه در حد استانداردهای جهانی رویدادهایی چون E3 بودند، باید بگویم واقعا به این مهم باور دارم. کیفیت برگزاری اختتامیه به خودی خود چندین نمره به نمره ی کل ۲۰۱۷ TGC می افزاید! حضور یک مجری که با بازی و گیمرها آشنایی دارد و به زبان انگلیسی نیز مسلط است و می تواند به خوبی اجرا کند، آمد و رفت منظم سخن ران ها و اسپانسرها و اهدای جوایز همگی برای اثبات ادعای اولیه ی من کافی هستند. البته، ناگفته نماند که این قسمت از رویداد بی نقص نبوده و زمانی که نماینده ی ایرانسل روی سن آمد و شروع به صحبت کرد مشکلاتی در نمایش اسلایدها پیش آمد که برای مدت تقریباً طولانی میان یک سخن ران، همه به یکدیگر نگاه می کردند و نماینده ایرانسل نیز مجبور بود برای جلب توجه و گذران زمان از موقعیت ها استفاده کند و شوخی هایی بکند تا اوضاع عادی بشود. مطمئناً برای اولین رویداد در کشورمان و ترتیب دهی چنین اختتامیه ای، رخ داد این وقایع طبیعی است و کاملاً می توان آنها را نادیده گرفت.

تخلیه و خداحافظی! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این عکس را قبل از رفتن به اختتامیه گرفتم و به عنوان حسن ختام البته قبل از اختتامیه در گالری تصاویر ذخیره کردم. به هیچ وجه نمی گویم TGC ۲۰۱۷ بی نقص بوده، اما چنین اتفاق و رویدادی در صنعت بازی کشورمان واقعا شگفت انگیز است و ما همه ی فعالان و دوست داران بازی های ویدیویی، نباید منفی بافی کنیم و مته به خش خاش بگذاریم و بگوییم ۲۰۰۰ نفر کم بود، دو روز آن هم زمانی که کنکور داشتیم اصلا مناسب نبود و صنعت بازی ایران به هیچ جا نمی رسد! درست است یا هم زمانی رویداد با کنکور من هم خیلی موافق نبودم و نیستیم، ولی بیایید حین اینکه واقع بین هستیم و نکات منفی را می بینیم و نقد می کنیم، نکات مثبتی که امسال بی نهایت بیشتر از منفی ها بودند را نیز ببینیم و قدردان باشیم! تخریب نکنیم و دست های کوچک صنعت بازی جوان کشورمان را بگیریم و در قدم برداشتن اش کمک کنیم. این تصاویر و این متن طولانی که خسته تان کرده، صرفا یک گزارش تصویری بود از بزرگ ترین و مهم ترین رویداد صنعت بازی سازی منطقه و خاورمیانه که در ادامه نیز شما را به مشاهده ی باقی مانده ی تصاویر دعوت می کنم:

نفر سوم از سمت راست، اسماعیل کاظمی است و بقیه را نیز می شناسید!

غرفه ی بازی نما تصویری از کنفرانس مدیر شعبه ی ترکیه شرکت Netmarble که از درآمد های میلیونی روزانه شان می گفت و ما نیز تصویر مردعنکبوتی از بازی Marvel Future Fight را توانستیم در عکس ببیندازیم. غرفه های ردیف رسانه های داخلی.

این عکس اختصاصی ما نیست، اما دلچ نماید نگذارم اش. پایان اختتامیه و کم کم رفتن بازدیدکنندگان. تا چند ساعت پیش این راهرو ترافیک انسانی داشت!

۱: این بود دفترچه راهنمای TGC با شمایی شیک! اما ما یک ساعت قبل از اختتامیه نحوه ی استفاده ی درست از آن را متوجه شدیم که کلا این شکلی بوده...

(ادامه در تصویر روبه رو با شماره ی ۲) ۲: نه این شکلی...!

برندگان و آخرین عکس های TGC ۲۰۱۷ دوربین های پوشش خبری اختتامیه

مجری برنامه در سمت راست تصویر سازنده انگاره و جوایز دنباله دار

راهروی ورودی که در متن اشاره کردم این جا بود. فقط داریم شباهت شخصیت های موجود با کلون های خارجی را بررسی می کنیم! کلوزآپ میکروفون های رویداد

نمایی دیگر از سالن اصلی

گپ کوتاهی با Gamefounders داشتیم که از آمریکا آمده بودند ولی برای همکاری جدی نیامده بودند! مدیر آریو روی سن اختتامیه

یکی از کنفرانس های غیرحضوری از پیش ضبط شده با موضوع Depression یا افسردگی در بازی ها

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی سن اختتامیه تصویر گویای همه چیز است.



کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال، آذرماه برگزار میشود (۱۳۹۸-۹۶/۱۰/۲۵)

کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی پژوهش ها و معرفی افراد منتخب، آذرماه امسال برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: پرهوز مینایی - دبیر علمی کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال - با اشاره به ضرورت برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: تا به حال پژوهش ها و تحقیقات زیادی در بخش های علوم های انسانی، فنی و هنری بازی های رایانه ای به طور پراکنده انجام شده است؛ اما مرجعی که این تحقیقات را به طور تجمیع شده در خود گنجانده باشد، وجود ندارد که یکی از اهداف اصلی این کنفرانس تجمیع این تحقیقات و پژوهش هاست.

وی افزود: در این کنفرانس بنا بر آن است تا دانشجویان، اساتید و پژوهشگرانی که در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال کنند تا در زمان مقرری کمیته داوران این مقالات را بررسی کنند و برگزیده های آن ها را به تفکیک معرفی کنند.

مینایی ادامه داد: با برگزاری این کنفرانس مقالات و دستاوردهای پژوهشی میان دیگران به اشتراک گذاشته می شود و دیگر پژوهشگران می توانند از آن ها استفاده کنند که یکی از مزایای این کار جلوگیری از کارها و تحقیقات تکراری است و از سوی دیگر پژوهش ها می تواند دنباله دار باشد؛ یعنی فردی مقاله ای را به اتمام برساند و پس از مدتی فرد دیگری آن را ادامه دهد.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال می تواند هم برای بخش پژوهش و هم برای بخش صنعتی بازی هایی که عملاً توانسته اند در بازار خود را مطرح کنند راهگشای خوبی باشد و دستاوردهای مفیدی را برای صنعت گیم کشور به ارمغان بیاورد.

مینایی افزود: تحقیقات پایه اولیه فناوری است و پس از اینکه تحقیقات انجام شد، می توان از آن ها برای اجرایی شدن استفاده کرد. این کنفرانس هم به همین منظور شکل می گیرد و بخش های صنعتی گیم و بازی سازان کشور می توانند از دستاوردهای آن برای عملیاتی شدن و به ثمر نشاندن محصولات خود استفاده کنند. متأسفانه خلأ چنین کنفرانسی سال هاست که حس می شود و از زمانی که کشور وارد صنعت بازی سازی شده یعنی حدود ۱۰ سال، مرجعی برای تجمیع مقالات و پژوهش ها وجود نداشته است.

وی ادامه داد: البته چندی پیش دانشگاه اصفهان فعالیت هایی در این زمینه انجام داده، اما گستره تحقیقات آن محدود است و من فکر می کنم این کنفرانس و کنفرانس های شبیه به آن می تواند تأثیر مثبتی داشته باشد و تعدد برگزاری چنین کنفرانس هایی برای صنعت بازی ضروری است و برگزاری آنها چه در غالب هنری و چه در حالت تجاری سازی بازی ها، نقش موثری در روند پیشرفت بازی ها دارد و به نظر من هرچه چنین کنفرانس هایی در کشور برگزار شود؛ کم است و هیچ کدام جای دیگری را تنگ نمی کند.

برگزاری کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال؛ دوم آذرماه مینایی درباره زمان و نحوه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) گفت: شورای سیاست گذاری این کنفرانس حدود دو سال است فعال بوده و محورهای فعالیت کنفرانس توسط این شورا مشخص شده است. تا ابتدای شهریورماه مقالات ارسالی دریافت می شود و بعد از آن فرایند داوری آغاز می شود و در نهایت برگزیدگان مقالات روز دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت معرفی می شود.

وی درباره میزان استقبال از این کنفرانس گفت: بدون شک بحث اطلاع رسانی و تبلیغات تأثیر زیادی روی استقبال از کنفرانس دارد و رسانه ها و تبلیغات شهری می تواند در کیفیت برگزاری و میزان استقبال از کنفرانس بسیار تأثیرگذار باشد.

