

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶


بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



| | | |
|----|---|--|
| ۲ | پخش زنده یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار | |
| ۲ | سه بازی جدید ایرانی رونمایی می شود | |
| ۳ | نقش سازنده کنفرانس بازی های دیجیتال در صنعت گیم ایران | |
| ۳ | رونمایی از دو بازی جدید ایرانی | |
| ۴ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد/ 10 میلیارد ریال حمایت بلا عوض از بازی سازان | |
| ۴ | حمایت ۵۰۰ میلیون تومانی از بازی های صادرات محور | |
| ۴ | تغییرات در مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای | |
| ۵ | 23 میلیون گیمر ایرانی روزانه 80 دقیقه بازی می کنند/ 10 میلیارد تومان وام بلاعوض برای بازی سازان | |
| ۵ | بازی پسرخوانده معرفی نشد! | |
| ۶ | دو بازی موبایلی ایرانی در مراسمی باشکوه رونمایی شد | |
| ۶ | صنعت بازی سازی در ایران یک بازار بزرگ ولی غیرقابل دسترس | |
| ۸ | سه بازی جدید ایرانی رونمایی می شود | |
| ۹ | خبرهای خوب برای بازی سازان در مراسم رونمایی خوش درخشید | |
| ۱۰ | رونمایی از دو بازی جدید ایرانی/ بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند | |
| ۱۱ | رونمایی از دو بازی جدید ایرانی/ بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند | |
| ۱۲ | رونمایی از دو بازی جدید ایرانی/ بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند | |
| ۱۴ | رونمایی از دو بازی جدید ایرانی/ بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند | |
| ۱۵ | دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند | |
| ۱۷ | 23 میلیون گیمر در ایران وجود دارد | |

| | | |
|----|--|---|
| ۱۷ | بازی های موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند |  |
| ۱۹ | 23 میلیون گیمر در ایران وجود دارد |  |
| ۱۹ | دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند |  |
| ۲۱ | دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند |  |
| ۲۲ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد |  |
| ۲۳ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد |  |
| ۲۳ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد |  |
| ۲۴ | دو بازی موبایل ایرانی، امروز در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند |  |
| ۲۵ | بازی ایرانی The Cage : سنجاب را از کشتارگاه نجات دهید! +تیزر بازی |  |
| ۲۵ | 23 میلیون گیمر در ایران وجود دارد |  |
| ۲۶ | 23 میلیون گیمر در ایران وجود دارد |  |
| ۲۷ | دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند |  |
| ۲۸ | گزارش: با استقبال قابل توجه علاقه مندان، دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند |  |
| ۳۰ | دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند |  |
| ۳۱ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد |  |
| ۳۲ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد |  |
| ۳۲ | این رونمایی بی شک شلوغ ترین و باشکوه ترین آیین رونمایی بنیاد است/ در ایران تقریبا 23 میلیون گیمر داریم/ حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی ما است |  |
| ۳۴ | ایران 23 میلیون گیمر دارد |  |
| ۳۴ | 23 میلیون گیمر در کشور وجود دارد |  |
| ۳۵ | حمایت بلاعوض از بازی سازان ایرانی |  |
| ۳۶ | یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال |  |

| | | |
|----|---|---|
| ۳۶ | گزارش تصویری مراسم رونمایی دو بازی موبایلی به نامهای «قفس» و «لایو تی وی» - بخش اول |  |
| ۳۶ | گزارش تصویری مراسم رونمایی دو بازی موبایلی به نامهای «قفس» و «لایو تی وی» - بخش دوم |  |
| ۳۷ | کوتاه از جهان علم |  |
| ۳۷ | قانون نخ نمای کپی رایت جان تازه می گیرد؟ |  |
| ۳۹ | بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی ها توجه ویژه ای دارد/ در ایران 23 میلیون گیمر داریم/ تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود/ بنیاد به ... |  |
| ۴۰ | وام 14 میلیاردی به ژن های برتر برای تجارت با «بازی» |  |
| ۴۱ | رونمایی از دو بازی موبایلی و جدید ایرانی /یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال |  |
| ۴۳ | وام 14 میلیاردی به ژن های برتر برای تجارت با بازی |  |
| ۴۴ | رونمایی از دو بازی موبایلی جدید ایرانی /یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال |  |
| ۴۶ | وام 14 میلیاردی به ژن های برتر برای تجارت با «بازی» |  |
| ۴۷ | وام چهارده میلیاردی به ژن های برتر برای تجارت با «بازی» |  |
| ۴۸ | رونمایی از 2 بازی موبایلی ایرانی |  |
| ۴۹ | دو بازی جدید ایرانی رونمایی شد |  |
| ۵۰ | مراسم رونمایی از بازی های ایرانی در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد |  |
| ۵۰ | حمایت 500 میلیون تومانی از بازی های صادرات محور |  |
| ۵۰ | مراسم رونمایی از بازی های ایرانی در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد |  |
| ۵۱ | وجود 23 میلیون گیمر در ایران |  |

تعداد محتوا : ۵۷



پایگاه خبری

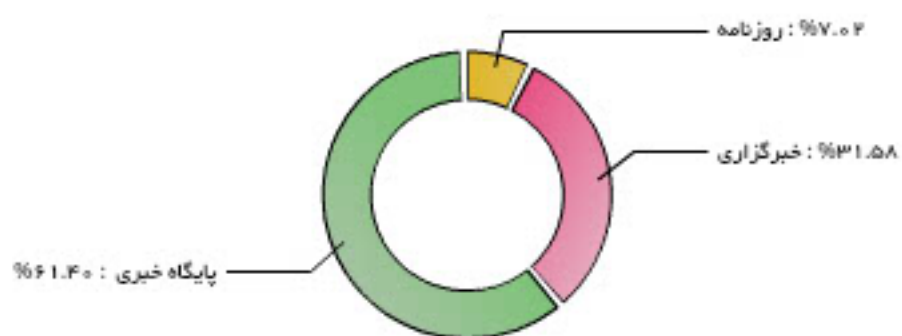
۳۵

خبرگزاری

۱۸

روزنامه

۴





نخستین گام جدی صدا و سیما در حوزه بازی های رایانه ای بخش زنده یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۶)

ایرانیان برای نخستین بار در کشور، یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده از شبکه سه سیما پخش شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای در رشته فیفا، به صورت زنده از شبکه سوم سیما، پخش شد. این نخستین بار است که یک بازی رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شود.

این رقابت ها برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت مهراون محمدعلیزاده و نوید برهانی به فینال این رقابت ها راه یافتند.

حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش جذاب بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو مجری محبوب و پرسابقه صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت، به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.

در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و به مانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند.

در پایان کاپ قهرمانی این رقابت ها، از سوی حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.

پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های رایانه ای قلمداد شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها، موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، معرفی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.

در این دوره از مسابقات بازی ایرانی Quiz of Kings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از ۲۴۰۰ نفر به خود اختصاص دهد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آنتن زنده شبکه سه با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان قریبانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.



سه بازی جدید ایرانی رونمایی می شود (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۶)

سه بازی ایرانی روز دوشنبه در فرهنگسرای اندیشه و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی می شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار می کند.

این مراسم که نخستین آیین رونمایی در سال جاری است، از نظر مدل برگزاری تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی می شود تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.

سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی تایکون عنوانی هستند که فردا توسط عوامل و توسعه دهندگان به حضار و مخاطبان معرفی خواهند شد.

معرفی هر بازی بین ۱۰ الی ۱۵ دقیقه به طول خواهد انجامید و طی این مدت نماینده تیم سازنده روی سن رفته و درباره بازی و ویژگی های آن توضیح می دهد. از دیگر برنامه های جذاب این رونمایی، اجرای زنده موسیقی توسط گروه اتاق و همچنین قرعه کشی یک دستگاه پلی استیشن ۴ و سه کارت هدیه خرید اینترنتی بین حضار است.

این مراسم دوشنبه ۲۷ شهریور ماه از ساعت ۱۰ الی ۱۲ در فرهنگسرای اندیشه واقع در پارک اندیشه برگزار خواهد شد.

علاقه مندان برای شرکت در مراسم می توانند با مراجعه به صفحه <https://evnd.co/oW/s43> نسبت به ثبت نام رایگان اقدام نمایند. لازم به ذکر است جهت شرکت در قرعه کشی می بایست بلیت ایونت را همراه خود داشته باشید.

**عضو هیئت علمی دانشگاه شهید بهشتی: نقش سازنده کنفرانس بازی های دیجیتال در صنعت گیم ایران (۱۳۹۳-۱۳۹۵)**

آذر ماه سال جاری یکی از بزرگ ترین و مهم ترین کنفرانس در زمینه بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد که به گفته فعالان این حوزه، این رویداد می تواند نقطه عطفی برای صنعت گیم ایران باشد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری دانشگاه های معتبر کشور و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار خواهد شد که امسال این کنفرانس با همکاری دانشگاه علم و صنعت شکل می گیرد. دکتر مجتبی وحیدی اصل عضو هیئت علمی رشته کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی در گفت و گو با روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تاثیر برگزاری نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال، روی صنعت گیم ایران گفته است.

دانشگاه شهید بهشتی چه دستاوردهایی در زمینه بازی سازی دارد؟

آزمایشگاه بازی سازی دانشگاه شهید بهشتی در سال ۱۳۹۳ در دانشکده مهندسی و علوم کامپیوتر این دانشگاه، تاسیس شد. این آزمایشگاه از دو عضو هیئت علمی، سه دانشجوی دکتری، شش فارغ التحصیل یا دانشجوی کارشناسی ارشد و ۳۰ فارغ التحصیل یا دانشجوی کارشناسی تشکیل شده است که در شاخه های مختلف مرتبط با بازی های کامپیوتری به فعالیت های تحقیق و توسعه می پردازند. حوزه های اصلی تحقیقاتی آزمایشگاه شامل بازی های جدی، گیمیفیکیشن، گیم آنالیتیکس، واقعیت مجازی و محاسبات مبتنی بر انسان است و پایان نامه های دکتری، ارشد و کارشناسی مختلفی با این موضوعات تعریف شده است. در سه سال اخیر، کارگاه های مختلف آموزش بازی سازی در سطح دانشگاه برگزار شده و تیم های مختلف بازی سازی در آزمایشگاه مشغول طراحی و توسعه بازی های مختلف هستند.

وضعیت پژوهش را در کشور در حوزه بازی های دیجیتال چطور ارزیابی می کنید؟

در چند سال اخیر، توجه و تمایل زیادی در دانشگاه های کشور به مقوله مطالعات بازی های دیجیتال به چشم می خورد. رشد پایان نامه های ارشد و دکتری و ارسال مقالات متنوع با موضوع بازی های دیجیتال، گواهی بر این مدعاست. ارائه دروس مرتبط به بازی سازی و افزایش تعداد کارگاه ها و دوره های آموزشی بازی سازی در دانشگاه ها، در چند سال اخیر، بیانگر اراده مدیران آموزش عالی به افزایش تعامل صنعت بازی سازی کشور با نهادهای دانشگاهی و پژوهشی است. نقش کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در افزایش پژوهش های این حوزه چیست؟

با توجه به جوان و نوپا بودن تحقیقات بازی های دیجیتال در کشور، برگزاری کنفرانس های مرتبط با بازی های دیجیتال، نقش بسیار سازنده و جدی در توانمندسازی پژوهشگران و کارشناسان این حوزه دارد. کنفرانس های این چنینی با گرد هم آوردن فعالان دانشگاهی و صنعت بازی سازی به تعامل بیشتر متخصصان این دو طیف کمک می کند. ضمن آن که با ترغیب دانشجویان و پژوهشگران به ارسال و تبادل ایده ها و دستاوردهای پژوهشی خود، زمینه را برای آگاهی بخشی بیشتر جامعه نسبت به اهمیت بازی سازی فراهم می آورد.

