

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

# فهرست



|    |                                                                                 |                               |
|----|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| ۲  | قرارداد یک شرکت آلمانی با قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس | باشگاه خبرنگاران              |
| ۲  | در گیمزکام آلمان مشخص شد                                                        | رسالت                         |
| ۲  | افتتاح نهمین نمایشگاه گیمزکام توسط آنگلا مرکل                                   | دشکار نور                     |
| ۳  | قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست                  | خبرگزاری پانا                 |
| ۴  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA |
| ۴  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | سپهر                          |
| ۵  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | پانتک پرتو                    |
| ۵  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | پنتک پرتو                     |
| ۶  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | خودرو پرتو                    |
| ۶  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | ارتباطات پرتو                 |
| ۷  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | اکو آنلاین                    |
| ۷  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | ایران اقتصادی                 |
| ۸  | آغاز نهمین نمایشگاه گیمزکام آلمان/بازی سازی ایران در ویتترین جهانی              | عزیز                          |
| ۸  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | کسب و کار                     |
| ۹  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | بازتاب                        |
| ۹  | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | اقتصاد گستران                 |
| ۱۰ | قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست                  | ایران دنیای                   |
| ۱۰ | انتشار بازی مزرعه شمالی در بازارهای بین المللی؛ انجام توافقات نهایی             | Techera                       |
| ۱۱ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی              | ICT                           |

|    |                                                                           |                                                  |
|----|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| ۱۱ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی        | عصر اقتصاد                                       |
| ۱۲ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی        | هموطن<br>hamwotansalam.com                       |
| ۱۲ | پارامترهای فرهنگی برای ساخت بازی های ملی تعیین می شوند                    | خبرگزاری قرآن<br>International Quran News Agency |
| ۱۳ | پارامترهای فرهنگی برای ساخت بازی های ملی تعیین می شود                     | خبرگزاری قرآن<br>International Quran News Agency |
| ۱۳ | افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای/ تلاش برای تمرکز تحقیقات          | مرکز خبرگزاری مهر                                |
| ۱۴ | افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای/ تلاش برای تمرکز تحقیقات          | مرکز خبرگزاری مهر                                |
| ۱۵ | افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای/ تلاش برای تمرکز تحقیقات          | بی بی سی                                         |
| ۱۶ | افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای/ تلاش برای تمرکز تحقیقات          | EC NEWS                                          |
| ۱۷ | دعوت از خانواده ها برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای تهران              | سخت افزار                                        |
| ۱۷ | قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست            | سخت افزار                                        |
| ۱۸ | افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای/ تلاش برای تمرکز تحقیقات          | دزیر                                             |
| ۱۹ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی        | باشگاه خبرنگاران                                 |
| ۱۹ | بازاریابی موفق شرکت های ایرانی در نمایشگاه گیمزکام آلمان                  | باشگاه خبرنگاران                                 |
| ۲۰ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی        | ایمکس نیوز<br>www.maxnews.ir                     |
| ۲۰ | اخبار                                                                     | اخبار<br>www.1380.ir                             |
| ۲۲ | بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمزکام آلمان به دنبال چه هستند؟            | مرکز خبرگزاری مهر                                |
| ۲۳ | بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمزکام آلمان به دنبال چه هستند؟            | مرکز خبرگزاری مهر                                |
| ۲۴ | بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمزکام آلمان به دنبال چه هستند؟            | بی بی سی                                         |
| ۲۵ | خانواده ها برای تماشای لیگ بازی های رایانه ای، به مجموعه برج میلاد بیایند | قوانینوز                                         |
| ۲۵ | به دنبال تقویت زنجیره و ظرفیت تبلیغات در حوزه بازی هستیم                  | قوانینوز                                         |
| ۲۵ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی        | قوانینوز                                         |

|    |                                                                     |                                                   |
|----|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| ۲۶ | قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست      | قوانینوز                                          |
| ۲۶ | آغاز نهمین نمایشگاه گیمزکام آلمان/بازی سازی ایران در ویتترین جهانی  | قوانینوز                                          |
| ۲۷ | پارامترهای فرهنگی برای ساخت بازی های ملی تعیین می شود               | خبرگزاری قرآنی<br>International Quran News Agency |
| ۲۷ | بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمزکام آلمان به دنبال چه هستند؟      | ECONews                                           |
| ۲۸ | انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی                           | جلبوی<br>انجمن رسانه های روز موزیک                |
| ۲۹ | انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی  | بانکی<br>Banki.ir                                 |
| ۲۹ | بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمزکام آلمان         | مرکز خبرگزاری مهر                                 |
| ۳۰ | ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند           | مرکز خبرگزاری مهر                                 |
| ۳۰ | بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمزکام آلمان         | بی.بک                                             |
| ۳۱ | بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمزکام آلمان         | دانشجو                                            |
| ۳۲ | دو نماینده مجلس از نمایشگاه گیمزکام آلمان بازدید کردند              | تست                                               |
| ۳۲ | بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمزکام آلمان         | ECONews                                           |
| ۳۳ | ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند           | ECONews                                           |
| ۳۳ | افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای/ تلاش برای تمرکز تحقیقات    | عزت                                               |
| ۳۴ | جای پای بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمزکام                  | قوانینوز                                          |
| ۳۵ | خلافای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود | قوانینوز                                          |
| ۳۵ | دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمزکام آلمان بازدید کردند | قوانینوز                                          |
| ۳۵ | ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند           | پاگل                                              |
| ۳۶ | بازدید یک روحانی از گیمزکام + عکس                                   | کسترتش                                            |
| ۳۶ | خلافای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود | ایفام اکونومیست                                   |
| ۳۷ | ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند           | ایفام اکونومیست                                   |



تعداد محتوا : ۶۲



روزنامه

۴

پایگاه خبری

۴۴

خبرگزاری

۱۴





## درنمایشگاه گیمز کام آلمان انجام شد؛ قرارداد یک شرکت آلمانی با قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس (۱۳۹۵/۱۲/۲۴-۱۳۹۶/۰۱/۰۲)

یک شرکت آلمانی با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته فیفا قرارداد همکاری امضا کرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ یک شرکت آلمانی که در زمینه مدیریت بازیکنان حرفه ای بازی در ورزش های الکترونیک فعالیت می کند با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته فیفا قرارداد همکاری امضا کرد.

مسعود وظیفه دوست مدیر برنامه های نوید برهانی گفت: ما شرکتی در آلمان هستیم که در حوزه ورزش های الکترونیکی فعالیت داریم و چند بازیکن بزرگ دنیا در رشته فیفا را مدیریت می کنیم.

وی افزود: یکی از این بازیکنان نوید برهانی بهترین بازیکن ایران و قهرمان رشته فیفا در مسابقات ESWC در سال ۲۰۱۴ است. نوید برهانی در سال های گذشته نیز قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای ایران شده بود.

وظیفه دوست گفت: ما به عنوان مدیر برنامه های برهانی، وظیفه انعقاد قرارداد او با تیم های مختلف، حضور او در تورنمنت های بزرگ بازی های کامپیوتری و یافتن اسپانسر را برعهده داریم. همچنین از آنجا که فعلا در برخی مسابقات جهانی امکان حضور بازیکنی از ایران وجود ندارد، در حال مذاکره با تیمی از ازبکستان هستیم تا برهانی از این طریق در مسابقات حضور یابد.

وی گفت: متأسفانه وقتی نام ایران شنیده می شود، مسائل سیاسی جلو چشم می آید در حالی که واقعا مسائل سیاسی ربطی به بازی های رایانه ای ندارند. به نظرم بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری Tehran Game Convention قدم بزرگی در راه تعامل با صنعت بازی های رایانه ای در جهان برداشت و امیدوارم ۱۸ TGC۲۰۱۸ از دوره پیش هم موفق تر باشد.

براساس این گزارش، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران برای انتخاب نمایندگان ایران جهت شرکت در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC (در صورت اختصاص سهمیه) از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار می شود.

این بازی ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و شرکت مکب به عنوان نماینده رسمی ESWC برپا می شود و فرصت ثبت نام در آن تا پنجم شهریور تعیین شده است. علاقه مندان برای حضور در این رقابت ها و کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت مسابقات به نشانی cgame.ir مراجعه کنند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## رسالت

### در گیمز کام آلمان مشخص شد

قهرمان ایرانی مسابقات جهانی «ای اس دابلیو سی» با یک شرکت آلمانی قرارداد پشتیبان شرکت آلمانی که در زمینه مدیریت بازیکنان حرفه ای بازی در ورزش های الکترونیک فعالیت می کند با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس «ای اس دابلیو سی» در رشته فیفا قرارداد همکاری امضا کرده. گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسعود وظیفه دوست مدیر برنامه های نوید برهانی گفت: ما شرکتی در آلمان داریم که در حوزه ورزش های الکترونیکی فعالیت داریم و چند بازیکن بزرگ دنیا در رشته فیفا را مدیریت می کنیم.



## اخبار

### افتتاح نهمین نمایشگاه گیمز کام توسط آنگلا مرکل

نهمین نمایشگاه گیمز کام توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان روز گذشته افتتاح شد و غرفه ایران نیز با حضور ۹ شرکت بازی سازی میزبان بازدیدکنندگان عمومی و تجاری است.

به گزارش افکارنیوز، این نمایشگاه در حالی آغاز به کار کرده است که شرکت های راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آنو، پاییزان، تب سل، گربه های تبتل و آرنا شرکت های ایرانی هستند که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه حضور یافته اند و جدیدترین محصولات خود را در معرض نمایش گذاشته اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بخش مرکزی و اصلی غرفه ایران به رویداد ۲۰۱۸ TGC اختصاص یافته است. دوره نخست این رویداد در تیر ماه سال جاری با حضور بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده برگزار شد و تمام شرکت کنندگان بین المللی به تحسین این رویداد پرداختند.

به دنبال معرفی صنعت گیم ایران در جهان هستیم فرزاد فتحی، قائم مقام اجرایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور دارد در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: این بنیاد چندین هدف را از حضور در این نمایشگاه دنبال می کند. هدف اصلی معرفی صنعت بازی سازی کشور و تلاش برای جذب سرمایه گذاری و همچنین نمایشگاه و همایش بازی های رایانه ای تهران (TGC) به سایر شرکت های مرتبط در دنیا است تا سال آینده این رویداد را با حضور حداکثری برگزار کنیم. فتحی ادامه داد: از آنجایی که اقتصاد مقاومتی و همچنین تولید و اشتغال مورد تاکید دولت و نظام است، همانند سال های گذشته نیز از بازی سازان ایرانی حمایت کرده ایم تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و با برقراری ارتباطات بین المللی جهت نشر آثار خود به بازار بین الملل و در نهایت توسعه صنعت و تکنولوژی بازی در کشور اقدام کنند.

ملاقات دوباره با مهمانان تی جی سی در آلمان مهرداد آشتیانی مشاور امور بین الملل و مدیر پروژه نمایشگاه تی جی سی هم درباره حضور در این رویداد به خبرنگار مهر گفت: روز گذشته چهره های آشنای بسیار زیادی را دیدیم که به غرفه ایران سر زدند. آن ها سخنرانان یا ناشرانی بودند که به نمایشگاه تی جی سی آمده بودند. وی افزود: از طرف دیگر شرکت کننده های تجاری بسیار زیادی به غرفه ایران سر زدند و می گفتند که تعریف تی جی سی را شنیده اند و به دنبال کسب اطلاعات بیش تر بودند تا برای شرکت در رویداد تی جی سی سال آینده برنامه ریزی کنند. همچنین برخی رویدادهای مطرح آسیایی همچون GStar کره جنوبی به همکاری دو رویداد با یک دیگر تمایل نشان دادند. مهرداد آشتیانی اضافه کرد: امیدواریم با توجه به برگزاری موفقیت آمیز نخستین دوره تی جی سی، رویداد سال آینده را بزرگ تر و با حضور شرکت های بین المللی بیش تری برگزار کنیم.

غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کام در سالن ۳.۲ قرار دارد و در این سالن کشورهایی همچون کانادا، چین، کره جنوبی، فنلاند، آفریقای جنوبی و... حضور دارند و به معرفی رویداد و صنعت بازی کشور خود می پردازند. این نمایشگاه که بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در اروپاست تا روز جمعه سوم شهریور ماه ادامه خواهد داشت.



## در گیمز کام آلمان مشخص شد قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست

(۱۳۹۵/۰۶/۰۴ تا ۱۳۹۵/۰۶/۰۹)

یک شرکت آلمانی که در زمینه مدیریت بازیکنان حرفه ای بازی در ورزش های الکترونیک فعالیت می کند با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته فیفا قرارداد همکاری امضا کرد.

به گزارش پانا، مسعود وظیفه دوست مدیر برنامه های نوید برهانی گفت: ما شرکتی در آلمان هستیم که در حوزه ورزش های الکترونیکی فعالیت داریم و چند بازیکن بزرگ دنیا در رشته فیفا را مدیریت می کنیم.

وی افزود: یکی از این بازیکنان نوید برهانی بهترین بازیکن ایران و قهرمان رشته فیفا در مسابقات ESWC در سال ۲۰۱۴ است. نوید برهانی در سال های گذشته نیز قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای ایران شده بود.

وظیفه دوست گفت: ما به عنوان مدیر برنامه های برهانی، وظیفه انعقاد قرارداد او با تیم های مختلف، حضور او در تورنمنت های بزرگ بازی های کامپیوتری و یافتن اسپانسر را برعهده داریم. همچنین از آنجا که فعلا در برخی مسابقات جهانی امکان حضور بازیکنی از ایران وجود ندارد در حال مذاکره با تیمی از ازبکستان هستیم تا برهانی از این طریق در مسابقات حضور یابد.

وی گفت: متأسفانه وقتی نام ایران شنیده می شود، مسائل سیاسی جلو چشم می آید در حالی که واقعا مسائل سیاسی ربطی به بازی های رایانه ای ندارند. به نظرم بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری Tehran Game Convention قدم بزرگی در راه تعامل با صنعت بازی های رایانه ای در جهان برداشت و امیدوارم ۲۰۱۸ TGC از دوره پیش هم موفق تر باشد.