مینیایی در پایان اظهار کرد: جوایزی هم برای برگزیدگان در نظر گرفته شده است که البته هنوز مقدار آن از سوی شورای سیاست گذاری تعیین نشده است.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

برگزاری کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف بررسی و پژوهش



لزوم شفاف سازی قواعد فیلترینگ

معاون دادستان کل کشور و رئیس کارگروه فیلترینگ مدعی است ۱۰ها بار و برای برخی درخواست ها حتی تا ۴۰ بار، وزارت ارتباطات از اجرای قانون و دستور قوه قضاییه برای فیلتر کانال های تلگرامی تمرد کرده است.

علی اصلا ن شهلا

Alishahla13@

در مقابل وزیر ارتباطات می گوید فیلتر این کانال ها نظر خود معاون دادستان و درواقع درخواست شخصی وی محسوب می شده است نه نظر کارگروه و به همین دلیل وزارت ارتباطات به این درخواست های خارج از قواعد بی توجه بوده است. البته وزیر ارتباطات توضیح می دهد که اگر کارگروه رای به فیلتر این کانال ها بدهد، وزارت ارتباطات به آن تمکین خواهد کرد.

به نظر می رسد مهم ترین نکته در این ماجرا شفاف نبودن دستورالعمل، مصداقی ها و روش های تصمیم گیری درباره فیلتر یک کانال یا یک سایت است. برای نمونه یک بازی آنلاین خارجی با وجود داشتن مجوزها از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناگهان و بدون اخطار قبلی توسط کارگروه فیلتر می شود بی آنکه نظر تخصصی دستگاه مربوطه پرسیده شود.

بار دیگر تماس صوتی تلگرام ناگهان فیلتر می شود و جالب اینکه وزارت ارتباطات و اعضای کارگروه از این موضوع اظهار بی اطلاعی می کنند. بعد معلوم می شود قوه قضاییه مستقیماً به اپراتورها نامه زده که باید این تماس صوتی فیلتر شود.

در کنار این موارد بسیاری از سایت های کاربردی در کشور فیلتر هستند و نه قوه قضاییه علاقه و نه دولت عزمی برای رفع فیلتر آنها دارد، حتی اگر تعداد زیادی از مردم یا بزرگان کشور از آن سایت استفاده کنند.

به نظر می رسد زمان آن رسیده تا دستورالعمل شفاف تری برای فیلتر و البته رفع فیلتر سایت ها و شبکه های اجتماعی تدوین شود. دستورالعملی که نه تنها کار شفاف شده تا مثلاً ناگهان شاهد فیلتر کسب و کارهای قین تکی نباشیم، بلکه خواست و اراده مردم بیش از پیش در نظر گرفته شود.



جذب سربازان بازی ساز در مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش

مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش از سربازانی که توان و تخصص بازی سازی داشته باشند، بهره می گیرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - سروان حمید جندقی مسوول مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی گفت: پیدا کردن نیروی انسانی متخصص و کاربلد مهم ترین چالش پیش روی ما بود. ابتدا ما اقدام به شناسایی نیروهای متخصص از میان سربازان و نیروهای در اختیار خود کردیم. اما در حال حاضر این مرکز به شناسایی نیروها قبل از جذب آن ها می پردازد و با برنامه ریزی انجام شده افراد مستعد در زمینه های مختلف مورد نیاز از جمله برنامه نویسی، طراحی، آهنگ سازی و غیره به عنوان سرباز به این مرکز ملحق می شوند.

وی افزود: در حال حاضر یک تیم ۱۰ نفره داریم و هم زمان روی سه پروژه کار می کنیم. هر کدام از نیروها که خدمتشان تمام می شود، نفر بعدی را در همان تخصص جایگزین می کنیم. یعنی تیم امروز به شکلی بسته شده که مشخص است چند نفر باید در تیم باشد. تعداد بچه های فنی کار، برنامه نویسی، آرتیست، آهنگساز و طراح مشخص است و در صورت کسر هر جایگاه از خدمت، نفر بعدی با همان شرایط و تخصص به تیم اضافه می شود.

براساس این گزارش مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش تا کنون دو بازی به بازار عرضه کرده است. بازی «صاعقه» ساخته این مرکز که در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهر ماه ۹۵ عرضه شد، در نهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در چهار بخش اصلی به عنوان نامزد حضور داشت و در نهایت موفق به دریافت جایزه اول در بخش گیم پلی شد. این بازی همچنین در ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای بنیاد هم در بخش بهترین بازی اکشن سال به عنوان نامزد دریافت جایزه حضور داشت.

مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی چند سالی است که با اتکا بر نیروی جوان سربازی که در اختیار دارد، به تولید بازی های رایانه ای مشغول است. این مرکز که تاکنون بیشتر با بازی های «شکارچی» و «صاعقه» شناخته می شود، به دنبال گسترش برنامه های خود و ساخت بازی های بزرگ تر است. مرکز بازی سازی نیروی هوایی ارتش در تلاش است با گسترش تجهیزات و توانمندی های این مرکز به زودی بازی های بزرگ تر و شاید حتی شبیه سازهای حرفه ای را برای استفاده نیروهای مسلح تولید کند.



لزوم شفاف سازی قواعد فیلترینگ (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵-۰۶/۰۸)

علی اصلاهی - معاون دادستان کل کشور و رییس کارگروه فیلترینگ مدعی است ۱۰ها بار و برای برخی درخواست ها حتی تا ۴۰ بار، وزارت ارتباطات از اجرای قانون و دستور قوه قضاییه برای فیلتر کانال های تلگرامی تمرد کرده است.

در مقابل وزیر ارتباطات می گوید فیلتر این کانال ها نظر خود معاون دادستان و درواقع درخواست شخصی وی محسوب می شده است نه نظر کارگروه و به همین دلیل وزارت ارتباطات به این درخواست های خارج از قواعد بی توجه بوده است. البته وزیر ارتباطات توضیح می دهد که اگر کارگروه رای به فیلتر این کانال ها بدهد، وزارت ارتباطات به آن تمکین خواهد کرد.

به نظر می رسد مهم ترین نکته در این ماجرا شفاف نبودن دستورالعمل، مصداق ها و روش های تصمیم گیری درباره فیلتر یک کانال یا یک سایت است. برای نمونه یک بازی آنلاین خارجی با وجود داشتن مجوزها از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناگهان و بدون اخطار قبلی توسط کارگروه فیلتر می شود بی آنکه نظر تخصصی دستگاه مربوطه پرسیده شود.

بار دیگر تماس صوتی تلگرام ناگهان فیلتر می شود و جالب اینکه وزارت ارتباطات و اعضای کارگروه از این موضوع اظهار بی اطلاعی می کنند. بعد معلوم می شود قوه قضاییه مستقیماً به اپراتورها نامه زده که باید این تماس صوتی فیلتر شود.

در کنار این موارد بسیاری از سایت های کاربردی در کشور فیلتر هستند و نه قوه قضاییه علاقه و نه دولت عزمی برای رفع فیلتر آنها دارد، حتی اگر تعداد زیادی از مردم یا بزرگان کشور از آن سایت استفاده کنند.

به نظر می رسد زمان آن رسیده تا دستورالعمل شفاف تری برای فیلتر و البته رفع فیلتر سایت ها و شبکه های اجتماعی تدوین شود. دستورالعملی که نه تنها کار شفاف شده تا مثلاً ناگهان شاهد فیلتر کسب و کارهای فین تکی نباشیم، بلکه خواست و اراده مردم بیش از پیش در نظر گرفته شود.



بازی موبایلی «بدو دهقان، بدو» برگرفته از داستان دهقان فداکار منتشر شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵-۰۶/۰۸)

تهران - ایرنا - بازی موبایلی «بدو دهقان، بدو» بازگویی داستان ریزعلی، دهقان فداکار است که حالا در قالب یک بازی موبایلی در سبک «رانر» مجدداً عرضه شده است.

گزارش ایرنا به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی کننده باید دهقان فداکار را سوار بر الاغش از موانع رد کرده و همزمان شعله های پراکنده در مسیر را جمع آوری کند تا مشعل ریزعلی برای مدت بیشتری روشن بماند. امتیازی که بازی کننده کسب می کند با طول مسیری که توانسته مشعل را روشن نگه دارد رابطه مستقیم دارد. همچنین بسته مأموریت هایی وجود دارد که با انجام موفقیت آمیز هر کدام، بازی کننده امتیازی ویژه دریافت می کند تا مشعل برای مدت بیشتری روشن بماند. یک «درخت مهارت ها» هم برای این بازی طراحی شده است که با کسب امتیاز، بازی کننده می تواند مهارت های دهقان را ارتقا داده و با استفاده از آن ها در بازی پیشروی بیشتری داشته باشد.