ویژگی های اساسی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به ویژه از جنبه محورهای فنی و مهندسی چیست؟

این کنفرانس ۴ ویژگی اصلی دارد:

تنوع بسیار زیاد محورهای کنفرانس به ویژه در حوزه های فنی و مهندسی که منجر به جذب افراد بیشتر برای شرکت در کنفرانس می شود. تلاش برگزارکنندگان کنفرانس در دعوت از صاحب نظران و کارشناسان مرتبط یا غیرمرتبط به بازی سازی و ایجاد تعامل میان آن ها، منجر به گشایش حوزه های جدید در تحقیقات بازی ها خواهد شد.

جذابیت حوزه های فنی و مهندسی معرفی شده در کنفرانس، بهانه ای برای ورود افراد بیشتری از این رشته ها به حوزه بازی سازی خواهد شد. برگزاری اولین دوره این کنفرانس در یک دانشگاه سنتی، به این جریان، کمک بیشتری خواهد کرد.

چینش فعالان فنی و مهندسی در حوزه بازی سازی به عنوان هیئت داوری کنفرانس، به داوری کارشناسانه و فنی تر مقالات ارسالی، کمک زیادی خواهد نمود.

**رونمایی از دو بازی جدید ایرانی (۱۳۹۳-۱۳۹۵)**

دو بازی جدید ایرانی به نام های قفس و شبیه ساز مدیریت تلویزیون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه مراسم رونمایی از بازی ها گفت: این دو بازی کاملا بدست بازی سازان ایرانی و با کیفیتی بالا تولید شده است.

حسن کریمی قدوسی افزود: این بازی ها با توجه به استاندارد ها و معیارهای مشخصی که داشتند در همایش TGC جایزه بازی های صادرات محور را اخذ کرده اند.

وی گفت: بنیاد بازی توجه ویژه ای به محتوای آن ها داشته است تا محتوایی آموزشی و فرهنگ ساز مرتبط با کشور خودمان داشته باشند.



مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: ۲۳ میلیون گیم در کشور وجود دارد / ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلا عوض از بازی سازان (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۳۹۷)

کریمی گفت: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیم داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد. وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه ای نیست و قطعاً می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد. کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیم داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خواصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد. وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد. کریمی یادآور شد: بنیاد علاقه مند است که اقسام مختلف بازی های در کشور برای علاقه مندان ارائه کند. گفتی است از رونمایی سه بازی یک بازی به عنوان پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروز رسانی این بازی از دوره رونمایی حذف شد.



حسن کریمی قدوسی: حمایت ۵۰۰ میلیون تومانی از بازی های صادرات محور (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ما سالانه از ۳ تا ۵ بازی با کیفیت به عنوان بازی صادرات محور حمایت می کنیم که سال گذشته ۴۰۰ میلیون تومان حمایت بلاعوض داشتیم و امسال قصد داریم این رقم را به ۵۰۰ میلیون تومان برسانیم.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه آیین رونمایی از ۲ بازی جدید ایرانی افزود: بازی قفس که امروز رونمایی شد به موضوع حمایت از محیط زیست و تاثیر انسان ها بر محیط زیست می پردازد، بازی شبیه ساز مدیریت تلویزیون هم که در سبک مدیریتی است و کاربر، فرایندهای مدیریت یک واحد را که در اینجا یک شبکه تلویزیونی است، سپری می کند. وی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش دارد تا امکان معرفی و دیده شدن بازی های ایرانی را در نمایشگاه های بین المللی فراهم کند تا بازی سازان بتوانند ناشران خارجی پیدا کنند.



معاون ارتباطات بنیاد بازی های رایانه ای: تغییرات در مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای (۱۳۹۱-۱۳۹۲/۱۳۹۳)

خبرگزاری شبستان، ایزدی گفت: تلاش کردیم مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای را با توجه به سه رأس مسلط به بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم.

به گزارش خبرنگار شبستان، متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز در آیین رونمایی از دو بازی جدید ایرانی که در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد، گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم، خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی‌ها استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی‌ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیمپلیر آنها مشخص باشد. بازی‌ها در پروسه ارایه درخواست برای رونمایی ثبت نام می‌کنند. یک تیم در بنیاد بازی‌های رایانه‌ای درخواست‌ها را بررسی می‌کند و در نهایت بازی‌هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند، انتخاب می‌شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی‌ها همواره بازی‌سازان و رسانه‌ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی‌سازان، رسانه‌ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسمی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای گیمرها و خوشامدی به آنهاست.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای تنابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی‌ها برای اولین بار در یک مراسم، افزایش تعداد بازی‌ها در یک مراسم، امکان تست و ارایه بازخورد به بازی‌سازها.

ایزدی یادآور شد: قرار بود در مراسم امروز سه بازی رایانه‌ای رونمایی شود، برای همین شما در برخی پوسترها رونمایی از سه بازی و در برخی دیگر رونمایی از ۲ بازی رایانه‌ای را مشاهده می‌کنیم. یکی از بازی‌های رایانه‌ای با عنوان بازی پسرخوانده به خاطر مشکلات فنی نتوانست استانداردهای رونمایی را کسب کند. در نتیجه از پروسه رونمایی حذف شد.

پایان پیام/۳۱



click

۲۳ میلیون گیمر ایرانی روزانه ۸۰ دقیقه بازی می‌کنند / ۱۰ میلیارد تومان وام بلاعوض برای بازی‌سازان

(۱۳۹۴-۱۰/۰۳/۲۳)

رسانه کلیک - مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران گفت: امروز ۲۳ میلیون گیمر ایرانی داریم که هر کدام به طور متوسط روزانه ۸۰ دقیقه بازی می‌کنند.

به گزارش خبرنگار رسانه کلیک؛ مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، حسن کریمی قدوسی در مراسم رونمایی از دو بازی جدید ایرانی اظهار داشت: این مراسم رونمایی، شلوغ‌ترین مراسم رونمایی بازی توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است و بنیاد به این مسئله افتخار می‌کند.

حسن کریمی قدوسی ادامه داد: امروزه ۲۳ میلیون گیمر ایرانی وجود دارند و این افراد به طور متوسط روزانه ۸۰ دقیقه بازی می‌کنند که نشان از پتانسیل بالای حوزه بازی در ایران دارد.

مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به رویداد بین‌المللی TGC تصریح کرد: در رویداد TGC به همه نشان داده شد که باید به صنعت نوظهور گیم ایران توجه شود چرا که پتانسیل رشد بالایی دارد و افراد زیادی در این حوزه در حال فعالیت هستند.

وی با اشاره به وظایف بنیاد خاطر نشان کرد: بنیاد وظیفه دارد در بخش‌های مختلف از جمله مالی، تولید و ویرایش محتوا و برگزاری مراسم به شرکت‌های بازی‌سازی ایران کمک کند.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه خدمات جدیدی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران ارائه می‌شود، گفت: هرم حمایت تا پایان امسال از بازی‌سازان منتشر خواهد شد و در اولین گام که از ما آینده اجرایی می‌شود، کارت بازی‌سازی به بازی‌سازان کشور اهدا می‌شود که هویت بازی‌سازان است و تخفیف‌ها و شرایط ویژه‌ای را برای آن‌ها به دنبال دارد.

وی افزود: تا پایان سال جاری ۱۰ میلیارد تومان وام بلاعوض به بازی‌سازان کشور پرداخت و هفته آینده فراخوان شرکت در این وام منتشر می‌شود.

کریمی قدوسی اضافه کرد: بازی‌های مختلفی وجود دارد و سلیقه گیمرها هم متفاوت است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در تلاش است با تولید محتوای خوب و در حد و اندازه بین‌المللی بازی‌های ایرانی منتشر شوند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران تاکید کرد: برنامه رونمایی بعدی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در پاییز برگزار می‌شود.



click

بازی پسرخوانده معرفی نشد! (۱۳۹۴-۱۰/۰۳/۲۳)

رسانه کلیک - مدیر ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در مراسم آیین رونمایی از دو بازی جدید ایرانی عنوان کرد: بازی پسرخوانده به علت مشکلات بسیار در قسمت فنی و محتوا در جدیدترین آپدیت مورد تایید کارشناسان قرار نگرفت.

به گزارش خبرنگار رسانه کلیک؛ مثنی ایزدی، مدیر ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در مراسم آیین رونمایی از دو بازی جدید ایرانی گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازی‌هایی را که گیم پلی خوب، تریلر و محتوای مناسب را داشته باشند برای کارشناسی ارسال می‌کند و در نهایت بازی‌های مناسب آماده رونمایی می‌شوند.

ایزدی در رابطه با عدم حضور بازی پسرخوانده و رونمایی از تنها ۲ بازی تصریح کرد: ابتدا قرار بود تا ۲ بازی رونمایی شوند اما بازی پسرخوانده به دلیل مشکلات زیاد در بخش فنی و محتوا در جدیدترین آپدیت نتوانست تایید کارشناسان را دریافت کند به همین منظور این بازی توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران معرفی نشد.

دو بازی موبایلی ایرانی در مراسم باشکوه رونمایی شد (۱۳۹۵-۱۲/۰۶/۲۷)

صبح امروز (دوشنبه) دو بازی موبایلی ایرانی به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مراسم رونمایی از ۲ بازی موبایلی ایرانی با نام های "تی وی تایکون" و "قفس - The cage" به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در فرهنگسرای اندیشه و با حضور پرشور علاقه مندان به بازی های رایانه ای برگزار شد. در ابتدای مراسم متین ایزدی مدیر واحد فرهنگی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ضمن تشکر از حضور پرشور علاقه مندان صنعت بازی در مراسم رونمایی گفت: برگزاری اینچنین مراسمی تلاشی است برای حمایت از گیمرها تا امکان دیده شدن و تست بازی ها در مراسمی شبیه مراسم های بین المللی برای بازی های ایرانی هم برگزار شود. البته امید است روزی بازی های ایرانی هم در مراسمی بین المللی مانند world premiere هم حضور داشته باشند. ایزدی با اشاره به اینکه قرار بر رونمایی از سه بازی بود اما در لحظات آخر بازی "پسر خوانده" به دلیل اینکه بازی بر اساس آپدیت جدید، نتوانست حد نصاب استانداردهای لازم را برای رونمایی کسب کند از این مراسم حذف شد.

برای بازی سازان کارت بازی سازی صادر خواهد شد در ادامه کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بی نظیر دانستن استقبال از مراسم رونمایی این دوبازی ایرانی گفت: هفته گذشته بزرگترین لیگ حرفه ای بازی های رایانه ای ایران برگزار شد. تیر ماه امسال نیز ما مراسم TGCT۰۱۷ را برگزار کردیم و اکنون نیز بی شک پرشورترین مراسم رونمایی بازی تا به امروز را با استقبال بی نظیر علاقه مندان به صنعت بازی برگزار کرده ایم. همه اینها با توجه به ۲۲ میلیون گیمری که روزانه به طور میانگین ۸۰ دقیقه بازی می کنند، نشانگر آن است که باید به این صنعت نوظهور در کشور توجه شود و بازی هم مانند دیگر هنرها می تواند مراسم رونمایی باشکوه داشته باشد تا بازی به گیمرها ارائه شود.

کریمی قدوسی در ادامه به برنامه های آینده بنیاد ملی بازی های رایانه ای پرداخت و افزود: تا انتهای امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان ارائه خواهد شد و بازی سازان بر اساس آن رتبه بندی می شوند.

در این راستا اولین اقدام کارت بازی سازی است که هویت حقوقی بازی سازان خواهد بود و مزایای مختلفی برای آنها خواهد داشت. همچنین در نظر داریم در سال جاری بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال کمک بلا عوض در اختیار بازی سازان قرار دهیم. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نحوه انتخاب بازی های "تی وی تایکون" و "قفس - The cage" برای رونمایی، اشاره کرد و گفت: دو بازی که امروز رونمایی می شود تیر ماه در نمایشگاه TGCT۰۱۷ توسط یک هیئت داور بین المللی انتخاب شدند. اولویت اول بنیاد برای رونمایی و حمایت از بازی، تمرکز روی محتوا و تناسب آن با فرهنگ کشور است و آن شاه الله در فصل پاییز نیز از بازی های دیگر رونمایی و تقدیر خواهد شد.