براساس این گزارش، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران برای انتخاب نمایندگان ایران جهت شرکت در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC (در صورت اختصاص سهمیه) از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار می شود.

این بازی ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و شرکت مکب به عنوان نماینده رسمی ESWC برپا می شود و فرصت ثبت نام در آن تا پنجم شهریور تعیین شده است. علاقه مندان برای حضور در این رقابت ها و کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت مسابقات به نشانی cgame.ir مراجعه کنند.

**در گیمز کام آلمان نهایی شد انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶/۰۶/۰۴-۱۳۹۶/۰۶/۰۴)**

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی اسمال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام اسمال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافق دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، بهمن دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پائوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

**انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶/۰۶/۰۴-۱۳۹۶/۰۶/۰۴)**

رکنا: مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

رکنا اقتصادی: فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی اسمال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام اسمال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافق دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار Store روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

بهمن دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پائوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند. برای ورود به کانال تلگرام ما کلیک کنید.





## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶-۹۵/۹/۲۱)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شیبه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شیبه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پانویین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶-۹۵/۹/۲۱)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شیبه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شیبه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پانویین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی اسمال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام اسمال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافق دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پانویین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

منبع : خبرگزاری ایسنا



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی اسمال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام اسمال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافق دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پانویین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

انتهای پیام

منبع : خبرگزاری ایسنا

## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پائوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا

## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش آلمان اقتصادی، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پائوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

انتهای پیام

منبع: ایسنا



## آغاز نهمین نمایشگاه گیمز کام آلمان/ بازی سازی ایران در ویتترین جهانی (۱۳۸۶-۸۷/۸۸-۸۹)

نهمین نمایشگاه گیمز کام توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان روز گذشته افتتاح شد و غرفه ایران نیز با حضور ۹ شرکت بازی سازی میزبان بازدیدکنندگان عمومی و تجاری است.

به گزارش عرش نیوز به نقل از مهر، این نمایشگاه در حالی آغاز به کار کرده است که شرکت های راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گریه های تنیل و آرنا شرکت های ایرانی هستند که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه حضور یافته اند و جدیدترین محصولات خود را در معرض نمایش گذاشته اند.

بخش مرکزی و اصلی غرفه ایران به رویداد ۲۰۱۸ TGC اختصاص یافته است. دوره نخست این رویداد در تیر ماه سال جاری با حضور بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده برگزار شد و تمام شرکت کنندگان بین المللی به تحسین این رویداد پرداختند.

به دنبال معرفی صنعت گیم ایران در جهان هستیم

فرزاد فتحی، قائم مقام اجرایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور دارد در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: این بنیاد چندین هدف را از حضور در این نمایشگاه دنبال می کند. هدف اصلی معرفی صنعت بازی سازی کشور و تلاش برای جذب سرمایه گذاری و همچنین نمایشگاه و همایش بازی های رایانه ای تهران (TGC) به سایر شرکت های مرتبط در دنیا است تا سال آینده این رویداد را با حضور حداکثری برگزار کنیم.

فتحی ادامه داد: از آنجایی که اقتصاد مقاومتی و همچنین تولید و اشتغال مورد تاکید دولت و نظام است، همانند سال های گذشته نیز از بازی سازان ایرانی حمایت کرده ایم تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و با برقراری ارتباطات بین المللی جهت نشر آثار خود به بازار بین الملل و در نهایت توسعه صنعت و تکنولوژی بازی در کشور اقدام کنند.

ملاقات دوباره با مهمانان تی جی سی در آلمان

مهرداد آشتیانی مشاور امور بین الملل و مدیر پروژه نمایشگاه تی جی سی هم درباره حضور در این رویداد به خبرنگار مهر گفت: روز گذشته چهره های آشنای بسیار زیادی را دیدیم که به غرفه ایران سر زدند. آن ها سخنرانان یا ناشرانی بودند که به نمایشگاه تی جی سی آمده بودند.

وی افزود: از طرف دیگر شرکت کننده های تجاری بسیار زیادی به غرفه ایران سر زدند و می گفتند که تعریف تی جی سی را شنیده اند و به دنبال کسب اطلاعات بیش تر بودند تا برای شرکت در رویداد تی جی سی سال آینده برنامه ریزی کنند. همچنین برخی رویدادهای مطرح آسیایی همچون GStar کره جنوبی به همکاری دو رویداد با یک دیگر تمایل نشان دادند.

مهرداد آشتیانی اضافه کرد: امیدواریم با توجه به برگزاری موفقیت آمیز نخستین دوره تی جی سی، رویداد سال آینده را بزرگ تر و با حضور شرکت های بین المللی بیش تری برگزار کنیم.

غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کام در سالن ۳.۲ قرار دارد و در این سالن کشورهایی همچون کانادا، چین، کره جنوبی، فنلاند، آفریقای جنوبی و... حضور دارند و به معرفی رویداد و صنعت بازی کشور خود می پردازند. این نمایشگاه که بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در اروپاست تا روز جمعه سوم شهریور ماه ادامه خواهد داشت.



## در گیمز کام آلمان نهایی شد انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایسنا فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند.

مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیمز کام آلمان بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد.

ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ آوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



### انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد. فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ آوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



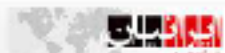
### در گیمز کام آلمان نهایی شد انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

اقتصادگردان - فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم. وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند.

مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ آوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



## در گیمز کام آلمان مشخص شد قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست

(۱۳۸۲-۹۶/۰۶/۰۴)

ایرانیان یک شرکت آلمانی که در زمینه مدیریت بازیکنان حرفه ای بازی در ورزش های الکترونیک فعالیت می کند با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته فیفا قرارداد همکاری امضا کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسعود وظیفه دوست مدیر برنامه های نوید برهانی گفت: ما شرکتی در آلمان هستیم که در حوزه ورزش های الکترونیکی فعالیت داریم و چند بازیکن بزرگ دنیا در رشته فیفا را مدیریت می کنیم.

وی افزود: یکی از این بازیکنان نوید برهانی بهترین بازیکن ایران و قهرمان رشته فیفا در مسابقات ESWC در سال ۲۰۱۴ است. نوید برهانی در سال های گذشته نیز قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای ایران شده بود.

وظیفه دوست گفت: ما به عنوان مدیر برنامه های برهانی، وظیفه انعقاد قرارداد او با تیم های مختلف، حضور او در تورنمنت های بزرگ بازی های کامپیوتری و یافتن اسپانسر را برعهده داریم. همچنین از آنجا که فعلا در برخی مسابقات جهانی امکان حضور بازیکنی از ایران وجود ندارد، در حال مذاکره با تیمی از ازبکستان هستیم تا برهانی از این طریق در مسابقات حضور یابد.

وی گفت: متأسفانه وقتی نام ایران شنیده می شود، مسائل سیاسی جلو چشم می آید در حالی که واقعا مسائل سیاسی ربطی به بازی های رایانه ای ندارند. به نظرم بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری Tehran Game Convention قدم بزرگی در راه تعامل با صنعت بازی های رایانه ای در جهان برداشت و امیدوارم TGC۲۰۱۸ از دوره پیش هم موفق تر باشد.

براساس این گزارش، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران برای انتخاب نمایندگان ایران جهت شرکت در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC (در صورت اختصاص سهمیه) از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار می شود.

این بازی ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و شرکت مکعب به عنوان نماینده رسمی ESWC برپا می شود و فرصت ثبت نام در آن تا پنجم شهریور تعیین شده است. علاقه مندان برای حضور در این رقابت ها و کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت مسابقات به نشانی cgame.ir مراجعه کنند.



## انتشار بازی مزرعه شمالی در بازارهای بین المللی؛ انجام توافقات نهایی (۱۳۸۲-۹۶/۰۶/۰۴)

در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷ (۳۱ مرداد تا ۴ شهریور)، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در شهر کلن آلمان برگزار می گردد. بازی مزرعه شمالی که یک بازی ایرانی است نیز با برگزاری این نمایشگاه در بازارهای بین المللی منتشر می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران نیز طبق برنامه ریزی های هر سال پایوبی ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد نمود و از تعداد ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

فرزام ملک آرا، که مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز است به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی، با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته و در مورد توافقات نهایی انجام شده برای انتشار بازی مزرعه شمالی در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا در ادامه در مورد توافق انجام شده گفت:

به گفته وی بازی مزرعه شمالی یک بازی مزرعه داری است و برای پلتفرم موبایل طراحی شده است. وی بر مزرعه داری ایرانی تاکید نمود و این مسئله وجه تمایز بازی دانست. وی افزود که مخاطبان این بازی با محصولات غذایی ایرانی مانند کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار خواهند داشت.

مدیرعامل این شرکت توافقات انجام شده را تشریح کرد و اعلام نمود که نمایشگاه تی جی سی راه را برای انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور باز نموده و با استفاده از نمایشگاه گیم کاتکشن بازی ها را در بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. وی ادامه داد که در جلسات بعدی قرار است در مورد انتشار بازی در بازارهای ترکیه نیز به توافق برسیم. وی همچنین حضور در این نمایشگاه ها را دلیل انتشار بازی مزرعه شمالی در بازارهای بین المللی دانست.

ملک آرا تاکید کرد که نمایشگاهی مانند تی جی سی برای بازی سازی کشور بسیار دارای اهمیت است. به گفته ملک آرا لازم است بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی برگزاری سالانه ای این رویداد در کشور تمرکز نماید. به گفته وی حضور ناشران بیشتر در سال های آینده در این رویداد، اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشور به همراه خواهد داشت.

منبع: isma



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

ICTPRESS - مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

به گزارش شبکه خبری ICT PRESS، فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزاد ملک آرا ، مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز ، به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

منبع : ایسنا



### انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶/۰۶/۰۳-۱۳۹۶/۰۶/۰۳)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافق دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پانویین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



### کریمی قدوسی: پارامترهای فرهنگی برای ساخت بازی های ملی تعیین می شوند (۱۳۹۶/۰۶/۰۳-۱۳۹۶/۰۶/۰۳)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: شاخصه های فرهنگی تا پایان ماه شهریور مشخص خواهد شد تا بازی هایی که تولید می شوند، براساس مفاهیم ارزشی و فرهنگی باشد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت وگو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به این موضوع که بازی های رایانه ای بر اساس شاخص های فرهنگی تولید خواهند شد، گفت: شاخصه های فرهنگی تا پایان ماه شهریور مشخص خواهد شد تا بازی هایی که تولید می شوند، براساس مفاهیم ارزشی و فرهنگی باشد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای صرفا از بازی های دینی و قرآنی حمایت نمی کند، بلکه حمایت مان از این سبک پررنگ تر خواهد شد یعنی بازی های دینی و قرآنی را در قالب پارامترهایی زیر چتر حمایتی مان قرار خواهیم داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش که آیا ساخت بازی براساس پارامترهای فرهنگی، بازی سفارشی نخواهد شد، گفت: ما به دنبال سفارش دادن بازی ها نیستیم بلکه هدف مان ارتقای کیفیت بازی هاست. اگر بازی ها موضوعات مرتبطی داشته باشند، قطعا تأثیرگذار خواهند بود.

وی یادآور شد: موضوعات ارزشی، اسلامی و ایرانی با کیفیت مناسب و براساس پارامترها امتیاز بازی را افزایش خواهد داشت و همه این امتیازها در حمایت ها مهم خواهد بود. همچنین پارامترها سبب می شود تا بازی ها اولویت بندی شوند.

کریمی قدوسی اظهار کرد: پارامترها تا پایان شهریورماه معرفی و به اطلاع بازی سازان خواهد رسید. تلاش مان این است که بخشی از حمایت های مان بر اساس پارامترها باشد.



## کریمی قدوسی: پارامترهای فرهنگی برای ساخت بازی های ملی تعیین می شود (۱۳۸۵-۰۶/۰۶/۰۴)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: شاخصه های فرهنگی تا پایان ماه شهریور مشخص خواهد شد تا بازی هایی که تولید می شوند، براساس مفاهیم ارزشی و فرهنگی باشد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به این موضوع که بازی های رایانه ای بر اساس شاخص های فرهنگی تولید خواهند شد، گفت: شاخصه های فرهنگی تا پایان ماه شهریور مشخص خواهد شد تا بازی هایی که تولید می شوند، براساس مفاهیم ارزشی و فرهنگی باشد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای صرفاً از بازی های دینی و قرآنی حمایت نمی کند، بلکه حمایت مان از این سبک پررنگ تر خواهد شد یعنی بازی های دینی و قرآنی را در قالب پارامترهایی زیر چتر حمایتی مان قرار خواهیم داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش که آیا ساخت بازی براساس پارامترهای فرهنگی، بازی سفارشی نخواهد شد، گفت: ما به دنبال سفارش دادن بازی ها نیستیم بلکه هدف مان ارتقای کیفیت بازی هاست. اگر بازی ها موضوعات مرتبطی داشته باشند، قطعاً تأثیرگذار خواهند بود. وی یادآور شد: موضوعات ارزشی، اسلامی و ایرانی با کیفیت مناسب و براساس پارامترها امتیاز بازی را افزایش خواهد داشت و همه این امتیازها در حمایت ها مهم خواهد بود. همچنین پارامترها سبب می شود تا بازی ها اولویت بندی شوند.

کریمی قدوسی اظهار کرد: پارامترها تا پایان شهریورماه معرفی و به اطلاع بازی سازان خواهد رسید. تلاش مان این است که بخشی از حمایت های مان بر اساس پارامترها باشد.



## در گفتگو با مهر تشریح شد؛ افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای / تلاش برای تمرکز تحقیقات (۱۳۸۷-۰۶/۰۶/۰۴)

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، تا زمان برگزاری رسمی نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت مرکز دایرک بعنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اوایل آذرماه امسال برگزار خواهد شد، حدود سه ماه زمان باقی است. با این وجود دبیرخانه این کنفرانس شاهد استقبال پژوهشگران و محققان دانشگاهی برای مشارکت در این رویداد است.

فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در گفتگو با خبرنگار مهر ضمن تشریح ضرورت های برگزاری این کنفرانس تحقیقاتی گفت: یکی از مهمترین مأموریت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعال سازی ظرفیت های پژوهشی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و وصل کردن این ظرفیت ها به صنعت بازی است. در این زمینه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون از کلیه کنفرانس ها و همایش های داخلی که با محوریت بازی های دیجیتال برگزار شده اند، حمایت های متعددی کرده است اما برخی از این کنفرانس ها به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعالسازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی بودجه های دولتی را به هدر داده اند.

شریفی ادامه داد: این کنفرانسها به دلیل دید غیرجامع، محدود و غیرنوآورانه خود به مطالعات بازی، مقالات علمی نسبتاً بی کیفیتی را وارد تولیدات علمی این حوزه کرده اند و این موضوع مبنای عدم تقویت بنیان های علمی، عدم ورود پژوهشگران جدید و در نهایت رکود پژوهش در عرصه مطالعات بازی شده است. افزایش پژوهش؛ پراکندگی پژوهشگران!

وی افزود: ما بر اساس آمارهای موجود، طی دو سال گذشته شاهد افزایش پژوهش علمی در حوزه بازی در کشور بوده ایم اما پژوهش های صورت گرفته غالباً به صورت پراکنده و متمرکز بر حوزه هایی خاص منتشر شده اند که نیازهای علمی دیگر رشته ها را مرتفع نکرده و پژوهش را در حوزه های بسیاری همچنان مغفول نگه داشته اند. آمارهای مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در پایان سال ۱۳۹۵ که با رصد کلیه پژوهش های داخلی صورت گرفته شامل مقالات علمی پژوهشی، مقالات کنفرانسی، پایان نامه ها و کتاب ها در حوزه بازی به دست آمد، مویید ضرورت برگزاری یک کنفرانس علمی جامع بود.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بنابر همین ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» (DGRC) در دوم آذرماه امسال در دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران خواهد کرد. این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند.

شریفی توضیح داد: اصلی ترین دلیل انتخاب دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان محل برگزاری اولین دوره DGRC، برخورداری آن از سابقه ای طولانی در عرصه پژوهش و بازی سازی در کشور بوده است و علاوه بر اساتید، مجموعه هایی همچون آزمایشگاه بازی سازی این دانشگاه، گروه ها و تیم های فعال بازی سازی و نیز شاخه دانشجویی IEEE، از شرکت کنندگان و حامیان علمی و اجرایی این کنفرانس هستند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنفرانس بازی ها با همراهی متخصصان سایر علوم

این کارشناس بازی های دیجیتال افزود: این کنفرانس بدون استثنا کلیه حوزه های علمی اعم از علوم پزشکی، فنی مهندسی، علوم انسانی و هنر و علوم اجتماعی را دربر گرفته و این امر هم در انتخاب محورهای علمی فراخون مقالات، هم در انتخاب اعضای شورای سیاستگذاری و کمیته علمی و هم در برگزاری پنل های علمی و تخصصی تبلور یافته است و بی شک به دلیل این جامعیت و حوزه شمول رشته های علمی، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در کشور بی بدیل است. شریفی افزود: دبیران علمی، اجرایی و دبیر برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال از شخصیت های علمی و اجرایی برجسته حوزه بازی در کشور محسوب می شوند. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، دکتر بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، شاخصترین چهره علمی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و نیز موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است.

به گفته مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تفکیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۳ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصهای اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل درنظر گرفته شده است.

شریفی ادامه داد: ۳۳ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس دکترای علوم کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.



## در گفتگو با مهر تشریح شد؛ افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای / تلاش برای تمرکز تحقیقات (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، تا زمان برگزاری رسمی نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت مرکز دایرک بعنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اوایل آذرماه امسال برگزار خواهد شد، حدود سه ماه زمان باقی است. با این وجود دبیرخانه این کنفرانس شاهد استقبال پژوهشگران و محققان دانشگاهی برای مشارکت در این رویداد است.

فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در گفتگو با خبرنگار مهر ضمن تشریح ضرورت های برگزاری این کنفرانس تحقیقاتی گفت: یکی از مهمترین مأموریت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعال سازی ظرفیت های پژوهشی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و وصل کردن این ظرفیت ها به صنعت بازی است. در این زمینه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون از کلیه کنفرانس ها و همایش های داخلی که با محوریت بازی های دیجیتال برگزار شده اند حمایت های متعددی کرده است اما برخی از این کنفرانس ها به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعالسازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی بودجه های دولتی را به هدر داده اند.

شریفی ادامه داد: این کنفرانسها به دلیل دید غیرجامع، محدود و غیرنوآورانه خود به مطالعات بازی، مقالات علمی نسبتاً بی کیفیتی را وارد تولیدات علمی این حوزه کرده اند و این موضوع مبنای عدم تقویت بنیان های علمی، عدم ورود پژوهشگران جدید و در نهایت رکود پژوهش در عرصه مطالعات بازی شده است. افزایش پژوهش؛ پراکندگی پژوهشگران!

وی افزود: ما بر اساس آمارهای موجود طی دو سال گذشته شاهد افزایش پژوهش علمی در حوزه بازی در کشور بوده ایم اما پژوهش های صورت گرفته غالباً به صورت پراکنده و متمرکز بر حوزه هایی خاص منتشر شده اند که نیازهای علمی دیگر رشته ها را مرتفع نکرده و پژوهش را در حوزه های بسیاری همچنان مغفول نگه داشته اند. آمارهای مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در پایان سال ۱۳۹۵ که با رصد کلیه پژوهش های داخلی صورت گرفته شامل مقالات علمی پژوهشی، مقالات کنفرانسی، پایان نامه ها و کتاب ها در حوزه بازی به دست آمد، موجد ضرورت برگزاری یک کنفرانس علمی جامع بود.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بنابر همین ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» (DGRC) در دوم آذرماه امسال در دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران خواهد کرد. این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند.

شریفی توضیح داد: اصلی ترین دلیل انتخاب دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان محل برگزاری اولین دوره DGRC، برخورداری آن از سابقه ای طولانی در عرصه پژوهش و بازی سازی در کشور بوده است و علاوه بر اساتید، مجموعه هایی همچون آزمایشگاه بازی سازی این دانشگاه، گروه ها و تیم های فعال بازی سازی و نیز شاخه دانشجویی IEEE، از شرکت کنندگان و حامیان علمی و اجرایی این کنفرانس هستند.

کنفرانس بازی ها با همراهی متخصصان سایر علوم

این کارشناس بازی های دیجیتال افزود: این کنفرانس بدون استثنا کلیه حوزه های علمی اعم از علوم پزشکی، فنی مهندسی، علوم انسانی و هنر و علوم اجتماعی را دربر گرفته و این امر هم در انتخاب محورهای علمی فراخون مقالات، هم در انتخاب اعضای شورای سیاستگذاری و کمیته علمی و هم در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برگزاری پنل های علمی و تخصصی تبلور یافته است و بی شک به دلیل این جامعیت و حوزه شمول رشته های علمی، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در کشور بی بدیل است.

شریفی افزود: دبیران علمی، اجرایی و دبیر برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال از شخصیت های علمی و اجرایی برجسته حوزه بازی در کشور محسوب می شوند. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، دکتر بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، شاخصترین چهره علمی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و نیز موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است.

به گفته مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تفکیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۳ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصهای اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل درنظر گرفته شده است.

شریفی ادامه داد: ۳۳ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس دکترای علوم کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.



## افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای / تلاش برای تمرکز تحقیقات (۱۳۹۵-۹۶/۱۰-۱۲)

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد. به گزارش خبرنگار بی باک، تا زمان برگزاری رسمی نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت مرکز دایرک بعنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اوایل آذرماه امسال برگزار خواهد شد، حدود سه ماه زمان باقی است. با این وجود دبیرخانه این کنفرانس شاهد استقبال پژوهشگران و محققان دانشگاهی برای مشارکت در این رویداد است.

فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در گفتگو با خبرنگار مهر ضمن تشریح ضرورت های برگزاری این کنفرانس تحقیقاتی گفت: یکی از مهمترین مأموریت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قبال سازی ظرفیت های پژوهشی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و وصل کردن این ظرفیت ها به صنعت بازی است. در این زمینه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون از کلیه کنفرانس ها و همایش های داخلی که با محوریت بازی های دیجیتال برگزار شده اند حمایت های متعددی کرده است اما برخی از این کنفرانس ها به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعالسازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی بودجه های دولتی را به هدر داده اند.

شریفی ادامه داد: این کنفرانسها به دلیل دید غیرجامع، محدود و غیرنوآورانه خود به مطالعات بازی، مقالات علمی نسبتاً بی کیفیتی را وارد تولیدات علمی این حوزه کرده اند و این موضوع مبنای عدم تقویت بنیان های علمی، عدم ورود پژوهشگران جدید و در نهایت رکود پژوهش در عرصه مطالعات بازی شده است. افزایش پژوهش؛ پراکندگی پژوهشگران!

وی افزود: ما بر اساس آمارهای موجود، طی دو سال گذشته شاهد افزایش پژوهش علمی در حوزه بازی در کشور بوده ایم اما پژوهش های صورت گرفته غالباً به صورت پراکنده و متمرکز بر حوزه هایی خاص منتشر شده اند که نیازهای علمی دیگر رشته ها را مرتفع نکرده و پژوهش را در حوزه های بسیاری همچنان مغفول نگه داشته اند. آمارهای مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در پایان سال ۱۳۹۵ که با رصد کلیه پژوهش های داخلی صورت گرفته شامل مقالات علمی پژوهشی، مقالات کنفرانسی، پایان نامه ها و کتاب ها در حوزه بازی به دست آمد، موبد ضرورت برگزاری یک کنفرانس علمی جامع بود.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بنابر همین ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» (DGRC) در دوم آذرماه امسال در دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران خواهد کرد. این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند.

شریفی توضیح داد: اصلی ترین دلیل انتخاب دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان محل برگزاری اولین دوره DGRC، برخورداری آن از سابقه ای طولانی در عرصه پژوهش و بازی سازی در کشور بوده است و علاوه بر اساتید، مجموعه هایی همچون آزمایشگاه بازی سازی این دانشگاه، گروه ها و تیم های فعال بازی سازی و نیز شاخه دانشجویی IEEE، از شرکت کنندگان و حامیان علمی و اجرایی این کنفرانس هستند.

کنفرانس بازی ها با همراهی متخصصان سایر علوم

این کارشناس بازی های دیجیتال افزود: این کنفرانس بدون استثنا کلیه حوزه های علمی اعم از علوم پزشکی، فنی مهندسی، علوم انسانی و هنر و علوم اجتماعی را دربر گرفته و این امر هم در انتخاب محورهای علمی فراخون مقالات، هم در انتخاب اعضای شورای سیاستگذاری و کمیته علمی و هم در برگزاری پنل های علمی و تخصصی تبلور یافته است و بی شک به دلیل این جامعیت و حوزه شمول رشته های علمی، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشور بی بدیل است شریفی افزود: دبیران علمی، اجرایی و دبیر برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال از شخصیت های علمی و اجرایی برجسته حوزه بازی در کشور محسوب می شوند. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، دکتر بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، شاخصترین چهره علمی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و نیز موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است.

به گفته مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تفکیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۳ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصهای اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل در نظر گرفته شده است.

شریفی ادامه داد: ۳۳ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس دکترای علوم کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.



### افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای / تلاش برای تمرکز تحقیقات (۱۳۹۵-۹۵/۰۷/۱۳)

اقتصاد ایران: مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد.

تا زمان برگزاری رسمی نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت مرکز دایرک بعنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اوایل آذرماه امسال برگزار خواهد شد، حدود سه ماه زمان باقی است. با این وجود دبیرخانه این کنفرانس شاهد استقبال پژوهشگران و محققان دانشگاهی برای مشارکت در این رویداد است.

فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در گفتگو با خبرنگار مهر ضمن تشریح ضرورت های برگزاری این کنفرانس تحقیقاتی گفت: یکی از مهمترین مأموریت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعال سازی ظرفیت های پژوهشی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و وصل کردن این ظرفیت ها به صنعت بازی است. در این زمینه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون از کلیه کنفرانس ها و همایش های داخلی که با محوریت بازی های دیجیتال برگزار شده اند، حمایت های متعددی کرده است اما برخی از این کنفرانس ها به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعالسازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی بودجه های دولتی را به هدر داده اند.

شریفی ادامه داد: این کنفرانسها به دلیل دید غیرجامع، محدود و غیرنوآورانه خود به مطالعات بازی، مقالات علمی نسبتاً بی کیفیتی را وارد تولیدات علمی این حوزه کرده اند و این موضوع مبنای عدم تقویت بنیان های علمی، عدم ورود پژوهشگران جدید و در نهایت رکود پژوهش در عرصه مطالعات بازی شده است. افزایش پژوهش؛ پراکندگی پژوهشگران!

وی افزود: ما بر اساس آمارهای موجود طی دو سال گذشته شاهد افزایش پژوهش علمی در حوزه بازی در کشور بوده ایم اما پژوهش های صورت گرفته غالباً به صورت پراکنده و متمرکز بر حوزه هایی خاص منتشر شده اند که نیازهای علمی دیگر رشته ها را مرتفع نکرده و پژوهش را در حوزه های بسیاری همچنان مغفول نگه داشته اند. آمارهای مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در پایان سال ۱۳۹۵ که با رصد کلیه پژوهش های داخلی صورت گرفته شامل مقالات علمی پژوهشی، مقالات کنفرانسی، پایان نامه ها و کتاب ها در حوزه بازی به دست آمد، موید ضرورت برگزاری یک کنفرانس علمی جامع بود.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بنابر همین ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» (DGRC) در دوم آذرماه امسال در دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران خواهد کرد. این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند.

شریفی توضیح داد: اصلی ترین دلیل انتخاب دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان محل برگزاری اولین دوره DGRC، برخورداری آن از سابقه ای طولانی در عرصه پژوهش و بازی سازی در کشور بوده است و علاوه بر اساتید، مجموعه هایی همچون آزمایشگاه بازی سازی این دانشگاه، گروه ها و تیم های فعال بازی سازی و نیز شاخه دانشجویی IEEE، از شرکت کنندگان و حامیان علمی و اجرایی این کنفرانس هستند.