بازی «بدو دهقان، بدو» نامزد دریافت جوایز متعددی از «ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران» بوده است که از میان «بهترین بازی ساده ی سال»، «بهترین موسیقی» و «بهترین دستاورد هنری دو بعدی» توانسته دیپلم افتخار برای «بهترین دستاورد هنری دو بعدی» را کسب کند. این بازی همچنین در بخش «جوایز توسعه دهندگان» همایش TGC ۲۰۱۷ توانست به عنوان «بهترین بازی موبایل» انتخاب شود و جایزه ۵۰ میلیون تومانی را از آن خود کند. هیئت داوران این مسابقه همچنین از این بازی در بخش «خلاقانه ترین بازی موبایل» نیز تقدیر کردند.

بازی موبایلی «بدو دهقان، بدو» روایتی متفاوت از یک داستان شناخته شده است که با گرافیکی جذاب و متفاوت و سبکی درگیرکننده به مخاطب عرضه شده و توانسته خود را به عنوان یک بازی موفق معرفی کند. این بازی هم اکنون از طریق مارکت کافه بازار عرضه شده و به رایگان قابل دریافت است.

فرهنگ ۰۰۱۰۸۵۵۰۰ ۱۸۲۲ دریافت کننده : ناهید پورمند ** انتشار: طاهره نبی الهی



لزوم شفاف سازی قواعد فیلترینگ (۱۳۹۵/۰۶/۰۶-۱۳۹۵/۰۶/۰۶)

ایتنا - به نظر می رسد زمان آن رسیده تا دستورالعمل شفاف تری برای فیلتر و البته رفع فیلتر سایت ها و شبکه های اجتماعی تدوین شود.

علی اصلاهی شهبلا - معاون دادستان کل کشور و رییس کارگروه فیلترینگ مدعی است ۱۰ها بار و برای برخی درخواست ها حتی تا ۴۰ بار، وزارت ارتباطات از اجرای قانون و دستور قوه قضاییه برای فیلتر کانال های تلگرامی تمرد کرده است.

در مقابل وزیر ارتباطات می گوید فیلتر این کانال ها نظر خود معاون دادستان و درواقع درخواست شخصی وی محسوب می شده است نه نظر کارگروه و به همین دلیل وزارت ارتباطات به این درخواست های خارج از قواعد بی توجه بوده است. البته وزیر ارتباطات توضیح می دهد که اگر کارگروه رای به فیلتر این کانال ها بدهد، وزارت ارتباطات به آن تمکین خواهد کرد.

به نظر می رسد مهم ترین نکته در این ماجرا شفاف نبودن دستورالعمل، مصداق ها و روش های تصمیم گیری درباره فیلتر یک کانال یا یک سایت است. برای نمونه یک بازی آنلاین خارجی با وجود داشتن مجوزها از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناگهان و بدون الخطا قبلی توسط کارگروه فیلتر می شود بی آنکه نظر تخصصی دستگاه مربوطه پرسیده شود.

بار دیگر تماس صوتی تلگرام ناگهان فیلتر می شود و جالب اینکه وزارت ارتباطات و اعضای کارگروه از این موضوع اظهار بی اطلاعی می کنند. بعد معلوم می شود قوه قضاییه مستقیماً به اپراتورها نامه زده که باید این تماس صوتی فیلتر شود.

در کنار این موارد بسیاری از سایت های کاربردی در کشور فیلتر هستند و نه قوه قضاییه علاقه و نه دولت عزمی برای رفع فیلتر آنها دارد، حتی اگر تعداد زیادی از مردم یا بزرگان کشور از آن سایت استفاده کنند.

به نظر می رسد زمان آن رسیده تا دستورالعمل شفاف تری برای فیلتر و البته رفع فیلتر سایت ها و شبکه های اجتماعی تدوین شود. دستورالعملی که نه تنها کار شفاف شده تا مثلاً ناگهان شاهد فیلتر کسب و کارهای فین تکی نباشیم، بلکه خواست و اراده مردم بیش از پیش در نظر گرفته شود (منبع: فناوران اطلاعات)

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

انعکاس اخبار برگزاری رویداد TGC

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