در ادامه نمایندگان هر دو بازی شرح مختصری از تولید خود را ارائه کردند و پس از آن حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور رسمی از دوبازی رونمایی کرد و لوح یادبود رونمایی به نمایندگان بازی ها اهدا شد. از دیگر برنامه های این مراسم اجرای موسیقی زنده و اهدای جوایز ارزنده به شرکت کنندگان در جشن رونمایی بازی ها بود.

بازی سازی

صنعت بازی سازی در ایران | یک بازار بزرگ ولی غیرقابل دسترس (۱۳۹۵-۱۲/۰۶/۲۷)

صنعت بازی سازی در ایران، جایگاه فرصت هاست. با توجه به تحقیقات Digital Games Research Centre (DIREC) از ۷۹ میلیون نفر جمعیت موجود در ایران، ۲۲ میلیون نفر به بازی می پردازند. ۶۴٪ از جمعیت زیر ۲۵ سال هستند، درصدی که صنعت بازی های ویدیویی همیشه آن را هدف قرار داده است. این آمار هم نمایانگر تعداد زیاد گیمرها و هم ظرفیت رشد این صنعت در این کشور است.

سازمان مربوط به بازی های رایانه ای در ایران (بنیاد ملی بازی های رایانه ای) گزارش می دهد که ۶۱ میلیون نفر از ایرانیان به اینترنت دسترسی دارند و ۲۸ میلیون نفر دارای گوشی هوشمند هستند. هم اکنون، بیشتر گیمرهای ایرانی را گیمرهای موبایل تشکیل می دهند که باز هم این آمار نشان دهنده تعداد زیاد گیمرها و میزان رشد آن است.

در جولای ۲۰۱۷ اولین Tehran Game Convention برگزار شد. نحوه برگزاری طوری بود که انگار سال های سال است که این رویداد برپا می شود. با برنامه ریزی های دقیقی که صورت گرفته شد، ۲۲۰۰ شرکت کننده به همراه سخن رانانی از ۱۴ کشور مختلف که در مورد موضوعات متنوعی همچون سروهای بازی (Ashkan Saeedi Mazdeh)، گسترش جهان های موجود (Rayna Anderson) معنا و مفهوم های اخلاقی در بازی ها (Wolfgang Walk)، و تکنیک های طراحی برای درک بیماری های ذهنی (David Baron) صحبت کردند، حاضر شدند. صنعت بازی در ایران ب خوبی پایه ریزی شده است ولی پیچیدگی های خاص خود را نیز دارد.

اگر این ها را نمی دانید شاید به خاطر این است که صنعت بازی سازی در ایران از صنعت جهانی جدا افتاده است. Steam, Google Play, App Store در اینجا بازی نمی فروشند. بیشتر ایرانیان بازی های خود را از منابع درونی مثل Cafe Bazaar تهیه می کنند. در حقیقت بیشتر سرویس هایی که سازندگان بازی در نقاط مختلف جهان استفاده می کنند - از موتور Unity تا امکانات بانک های اینترنتی - در ایران غیرقابل دسترس هستند. کارت های اعتباری آلمانی و کانادایی من نیز در ایران کاربردی نداشتند. به همین خاطر چالش های سختی برای سازندگان ایرانی به وجود می آید و هم چنین فرصت های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زیادی. کافه بازار برای شبیه سازی سرویس های جهانی به وجود آمده اند و در ایران به موفقیت های زیادی رسیده اند. در ادامه، با مقاله «صنعت بازی سازی در ایران | یک بازار بزرگ ولی غیرقابل دسترس» همراه دنیای بازی باشید.

جادوی بازی های ویدیویی

«بازی های ویدیویی برای من مثل جادو هستند» این جمله را یاسمن قرازان مدیر ارشد طراحی گروه Acid Green Games می گوید که هم اکنون روی بازی موبایلی به نام Live TV Tycoon کار می کنند. قرازان با بازی هایی مثل Shadow of the Colossus, Age of Mythology, Dungeon Keeper و The Neverhood بزرگ شده است. هدف او ساخت بازی های شخصی و منادار است.

قرازان و دوستان اش اولین جایزه را برای نسخه آزمایشی Live TV Tycoon در سال ۲۰۱۶ در مسابقات Level Up که در ایران برای سازندگان بازی های رایانه ای برگزار می شود دریافت کردند. آن ها از آن موقع روی این بازی کار می کنند و در Tehran Game Convention نیز توانستند جایزه خلافتانه ترین بازی موبایلی را کسب کنند. نیمی از این تیم را زنان تشکیل می دهند.

تیم Acid Green Games در TGC

در ادامه صحبت هایم با او از روندی که در ساخت بازی گذرانده است می گوید: برخی از چالش های فرزانه به نظر آشنا می آید. اطرافیان او بازی ها را بی فایده و تنها برای هدر دادن زمان می دانند. برخی از اطرافیان وی Live TV Tycoon را که در مورد مدیریت یک استودیو تلویزیونی است، یک بازی جذاب می دانند و برخی آن را حتی به عنوان یک بازی قبول ندارند.

اما چالش های دیگر قرازان مشکلاتی بودند که هیچ وقت یک سازنده غربی با آن روبه رو نخواهد شد. برای دریافت نظر و بازخورد، او در هر مسابقه و رویدادی که بود شرکت کرد اما به دلایل تحریم های آمریکا، محدودیت های بانکی، هزینه های بالا سفر از ایران نتوانست در مسابقات رسمی مرتبط به بازی ها حضور یابد. به دلیل تحریم ها و مسائل بانکی، او حتی از Kickstarter یا دیگر کمپین های حمایتی هم نمی تواند استفاده کند؛ و اگر هم ساخت بازی به اتمام برسد، نمی تواند به خاطر همین دلیل ها بازی را در App Store, Google Play یا Steam منتشر کند. او باید بازی را در ایران منتشر کند، به غیر از اینکه بتواند یک ناشر جهانی پیدا کند.

صادق برومند، یکی از برتانه نویسان Acid Green Games، به این نکته اشاره کرد که وقتی می خواست شروع به کار کند، اینترنت محدود بود و کتاب های مربوط به بازی سازی هم نایاب. «امروزه به لطف وضعیت بهتر اینترنت و موتورهای بازی سازی رایگان ساخت بازی و یادگیری آن آسان تر شده است.» چیزی که می گوید را در بین گروه های نوپا تولیدی در سراسر دنیا، زیاد شنیده ام. Unreal و Unity و اینترنت انقلابی در صنعت بازی سازی ایجاد کردند و باعث همه گیر شدن آن شدند. با این حال، شرایط در ایران پیچیده تر است «تقریباً تمام انجین ها در ایران مسدود هستند».

با اینکه اروپا در ۲۰۱۶ تحریم های خود را علیه ایران لغو کرد، اما اکثر انجین های بازی سازی در زیر مجموعه تحریم های آمریکا قرار می گیرند. دونالد ترامپ در جولای تحریم های جدیدی را وضع کرد.

بنیان گذاران استودیو Amytis Entertainment در تهران بازی سازی را از ۲۰۰۳، و به عنوان Amytis از سال ۲۰۱۰ میلادی شروع کرده اند. شوتر اول شخص Amytis به نام «خلیج عدن» در سال ۲۰۱۲ به وسیله یونیتی ساخته و عرضه شد. فرشید نادریزاد، مدیر بخش ارتباطات بین المللی، و شاهین حقیق مدیرعامل استودیو به من گفتند که «افرادی که در ایران در این صنعت هستند، کسانی هستند که عاشق بازی اند. در تمام این سال ها با این محدودیت ها و موانع کنار آمده اند. باور دارم که روزی بازی های ایرانی به مارکت جهانی راه پیدا میکنند».

بازی های ایرانی از فرهنگ ایرانی الهام می گیرند

مصطفی کیوانیان با چند عدد از دوستان اش در سال ۲۰۰۳ در شهر کاشان استودیو Anu Game را تاسیس کردند. کیوانیان بازی کردن را از بچگی روی کنسول هایی مثل Atari, Nintendo و Sega پدما بر روی Playstation و Xbox تجربه کرده است. بازی های مورد علاقه او نیز Super Mario و The Great War, God of War, Bros. Inside و Inside است؛ «آن ها به طور ویژه ای روی زندگی ام به عنوان یک سازنده بازی تاثیر گذاشتند و به من الهام دادند».

چیزی که در این لیست دیده نمی شود، بازی هایی ایرانی هستند که از فرهنگ ایرانی الهام گرفته شده باشند. لیست بازی های مورد علاقه فرزانه هم شامل بازی های خارجی می شد.

کیوانیان اشاره می کند که تمکن کهن و تاریخی ایران خانه اقوام مختلف با فرهنگ های غنی و قدیمی برای سالیان زیادی بوده است. به گفته او ایرانیان هزاران یا حتی میلیون ها ایده برای ساخت بازی براساس فرهنگ و تاریخ این کشور دارند. همین دیدگاه باعث شد که Anu Game Studio بازی Grandam Overdrive را بسازد. تریپری از این بازی را می توانید از این لینک مشاهده نمایید:

Grandam Overdrive یک عنوان دوبعدی پلتفرم در سبک بازی های غربی پلتفرم مثل Rayman Legends است اما الهام گرفته شده از یک فولکلور (Folklore) ایرانی (فرهنگ عامی که میان مردم جریان دارد؛ داستان ها، افسانه ها، مثل ها و ...). قهرمان بازی یک مادر بزرگ پیر است و داستان آن در مورد نجات دادن بچه هایش است از دست گرگ ها. در Tehran Game Convention عنوان Grandam Overdrive جایزه بهترین بازی PC را برای خود کرد. بازی کامل است و استودیو Anu Game می خواهد که آن را عرضه جهانی کند.

استودیو Amytis روال خود را در ساخت بازی تیراندازی دنبال می کنند و در حال ساخت عنوانی جدید به نام Infinity Soldiers (سربازان بی نهایت) هستند. داستان بازی در جنگ بین ایران و عراق اتفاق می افتد که صحنه های تیرد همراه با فلش بک هایی از شخصی به نام «هادی» است که در زمان حال زندگی می کند و بر اثر جنگ دچار PTSD (استرس و تشنج های ذهنی) شده است.

نادریزاد و حقیقی هر دو اهمیت زیادی به نقش سربازها در جنگ را می دهند. «خیلی از افراد برای کشورشان از خودگذشتگی کرده اند و همچنان با مشکلات ذهنی و جسمی جنگ مبارزه می کنند. ما تلاش می کنیم که با این بازی کمی به زندگی این افراد بپردازیم».

وقتی تیم Amytis در حال تحقیق بر روی علائم PTSD، تاثیرات و درمان های آن بودند، دریافتند که درمانی وجود دارد که با واقعیت مجازی کار می کند. Amytis یکی از پیشگامان استفاده از تکنولوژی VR در ایران به حساب می آید و هم اکنون نه تنها بر روی Infinity Soldiers (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای شناخت جامعه از PTSD کار می‌کنند، بلکه یک پروژه VR برای درمان PTSD را نیز مدیریت می‌کنند. باز شدن درهای جهانی

مهدی بهرامی یکی از بازی سازان مستقل است که در اصفهان زندگی می‌کند و روی بازی خود «انگاره» کار می‌کند، که در پایان امسال عرضه خواهد شد. «انگاره» عنوانی در مورد الگوهای هندسی خاورمیانه و معماری آن است. بازی شامل قواعد ریاضی و در کل ایده های جالبی که در دنیای ما هستند، می‌شود. سه عدد از بازی های بهرامی توسط IGF انتخاب شده اند که شامل انگاره نیز می‌شود.