کنفرانس بازی ها با همراهی متخصصان سایر علوم

این کارشناس بازی های دیجیتال افزود: این کنفرانس بدون استثنا کلیه حوزه های علمی اعم از علوم پزشکی، فنی مهندسی، علوم انسانی و هنر و علوم اجتماعی را دربرگرفته و این امر هم در انتخاب محورهای علمی فراخون مقالات، هم در انتخاب اعضای شورای سیاستگذاری و کمیته علمی و هم در برگزاری پنل های علمی و تخصصی تبلور یافته است و بی شک به دلیل این جامعیت و حوزه شمول رشته های علمی، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در کشور بی بدیل است. شریفی افزود: دبیران علمی، اجرایی و دبیر برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال از شخصیت های علمی و اجرایی برجسته حوزه بازی در کشور محسوب می شوند. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، دکتر بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، شاخصترین چهره علمی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و نیز موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تکنیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۳ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصهای اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل در نظر گرفته شده است.

شرفی ادامه داد: ۳۳ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس دکترای علوم کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.



## سخت افزار

### دعوت از خانواده ها برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امکان حضور خانواده ها برای تماشای مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران در مجموعه برج میلاد فراهم است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: محل برگزاری مسابقات به گونه ای طراحی شده که شرکت کنندگان روی یک سن مسابقه می دهند و خانواده ها امکان تماشای مسابقات را دارند. همچنین برای مراسم اختتامیه نیز حدود ۱۴۰۰ صندلی در نظر گرفته شده است. علاوه بر این، امکانات جانبی و تفریحی مانند بازی های واقعیت مجازی فراهم شده است تا در کنار مسابقات، شرکت کنندگان و خانواده ها بتوانند از اوقات خود استفاده کنند.

وی درباره دلایل ورود بنیاد به بحث مسابقات بازی های رایانه ای گفت: در درجه اول بحث اوراق فراغت برای ما مهم است و باید تلاش کنیم این اوقات با برگزاری استاندارد مسابقه و با استفاده از بازی های مناسب، به درستی پر شود. علاوه بر این چنین مسابقاتی فرصت خوبی را برای فرهنگ سازی مهیا می کند. کریمی ادامه داد: نکته دیگر این که ورزش های الکترونیکی در آینده نزدیک قسمت عمده ای از صنعت بازی های رایانه ای خواهد بود همه دنیا در حال توجه به این رشته هستند. ما نیز به عنوان متولی حوزه بازی، به این بحث ورود کرده ایم تا بزرگ ترین مسابقات e-Sport را برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر این که سیاست ما تقویت بخش خصوصی است گفت: فلسفه و ایدئولوژی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که اگر کسی کاری را خوب انجام می دهید، نه تنها آن را تضعیف نکرده و به تقویتش کمک کنیم. به همین جهت هم لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برپا می شود.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با شرکت مکعب تفاهم کرده است که بنیاد چند سال از این رقابت ها حمایت کرده اما در آینده برند لیگ بازی های رایانه ای آن قدر بزرگ شود که بخش خصوصی خودش به تنهایی بتواند این مسابقات را برگزار کرده و دیگر نیازی به حضور مستقیم بنیاد نباشد.

کریمی قدوسی درباره حضور خانم ها در رشته های موبایلی گفت: در سال گذشته هم بانوان در یک رشته حضور داشتند و امسال این رشته ها به دو بازی Clash Royale و Quiz of Kings افزایش یافته است. ما پیگیر بحث حضور بانوان در همه رشته ها هستیم و امیدوارم با توجه به شرایط فرهنگی کشور، این امکان به وجود بیاید.

براساس این گزارش سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC در ایران برگزار می شود.

این مسابقات در ۵ رشته PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر برگزار می شود. بیش از یک میلیارد ریال جایزه برای نفرات اول تا سوم هر رشته در نظر گرفته شده است، از جمله این که به نفر اول رشته ای که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد، یک دستگاه خودرو ۲۰۶ اهنآ خواهد شد.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، تا پنجم شهریور فرصت دارند به نشانی [evnd.co/OTxyR](http://evnd.co/OTxyR) مراجعه کنند.



## سخت افزار

### قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

یک شرکت آلمانی که در زمینه مدیریت بازیکنان حرفه ای بازی در ورزش های الکترونیک فعالیت می کند با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته فیفا قرارداد همکاری امضا کرد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسعود وظیفه دوست مدیر برنامه های نوید برهانی گفت: ما شرکتی در آلمان هستیم که در حوزه ورزش های الکترونیکی فعالیت داریم و چند بازیکن بزرگ دنیا در رشته فیفا را مدیریت می کنیم. وی افزود: یکی از این بازیکنان نوید برهانی بهترین بازیکن ایران و قهرمان رشته فیفا در مسابقات ESWC در سال ۲۰۱۴ است. نوید برهانی در سال های گذشته نیز قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای ایران شده بود.

وظیفه دوست گفت: ما به عنوان مدیر برنامه های برهانی، وظیفه انعقاد قرارداد او با تیم های مختلف، حضور او در تورنمنت های بزرگ بازی های کامپیوتری و یافتن اسپانسر را برعهده داریم. همچنین از آنجا که فیفا در برخی مسابقات جهانی امکان حضور بازیکنی از ایران وجود ندارد، در حال مذاکره با (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تیمی از ازبکستان هستیم تا برهانی از این طریق در مسابقات حضور یابد. وی گفت: مناسبانه وقتی نام ایران شنیده می شود، مسائل سیاسی جلو چشم می آید در حالی که واقعا مسائل سیاسی ربطی به بازی های رایانه ای ندارند. به نظرم بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری Tehran Game Convention قدم بزرگی در راه تعامل با صنعت بازی های رایانه ای در جهان برداشت و امیدوارم TGC ۲۰۱۸ از دوره پیش هم موفق تر باشد. براساس این گزارش، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران برای انتخاب نمایندگان ایران جهت شرکت در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC (در صورت اختصاص سهمیه) از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار می شود. این بازی ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و شرکت مکعب به عنوان نماینده رسمی ESWC برپا می شود و فرصت ثبت نام در آن تا پنجم شهریور تعیین شده است. علاقه مندان برای حضور در این رقابت ها و کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت مسابقات به نشانی cgame.ir مراجعه کنند.



## در گفتگو با مهر تشریح شد؛ افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای / تلاش برای تمرکز تحقیقات (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد.

به گزارش ذاکرنیوز، تا زمان برگزاری رسمی نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت مرکز دایرک بعنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای لوایل آذرماه امسال برگزار خواهد شد، حدود سه ماه زمان باقی است. با این وجود دبیرخانه این کنفرانس شاهد استقبال پژوهشگران و محققان دانشگاهی برای مشارکت در این رویداد است.

فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در گفتگو با ذاکرنیوز ضمن تشریح ضرورت های برگزاری این کنفرانس تحقیقاتی گفت: یکی از مهمترین مأموریت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعال سازی ظرفیت های پژوهشی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و وصل کردن این ظرفیت ها به صنعت بازی است. در این زمینه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون از کلیه کنفرانس ها و همایش های داخلی که با محوریت بازی های دیجیتال برگزار شده اند، حمایت های متعددی کرده است اما برخی از این کنفرانس ها به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعال سازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی بودجه های دولتی را به هدر داده اند.

شریفی ادامه داد: این کنفرانسها به دلیل دید غیرجامع، محدود و غیرنوآورانه خود به مطالعات بازی، مقالات علمی نسبتاً بی کیفیتی را وارد تولیدات علمی این حوزه کرده اند و این موضوع مبنای عدم تقویت بنیان های علمی، عدم ورود پژوهشگران جدید و در نهایت رکود پژوهش در عرصه مطالعات بازی شده است.

افزایش پژوهش؛ پراکندگی پژوهشگران

وی افزود: ما بر اساس آمارهای موجود، طی دو سال گذشته شاهد افزایش پژوهش علمی در حوزه بازی در کشور بوده ایم اما پژوهش های صورت گرفته غالباً به صورت پراکنده و متمرکز بر حوزه هایی خاص منتشر شده اند که نیازهای علمی دیگر رشته ها را مرتفع نکرده و پژوهش را در حوزه های بسیاری همچنان مغفول نگه داشته اند. آمارهای مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در پایان سال ۱۳۹۵ که با رصد کلیه پژوهش های داخلی صورت گرفته شامل مقالات علمی پژوهشی، مقالات کنفرانسی، پایان نامه ها و کتاب ها در حوزه بازی به دست آمد، موید ضرورت برگزاری یک کنفرانس علمی جامع بود.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بنابر همین ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» (DGRC) در دوم آذرماه امسال در دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران خواهد کرد. این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های با سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند.

شریفی توضیح داد: اصلی ترین دلیل انتخاب دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان محل برگزاری اولین دوره DGRC، برخورداری آن از سابقه ای طولانی در عرصه پژوهش و بازی سازی در کشور بوده است و علاوه بر اساتید، مجموعه هایی همچون آزمایشگاه بازی سازی این دانشگاه، گروه ها و تیم های فعال بازی سازی و نیز شاخه دانشجویی IEEE، از شرکت کنندگان و حامیان علمی و اجرایی این کنفرانس هستند.

کنفرانس بازی ها با همراهی متخصصان سایر علوم

این کارشناس بازی های دیجیتال افزود: این کنفرانس بدون استثنا کلیه حوزه های علمی اعم از علوم پزشکی، فنی مهندسی، علوم انسانی و هنر و علوم اجتماعی را دربرگرفته و این امر هم در انتخاب محورهای علمی فراخون مقالات، هم در انتخاب اعضای شورای سیاستگذاری و کمیته علمی و هم در برگزاری پنل های علمی و تخصصی تبلور یافته است و بی شک به دلیل این جامعیت و حوزه شمول رشته های علمی، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در کشور بی بدیل است. شریفی افزود: دبیران علمی، اجرایی و دبیر برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال از شخصیت های علمی و اجرایی برجسته حوزه بازی در کشور محسوب می شوند. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، دکتر بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، شاخصترین چهره علمی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و نیز موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است.

به گفته مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تفکیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۳ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصهای اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... در نظر گرفته شده است.)

شریفی ادامه داد: ۲۳ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس دکترای علوم کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.



باشگاه خبرنگاران

## در نمایشگاه گیمز کام آلمان انجام شد؛ انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

(۱۳۹۵/۰۶/۰۹ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۹)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک پادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیمز کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافقی برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



باشگاه خبرنگاران

## بازاریابی موفق شرکت های ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان (۱۳۹۵/۰۶/۰۹ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۹)

شرکت های ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان به دنبال تقویت زنجیره و ظرفیت تبلیغات در حوزه بازی هستند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، حمید قنبری مدیر بازاریابی شبکه تبلیغاتی تپسل که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان آمده است؛ توضیحاتی را در رابطه با اهداف حضور تپسل در این نمایشگاه مطرح کرد. قنبری گفت: تپسل یک شبکه تبلیغاتی برای بازی و نرم افزارهای موبایلی است که اخیراً برای جهانی شدن و توسعه تجارت بین الملل هدف گذاری کرده ایم. وی افزود: به همین دلیل بود که تپسل حامی رویداد بین المللی تی جی سی شد و نخستین گام ما برای جهانی شدن در این رویداد برداشته شد. برای حضور قدرتمند در گیمز کام آلمان نیز زیرساخت های انگلیسی خود از جمله سایت انگلیسی و بروشور انگلیسی را آماده کردیم.

حمید قنبری تشریح کرد: بازار بازی در دنیا جهانی است و بازار Local یا فقط داخلی بی معنی است. به همین ما نیز برای گسترش تجارت خود نیازمند همکاری با شرکت های بین المللی در حوزه کاری خودمان هستیم. تاکنون جلسات زیادی با شبکه های تبلیغاتی و صاحب رسانه های مختلف داشته ایم. قنبری عرضه و تقاضا در حوزه تبلیغات را کلیدی دانست و گفت: در حال حاضر تپسل توانایی عرضه ی ۱ میلیون نمایش تبلیغ منحصر به فرد روزانه را داراست. اما به فرض مثال اگر تقاضای تبلیغات ما به ۲ میلیون برسد بایستی زنجیره تبلیغات خود را با همکاری دیگر مجموعه ها گسترش دهیم و با آن ها همکاری مشترک داشته باشیم.

مدیر بازاریابی تپسل به بازار بکر ایران اشاره کرد و گفت: از آنجایی که هنوز بازار بازی ایران برای بسیاری از شرکت های خارجی ناشناخته است، تپسل می تواند خود را به عنوان یک شبکه تبلیغاتی کلیدی معرفی کند و با شرکت هایی که به دنبال جذب مخاطب یا تبلیغات هستند سرویس ارائه کند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی خاطر نشان شد: مهم ترین نکته ای که باید مدنظر داشت این است که ارتباطات بین المللی برای به ثمر نشستن نیازمند زمان هستند و باید پس از جلسه در نمایشگاهی همچون گیمز کام تا مدتی طولانی مکاتبات انجام شود تا به مرحله ی عقد قرارداد برسد.  
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

وایمکس نیوز- فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند.

مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد.

ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پایوبن ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

منبع: ایسنا



## اخبار

ایران جزو ۱۰ کشور آماده تجارت الکترونیک

چندی پیش سازمان تجارت و توسعه سازمان ملل، ایران را از منظر آمادگی برای تجارت الکترونیک در بین ۱۰ کشور برتر آسیا و اقیانوسیه قرار داد. تجارت الکترونیکی به شکل کنونی آن در سال ۱۹۹۱ محقق شده و از آن زمان هزاران هزار کسب و کار و تجارت وارد این دنیا شده اند. این نوع تجارت الکترونیکی برای آسان سازی معاملات اقتصادی به صورت الکترونیک تعریف شد. استفاده از این فناوری مانند تبادل الکترونیکی اطلاعات و انتقال الکترونیکی سرمایه که هر دو در اواخر ۱۹۷۰ معرفی شده اند، به شرکتها و سازمان ها اجازه ارسال اسناد الکترونیکی و تجارت کردن با ارسال اسناد تجاری مثل سفارشهای خرید یا فاکتورها را به صورت الکترونیکی را داد.