اگر زمانی که بچه بودم بازی های بهرامی را تجربه کرده بودم، مطمئناً در لیست بهترین بازی های من قرار می‌گرفتند. بهرامی چند سالی را در آمستردام زندگی کرده است ولی در نهایت شهر اصفهان را برای ادامه زندگی و ساخت بازی انتخاب کرد. موانع زیادی برای یک سازنده بازی در ایران وجود دارد اما کار کردن به عنوان یک بازی ساز مستقل به صورت مهاجر از خاورمیانه در یک کشور غربی سختی های بدتری را دارد. «در ایران لازم نیست نگران این ها باشم. من اینجا سالم تر زندگی میکنم و راحت ترم و باور دارم که این شرایط به بازی ساختن من کمک می‌کند» زمانی که بهرامی در هلند بود با سازندگان درون ایران همکاری می‌کرد، ممکن است در آینده او در ایران با سازندگان درون هلند همکاری کند. تریلری از بازی سربازان بی نهایت را می‌توانید از طریق این لینک تماشا کنید:

سازندگان در ایران به چه چیزی برای موفقیت نیاز دارند؟ سازندگان بازی در همه جا به ابزار و به دانش استفاده از این ابزار نیاز دارند و همچنین باید به مشتری ها دسترسی داشته باشند؛ و برای همکاری برون مرزی، نیاز به یک اینترنت قابل اطمینان و دسترسی به سیستم های بانکی بین المللی دارند. در کشورهایی که بخش هایی از اینترنت سانسور یا مسدود می‌شود، می‌توان با کمی ابتکار عمل و استفاده از VPN این مشکل را حل کرد. سرعت اش پایین است ولی امکان پذیر. فرزندان توضیح داد که راه هایی برای مسایل بانکی نیز وجود دارد، مثل استفاده از یک سرویس به عنوان شخص واسطه که باعث ارتباط با بانک های بین المللی می‌شود؛ یا اینکه باز هم کمی گران است، ولی کارآمد است.

اما تنها پیدا کردن راه برای تبادل اطلاعات و مسائل مالی کافی نیستند. سازندگان باید از ابزار مختلف استفاده کنند و آن چیزی را که ساخته اند را منتشر کنند. تحریم ها به نظر در اجرا مبهم می‌رسند، شرکت های مختلف در نحوه اجرا تحریم ها روش های متفاوتی را به کار می‌برند. در Google Play تا زمانی که برنامه های ایرانی از تراکنش های مالی استفاده نکنند، اجازه نشر روی این سیستم را دارند ولی به تازگی Apple تمام برنامه های ایرانی را از فروشگاه خود حذف کرد.

این عدم شفافیت و خودسری شرکت ها باعث شده است که ایرانیان در اینکه چه امکاناتی در اختیار دارند یا ندارند گیج بشوند و نتوانند تصمیم بگیرند. اگر ایرانیان برنامه های خود را به وسیله ناشران خارجی منتشر کنند، کافی خواهد بود؟ باز مشخص نیست چون ممکن است ریسک شان جواب ندهد و تمام سرمایه شان از دست برود.

بهرامی با من برخی از موفقیت هایی که سازندگان ایرانی به وسیله دسترسی داشتن به ابزار کسب کرده اند را با من به اشتراک گذاشت. یونیتی یک پروژه به نام «یونیتی بدون مرز» راه اندازی کرد که در گذشته از سازندگان کشور های ممنوعه و تحریم شده از جمله ایران حمایت می‌کرد؛ اما با این حال هم چنان وب سایت و موتور آن در ایران غیرقابل دسترسی بود. بهرامی بارها در توییتر به این نکته اشاره کرد که در نهایت یونیتی به ایرانیان اجازه داد تا به موتور رایگان شان دسترسی پیدا کنند، اما هم چنان ایرانیان به طور رسمی به وب سایت و اسناد یونیتی دسترسی ندارند. من این را زمانی فهمیدم که خواستم روی بازی خود با موتور یونیتی کار کنم. شرایط با تحریم های آمریکا در هاله ای از ابهام هستند.

با این وجود، بازار درون ایران بزرگ و به سرعت در حال رشد است. هزاران سازنده با استعداد و میلیون ها داستان برای گفتن وجود دارد. مشتاق این هستیم که بییم در سال ۲۰۱۸، Tehran Game Convention چه چیزی برای نمایش دارد.



سه بازی جدید ایرانی رونمایی می‌شود (۱۳/۰۶/۹۶-۱۳/۰۶/۹۶)

پرشین خودرو: سه بازی ایرانی روز دوشنبه در فرهنگسرای اندیشه و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی می‌شود.

به گزارش «پرشین خودرو»، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار می‌کند.

این مراسم که نخستین آیین رونمایی در سال جاری است، از نظر مدل برگزاری تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی می‌شود تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.

سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایوتی وی تایکون عنوانی هستند که فردا توسط عوامل و توسعه دهندگان به حضار و مخاطبان معرفی خواهند شد.

معرفی هر بازی بین ۱۰ الی ۱۵ دقیقه به طول خواهد انجامید و طی این مدت نماینده تیم سازنده روی سن رفته و درباره بازی و ویژگی های آن توضیح می‌دهد. از دیگر برنامه های جذاب این رونمایی، اجرای زنده موسیقی توسط گروه اتاق و همچنین قرعه کشی یک دستگاه پلی استیشن ۴ و سه کارت هدیه خرید اینترنتی بین حضار است.

این مراسم دوشنبه ۲۷ شهریور ماه از ساعت ۱۰ الی ۱۲ در فرهنگسرای اندیشه واقع در پارک اندیشه برگزار خواهد شد.

علاقه مندان برای شرکت در مراسم می‌توانند با مراجعه به صفحه <https://evnd.co/oW5۴۴> نسبت به ثبت نام رایگان اقدام نمایند. لازم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به ذکر است جهت شرکت در قرعه کشی می بایست بلیت ایوند را همراه خود داشته باشید.
منبع: باشگاه



خبرهای خوب برای بازی سازان در مراسم رونمایی خوش درخشد (۱۳۷۱-۱۳۷۲-۱۳۷۳)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم رونمایی از دو بازی ایرانی خبرهای خوبی را برای بازی سازان ارائه کرد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن(ایکنا)، مراسم رونمایی از دو بازی ایرانی، پیش از ظهر امروز در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تعداد مهمانان بسیار در مراسم رونمایی از بازی های ایرانی گفت: این مراسم یکی از شلوغ ترین مراسم های رونمایی بازی است و خوشحالم که امروز با حضورتان ثابت کردید که بازی، امری جدی است و مسئولان هم باید این حوزه را جدی بگیرند.

وی افزود: ۲۲ میلیون گیمبر ایرانی در کشور وجود دارد که روزانه بطور متوسط ۸۰ دقیقه بازی می کنند. همچنین هفت هزار نفر در لیگ بازی ها شرکت کرده اند و یا دو هزار و سیصد نفر در همایش TGC حضور داشتند و همه این اعداد و رقم ها نشان می دهد که ما بازی سازان، جمعیت مان قابل توجه بوده و باید به همه نشان دهیم که بازی های رایانه ای، صنعت قابل توجهی است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی از بزرگ ترین وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حمایت از تولید بازی ها به لحاظ زیرساختی است و تا پایان سال آئین نامه حمایت از بازی سازان منتشر خواهد شد که براساس این آئین نامه شرکت ها و بازی سازان رتبه بندی می شوند. وی با اشاره به دیگر خبر خوب برای بازی سازان مبنی بر اعطای کارت بازی سازی به بازی سازان گفت: با اعطای این کارت به بازی سازان، هویت حقوقی اشخاص در داخل کشور مشخص می شود.

کریمی قدوسی اظهار کرد: بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال از بازی سازان تا پایان سال حمایت خواهیم کرد و بازی سازان می توانند بازی های شان را ارسال کنند و براساس تفاهم نامه ای، حمایت های بلاعوض از آنها خواهیم داشت.

وی افزود: دو بازی که امروز قرار است رونمایی کنیم از میان پنج بازی مورد تأیید داوران همایش TGC انتخاب شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توجه ویژه ای به محتوای بازی ها دارد و در آئین نامه ای پارامترها را مشخص کرده و براساس آن از بازی ها حمایت می شود.

وی بیان کرد: معتقدیم همه نوع بازی باید ساخته شود؛ چراکه ذائقه و سلیقه مخاطبان متفاوت است اما تلاش مان این است که محتوا مطابق با فرهنگ مردم کشور باشد.

بازی سوم به مراسم رونمایی نرسید

در ادامه متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی هایی که همراه رونمایی می شوند، براساس ثبت نامی است که بازی سازان می کنند و بازی های طی پروسه ای به رقابت قرار می گیرند و امروز قرار بود سه بازی رونمایی شد که به دلیل آماده نبودن بازی پسرخوانده به دلیل آماده نشدن بازی براساس استانداردها از دور رونمایی حذف شد.

در ادامه گروه موسیقی اتاق به اجرا پرداختند و دو بازی قفس و لایو تی وی تایکون رونمایی شد.

همچنین بازی قفس، داستان تلاش یک حیوان محبوب در قفس برای فرار از کشتارگاه است. داستان از آنجا شروع می شود که در حومه یک شهر کشتارگاهی وجود دارد که حیوانات مختلف را شکار کرده و آنها را برای استفاده از فرآورده های مختلفی همچون پوست، مو و گوشت، کشتار می کنند.

بازی لایو تی وی تایکون، ساخته تیم اسید گیرین گیمز، یک بازی مدیریتی برای تلفن های همراه است؛ ولی نه مثل بازی های مدیریتی دیگری که تا به حال دیده اید! در این بازی هر بازیکن مدیر شبکه تلویزیونی خودش است و باید با ساخت یا خرید برنامه های مناسب برای شبکه اش و پخش کردن به موقع آنها، بیشترین تعداد بیننده ها را بدست آورده و درآمد شبکه اش را هرچه بیشتر کند.



«پسرخوانده» به موقع نرسید؛ رونمایی از دو بازی جدید ایرانی / بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند

(۱۳۹۵-۰۶-۲۷)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تغییراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

مشتن ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت توجیه توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوای ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شبه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شما بازی کنید، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و ساریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود. این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.
بازی **The Cage** در بین بازی های برتر **TGC** مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا **The Cage** در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه **The cage** یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی **The cage** در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



رونمایی از دو بازی جدید ایرانی / بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند

به گزارش شبکه خبری ایرانا، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تئیراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (**The Cage**)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبهه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تئیراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تئیراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها. یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت. فراهوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل سدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسته های بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تابلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



رونمایی از دو بازی جدید ایرانی / بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند (۱۳۹۶-۱۲/۰۶/۲۷)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند. به گزارش بی بک، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تغییراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شیه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

مشین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت توجیه توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمر برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای پامزه و سناریوهای جالب. همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه **The cage** یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزینیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم. مرزبان با بیان اینکه بازی **The cage** در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اتمام تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرناتی می کنیم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسته های بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



رونمایی از دو بازی جدید ایرانی / بازی سازان حمایت بلاعوض می شوند

اقتصاد ایرلن: صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تئیراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (**The Cage**)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تئیراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تئیراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تئیراتی اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعا شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنیم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۴۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شبیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TCG توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند، پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم، تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اتمام تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قنوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسته های بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



با استقبال قابل توجه علاقه مندان دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۱۳۰۴-۱۳۰۳/۰۶/۲۷)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تغییراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبیه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن‌ها مشخص باشد. بازی‌ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می‌کنند. یک تیم در بنیاد بازی‌های رایانه‌ای درخواست‌ها را بررسی می‌کند و در نهایت بازی‌هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند، انتخاب می‌شوند. وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی‌ها همواره بازی‌سازان و رسانه‌ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی‌سازان، رسانه‌ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم‌هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی‌ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازی خورد به بازی‌سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی‌سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود اما قطعاً شلوغ‌ترین و باشکوه‌ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی‌های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می‌کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می‌کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی‌های رایانه‌ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی‌های رایانه‌ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی‌سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می‌تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می‌تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی‌ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه‌های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می‌گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی‌سازان و هرم حمایت از بازی‌سازان تهیه و تدوین می‌شود. بحث اعطای کارت بازی‌سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می‌خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی‌سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی‌سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی‌سازان خواهیم داشت، فراخوان این مساله طی یکی دو هفته آینده منتشر می‌شود.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می‌شود در همایش TCG توسط یک هیات ۱۰۰ درصد بین‌المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی‌هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به محتوای بازی‌هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می‌گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی‌ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی‌های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شیبه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش‌های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می‌شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین‌المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین‌المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می‌کنید تا برنامه‌های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه‌های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی‌ها رده‌های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می‌گوییم، یعنی شما بازیگر استخدام می‌کنید تا در فیلم‌ها و انیمیشن‌های شما بازی کنند ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن‌ها هم هستید، از پس زمینه‌های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بازمه و سناریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می‌دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می‌سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه‌های دیگر می‌شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی‌های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفسی یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی‌سازی کار می‌کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه‌ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه‌های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می‌کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم. وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می‌کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می‌کنیم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی‌رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می‌کنید که می‌شود آن را بهتر کرد. در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن‌ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت‌هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



مدیرعامل بنیاد بازیهای رایانه‌ای: ۲۳ میلیون گیم در ایران وجود دارد (۱۴۱۵-۱۴۱۶)

تهران - ایرنا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حضور ۲۳ میلیون گیم در ایران که روزانه ۸۰ دقیقه مشغول بازی هستند، خبر داد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز دوشنبه در آیین رونمایی از دو بازی رایانه‌ای ایرانی به نام‌های لایو تی وی تایکون و کیج (The Cage) که در فرهنگ سرای اندیشه برگزار شد اظهار کرد: بیش از هفت هزار نفر عضو لیگ بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستند که این رقم نشان از یک موضوع جدی در این زمینه می‌دهد.

کریمی گفت: در تولید بازی‌های رایانه‌ای بنیاد ملی، حمایت‌های جدیدی از تولیدکنندگان می‌کند که تا پایان امسال این حمایت‌ها تشکیلاتی و عملیاتی خواهد شد.

وی از اعطای کارت‌های عضویت برای بازی‌سازان و عوامل بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و افزود: اهداف از این کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هویت بخشی به این دسته افراد است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در این راستا اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال کمک بلاعوض برای سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفته شده است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این مراسم گفت: ابتدا قرار بود از سه بازی رایانه‌ای در مراسم امروز رونمایی شود ولی بازی پسرخوانده به دلیل عدم کسب رای لازم در بخش آپدیت جدید، از پروسه رونمایی حذف شد.

متین ایزدی افزود: بازی‌های رایانه‌ای در یک سیکل و به درخواست بازی‌سازان مورد بررسی تیم کارشناسی قرار می‌گیرد و در نهایت پذیرش و عدم پذیرش آن از سوی هیأت داوران اعلام می‌شود.

وی با بیان اینکه سلیقه‌های مختلف و اقسام بازیهای گوناگونی وجود دارد گفت: تلاش می‌شود محتوای آموزشی و فرهنگ کشور در کارهای تولیدی در نظر گرفته شود.

بنابراین گزارش در مراسم رونمایی از دو بازی لایو تی وی تایکن و کیج **The Cage**، شماری از علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای به ویژه جوانان و نوجوانان در فرهنگ سرا حضور داشته‌اند.

امروز ضمن تقدیر و اهدای لوح به عوامل و سازندگان این بازیها، قسمت‌هایی از این بازیها و موسیقی رایانه‌ای برای حضارن اجراشد.

فراهنگ ۰۰۱۰۸۵۰۰۰۰۱۴۱۷ ۰۰۱۸۲۳

خبرنگار: سید مهدی حسینی ** انتشار: طاهره نبی‌اللهی



با استقبال قابل توجه مندان؛ بازی‌های موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۱۴۱۵-۱۴۱۶)

دو بازی جدید موبایلی به نام‌های قفس و لایو تی وی در نخستین مراسم سال جاری در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

به گزارش خبرنگار ایران اکتومیس: در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسر خوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسر خوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

** مراسم‌های رونمایی متفاوت می‌شود

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت‌های معنوی بنیاد از بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های ایرانی است ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد.

بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند، انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم.

وی گفت: گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

●● یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعا شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم.

وی گفت: ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود.

وی گفت: بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت. فراهخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۵-۴ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست.

وی گفت: موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد.

وی اظهار داشت: مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

●● انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شبیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد: این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود.

وی گفت: اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل سدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نوآورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

●● بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است.

وی گفت: اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می‌کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می‌کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدر دانی می‌کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی‌رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می‌کنید که می‌شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسته‌های بازی، متن یادبودی را روی آن‌ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت‌هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



۲۳ میلیون گیم در ایران وجود دارد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - تهران - ایرنا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور ۲۳ میلیون گیم در ایران که روزانه ۸۰ دقیقه مشغول بازی هستند، خبر داد. به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز دوشنبه در آیین رونمایی از دو بازی رایانه ای ایرانی به نام های لایو تی وی تایکون و کیج (The Cage) که در فرهنگ سرای اندیشه برگزار شد اظهار کرد: بیش از هفت هزار نفر عضو لیگ بازی های رایانه ای در کشور هستند که این رقم نشان از یک موضوع جدی در این زمینه می‌دهد.

کریمی گفت: در تولید بازی های رایانه ای بنیاد ملی، حمایت های جدیدی از تولید کنندگان می‌کند که تا پایان امسال این حمایت ها تشکیلاتی و عملیاتی خواهد شد.

وی از اعطای کارت های عضویت برای بازی سازان و عوامل بازی های رایانه ای خبر داد و افزود: اهداف از این کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای هویت بخشی به این دسته افراد است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در این راستا اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال کمک بلاعوض برای سازندگان بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت: ابتدا قرار بود از سه بازی رایانه ای در مراسم امروز رونمایی شود ولی بازی پسرخوانده به دلیل عدم کسب رای لازم در بخش آبدیت جدید، از پروسه رونمایی حذف شد.

متین ایزدی افزود: بازی های رایانه ای در یک سیکل و به درخواست بازی سازان مورد بررسی تیم کارشناسی قرار می‌گیرد و در نهایت پذیرش آن از سوی هیات داوران اعلام می‌شود.

وی با بیان اینکه سلیقه های مختلف و اقسام بازیهای گوناگونی وجود دارد گفت: تلاش می‌شود محتوای آموزشی و فرهنگ کشور در کارهای تولیدی در نظر گرفته شود.

بنابراین گزارش در مراسم رونمایی از دو بازی لایو تی وی تایکن و **The Cage**، شماری از علاقه مندان به بازی های رایانه ای به ویژه جوانان و نوجوانان در فرهنگ سرا حضور داشته اند.

امروز ضمن تقدیر و اهدای لوح به عوامل و سازندگان این بازیها، قسمت هایی از این بازیها و موسیقی رایانه ای برای حضاران اجرا شد.

فراهنگ ۰۰۱۰۸۵۰۰ ۰۰۱۴۱۷ ۱۸۲۳

خبرنگار: سید مهدی حسینی ** انتشار: طاهره نبی‌اللهی

انتهای پیام /



با استقبال قابل توجه علاقه مندان دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

به گزارش گروه اقتصادی خبرگزاری دانشجویان ایران، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تغییراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد.

در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

مشین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت توجیه توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمر برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه **The cage** یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم. مرزبان با بیان اینکه بازی **The cage** در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اتمام تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می کنیم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسته های بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۱۳۹۵-۰۷-۱۳)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تفریباتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد.

در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (**The Cage**)، پسر خوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسر خوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند. مراسم های رونمایی متفاوت می شود.

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تفریباتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های ممنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۳۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند، انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تفریباتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیرها برگزار کنیم. گیرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعا شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنیم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شبیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوییم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اسامی تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تیلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



۲۳ میلیون گیمز در کشور وجود دارد (۱۷۰۶۶-۱۶۷۱۷)

کریمی گفت: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمز داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

به گزارش افکارنیوز، حسن کریمی مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد.

وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه نیست و قطعا می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.

کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمز داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع جدی به حساب می آید. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خواصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد.

وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد.

کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است.

گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد.



۲۳ میلیون گیمر در کشور وجود دارد (۱۳۸۷-۱۶/۰۶/۹۶)

امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

حسن کریمی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد.

وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه نیست و قطعا می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود.

در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.

کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خواصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد.

وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد.

کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است.

گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد.



۲۳ میلیون گیمر در کشور وجود دارد (۱۳۸۷-۱۶/۰۶/۹۶)

رکنا: کریمی گفت: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

رکنا اقتصادی: حسن کریمی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد.

وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه نیست و قطعا می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود.

در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.

کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) باید همه ما از این صنعت توجه خاصی داشته باشیم. کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد. وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد. کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است. گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حمایت ۱۰ میلیارد ریالی از بازی سازان خبر داد.



دو بازی موبایل ایرانی، امروز در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند (۱۳۹۵-۱۲-۲۷)

صبح امروز، فرهنگسرای اندیشه میزبان آیین رونمایی از دو بازی موبایل ایرانی **The Cage** و **Live TV Tycoon** بود.

بعد از برگزاری موفق نمایشگاه بین المللی **Tehran Game Convention**، شاهد بازی های موبایل زیادی از سوی توسعه دهندگان ایرانی بودیم. حالا صبح امروز، فرهنگسرای اندیشه تهران، میزبان آیین رونمایی از دو بازی موبایل «قفس» و «لایو تی وی تایکون» بود. این مراسم را می توان نخستین آیین رونمایی سال جاری دانست؛ مراسمی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای سعی کرد تا آن را با تغییراتی نسبت به رونمایی های قبلی برگزار کند. پیش از برگزاری مراسم و با توجه به دعوت نامه هایی که برای اصحاب رسانه و علاقه مندان ارسال شده بود، قرار بود تا شاهد رونمایی از سه بازی موبایل باشیم که بازی پسرخوانده به دلیل آنچه مشکلات پیش آمده خوانده شد، در این مراسم حضور نداشت. البته این نکته را هم باید در نظر گرفت که عملاً رونمایی از بازی ای که هم اکنون منتشر شده است، چندان حس منطقی و خوشایندی هم ندارد.

متین ایزدی که عنوان معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای را یدک می کشد، سخنان خود را با نحوه برگزاری آیین های رونمایی از بازی های ایرانی شروع کرد و یادآور شد که تاکنون در یک مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبوده ایم و آیین رونمایی یکی از ارکان حمایت های این بنیاد دولتی است. ایزدی در ادامه صحبت های خود به نحوه شرکت بازی ها در آیین رونمایی هم اشاره کرد. طبق صحبت های متین ایزدی، بازی ها باید در ۲۰ درصد پایان مراحل تولید باشند و البته گیم پلی آن ها هم مشخص باشد. این مراسم اگرچه قبلاً در حضور خبرنگاران و رسانه های سرگرمی برگزار می شد، این بار گیمرها را هم در کنار خود می دید که حضور همین گیمرها، هم مراسم را بزرگ تر کرده و هم انرژی بسیار بیشتری به آن بخشیده بود.

حسین کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم برای ایراد سخن های خود روی صحنه مراسم آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنیم.

کریمی قدوسی در ادامه با بیان اینکه تقریباً ۲۳ میلیون گیم در ایران وجود دارند گفت: این تعداد از گیمهای ایرانی به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. هفت هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲ هزار و ۳۰۰ نفری در همایش **TCG** نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

قدوسی از حمایت هم گفت و اعلام کرد که تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین خواهد شد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا یک هویت حقوقی مشخص را برای بازی سازان در نظر گیرد. یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض هم تا پایان سال از بازی سازان خواهد شد که طبق گفته های کریمی قدوسی، فراخوان این موضوع طی دو هفته آینده منتشر می شود.