در واقع تجارت الکترونیکی را می توان انجام هرگونه امور تجاری بصورت آنلاین و از طریق اینترنت و یا هرگونه معامله ای دانست که در آن خرید و فروش کالا و یا خدمات از طریق اینترنت صورت پذیرد و به واردات و یا صادرات کالا و یا خدمات منتهی می شود.

تجارت الکترونیکی معمولاً کاربرد وسیع تری دارد، یعنی نه تنها شامل خرید و فروش از طریق اینترنت است بلکه سایر جنبه های فعالیت تجاری، مانند خریداری، صورت برداری از کالاها، مدیریت تولید و تهیه و توزیع و جابه جایی کالاها و همچنین خدمات پس از فروش را در بر می گیرد. البته مفهوم گسترده تر تجارت الکترونیک کسب و کار الکترونیک است.

بر اساس اطلاعات سایت سازمان فناوری اطلاعات و آمار ارائه شده در کنفرانس بین المللی سازمان تجارت و توسعه سازمان ملل - آنکتاد- ایران از منظر آمادگی تجارت الکترونیک در بین ۱۰ کشور برتر در آسیا و اقیانوسیه قرار دارد. در این رتبه بندی همچنین ایران در بین کشورهای جهان در جایگاه ۷۷ قرار دارد.

این سازمان با استفاده از شاخص B۲C و E-commerce Index که میزان آمادگی برای تجارت الکترونیکی در هر کشور را نشان می دهد، ضریب نفوذ کاربران اینترنت، تعداد سرویس دهنده های امن به ازای هر یک میلیون نفر جمعیت، ضریب نفوذ کارت اعتباری و امتیاز قابلیت اطمینان خدمات پستی ترکیب شده است برای محاسبه آمادگی کشورها برای توسعه تجارت الکترونیک در بین ۱۳۷ کشور جهان که نماینده ۹۶ درصد جمعیت جهان و ۹۹ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درصد تولید ناخالص اقتصاد جهانی هستند، محاسبه شده است.

براساس رده بندی صورت گرفته توسط آنکتاب، لوکزامبورگ در شاخص آمادگی برای تجارت الکترونیک رتبه اول را دارا می باشد. همچنین در بین ۱۰ کشور اول جهان، شش کشور اروپایی، سه کشور از منطقه آسیا-اقیانوسیه و یک کشور از آمریکای شمالی قرار دارند. در میان کشورهای در حال توسعه نیز سه کشور با درآمد بالا از آسیا، یعنی کره جنوبی، چین و سنگاپور پیشتر هستند.

این شاخص، منعکس کننده گام های برداشته شده در تراکنش B2C است. به این صورت که کسب و کارهایی که به هر شکلی در فضای وب پذیرش سفارشات را به صورت آنلاین انجام می دهند و روش پرداخت آنها نیز به صورت کارت اعتباری، پول الکترونیکی، انتقال پول یا پرداخت وجه نقد در هنگام تحویل کالا باشد قضایی مساعد برای رشد تجارت الکترونیک دارند.

همچنین اگر کالا دیجیتال باشد یا به شکل آنلاین برای کالاهای فیزیکی در خانه یا محل کار مشتری تحویل گردد جزو تجارت های الکترونیک به حساب می آید. البته بدیهی است که این فرآیند نیازمند دسترسی به اینترنت از سوی کاربران برای مشاهده محصولات و سفارش آنلاین کالاها یا خدمات است. امکان باز و بسته کردن از هر نقطه جهان!

مهندسان سابق اپل و گوگل محکم ترین قفل هوشمند دنیا را ساختند

مدیریت خودکار ورود و خروج افرادی که به طور مرتب به منازل مختلف رفت و آمد می کنند، کار دشواری است و ابداع یک قفل هوشمند به حل این مشکل کمک می کند.

به نقل از دیجیتال ترندز، این قفل هوشمند که اوتو نام دارد حاصل چهار سال تحقیق و بررسی تعدادی از مهندسان سابق شرکت های اپل و گوگل است و از طریق آن می توان ورود و خروج بچه ها، فروشندگان و تحویل دهندگان کالا و اقوام و دوستان را به خوبی مدیریت کرد.

در این قفل از کلیدهای سنتی و پیچاندن ضامن و دیگر بخش های آسیب پذیر قفل های امروزی خبری نیست و مقاومت آن در برابر حمله، فشار ناگهانی و بچه های شیطان بسیار زیاد است.

اجزای مختلف این قفل از فولاد ضدزنگ بسیار مستحکم ساخته شده و حتی در صورت وارد آمدن بیش از صد هزار بار فشار شدید و غیرعادی و بیشتر از ۲۵۰ هزار بار باز و بسته شدن از کار نمی افتد. باز کردن این قفل تنها در صورت اطلاع از کد دسترسی تنظیم شده یا از طریق اتصال وای - فای یک گوشی مورد تایید به آن، ممکن است. ساکنان منزل می توانند به مهمانان یا دیگر مراجعان قابلیت تنها یک بار باز کردن این قفل را از طریق برنامه موبایلی مربوطه اعطا کنند. یکی دیگر از مزایای این قفل امکان باز و بسته کردن آن در هر زمان و از هر نقطه کره زمین است. سازندگان قفل اوتو می گویند این قفل از یک سیستم ارتباطی پیشرفته رمزگذاری شده بهره می گیرد که مرتباً به روز می شود تا از حمله هکرها در امان باشد.

پیش خرید این قفل که عرضه آن از پاییز امسال آغاز می شود ۶۹۹ دلار هزینه دارد و نصب و راه اندازی آن باید توسط کارشناسان شرکت سازنده صورت بگیرد. در گیمز کام آلمان نهایی شد:

انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

فرزام ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم. وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند.

مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیمز کام آلمان بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



## یادداشت مهمان؛ بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان به دنبال چه هستند؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۹۵)

صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سؤالاتی اساسی درباره کیفیت و اهداف این حضورهای بین المللی قابل طرح است.

به گزارش خبرنگار مهر، هادی کافی روزنامه نگار و کارشناس فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای در یادداشتی کوتاه به بهانه حضور ایران در نمایشگاه بین المللی گیمز کام آلمان، به نقد رویکردها و سیاست های کلان ایران برای حضور در این میادین بین المللی پرداخته است.

متن یادداشت کافی با عنوان «کاسپی یا رایزنی فرهنگی؟» را در ادامه می خوانید:

این روزها بزرگ ترین نمایشگاه بازی های دیجیتال اروپا (gamecom) در کشور آلمان در حال برگزاری است و حضور ایران در این نمایشگاه بهانه ای است تا به یکی از جدیدترین و مهم ترین ابزارهای فرهنگی دنیای امروز پرداخته و چند نکته را با برنامه ریزان فرهنگی کشور در میان بگذاریم.

امروزه در دنیا پدیده ای وجود دارد به نام بازی های دیجیتالی که سود مالی آن ۷۸ میلیارد دلار در سال گذشته میلادی بوده است و چین و آمریکا تقریباً نیمی از این سود را از آن خود کرده اند. نمونه جدیدتر و موفق این هنر-صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده اما باید صبرانه گفت که کشور فنلاند که از زیرساخت های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته برخوردار است، بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توانست با محصول نوکیا، بازار گوشی های تلفن های همراه را مغلوب خلاقیت خود کند، تلاش کرد تا بازار بازی های دیجیتال را ببلعد. خیلی هم موفق شد. یک میلیون دلار برای بازی کلش آو کلنز هزینه کرد و در یک سال ۱۲۰۰ برابر آن را درآورد. این کشور نهادهای دارد که دقیقاً مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران است که البته بودجه دولتی آن ۷۰ میلیون دلار در سال است و در این زمینه اصلاً شبیه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و با این بودجه، هم توانسته برنامه ریزی موثری داشته باشد و هم از شرکت های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخش مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کند.

موضوع به همین سادگی است. برنامه ریزی کردند، خلاقیت به خرج دادند، هزینه کردند و در نهایت نتیجه مطلوب گرفتند.

اما ماجرای بازی همینجا تمام نمی شود. موضوع بازی فقط کاسپی نیست. اگر همه اعداد و ارقام را کنار هم بگذاریم هر چند خودش پولی هنگفت می شود و کلی اشتغال زایی می کند اما جریان اجتماعی و فرهنگی که این هنر-صنعت توانسته ایجاد کند بزرگ تر از سود مستقیم آن است. هر چند نهایت جریان سازی آن به پولی هنگفت تر می انجامد اما پایداری سود اقتصادی از دریچه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه های یک نسل، هدفی است که هر کشوری به دنبال آن است یا بهتر بگویم باید باشد.

نفت و گاز تمام می شود، چوب و ذغال سنگ و... تمام می شود، حتی خدمات و نحوه ارائه آن تغییر می کند و روزی بازار آن دست به دست می شود اما اقتصادی برای یک کشور پایدار می شود که از با ابزار فرهنگی به سود رسیده باشد. بدون شک هالیوود تا قیام قیامت صنعتی پرسود برای آمریکایی ها خواهد بود ولی اسلحه سازی برای آمریکایی ها یک روز تبدیل به کاری کم سود برای آنها خواهد شد چرا که فیلم های آمریکایی طرز زندگی آدم های دنیا، نوع نگاه آدم ها و تقسیم بندی جیب آنها را تغییر داده و می دهد.

بازی های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته نزدیک به نیم قرن از آغاز می گذرد اما کمتر از دو دهه است که در بازار جهانی عرضه اندام می کند و کمتر از یک دهه است که از صنعت سینما و موسیقی پیشی گرفته است.

بازی های دیجیتالی این روزها تسلی را دارد می سازد که آینده جهان در دستان آنهاست. نوع عملکرد و عکس العمل نسل آینده، نوع نگاه شان به زندگی، اندازه علاقه شان به موضوعات مختلف و هزار مسئله ریز و درشت دیگر دارد همین امروز با پدیده ای به نام بازی های دیجیتالی رقم می خورد.

تولید و توسعه بازی های دیجیتالی یعنی رایزنی فرهنگی چرا که هر قدر بتوان در بازار بزرگ بازی های دیجیتالی نفوذ کرد به همان میزان هم می توان در فرهنگ جوامع نفوذ داشت.

ایران برای هفتمین دوره متوالی در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن شرکت کرده است و تلاش کرده تا با همراه کردن بازی سازان، علاوه بر معرفی محصولات ایرانی که برخی از آنها هم مورد توجه برخی از تشریان بین المللی قرار گرفته اند، به اطلاع فعالین این هنر-صنعت برساند که اساساً ایران وارد این موضوع شده است و با تبلیغاتی که علیه ایران توسط رسانه های جهانی می شود، خودش کار بزرگی است اما حضوری قدرتمندتر قطعاً نیاز به حمایت هایی بیش از این دارد و البته برنامه ریزی دقیق تری از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

شاید حداقل حمایت این بود که سفیر جمهوری اسلامی ایران در آلمان در طول این سال ها دست از پایتخت برداشته و چند ساعتی را برای بازدید از این نمایشگاه می گذاشت تا در رایزنی فرهنگی ایران در دنیای جدید و با ابزارهای جدید نقشی داشته باشد.

در نهایت باید گفت که دیر شده است و ما باز هم خواب ماندیم و بازی های رایانه ای به عنوان یکی از بزرگ ترین ابزارهای فرهنگی و اقتصادی دنیا را فراگرفته است. درست است که ۹ سال پیش بنیادی برای این هنر-صنعت تشکیل داده ایم اما با توصیفی که از موقعیت جهانی آن شد فکر کنیم موافق باشیم که کار ما بیشتر شبیه یک شوخی است و در این میان نه کاسب خوبی شده ایم و نه یک رایزن و مبلغ فرهنگی مناسب برای کشورمان.



## یادداشت مهمان؛ بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان به دنبال چه هستند؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سؤالاتی اساسی درباره کیفیت و اهداف این حضورهای بین المللی قابل طرح است.

به گزارش خبرنگار مهر، هادی کافی روزنامه نگار و کارشناس فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای در یادداشتی کوتاه به بهانه حضور ایران در نمایشگاه بین المللی گیمز کام آلمان، به نقد رویکردها و سیاست های کلان ایران برای حضور در این میادین بین المللی پرداخته است.

مثن یادداشت کافی با عنوان «کاسپی یا رایزنی فرهنگی؟» را در ادامه می خوانید:

این روزها بزرگ ترین نمایشگاه بازی های دیجیتال اروپا (gamecom) در کشور آلمان در حال برگزاری است و حضور ایران در این نمایشگاه بهانه ای است تا به یکی از جدیدترین و مهم ترین ابزارهای فرهنگی دنیای امروز پرداخته و چند نکته را با برنامه ریزان فرهنگی کشور در میان بگذاریم.

امروزه در دنیا پدیده ای وجود دارد به نام بازی های دیجیتالی که سود مالی آن ۷۸ میلیارد دلار در سال گذشته میلادی بوده است و چین و آمریکا تقریباً نیمی از این سود را از آن خود کرده اند. نمونه جدیدتر و موفق این هنر-صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده اما باید صبرانه گفت که کشور فنلاند که از زیرساخت های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته برخوردار است، بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توانست با محصول نوکیا، بازار گوشی های تلفن های همراه را مغلوب خلاقیت خود کند، تلاش کرد تا بازار بازی های دیجیتال را ببلعد. خیلی هم موفق شد. یک میلیون دلار برای بازی کلش آو کلنز هزینه کرد و در یک سال ۱۲۰۰ برابر آن را درآورد. این کشور نهادهای دارد که دقیقاً مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران است که البته بودجه دولتی آن ۷۰ میلیون دلار در سال است و در این زمینه اصلاً شبیه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و با این بودجه، هم توانسته برنامه ریزی موثری داشته باشد و هم از شرکت های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخش مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کند.

موضوع به همین سادگی است. برنامه ریزی کردند، خلاقیت به خرج دادند، هزینه کردند و در نهایت نتیجه مطلوب گرفتند.