اما بعد از صحبت معاون ارتباطات و مدیرعامل بنیاد، نوبت به رونمایی رسمی از دو بازی **The Cage** و **Live TV Tycoon** رسید. علی ارشادی، برنامه نویس بازی لایو تی وی تایکون، با حضور روی سن مراسم گفت این بازی حدود ۱۵ ماه است که در مرحله تولید قرار دارد و حالا بعد از گذراندن چالش های مختلف در تولید و طراحی، هم اکنون آماده عرضه به بازار ایران است. بنابراین نسخه اولیه بازی همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. ارشادی در ادامه به این نکته هم اشاره کرد که لایو تی وی تایکون هدف خود را بازارهای بین المللی تعیین کرده است، اما پیش از انتشار نسخه جهانی، نسخه فارسی آن هم امروز در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد. این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش **TGC** توانسته بود عنوان نواورانه ترین بازی موبایل را به دست آورد.

اما بازی دومی که امروز در فرهنگسرای اندیشه تهران و در برابر گیمرها و خبرنگاران معرفی شد، بازی **The Cage**، محصول استودیو **Mental** بود. مهدی مرزبان، کارگردان و مدیربرنامه بازی قفس، با حضور روی سن مراسم در معرفی این بازی گفت:

تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه **The Cage** یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خود را محک بزنیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم. با توجه به صحبت های مهدی مرزبان و نمایشی که بازی در این آیین رونمایی داشت، **The Cage** یک بازی معمایی در سبک سکویازی است که با سبک گرافیکی تک رنگ و سیاه و سفید طراحی و توسعه داده شده است. در پایان هم لوح های یادبودی با دست خطی از سمت حسین کریمی قدوسی و متین ایزدی به توسعه دهندگان این دو بازی ایرانی اهدا شد.



گفتگو با کارگردان بازی ایرانی "قفس" بازی ایرانی The Cage؛ سنجاب را از کشتارگاه نجات دهید! +تیزر بازی

بازی (۹۶/۰۶-۹۶/۰۶)

در بازی ایرانی **The Cage** باید سنجابی اسیر در قفس را از یک کشتارگاه نجات دهید.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مهدی مرزبان مدیر گروه منتال استودیو و کارگردان بازی موبایلی ایرانی "قفس - The Cage" در حاشیه مراسم رونمایی از این بازی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با خبرنگار باشگاه خبرنگاران گفتگو کرد که در ادامه مشروح آن را از نظر می گذرانید.

از چه زمانی در حوزه بازی فعال هستید و ساخت بازی قفس چقدر زمان برد؟

۱۲ سال است در حوزه بازی فعال هستیم اما به دلیل موانع متعدد تنها سه سال است که در قالب گروهی که خودم راه اندازی کردم فعالیت حرفه ای و رسمی دارم و ساخت بازی قفس هم تا کنون بیش از یک سال، شب و روز، زمان برده است.

بازی قفس در چه ژانری، در چند مرحله و برای چه پلتفرمی ساخته شده و خط سیر داستان آن چیست؟

بازی قفس در ژانر پازل معمایی و گرافیک تک رنگ (سیلوئیت) تولید شده و دارای ۱۲ مرحله با خط سیر داستانی مشخص و مرتبط با هم است که در صورت استقبال از بازی امکان آپدیت های بعدی هم وجود دارد.

این بازی برای پلتفرم اندروید و IOS (آیپل) طراحی شده و هدف آن بیشتر بازارهای بین المللی است تا فروشگاه های نرم افزار داخلی، زیرا سبک بازی در بازار های خارجی علاقه مندان بیشتری دارد.

بازی به طور مختصر درباره ظلمی است که انسان ها به حیوانات میکنند. داستان بازی قصه یک سنجاب است که در قفسی داخل یک کشتارگاه اسیر شده و آماده سلاخی شدن است. کاربر بازی در فاصله یک شب تا صبح باید سنجاب را از کشتارگاه نجات دهد.

به عنوان یک فعال صنعت بازی، مشکلاتی که در مسیر یک بازی ساز وجود دارد، چه چیزهایی است؟

مشکلات در سر راه یک بازی ساز به دو بخش تقسیم میشود:

بخش اول دیدگاه مردم است: یک بازی ساز در نظر مردم به عنوان یک شخص دارای شغل شناخته نمی شود و بازی ساز حتی از طرف خانواده هم تحت فشار است که مثلا "این چه نوع شغلی است؟" یا "چه موقع این شغل درآمد خواهد داشت؟" به طور کلی بازی از نگاه مردم در کشور ما یک صنعت محسوب نمی شود.

بخش دوم مشکلات مربوط به بخش دولتی است: با وجود تاثیر بسیار زیاد بازی بر کودکان و نوجوانان و حتی قشر جوان، توجه بسیار کمی به این صنعت می شود، البته تلاش سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای قابل تقدیر است و بی انصافی است که بگوییم کاری انجام نمی شود. ولی توجه به این صنعت با توجه به ظرفیت آن، بسیار ناچیز است.

در پایان بفرمایید این بازی چه زمانی عرضه می شود و چه میزان استقبال از آن را متصور هستید؟

این بازی اکنون نزدیک به ۷۰ درصد کامل شده است و ان شاء الله تا آخر پاییز امسال آماده عرضه خواهد شد. درباره استقبال از بازی نیز بر اساس بازخورد هایی که از آزمایش کنندگان بازی یا همان تسترها دریافت می کنیم، استقبال و به تبع آن بازگشت مالی خوبی را برای این بازی پیش بینی می کنیم.



۲۳ میلیون گیمر در ایران وجود دارد (۹۶/۰۶-۹۶/۰۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور ۲۳ میلیون گیمر در ایران که روزانه ۸۰ دقیقه مشغول بازی هستند، خبر داد.

به گزارش ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز دوشنبه در آیین رونمایی از دو بازی رایانه ای ایرانی به نام های لایو تی وی تایکون و کیج (**The Cage**) که در فرهنگ سرای اندیشه برگزار شد اظهار کرد: بیش از هفت هزار نفر عضو لیگ بازی های رایانه ای در کشور هستند که این رقم نشان از یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع جدی در این زمینه می دهد. کریمی گفت: در تولید بازی های رایانه ای بنیاد ملی، حمایت های جدیدی از تولید کنندگان می کند که تا پایان امسال این حمایت ها تشکیلاتی و عملیاتی خواهد شد. وی از اعطای کارت های عضویت برای بازی سازان و عوامل بازی های رایانه ای خبر داد و افزود: اهداف از این کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای هویت بخشی به این دسته افراد است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در این راستا اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال کمک بلاعوض برای سازندگان بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است. معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت: ابتدا قرار بود از سه بازی رایانه ای در مراسم امروز رونمایی شود ولی بازی پسرخوانده به دلیل عدم کسب رای لازم در بخش آپدیت جدید، از پروسه رونمایی حذف شد. متین ایزدی افزود: بازی های رایانه ای در یک سیکل و به درخواست بازی سازان مورد بررسی تیم کارشناسی قرار می گیرد و در نهایت پذیرش و عدم پذیرش آن از سوی هیات داوران اعلام می شود. وی با بیان اینکه سلیقه های مختلف و اقسام بازیهای گوناگونی وجود دارد گفت: تلاش می شود محتوای آموزشی و فرهنگ کشور در کارهای تولیدی در نظر گرفته شود. بنابراین گزارش در مراسم رونمایی از دو بازی لایو تی وی تایکن و کیج The Cage، شماری از علاقه مندان به بازی های رایانه ای به ویژه جوانان و نوجوانان در فرهنگ سرا حضور داشته اند. امروز ضمن تقدیر و اهدای لوح به عوامل و سازندگان این بازیها، قسمت هایی از این بازیها و موسیقی رایانه ای برای حاضران اجرا شد.



۲۳ میلیون گیمر در ایران وجود دارد (۱۳۷۱/۰۶/۱۴۸۸-۲۰۱۴۸۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور ۲۳ میلیون گیمر در ایران که روزانه ۸۰ دقیقه مشغول بازی هستند، خبر داد.

به گزارش تهران پرس، حسن کریمی قدوسی روز دوشنبه در آیین رونمایی از دو بازی رایانه ای ایرانی به نام های لایو تی وی تایکن و کیج (The Cage) که در فرهنگ سرای اندیشه برگزار شد اظهار کرد: بیش از هفت هزار نفر عضو لیگ بازی های رایانه ای در کشور هستند که این رقم نشان از یک موضوع جدی در این زمینه می دهد. کریمی گفت: در تولید بازی های رایانه ای بنیاد ملی، حمایت های جدیدی از تولید کنندگان می کند که تا پایان امسال این حمایت ها تشکیلاتی و عملیاتی خواهد شد. وی از اعطای کارت های عضویت برای بازی سازان و عوامل بازی های رایانه ای خبر داد و افزود: اهداف از این کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای هویت بخشی به این دسته افراد است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در این راستا اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال کمک بلاعوض برای سازندگان بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است. معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت: ابتدا قرار بود از سه بازی رایانه ای در مراسم امروز رونمایی شود ولی بازی پسرخوانده به دلیل عدم کسب رای لازم در بخش آپدیت جدید، از پروسه رونمایی حذف شد. متین ایزدی افزود: بازی های رایانه ای در یک سیکل و به درخواست بازی سازان مورد بررسی تیم کارشناسی قرار می گیرد و در نهایت پذیرش و عدم پذیرش آن از سوی هیات داوران اعلام می شود. وی با بیان اینکه سلیقه های مختلف و اقسام بازیهای گوناگونی وجود دارد گفت: تلاش می شود محتوای آموزشی و فرهنگ کشور در کارهای تولیدی در نظر گرفته شود. بنابراین گزارش در مراسم رونمایی از دو بازی لایو تی وی تایکن و کیج The Cage، شماری از علاقه مندان به بازی های رایانه ای به ویژه جوانان و نوجوانان در فرهنگ سرا حضور داشته اند. امروز ضمن تقدیر و اهدای لوح به عوامل و سازندگان این بازیها، قسمت هایی از این بازیها و موسیقی رایانه ای برای حاضران اجرا شد. منبع: ایرنا

دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۱۳۱۱۸-۱۳۱۲۲)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تغییراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعا شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت توجیه توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوای ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شبه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است. ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صداها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد. بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اتمام تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می کنیم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهایی بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تیلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



گزارش: با استقبال قابل توجه علاقه مندان، دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۱۳۹۶-۰۶-۲۷)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگ سرای اندیشه رونمایی شدند؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تئیراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد.

در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تئیراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت:

تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تئیراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت:

مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد:

برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و ارائه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت:

این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعا شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و با نظم برگزار شود، تشکر می کنیم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد:

این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می‌تواند معنای باشکوهی داشته باشد. امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می‌تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی‌ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت:

حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه‌های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می‌گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می‌شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می‌خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت. فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می‌شود.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد:

این دو بازی که امروز رونمایی می‌شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی‌هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به محتوای بازی‌هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می‌گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی‌ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی‌های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شبیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم «اسید گرین گیمرز» برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش‌های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می‌شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است. ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می‌کنید تا برنامه‌های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه‌های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی‌ها رده‌های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می‌گوییم، یعنی شما بازیگر استخدام می‌کنید تا در فیلم‌ها و انیمیشن‌های شما بازی کنند. ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن‌ها هم هستید، از پس زمینه‌های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می‌دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می‌سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه‌های دیگر می‌شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی **The Cage** در بین بازی‌های برتر **TGC**

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا **The Cage** در معرفی از این بازی گفت:

تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می‌کند. پروژه **The Cage** یک کار رقابتی و مسابقه‌ای بود برای اینکه خود را محک بزیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه‌های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی **The Cage** در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت:

شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The Cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می‌کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی و سکوبازی است، عنوان کرد:

سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می‌کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می‌کنیم. هیچ وقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی‌رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می‌کنید که می‌شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن‌ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تابلت‌هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.

دو بازی موبایلی و جدید ایرانی رونمایی شدند (۲۷/۱۰/۱۳۹۵-۲۱/۱۰/۱۳۹۵)

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تئیراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد.

در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

مشین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعا شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنیم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوای ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شبه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های (ادامه دارد ...)

تیم ایران

(ادامه خبر ...) شما بازی کنید، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود. این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نوآورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد. بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنی. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



اقتصاد آنلاین
WWW.ECONOMYONLINE.COM

۲۳ میلیون گیمر در کشور وجود دارد (۲۰۱۶-۲۰۲۰)

کریمی گفت: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

حسن کریمی مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد.

وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه نیست و قطعاً می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد. کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خواصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد.

وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوضی از بازی سازان خواهد شد.

کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است.

گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد.

۲۳ میلیون گیمر در کشور وجود دارد (۲۳/۱۱-۱۳/۱۲/۹۵)

کریمی گفت: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

حسن کریمی مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد.

وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه نیست و قطعا می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد. کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خواصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد.

وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد.

کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است.

گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد.

کریمی قدوسی در مراسم رونمایی دو بازی موبایلی به نامهای «قفس» و «لایو تی وی»: این رونمایی بی شک شلوغ ترین و باشکوه ترین آیین رونمایی بنیاد است / در ایران تقریباً ۲۳ میلیون گیمر داریم / حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی ما است (۲۳/۱۱-۱۳/۱۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امروز مجدد این ما هستیم که دور یکدیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امروز مجدد این ما هستیم که دور یکدیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

به گزارش خبرنگار کافه دانش، نخستین مراسم و آیین رونمایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالجاری، با رونمایی دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی»، صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه ۹۶، با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان این حوزه و گیمرها، در سالن همایشهای فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

وی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یکدیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

کریمی قدوسی، اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی ما است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می‌خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت. فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می‌شود.

وی در پایان خاطرنشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می‌شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین‌المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می‌گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم. متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این مراسم، درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده، توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های منوی بنیاد از بازی های ایرانی است.

وی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می‌کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می‌کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند، انتخاب می‌شوند.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مقبول ماندند. این مراسم تلاشی برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

ایزدی، در پایان خاطرنشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

علی ارشادی، برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شبیه ساز مدیریت تلویزیون

علی ارشادی، برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شبیه ساز مدیریت تلویزیون، به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می‌شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین‌المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین‌المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می‌کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می‌گوییم، یعنی شما بازیگر استخدام می‌کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می‌دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می‌سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می‌شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage، در معرفی این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می‌کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزینیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

وی با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می‌کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اتمام تکمیل و آماده کنیم.

کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage، با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می‌کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می‌کنیم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی‌رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می‌کنید که می‌شود آن را بهتر کرد.

بنا به این گزارش، در پایان مراسم رونمایی، حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.

گفتنی است، در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبیه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.



ZoomG

ایران ۲۳ میلیون گیمر دارد (۲۳۵۴-۱۶/۶/۲۲۷)

طبق اعلام مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در کشور ایران ۲۳ میلیون گیمر وجود دارند که روزانه ۸۰ دقیقه را صرف بازی کردن می کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز و در جریان آیین رونمایی از دو بازی موبایل ایرانی که گزارش آن را پیش تر در زومجی خواندید، اعلام کرد که در ایران ۲۳ میلیون گیمر وجود دارند که روزانه ۸۰ دقیقه را صرف بازی های ویدیویی می کنند. حسن کریمی قدوسی در جریان این رویداد که در آن از دو بازی موبایل ایرانی **The Cage** و **Live TV Tycoon** رونمایی شد، گفت:

بیش از هفت هزار نفر عضو لیگ بازی های رایانه ای در کشور هستند که این رقم نشان از یک موضوع جدی در این زمینه می دهد. در تولید بازی های رایانه ای بنیاد ملی، حمایت های جدیدی از تولید کنندگان می کند که تا پایان امسال این حمایت ها تشکیلاتی و عملیاتی خواهد شد. در این راستا اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال کمک بلاعوض برای سازندگان بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است.

همچنین متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت:

ابتدا قرار بود از سه بازی رایانه ای در مراسم امروز رونمایی شود ولی بازی پسرخوانده به دلیل عدم کسب رای لازم در بخش آپدیت جدید، از پروسه رونمایی حذف شد. بازی های رایانه ای در یک سیکل و به درخواست بازی سازان مورد بررسی تیم کارشناسی قرار می گیرد و در نهایت پذیرش و عدم پذیرش آن از سوی هیات داوران اعلام می شود.

نظر شما در مورد آمار ارائه شده چیست؟



شبکه اطلاع رسانی دانا

۲۳ میلیون گیمر در کشور وجود دارد (۲۳۵۴-۱۶/۶/۲۲۷)

کریمی گفت: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ حسن کریمی مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» که امروز برگزار شد گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد.

وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه ای نیست و قطعاً می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.

کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷ هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خواصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای امسال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد.

وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد.

کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است.

گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد.

اقتصادآنلاین

در مراسم رونمایی از دو بازی جدید رایانه ای اعلام شد حمایت بلاعوض از بازی سازان ایرانی

آیین رونمایی از دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد. معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالیم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. متین ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آنها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار کرد: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه رأس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول مانده بودند. این مراسم تلاشی برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تنابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها...

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده است.

وی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، تصریح کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش ICG نشان دادیم ما

بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از آنها تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم؛ ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد.

کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت. فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اضافه کرد: این دو بازی که رونمایی می شود در همایش ICG توسط یک هیأت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد.

وی یادآور شد: مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویس بازی لایو تی وی یا شیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد: این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه اولیه آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد. وی ادامه داد: داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب شوند. هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد. بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریوهای جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

بازی قفس در بین بازی های برتر

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. این پروژه یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم. وی با بیان اینکه بازی قفس در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار کرد: این بازی از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

**یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال**

صبح دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی» در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: «تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. تا پایان سال یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهیم داشت و فراخوان آن طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود».

**گزارش تصویری مراسم رونمایی دو بازی موبایلی به نامهای «قفس» و «لایو تی وی» - بخش اول (۱۳۷۷-۹۶/۰۹/۲۷)**

کافه دانش: نخستین مراسم و آیین رونمایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالجاری، با رونمایی دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی»، صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه ۹۶، با حضور مهندس حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان، فعالان این حوزه و گیمرها، در سالن همایشهای فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

کافه دانش: نخستین مراسم و آیین رونمایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالجاری، با رونمایی دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی»، صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه ۹۶، با حضور مهندس حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان، فعالان این حوزه و گیمرها، در سالن همایشهای فرهنگسرای اندیشه برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امروز مجدد این ما هستیم که دور یکدیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

بنا به این گزارش، در پایان مراسم رونمایی، حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.

گفتنی است، در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

تصاویر مراسم رونمایی:

عکس: کوروش جم

**گزارش تصویری مراسم رونمایی دو بازی موبایلی به نامهای «قفس» و «لایو تی وی» - بخش دوم (۱۳۷۷-۹۶/۰۹/۲۷)**

کافه دانش: نخستین مراسم و آیین رونمایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالجاری، با رونمایی دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی»، صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه ۹۶، با حضور مهندس حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان، فعالان این حوزه و گیمرها، در سالن همایشهای فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

کافه دانش: نخستین مراسم و آیین رونمایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالجاری، با رونمایی دو بازی جدید موبایلی به نام های «قفس» و «لایو تی وی»، صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه ۹۶، با حضور مهندس حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان، فعالان این حوزه و گیمرها، در سالن همایشهای فرهنگسرای اندیشه برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امروز مجدد این ما هستیم که دور یکدیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

بنا به این گزارش، در پایان مراسم رونمایی، حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.

گفتنی است، در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تصاویر مراسم رونمایی:
عکس: کوروش جم



خراسان

کوتاه از جهان علم

اعطای یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض به بازی سازان تا پایان سال پارسا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم رونمایی از دو بازی رایانه ای جدید ایرانی از اعطای یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض به بازی سازان تا پایان سال جاری خبر داد و افزود: فراخوان این حمایت طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود به گفته وی، در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند و تا پایان سال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تدوین می شود. در این مراسم دو بازی جدید ایرانی " قفس " و " شبیه ساز مدیریت تلویزیون " که با حمایت بنیاد بازی های رایانه ای ساخته شده، رونمایی شد.

جلوگیری از قطع پا با پیوند استخوان چاپ سه بعدی

خبر آنلاین - پزشکان موفق شدند برای اولین بار در جهان با انجام جراحی از قطع پای یک پسر جوان ۲۷ ساله جلوگیری کنند. در این عمل بی سابقه جراحان یک استخوان بزرگ ساخته شده با چاپگرهای سه بعدی را به استخوان اصلی پای این مرد پیوند زدند و نتیجه عمل رضایت بخش است.

قابلیت جدید فیس بوک

ایستافیس بوک قابلیت جدیدی را افزوده که به کاربران اجازه می دهد از مشاهده پست های آزاردهنده اشخاص و یا وب سایت ها در صفحه اصلی در مدت زمان خاصی جلوگیری کنند. این قابلیت به کاربران اجازه می دهد به جای آنفالو کردن همیشگی افراد و یا صفحات مجازی، پست های آن ها را تنها ۲۴ ساعت، یک هفته یا یک ماه snooze کنند و به عبارتی دیگر به تملیق درآورند. برای فعال سازی این روش کافی است روی دکمه سه نقطه صفحه شخصی فرد یا صفحه مجازی مورد نظر در فیس بوک کلیک کنید. کنار گزینه آنفالو، گزینه snooze را نیز مشاهده می کنید و می توانید آن را فعال کنید.

هدیه آیفون یکس به گوشی های اندرویدی

ایرنا - هر ساله تعدادی از شرکت ها گوشی های اندرویدی شبیه آیفون تولید می کنند که تنها وجه تمایز ظاهری آن ها با یک آیفون واقعی فقدان دکمه Home است. اکنون با حذف این دکمه از گوشی آیفون X تولید گوشی های اندرویدی با ظاهر مشابه آیفون و قیمتی پایین تر از یک آیفون واقعی، بسیار ساده تر از قبل شده است. حذف دکمه Home به این معنی است که اکنون کیس سازها می توانند حسگر اثر انگشت را به پشت گوشی منتقل کنند.

اعتناله پاییزی در راه است

ایرنا - مدیر انجمن نجوم آماتوری ایران گفت: ۲۲ دقیقه بعد از نیمه شب جمعه ۲۱ شهریور خورشید به نقطه اعتناله پاییزی می رسد و فصل پاییز در نیمکره شمالی آغاز خواهد شد. اعتناله پاییزی به لحظه ای گفته می شود که خورشید از صفحه استوای زمین می گذرد و به سمت جنوب آسمان می رود. اعتناله پاییزی در شرایطی صورت می گیرد که ساکنان نیمکره جنوبی زمین در آستانه فصل بهار هستند.



باشگاه خبرنگاران

قانون نخب نمای کیبی رایت جان تازه می گیرد؟ (۱۳۸۵-۹۶/۰۶-۰۱)

نبرد مرکزی قانونی جهت حمایت از ایده ها یکی از آسیب های حوزه تجارت الکترونیکی است.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، اگر تا دیروز تولیدکننده نرم افزار حوزه فناوری اطلاعات نبوده و از اینکه می توانیم محصولات خارجی را با شکستن قفل هایشان با کمترین هزینه دریافت کنیم خوشحال بودیم، امروز که تولیدکننده ایم و محصولات خود را در شرف دسترسی رایگان می بینیم، برای امنیت این تولیدات هم که شده باید دنبال پیوستن به قانون جهانی کیبی رایت باشیم.