اما ماجرای بازی همینجا تمام نمی شود. موضوع بازی فقط کاسپی نیست. اگر همه اعداد و ارقام را کنار هم بگذاریم هر چند خودش پولی هنگفت می شود و کلی اشتغال زایی می کند اما جریان اجتماعی و فرهنگی که این هنر-صنعت توانسته ایجاد کند بزرگ تر از سود مستقیم آن است. هر چند نهایت جریان سازی آن به پولی هنگفت تر می انجامد اما پایداری سود اقتصادی از دریچه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه های یک نسل، هدفی است که هر کشوری به دنبال آن است یا بهتر بگویم باید باشد.

نفت و گاز تمام می شود، چوب و ذغال سنگ و... تمام می شود، حتی خدمات و نحوه ارائه آن تغییر می کند و روزی بازار آن دست به دست می شود اما اقتصادی برای یک کشور پایدار می شود که از با ابزار فرهنگی به سود رسیده باشد. بدون شک هالیوود تا قیام قیامت صنعتی پرسود برای آمریکایی ها خواهد بود ولی اسلحه سازی برای آمریکایی ها یک روز تبدیل به کاری کم سود برای آنها خواهد شد چرا که فیلم های آمریکایی طرز زندگی آدم های دنیا، نوع نگاه آدم ها و تقسیم بندی جیب آنها را تغییر داده و می دهد.

بازی های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته نزدیک به نیم قرن از آغاز می گذرد اما کمتر از دو دهه است که در بازار جهانی عرض اندام می کند و کمتر از یک دهه است که از صنعت سینما و موسیقی پیشی گرفته است.

بازی های دیجیتالی این روزها تسلی را دارد می سازد که آینده جهان در دستان آنهاست. نوع عملکرد و عکس العمل نسل آینده، نوع نگاه شان به زندگی، اندازه علاقه شان به موضوعات مختلف و هزار مسئله ریز و درشت دیگر دارد همین امروز با پدیده ای به نام بازی های دیجیتالی رقم می خورد.

تولید و توسعه بازی های دیجیتالی یعنی رایزنی فرهنگی چرا که هر قدر بتوان در بازار بزرگ بازی های دیجیتالی نفوذ کرد به همان میزان هم می توان در فرهنگ جوامع نفوذ داشت.

ایران برای هفتمین دوره متوالی در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن شرکت کرده است و تلاش کرده تا با همراه کردن بازی سازان، علاوه بر معرفی محصولات ایرانی که برخی از آنها هم مورد توجه برخی از تشریان بین المللی قرار گرفته اند، به اطلاع فعالین این هنر-صنعت برساند که اساساً ایران وارد این موضوع شده است و با تبلیغاتی که علیه ایران توسط رسانه های جهانی می شود، خودش کار بزرگی است اما حضوری قدرتمندتر قطعاً نیاز به حمایت هایی بیش از این دارد و البته برنامه ریزی دقیق تری از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

شاید حداقل حمایت این بود که سفیر جمهوری اسلامی ایران در آلمان در طول این سال ها دست از پایتخت برداشته و چند ساعتی را برای بازدید از این نمایشگاه می گذاشت تا در رایزنی فرهنگی ایران در دنیای جدید و با ابزارهای جدید نقشی داشته باشد.

در نهایت باید گفت که دیر شده است و ما باز هم خواب ماندیم و بازی های رایانه ای به عنوان یکی از بزرگ ترین ابزارهای فرهنگی و اقتصادی دنیا را فراگرفته است. درست است که ۹ سال پیش بنیادی برای این هنر-صنعت تشکیل داده ایم اما با توصیفی که از موقعیت جهانی آن شد فکر کنیم موافق باشیم که کار ما بیشتر شبیه یک شوخی است و در این میان نه کاسب خوبی شده ایم و نه یک رایزن و مبلغ فرهنگی مناسب برای کشورمان.

## بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان به دنبال چه هستند؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سؤالاتی اساسی درباره کیفیت و اهداف این حضورهای بین المللی قابل طرح است.

صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سؤالاتی اساسی درباره کیفیت و اهداف این حضورهای بین المللی قابل طرح است. به گزارش خبرنگار بی باک، هادی کافی روزنامه نگار و کارشناس فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای در یادداشتی کوتاه به بهانه حضور ایران در نمایشگاه بین المللی گیمز کام آلمان، به نقد رویکردها و سیاست های کلان ایران برای حضور در این میادین بین المللی پرداخته است. متن یادداشت کافی با عنوان «کاسپی یا رایزنی فرهنگی؟» را در ادامه می خوانید:

این روزها بزرگ ترین نمایشگاه بازی های دیجیتال اروپا (gamecom) در کشور آلمان در حال برگزاری است و حضور ایران در این نمایشگاه بهانه ای است تا به یکی از جدیدترین و مهم ترین ابزارهای فرهنگی دنیای امروز پرداخته و چند نکته را با برنامه ریزان فرهنگی کشور در میان بگذاریم.

امروزه در دنیا پدیده ای وجود دارد به نام بازی های دیجیتالی که سود مالی آن ۷۸ میلیارد دلار در سال گذشته میلادی بوده است و چین و آمریکا تقریباً نیمی از این سود را از آن خود کرده اند. نمونه جدیدتر و موفق این هنر-صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده اما باید صدبار گفت که کشور فنلاند که از زیرساخت های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته برخوردار است، بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توانست با محصول نوکیا، بازار گوشی های تلفن های همراه را مغلوب خلاقیت خود کند، تلاش کرد تا بازار بازی های دیجیتال را بیلمد. خیلی هم موفق شد. یک میلیون دلار برای بازی کلش آو کلنز هزینه کرد و در یک سال ۱۲۰۰ برابر آن را درآورد. این کشور نهادهای دارد که دقیقاً مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران است که البته بودجه دولتی آن ۷۰ میلیون دلار در سال است و در این زمینه اصلاً شبیه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و با این بودجه، هم توانسته برنامه ریزی موثری داشته باشد و هم از شرکت های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخش مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کند.

موضوع به همین سادگی است. برنامه ریزی کردند، خلاقیت به خرج دادند، هزینه کردند و در نهایت نتیجه مطلوب گرفتند. اما ماجرای بازی همینجا تمام نمی شود. موضوع بازی فقط کاسپی نیست، اگر همه اعداد و ارقام را کنار هم بگذاریم هر چند خودش پولی هنگفت می شود و کلی اشتغال زایی می کند اما جریان اجتماعی و فرهنگی که این هنر-صنعت توانسته ایجاد کند بزرگ تر از سود مستقیم آن است. هر چند نهایت جریان سازی آن به پولی هنگفت تر می انجامد اما پایداری سود اقتصادی از درجه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه های یک نسل، هدفی است که هر کشوری به دنبال آن است یا بهتر بگویم باید باشد.

نفت و گاز تمام می شود، چوب و ذغال سنگ و... تمام می شود، حتی خدمات و نحوه ارائه آن تغییر می کند و روزی بازار آن دست به دست می شود اما اقتصادی برای یک کشور پایدار می شود که از با ابزار فرهنگی به سود رسیده باشد. بدون شک هالیوود تا قیام قیامت صنعتی پرسود برای آمریکایی ها خواهد بود ولی اسلحه سازی برای آمریکایی ها یک روز تبدیل به کاری کم سود برای آنها خواهد شد چرا که فیلم های آمریکایی طرز زندگی آدم های دنیا، نوع نگاه آدم ها و تقسیم بندی جیب آنها را تغییر داده و می دهد.

بازی های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته نزدیک به نیم قرن از آغاز می گذرد اما کمتر از دو دهه است که در بازار جهانی عرض اندام می کند و کمتر از یک دهه است که از صنعت سینما و موسیقی پیشی گرفته است.

بازی های دیجیتالی این روزها نسلی را دارد می سازد که آینده جهان در دستان آنهاست. نوع عملکرد و عکس العمل نسل آینده، نوع نگاه شان به زندگی، اندازه علاقه شان به موضوعات مختلف و هزار مسئله ریز و درشت دیگر دارد همین امروز با پدیده ای به نام بازی های دیجیتالی رقم می خورد. تولید و توسعه بازی های دیجیتالی یعنی رایزنی فرهنگی چرا که هر قدر بتوان در بازار بزرگ بازی های دیجیتالی نفوذ کرد به همان میزان هم می توان در فرهنگ جوامع نفوذ داشت.

ایران برای هفتمین دوره متوالی در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن شرکت کرده است و تلاش کرده تا با همراه کردن بازی سازان، علاوه بر معرفی محصولات ایرانی که برخی از آنها هم مورد توجه برخی از تاشران بین المللی قرار گرفته اند، به اطلاع فعالین این هنر-صنعت برساند که اساساً ایران وارد این موضوع شده است و با تبلیغاتی که علیه ایران توسط رسانه های جهانی می شود، خودش کار بزرگی است اما حضوری قدرتمندتر قطعاً نیاز به حمایت هایی بیش از این دارد و البته برنامه ریزی دقیق تری از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

شاید حداقل حمایت این بود که سفیر جمهوری اسلامی ایران در آلمان در طول این سال ها دست از پایتخت برداشته و چند ساعتی را برای بازدید از این نمایشگاه می گذاشت تا در رایزنی فرهنگی ایران در دنیای جدید و با ابزارهای جدید نقشی داشته باشد.

در نهایت باید گفت که دیر شده است و ما باز هم خواب ماندیم و بازی های رایانه ای به عنوان یکی از بزرگ ترین ابزارهای فرهنگی و اقتصادی دنیا را فراگرفته است. درست است که ۹ سال پیش بنیادی برای این هنر-صنعت تشکیل داده ایم اما با توصیفی که از موقعیت جهانی آن شد فکر کنیم موافق باشید که کار ما بیشتر شبیه یک شوخی است و در این میان نه کاسب خوبی شده ایم و نه یک رایزن و مبلغ فرهنگی مناسب برای کشورمان.

## قوانینوز

## خانواده ها برای تماشای لیگ بازی های رایانه ای، به مجموعه برج میلاد بیایند (۹۵/۱۰/۱۶-۹۵/۱۱/۱۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امکان حضور خانواده ها برای تماشای مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران در مجموعه برج میلاد فراهم است. به گزارش فناوریوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: محل برگزاری مسابقات به گونه ای طراحی شده که شرکت کنندگان روی یک سن مسابقه می دهند و خانواده ها امکان تماشای مسابقات را دارند. همچنین برای مراسم اختتامیه نیز حدود ۱۴۰۰ صندلی در نظر گرفته شده است. علاوه بر این، امکانات جانبی و تفریحی مانند بازی های واقعیت مجازی فراهم شده است تا در کنار مسابقات، شرکت کنندگان و خانواده ها بتوانند از اوقات خود استفاده کنند. دربارۀ دلایل ورود بنیاد به بحث مسابقات بازی های رایانه ای گفت: در درجه اول بحث اوقات فراغت برای ما مهم است و باید تلاش کنیم این اوقات با برگزاری استاندارد مسابقه و با استفاده از بازی های مناسب، به درستی پر شود. علاوه بر این چنین مسابقاتی فرصت خوبی را برای فرهنگ سازی مهیا می کند. کریمی ادامه داد: نکته دیگر این که ورزش های الکترونیکی در آینده نزدیک قسمت عمده ای از صنعت بازی های رایانه ای خواهد بود همه دنیا در حال توجه به این رشته هستند. ما نیز به عنوان متولی حوزه بازی، به این بحث ورود کرده ایم تا بزرگ ترین مسابقات e-Sport را برگزار کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر این که سیاست ما تقویت بخش خصوصی است گفت: فلسفه و ایدئولوژی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که اگر کسی کاری را خوب انجام می دهد، نه تنها آن را تضعیف نکرده بلکه به تقویتش کمک کنیم. به همین جهت هم لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برپا می شود. ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با شرکت مکعب تفاهم کرده است که بنیاد چند سال از این رقابت ها حمایت کرده اما در آینده برند لیگ بازی های رایانه ای آن قدر بزرگ شود که بخش خصوصی خودش به تنهایی بتواند این مسابقات را برگزار کرده و دیگر نیازی به حضور مستقیم بنیاد نباشد. کریمی قدوسی درباره حضور خانم ها در رشته های موبایلی گفت: در سال گذشته هم بانوان در یک رشته حضور داشتند و امسال این رشته ها به دو بازی Clash Royale و Quiz of Kings افزایش یافته است. ما پیگیر بحث حضور بانوان در همه رشته ها هستیم و امیدوارم با توجه به شرایط فرهنگی کشور، این امکان به وجود بیاید. براساس این گزارش سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC در ایران برگزار می شود. این مسابقات در ۵ رشته PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر برگزار می شود. بیش از یک میلیارد ریال جایزه برای نفرات اول تا سوم هر رشته در نظر گرفته شده است، از جمله این که به نفر اول رشته ای که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد، یک دستگاه خودرو ۲۰۶ اهدا خواهد شد. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، تا پنجم شهریور فرصت دارند به نشانی [evnd.co/oTxyR](http://evnd.co/oTxyR) مراجعه کنند.

## قوانینوز

## به دنبال تقویت زنجیره و ظرفیت تبلیغات در حوزه بازی هستیم (۹۵/۱۰/۱۶-۹۵/۱۱/۱۵)

حمید قنبری مدیر بازاریابی شبکه تبلیغاتی تپسل که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان آمده است؛ توضیحاتی را در رابطه با اهداف حضور تپسل در این نمایشگاه مطرح کرد. به گزارش فناوریوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قنبری گفت: تپسل یک شبکه تبلیغاتی برای بازی و نرم افزارهای موبایلی است که اخیراً برای جهانی شدن و توسعه تجارت بین الملل هدف گذاری کرده ایم. وی افزود: به همین دلیل بود که تپسل حامی رویداد بین المللی تی جی سی شد و نخستین گام ما برای جهانی شدن در این رویداد برداشته شد. برای حضور قدرتمند در گیمز کام آلمان نیز زیرساخت های انگلیسی خود از جمله سایت انگلیسی و بروشور انگلیسی را آماده کردیم. حمید قنبری تپسل توضیح کرد: بازار بازی در دنیا جهانی است و بازار Local یا فقط داخلی بی معنی است. به همین ما نیز برای گسترش تجارت خود نیازمند همکاری با شرکت های بین المللی در حوزه کاری خودمان هستیم. تاکنون جلسات زیادی با شبکه های تبلیغاتی و صاحب رسانه های مختلف داشته ایم. قنبری عرضه و تقاضا در حوزه تبلیغات را کلیدی دانست و گفت: در حال حاضر تپسل توانایی عرضه ۱ میلیون نمایش تبلیغ منحصر به فرد روزانه را دارد. اما به فرض مثال اگر تقاضای تبلیغات ما به ۲ میلیون برسد بایستی زنجیره تبلیغات خود را با همکاری دیگر مجموعه ها گسترش دهیم و با آن ها همکاری مشترک داشته باشیم. مدیر بازاریابی تپسل به بازار بکر ایران اشاره کرد و گفت: از آنجایی که هنوز بازار بازی ایران برای بسیاری از شرکت های خارجی ناشناخته است، تپسل می تواند خود را به عنوان یک شبکه تبلیغاتی کلیدی معرفی کند و با شرکت هایی که به دنبال جذب مخاطب یا تبلیغات هستند سرویس ارائه کند. وی خاطرنشان شد: مهم ترین نکته ای که باید مدنظر داشت این است که ارتباطات بین المللی برای به ثمر نشستن نیازمند زمان هستند و باید پس از جلسه در نمایشگاهی همچون گیمز کام تا مدتی طولانی مکاتبات انجام شود تا به مرحله ی عقد قرارداد برسد.

## قوانینوز

## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۹۵/۱۰/۱۶-۹۵/۱۱/۱۵)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد. به گزارش فناوریوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با (ادامه دارد ...)

## قوانینوز

(ادامه خبر ...) حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده نمره ی حضور در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم. وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که نمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر نمره نمایشگاه گیمز کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم. به گزارش ایسنا، نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پاپوین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

## قوانینوز

## قهرمان ایرانی مسابقات جهانی ESWC با یک شرکت آلمانی قرارداد بست (۱۳۸۵-۹۶/۰۶/۰۹)

یک شرکت آلمانی که در زمینه مدیریت بازیکنان حرفه ای بازی در ورزش های الکترونیک فعالیت می کند با نوید برهانی بازیکن ایرانی قهرمان مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC در رشته فیفا قرارداد همکاری انحصاری امضا کرد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسعود وظیفه دوست از شرکت All Good Mgmt گفت: ما شرکتی در آلمان هستیم که در حوزه ورزش های الکترونیک فعالیت داریم و چند بازیکن بزرگ دنیا در رشته فیفا را مدیریت می کنیم. وی افزود: یکی از این بازیکنان نوید برهانی بهترین بازیکن ایران و قهرمان رشته فیفا در مسابقات ESWC در سال ۲۰۱۴ است. نوید برهانی در سال های گذشته نیز قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای ایران شده بود. وظیفه دوست گفت: ما به عنوان مدیر برنامه های برهانی، وظیفه انعقاد قرارداد او با تیم های مختلف، حضور او در تورنمنت های بزرگ بازی های کامپیوتری و یافتن اسپانسر را برعهده داریم. همچنین از آنجا که فعلا در برخی مسابقات جهانی امکان حضور بازیکنی از ایران وجود ندارد، در حال مذاکره با تیمی از ازبکستان هستیم تا برهانی از این طریق در مسابقات حضور یابد. وی گفت: متأسفانه وقتی نام ایران شنیده می شود، مسائل سیاسی جلو چشم می آید در حالی که واقعا مسائل سیاسی ربطی به بازی های رایانه ای ندارند. به نظرم بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری Tehran Game Convention قدم بزرگی در راه تعامل با صنعت بازی های رایانه ای در جهان برداشت و امیدوارم TGC ۲۰۱۸ از دوره پیش هم موفق تر باشد. براساس این گزارش، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران برای انتخاب نمایندگان ایران جهت شرکت در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC (در صورت اختصاص سهمیه) از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار می شود. این بازی ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و شرکت مکتب به عنوان نماینده رسمی ESWC برپا می شود و فرصت ثبت نام در آن تا پنجم شهریور تعیین شده است. علاقه مندان برای حضور در این رقابت ها و کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت مسابقات به نشانی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه کنند.

## قوانینوز

## آغاز نهمین نمایشگاه گیمز کام آلمان/ بازی سازی ایران در ویتترین جهانی (۱۳۸۵-۹۶/۰۶/۰۹)

نهمین نمایشگاه گیمز کام توسط انگلار مرکل صدراعظم آلمان روز گذشته افتتاح شد و غرفه ایران نیز با حضور ۹ شرکت بازی سازی میزبان بازدیدکنندگان عمومی و تجاری است. به گزارش قوانینوز به نقل از مهر، این نمایشگاه در حالی آغاز به کار کرده است که شرکت های راسپینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پایزن، تب سل، گریه های تنبل و آرتا شرکت های ایرانی هستند که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نمایشگاه حضور یافته اند و جدیدترین محصولات خود را در معرض نمایش گذاشته اند. بخش مرکزی و اصلی غرفه ایران به رویداد TGC ۲۰۱۸ اختصاص یافته است. دوره نخست این رویداد در تیر ماه سال جاری با حضور بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده برگزار شد و تمام شرکت کنندگان بین المللی به تحسین این رویداد پرداختند. به دنبال معرفی صنعت گیم ایران در جهان هستیم. مفرد فتحی، قائم مقام اجرایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور دارد در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: این بنیاد چندین هدف را از حضور در این نمایشگاه دنبال می کند. هدف اصلی معرفی صنعت بازی سازی کشور و تلاش برای جذب سرمایه گذاری و همچنین نمایشگاه و همایش بازی های رایانه ای تهران (TGC) به سایر شرکت های مرتبط در دنیا است تا سال آینده این رویداد را با حضور حداکثری برگزار کنیم. فتحی ادامه داد: از آنجایی که اقتصاد مقاومتی و همچنین تولید و اشتغال مورد تاکید دولت و نظام است، همانند سال های گذشته نیز از بازی سازان ایرانی حمایت کرده ایم تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و با برقراری ارتباطات بین المللی جهت نشر آثار خود به بازار بین الملل و در نهایت توسعه صنعت و تکنولوژی بازی در کشور اقدام کنند. ملاقات دوباره با مهمانان تی جی سی در آلمان. مهرداد آشتیانی مشاور امور بین الملل و مدیر پروژه نمایشگاه تی جی سی هم درباره حضور در این رویداد به خبرنگار مهر گفت: روز گذشته چهره های آشنای بسیار زیادی را دیدیم که به غرفه ایران سر زدند. آن ها سخنرانان یا ناشرانی بودند (ادامه دارد ...)

## قوانینوز

(ادامه خبر ...) که به نمایشگاه تی جی سی آمده بودند. وی افزود: از طرف دیگر شرکت کننده های تجاری بسیار زیادی به غرفه ایران سر زدند و می گفتند که تعریف تی جی سی را شنیده اند و به دنبال کسب اطلاعات بیش تر بودند تا برای شرکت در رویداد تی جی سی سال آینده برنامه ریزی کنند. همچنین برخی رویدادهای مطرح آسیایی همچون GStar کره جنوبی به همکاری دو رویداد با یک دیگر تمایل نشان دادند. مهرداد آشتیانی اضافه کرد: امیدواریم با توجه به برگزاری موفقیت آمیز نخستین دوره تی جی سی، رویداد سال آینده را بزرگ تر و با حضور شرکت های بین المللی بیش تری برگزار کنیم. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کام در سالن ۳.۲ قرار دارد و در این سالن کشورهایی همچون کانادا، چین، کره جنوبی، فنلاند، آفریقای جنوبی و ... حضور دارند و به معرفی رویداد و صنعت بازی کشور خود می پردازند. این نمایشگاه که بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در اروپاست تا روز جمعه سوم شهریور ماه ادامه خواهد داشت.



International Quran News Agency

### کریمی قدوسی: پارامترهای فرهنگی برای ساخت بازی های ملی تعیین می شود (۱۳۹۶/۰۶/۰۶)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: شاخصه های فرهنگی تا پایان ماه شهریور مشخص خواهد شد تا بازی هایی که تولید می شوند، براساس مفاهیم ارزشی و فرهنگی باشد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به این موضوع که بازی های رایانه ای بر اساس شاخص های فرهنگی تولید خواهند شد، گفت: شاخصه های فرهنگی تا پایان ماه شهریور مشخص خواهد شد تا بازی هایی که تولید می شوند، براساس مفاهیم ارزشی و فرهنگی باشد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای صرفاً از بازی های دینی و قرآنی حمایت نمی کند، بلکه حمایت مان از این سبک پررنگ تر خواهد شد یعنی بازی های دینی و قرآنی را در قالب پارامترهایی زیر چتر حمایتی مان قرار خواهیم داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش که آیا ساخت بازی براساس پارامترهای فرهنگی، بازی سفارشی نخواهد شد، گفت: ما به دنبال سفارش دادن بازی ها نیستیم بلکه هدف مان ارتقای کیفیت بازی هاست. اگر بازی ها موضوعات مرتبطی داشته باشند، قطعاً تأثیرگذار خواهند بود.

وی یادآور شد: موضوعات ارزشی، اسلامی و ایرانی با کیفیت مناسب و براساس پارامترها امتیاز بازی را افزایش خواهد داشت و همه این امتیازها در حمایت ها مهم خواهد بود. همچنین پارامترها سبب می شود تا بازی ها اولویت بندی شوند.

کریمی قدوسی اظهار کرد: پارامترها تا پایان شهریورماه معرفی و به اطلاع بازی سازان خواهد رسید. تلاش مان این است که بخشی از حمایت های مان بر اساس پارامترها باشد.



EURONews

### بازی سازان ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان به دنبال چه هستند؟ (۱۳۹۶/۰۶/۰۶)

اقتصاد ایران: صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سولاتی اساسی درباره کیفیت و اهداف این حضورهای بین المللی قابل طرح است.

هادی کافی روزنامه نگار و کارشناس فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای در یادداشتی کوتاه به بهانه حضور ایران در نمایشگاه بین المللی گیمز کام آلمان، به نقد رویکردها و سیاست های کلان ایران برای حضور در این میادین بین المللی پرداخته است.

متن یادداشت کافی با عنوان «کالسی یا رایزنی فرهنگی؟» را در ادامه می خوانید:

این روزها بزرگ ترین نمایشگاه بازی های دیجیتال اروپا (gamecom) در کشور آلمان در حال برگزاری است و حضور ایران در این نمایشگاه بهانه ای است تا به یکی از جدیدترین و مهم ترین ابزارهای فرهنگی دنیای امروز پرداخته و چند نکته را با برنامه ریزان فرهنگی کشور در میان بگذاریم.

امروزه در دنیا پدیده ای وجود دارد به نام بازی های دیجیتالی که سود مالی آن ۷۸ میلیارد دلار در سال گذشته میلادی بوده است و چین و آمریکا تقریباً نیمی از این سود را از آن خود کرده اند. نمونه جدیدتر و موفق این هنر-صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده اما باید صبر کرد که کشور فنلاند که از زیرساخت های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته برخوردار است، بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توانست با محصول نوکیا، بازار گوشی های تلفن های همراه را مغلوب

خلاقیت خود کند، تلاش کرد تا بازار بازی های دیجیتال را ببلند خیلی هم موفق شد. یک میلیون دلار برای بازی کلش آو کلنز هزینه کرد و در یک سال ۱۲۰۰ برابر آن را درآورد. این کشور نهادی دارد که دقیقاً مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران است که البته بودجه دولتی آن ۷۰ میلیون دلار در سال است و در

این زمینه اصلاً شبیه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و با این بودجه، هم توانسته برنامه ریزی موثری داشته باشد و هم از شرکت های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخشی مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کند.

موضوع به همین سادگی است. برنامه ریزی کردند، خلاقیت به خرج دادند، هزینه کردند و در نهایت نتیجه مطلوب گرفتند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اما ماجرای بازی همینجا تمام نمی شود. موضوع بازی فقط کالسی نیست. اگر همه اعداد و ارقام را کنار هم بگذاریم هر چند خودش پولی هنگفت می شود و کلی اشتغال زایی می کند اما جریان اجتماعی و فرهنگی که این هنر-صنعت توانسته ایجاد کند بزرگ تر از سود مستقیم آن است. هر چند نهایت جریان سازی آن به پولی هنگفت تر می انجامد اما پایداری سود اقتصادی از درجه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه های یک نسل، هدفی است که هر کشوری به دنبال آن است یا بهتر بگوییم باید باشد.

نفت و گاز تمام می شود، چوب و ذغال سنگ و... تمام می شود، حتی خدمات و نحوه ارایه آن تغییر می کند و روزی بازار آن دست به دست می شود اما اقتصادی برای یک کشور پایدار می شود که از با ابزار فرهنگی به سود رسیده باشد. بدون شک هالیوود تا قیام قیامت صنعتی پرسود برای آمریکایی ها خواهد بود ولی اسلحه سازی برای آمریکایی ها یک روز تبدیل به کاری کم سود برای آنها خواهد شد چرا که فیلم های آمریکایی طرز زندگی آدم های دنیا، نوع نگاه آدم ها و تقسیم بندی جیب آنها را تغییر داده و می دهد.

بازی های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته نزدیک به نیم قرن از آغاز می گذرد اما کمتر از دو دهه است که در بازار جهانی عرض اندام می کند و کمتر از یک دهه است که از صنعت سینما و موسیقی پیشی گرفته است.

بازی های دیجیتالی این روزها نسلی را دارد می سازد که آینده جهان در دستان آنهاست. نوع عملکرد و عکس العمل نسل آینده، نوع نگاه شان به زندگی، اندازه علاقه شان به موضوعات مختلف و هزار مسئله ریز و درشت دیگر دارد همین امروز با پدیده ای به نام بازی های دیجیتالی رقم می خورد.

تولید و توسعه بازی های دیجیتالی یعنی رایزنی فرهنگی چرا که هر قدر بتوان در بازار بزرگ بازی های دیجیتالی نفوذ کرد به همان میزان هم می توان در فرهنگ جوامع نفوذ داشت.

ایران برای هفتمین دوره متوالی در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن شرکت کرده است و تلاش کرده تا با همراه کردن بازی سازان، علاوه بر معرفی محصولات ایرانی که برخی از آنها هم مورد توجه برخی از تاشران بین المللی قرار گرفته اند، به اطلاع فعالین این هنر-صنعت برساند که اساساً ایران وارد این موضوع شده است و با تبلیغاتی که علیه ایران توسط رسانه های جهانی می شود، خودش کار بزرگی است اما حضوری قدرتمندتر قطعاً نیاز به حمایت هایی بیش از این دارد و البته برنامه ریزی دقیق تری از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

شاید حداقل حمایت این بود که سفیر جمهوری اسلامی ایران در آلمان در طول این سال ها دست از پایتخت برداشته و چند ساعتی را برای بازدید از این نمایشگاه می گذاشت تا در رایزنی فرهنگی ایران در دنیای جدید و با ابزارهای جدید نقشی داشته باشد.

در نهایت باید گفت که دیر شده است و ما باز هم خواب مانديم و بازی های رایانه ای به عنوان یکی از بزرگ ترین ابزارهای فرهنگی و اقتصادی دنیا را فراگرفته است. درست است که ۹ سال پیش بنیادی برای این هنر-صنعت تشکیل داده ایم اما با توصیفی که از موقعیت جهانی آن شد فکر کنیم موافق باشید که کار ما بیشتر شبیه یک شوخی است و در این میان نه کاسب خوبی شده ایم و نه یک رایزن و مبلغ فرهنگی مناسب برای کشورمان.



## در نمایشگاه گیمز کام آلمان انجام شد؛ انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد.

به گزارش جام نیوز، فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده نمره ی حضور در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی اسمال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام اسمال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند.

مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که نمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر نمره نمایشگاه گیمز کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافقی برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد.

ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئناً با حضور تاشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

نهمین دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پایوبین ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۰۶۱



## انجام توافقات نهایی برای انتشار یک بازی ایرانی در بازار بین المللی (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۹۶)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی، از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد. فرزاد ملک آرا -مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز- به عنوان یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایشگاه گیمز کام آلمان رفته است از انجام توافقات نهایی برای انتشار بازی «مزرعه شمالی» در بازارهای بین المللی خبر داد و گفت: دو توافق انجام شده ثمره ی حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه سال گذشته و تی جی سی امسال بود که پس از پیگیری هایی که در یک سال گذشته انجام دادیم، در گیمز کام امسال این توافقات را نهایی کردیم.

وی افزود: بازی «مزرعه شمالی» یک بازی مزرعه داری برای پلتفرم موبایل است که تاکید ویژه ای در مزرعه داری ایرانی دارد و همین مسئله وجه تمایز این بازی با نمونه های مشابه است. برای مثال مخاطب در این بازی با محصولات غذایی ایرانی همچون کشک بادمجان یا سیرترشی سر و کار دارند. مدیرعامل شرکت توسعه گر شبیه ساز با تشریح توافقات انجام شده گفت: یکی از توافقاتی که ثمره ی نمایشگاه تی جی سی بود انتشار بازی برای ایرانی های خارج از کشور است و توافقی دیگر ثمره نمایشگاه گیم کانکشن بوده و براساس آن بازی را برای بازار روسیه منتشر خواهیم کرد. همچنین پیروی جلساتی که در تی جی سی داشتیم، جلسه ی دیگری نیز به زودی در گیمز کام خواهیم داشت و اگر به توافق برسیم، انتشار بازی در بازار ترکیه نیز قطعی خواهد شد. ملک آرا با بیان اینکه نمایشگاهی مانند تی جی سی اهمیت بسیار زیادی برای بازی سازی کشورمان دارد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید تمرکز خود را روی برگزاری منظم و سالانه ی این رویداد بگذارد. چنین رویدادی بهترین اتفاقی بود که می توانست برای بازی سازان ایرانی بیفتد و مطمئنا با حضور ناشران بیشتر در سال های آتی می توانیم شاهد اتفاقات بهتری برای بازی سازان کشورمان باشیم.

به گزارش ایسنا، بهمن دوره از نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام در تاریخ ۲۲ الی ۲۶ اوت سال ۲۰۱۷، در شهر کلن آلمان برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز طبق برنامه ریزی های سالانه پانویس ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت می کند.



## به دعوت بنیاد ملی بازی ها صورت گرفت؛ بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمز کام آلمان (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۹۶)

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند.

این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاءهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستند جهت پیگیری این موضوع را دادند.

ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای

حجت الاسلام احد آزادی خواه در حاشیه این بازدید با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئنا پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

خلاءهای قانونی باید مرتفع شود

نماینده مردم ملایر خلاءهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرانی عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلاقی را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاءهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



## رونمایی بازی در گیمز کام آلمان؛ ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند (۱۳۰۱-۹۵/۰۶/۰۴)

یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده لهستانی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه های شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند.

به گزارش خبرگزاری مهر، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است.

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: «۱۱bit studio» یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتال در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا «Children of Morta» را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند.

به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی بگذرانید.

براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۱ قرار داده بود.

با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.



## بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمز کام آلمان (۱۳۰۱-۹۵/۰۶/۰۴)

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند. به گزارش بی بی سی به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند.

این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی ۱۱bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاءهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستند جهت پیگیری این موضوع را دادند.

ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای

حجت الاسلام احد آزادی خواه در حاشیه این بازدید با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

خلاهای قانونی باید مرتفع شود

نماینده مردم ملایر خلاهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرش عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام روپادی جامع است که تمام سلاطین را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



## به دعوت بنیاد ملی بازی ها صورت گرفت؛ بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمز کام آلمان

(۹۶/۰۶/۰۹-۱۰:۵۵)

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو: این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند.

در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند.

این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای

حجت الاسلام احد آزادی خواهد حاشیه این بازدید با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است.

نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است.

این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

خلاهای قانونی باید مرتفع شود

نماینده مردم ملایر خلاهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد.

مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرش عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام روپادی جامع است که تمام سلاطین را پوشش می دهد.

نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشور ها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند.

از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تن ها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.



## ورود کمیسیون فرهنگی مجلس به حوزه بازی های رایانه ای؛ دو نماینده مجلس از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند

خبرگزاری شبستان: حجت السلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند.

این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

پایان پیام/۳۱



## بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمز کام آلمان

اقتصاد ایران: حجت السلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند.

این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای

حجت الاسلام احد آزادی خواهر حاشیه این بازدید با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئنا پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت

جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

خلاهای قانونی باید مرتفع شود(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نماینده مردم ملایر خلاهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایط مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرفتن عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلاقی را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



### ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند (۱۱۰۴-۹۵/۰۶/۰۶)

اقتصاد ایران: یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده لهستانی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه ای شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند.

به گزارش خبرگزاری مهر، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است.

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: «۱۱bit studio» یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتالی در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا «Children of Morta» را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند.

به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی بگذرانید.

براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۱ قرار داده بود.

با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.



### افزایش پژوهش علمی در بازی های رایانه ای / تلاش برای تمرکز تحقیقات (۱۱۰۴-۹۵/۰۶/۰۶)

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح اولویت های این رویداد از افزایش پژوهش های علمی در حوزه بازی ها طی دو سال گذشته خبر داد.

به گزارش عرش نیوز به نقل از مهر، تا زمان برگزاری رسمی نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت مرکز دایرک بعنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اوایل آذرماه امسال برگزار خواهد شد، حدود سه ماه زمان باقی است. با این وجود دبیرخانه این کنفرانس شاهد استقبال پژوهشگران و محققان دانشگاهی برای مشارکت در این رویداد است.

فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در گفتگو با خبرنگار مهر ضمن تشریح ضرورت های برگزاری این کنفرانس تحقیقاتی گفت: یکی از مهمترین مأموریت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قبال سازی ظرفیت های پژوهشی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و وصل کردن این ظرفیت ها به صنعت بازی است. در این زمینه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون از کلیه کنفرانس ها و همایش های داخلی که با محوریت بازی های دیجیتال برگزار شده اند حمایت های متعددی کرده است اما برخی از این کنفرانس ها به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعالسازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی بودجه های دولتی را به هدر داده اند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شریفی ادامه داد: این کنفرانسها به دلیل دید غیرجامع، محدود و غیرنوآورانه خود به مطالعات بازی، مقالات علمی نسبتاً بی کیفیتی را وارد تولیدات علمی این حوزه کرده اند و این موضوع مبنای عدم تقویت بنیان های علمی، عدم ورود پژوهشگران جدید و در نهایت رکود پژوهش در عرصه مطالعات بازی شده است.

افزایش پژوهش؛ پراکندگی پژوهشگران!

وی افزود: ما بر اساس آمارهای موجود طی دو سال گذشته شاهد افزایش پژوهش علمی در حوزه بازی در کشور بوده ایم اما پژوهش های صورت گرفته غالباً به صورت پراکنده و متمرکز بر حوزه هایی خاص منتشر شده اند که نیازهای علمی دیگر رشته ها را مرتفع نکرده و پژوهش را در حوزه های بسیاری همچنان مغفول نگه داشته اند. آمارهای مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در پایان سال ۱۳۹۵ که با رصد کلیه پژوهش های داخلی صورت گرفته شامل مقالات علمی پژوهشی، مقالات کنفرانسی، پایان نامه ها و کتاب ها در حوزه بازی به دست آمد، موید ضرورت برگزاری یک کنفرانس علمی جامع بود.

مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بنابر همین ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» (DGRC) در دوم آذرماه امسال در دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران خواهد کرد. این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های با سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند.

شریفی توضیح داد: اصلی ترین دلیل انتخاب دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان محل برگزاری اولین دوره DGRC، برخورداری آن از سابقه ای طولانی در عرصه پژوهش و بازی سازی در کشور بوده است و علاوه بر اساتید، مجموعه هایی همچون آزمایشگاه بازی سازی این دانشگاه، گروه ها و تیم های فعال بازی سازی و نیز شاخه دانشجویی IEEE، از شرکت کنندگان و حامیان علمی و اجرایی این کنفرانس هستند.

کنفرانس بازی ها با همراهی متخصصان سایر علوم

این کارشناس بازی های دیجیتال افزود: این کنفرانس بدون استثنا کلیه حوزه های علمی اعم از علوم پزشکی، فنی مهندسی، علوم انسانی و هنر و علوم اجتماعی را دربر گرفته و این امر هم در انتخاب محورهای علمی فراخون مقالات، هم در انتخاب اعضای شورای سیاستگذاری و کمیته علمی و هم در برگزاری پنل های علمی و تخصصی تبلور یافته است و بی شک به دلیل این جامعیت و حوزه شمول رشته های علمی، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در کشور بی بدیل است. شریفی افزود: دبیران علمی، اجرایی و دبیر برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال از شخصیت های علمی و اجرایی برجسته حوزه بازی در کشور محسوب می شوند. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، دکتر بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران، شاخصترین چهره علمی کشور در حوزه بازی های دیجیتال و نیز موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است.

به گفته مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تفکیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۳ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصهای اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل درنظر گرفته شده است.

شریفی ادامه داد: ۳۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس مهندسی کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.

## فلاوانیوز

### جای پای بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمز کام (۱۱۵۷-۹۶/۰۶/۰۷)

شرکت "۱۱bit studio" که یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده ی لهستانی است، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه های شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند. به گزارش فلاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است. امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: "۱۱bit studio" یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتالی در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا "Children of Morta" را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند. به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: «فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی گناشت» براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۰۱ قرار داده بود. با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.

## قوانینوز

## خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۹۵)

حجت الاسلام احد آزادی خواه، نماینده مردم ملایر و سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کرد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حجت الاسلام احد آزادی خواه با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند. عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند. آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد. نماینده مردم ملایر خلاهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض ولادت بازی های خارجی است. نگرش عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است. حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلیق را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است. وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.

## قوانینوز

## دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۹۵)

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند. به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند. این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی ۱۱bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند. این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.



## ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۹۵)

شرکت "۱۱bit studio" که یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده ی لهستانی است، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه ای شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند. به گزارش پردیس گیم ، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است. امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: "۱۱bit studio" یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتال در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا "Children of Morta" را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند. به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: «فرزندان مورتا، بهترین احساسی خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی گذاشت» براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۰۱ قرار داده بود. با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.



کسب‌وکار

## سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در بازدید از گیمز کام: بازدید یک روحانی از گیمز کام +

عکس (۱۳۹۵/۰۵/۰۹)

حجت الاسلام احد آزادی خواه، نماینده مردم ملایر و سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کرد.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حجت الاسلام احد آزادی خواه با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

نماینده مردم ملایر خلاهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرانی عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلاقی را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



ایستادگی

## سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس: خلاهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود

شود (۱۳۹۵/۰۵/۰۹)

حجت الاسلام احد آزادی خواه، نماینده مردم ملایر و سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کرد.

به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حجت الاسلام احد آزادی خواه با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

نماینده مردم ملایر خلاهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرانی عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سلاطین را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. وی افزود: به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است. وی خاطر نشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاءهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



### ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند (۱۳۰۱-۹۵/۰۶/۰۵)

شرکت "۱۱bit studio" که یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده لهستانی است، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه های شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است. امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: "۱۱bit studio" یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتالی در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا "Children of Morta" را لویایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند. به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: «فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی گذشت» براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۱ قرار داده بود. با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.



### ورود کمیسیون فرهنگی مجلس به حوزه بازی های رایانه ای؛ دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند (۱۳۰۱-۹۵/۰۶/۰۵)

حجت السلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

به گزارش ایران اکونومیست؛ این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند. این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی ۱۱bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند. این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاءهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

## راهنمای بولتن

### قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