حق نشر، حق تکثیر یا کیبی رایت (Copyright) مجموعه ای از حقوق انحصاری است که به ناشر یا پدیدآورنده یک اثر منحصر به فرد تعلق می گیرد و حقوقی از قبیل نشر، تکثیر و الگوبرداری از اثر را شامل می شود. دو کنوانسیون مهم بین المللی در زمینه حق نشر وجود دارند، کنوانسیون برن برای حمایت از آثار ادبی و هنری و کنوانسیون جهانی حق نشر (Universal Copyright Convention). اما ایران تا امروز در هیچ یک از این کنوانسیون ها حضور ندارد و در واقع خود را به رعایت قانون کیبی رایت ملزم نمی داند.

نبرد مرکزی قانونی جهت حمایت از ایده ها یکی از آسیب های حوزه تجارت الکترونیکی است. باید بتوان ایده های نوین را ثبت کرد و کیبی رایت آن را برای صاحبان ایده محفوظ نگاه داشت. این خلاء قانونی فرصت های کم نظیری از کسب و کار را در بین کارآفرینان از بین برده است. شاید در نگاه اول نبود قانون کیبی رایت به نفع مصرف کننده باشد، اینکه به راحتی پکیج نصب ویندوز را کیبی کنیم و یا از کیبی سی دی یا فیلم یک هنرمند و یا خواننده لذت ببریم، اما در مقیاس کلان اقتصادی دود آن به چشم کارآفرین و تولیدکننده داخلی خواهد رفت.

یکی از اشتباهات رایج در حوزه قوانین کیبی رایت نگرش غیربومی به این نوع قوانین است. بسیاری از افراد تصور می کنند کیبی رایت صرفاً از قاچاق و (ادامه

(ادامه خبر ...) تکثیر محصولات تولید خارج از کشور ممنوع می‌کند، در حالی که این مسئله تا حد زیادی به شرکت‌های داخلی نیز ضربه می‌زند. این موضوع مدت‌هاست زمینه دلسردی بازی‌سازان داخلی را فراهم و مثل یک مانع تأیید، مسیر رشد و توسعه صنعت بازی‌سازی بومی را مسدود کرده است. بی‌میلی شرکت‌های خارجی به ارائه نرم‌فزارهایشان عدم رعایت کپی‌رایت مانع از حضور پررنگ شرکت‌های معتبر خارجی در ایران نیز می‌شود و آنها تمایلی به ارائه نرم‌افزارهای خود به صورت رسمی در کشور ما ندارند، از طرف دیگر این موضوع مشکلاتی برای تولیدکنندگان داخلی نرم‌افزار، بازی‌های رایانه‌ای و دیگر محصولات حوزه فناوری اطلاعات هنگام صادرات ایجاد می‌کند و آنها خود را از پیش شکست خورده می‌دانند و یا خطر ورود و سرمایه‌گذاری در این حوزه را نمی‌پذیرند. بنابراین حتی اگر صلاحیت لازم برای تولید و نشر محصولات نرم‌افزاری را داشته باشند، به دلیل ارائه محصولات مشابه خارجی با قیمت بسیار پایین‌تر، آنها قادر به ارائه خدمات و محصولات خود نخواهند بود.

وزیر ارتباطات پیش از رسیدن به مصدر وزارت یکی از چالش‌های حوزه دیجیتال را کپی‌رایت می‌داند. او در این باره گفته بود: قانون کپی‌رایت برای سال ۱۳۴۸ است که در تجارت الکترونیکی تطبیق داده شده اما وقتی به محاکم قضایی مراجعه می‌شود، متوجه می‌شویم این قانون کفایت لازم را ندارد. تا دیروز تولیدکننده نبودیم و کپی‌رایت برای ما مهم نبود، امروز که به تولیدکننده محتوا تبدیل شده‌ایم، نیاز به لایحه حقوقی جدی برای احترام به قانون کپی‌رایت داریم و راه حل موجود در حوزه خدمات ویدیویی «دیجیتال واتر مارکینگ» است که در حال پیگیری آن هستیم.

عدم رعایت کپی‌رایت به عنوان مهمترین علق عدم رشد صنعت نرم‌افزار کشور و لطمه‌ای است که صنعت نرم‌افزار داخلی می‌بیند. هزینه این لطمه بیشتر از این است که بخواهیم نرم‌افزاری را بدزدیم و کپی کنیم. اگر کپی‌رایت رعایت نشود، تولیدکننده داخلی می‌داند با تولید و صادرات نرم‌افزارش، کپی آن نیز همه جا عرضه می‌شود. بنابراین تا وقتی کپی‌رایت اجرا نشود، سرمایه‌گذاری حاضر نیست امنیت پولش را به خطر بیندازد و در صنعت نرم‌افزار سرمایه‌گذاری کند. در کشور ما اگر کسی نرم‌افزار یک شرکت را کپی کند، می‌توان به دادگاه شکایت کرد؛ در صورتی که اگر یک شرکت خارجی نرم‌افزار ما را کپی کند نمی‌توانیم معترض شویم. همان‌طور که ما نرم‌افزارهای خارجی را کپی می‌کنیم و آنها نمی‌توانند از ما شکایت کنند، چون ما جزو متحد جهانی این موضوع نیستیم و به همین دلیل نرم‌افزارهای ما امنیت ندارد.

کپی‌رایت و تأثیر آن بر تولید بازی‌های داخلی با رشد در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای، اهمیت رعایت کپی‌رایت باز هم خود را نشان داده است. کارشناسان حوزه بازی‌های رایانه‌ای معتقدند تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای در این شرایط عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت‌های ناشر ندارد. بازی‌های خارجی با بهترین کیفیت یا نازل‌ترین قیمت در بازار توزیع می‌شود اما بازی‌های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی‌رایت عملاً قدرت رقابت با بازی‌های خارجی را نخواهند داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

همچنین با رشد صنعت بازی‌های موبایلی در جهان و رشد دستگاه‌های همراه هوشمند در کشور، صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران هم به سمت بازی‌های موبایل گرایش پیدا کرده است. در حال حاضر درصد بالایی از تولیدات ما روی موبایل است. در موبایل به دلیل اینکه استورها یا فروشگاه‌های موبایل داخلی مثل کافه بازار و مایکت و ایران‌اب خودشان کپی‌رایت را رعایت می‌کنند و بازی‌های خارجی به صورت قانونی و با رقم‌های بین‌المللی در این مارکت‌ها عرضه می‌شوند، رقابت برای بازی‌سازهای ایرانی وضعیت بهتری دارد.

حسن کریمی قدوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای- مشکل فروش بازی‌های کامپیوتری را عدم رعایت کپی‌رایت در ایران اعلام دانسته و گفته بود: تا زمانی که کپی‌رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم‌افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می‌خوریم و به سمت محصول سفارشی می‌رویم. بازی‌سازهای موبایلی چون بازار موبایل در کشور موجود است می‌توانند بازی‌های خود را بفروشند اما برای مارکت کامپیوتر تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی‌رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد یا متخلفین کپی وجود ندارد.

با توجه به ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و همچنین اهمیت کپی‌رایت در سایر حوزه‌های تولیدی خصوصاً در عرصه فرهنگی، رضا صالحی امیری -وزیر سابق این وزارتخانه- نیز با تأکید بر اهمیت این موضوع اظهار کرده بود: با تصویب قانون کپی‌رایت در مجلس بسیاری از چالش‌های ما در حوزه بازی‌های رایانه‌ای حل خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده‌ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

او همچنین اوایل تابستان سال جاری نسبت به تصویب این قانون تا پایان سال ابراز امیدواری کرده و گفته بود: یکی از اصلی‌ترین دستگاه‌هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی‌رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه‌ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه‌ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند. آنها قول دادند در اولین فرصت موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی‌رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند. امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی‌رایت به تصویب برسد. زیرا ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی‌ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه‌ها منوط به تصویب قانون است.

اما سیده فاطمه ذوالقدر -عضو کمیسیون فرهنگی مجلس- به خبر تصویب قانون کپی‌رایت واکنش نشان داده و اظهار کرده بود: در رابطه با این قانون که بحث آن مدت‌هاست وجود دارد، با تمام فعالان در حوزه‌های فرهنگی از جمله هنرمندان، موسیقی‌دان‌ها، بازی‌سازان و غیره که صحبت کرده‌ایم از ما می‌خواهند که قانونی برای حفاظت از حق مادی و معنوی آثارشان باشد. کپی‌رایت از مواردی است که فعالان در حوزه‌های فرهنگی خواستار رعایت آن هستند و دولت و مجلس باید برای تصویب آن به اتفاق نظر برسند.

وزیر جدید و برنامه برای ارائه قانون کپی‌رایت در آخرین اظهارات درباره کپی‌رایت، چهارمی در کسوت وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اهمیت این موضوع اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا، بازی‌ها و ویدیوها را پوشش نمی‌دهد. ما در ارائه برنامه‌های خود به مجلس شورای اسلامی نیز کپی‌رایت را در نظر داشتیم و همچنین یک کارگروه حقوقی در مجلس باید این مسأله را بررسی کند.

او همچنین خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی، طبیعتاً باید لایحه‌ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتاً در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه‌های مهم است. اگر موضوع کپی‌رایت حل نشود، نمی‌توان به رشد لازم و مطلوب رسید. زمانی ما در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی‌رایت را رعایت نمی‌کردیم اتفاقی نمی‌افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه‌ها هستیم تا کسب و کارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنابراین اگرچه تا زمانی که ایران در زمینه های مختلف تولیدکننده نبود، از لحاظ داخلی مشکلی برای عدم رعایت کپی رایت وجود نداشت، هر چند که این موضوع ممکن بود خشم تولیدکنندگان جهانی را در پی داشته باشد که شاهد بودند عده زیادی محصولاتشان را با دور زدن قانون حق نشر و بدون پرداخت هزینه اثر دریافت می کنند، اما اکنون که در حوزه های مختلف و خصوصا نرم افزار و بازی های کامپیوتری تولیدکننده نسبتا قوی به شمار می رویم، عدم رعایت این قانون گریبان خودمان را نیز گرفته است. باید دید دولت جدید با این وزرای خود، پیگیری کپی رایت را چطور دنبال می کند و در نهایت این موضوع چه زمانی محقق خواهد شد.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



کریمی قدوسی در آیین رونمایی از ۲ بازی موبایلی و جدید ایرانی؛ بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی ها توجه ویژه ای دارد / در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم / تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود / بنیاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها اعتقاد دارد (۱۳۹۶-۰۵/۰۲/۲۸)

خبرایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تقریبا در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نخستین مراسم رونمایی دو بازی جدید به نام های «موبایلی به نام های قفس» و «لایو تی وی» صبح امروز ۲۷ شهریورماه ۱۳۹۶ با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «مشتین ایزدی» معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «مهدی مرزبان» کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس، «علی ارشادی» برنامه نویس بازی لایو تی وی، «علاقه مندان بازیهای رایانه ای» و اصحاب رسانه در فرهنگسرای اندیشه برگزار و در این مراسم «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهارداشت: امروز و در این مراسم من اعلام می کنم که این برنامه اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود و در آینده نیز ما برنامه های این چنین خواهیم داشت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: باعث خوشحالی است که در این مراسم شاهد یکی از شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی ها هستیم که تاکنون برگزار شده است. به همین دلیل من به توبه خودم از معاوت ارتباطات بنیاد بازی های رایانه ای به دلیل برنامه ریزی های که برای هر چه باشکوه تر برگزار شدن این مراسم انجام دادند تقدیر و تشکر می کنم.

وی خاطر نشان کرد: تقریبا در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود.

کریمی قدوسی عنوان داشت: در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد و امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

وی تاکید کرد: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است و این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای افزود: بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت. فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

وی اضافه کرد: بازی های «موبایلی به نام های قفس» و «لایو تی وی» که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده و ۴ تا ۵ بازی توسط آنها انتخاب و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست.

کریمی قدوسی ابرازداشت: موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد.

وی در پایان سخنان خود گفت: به امید خدا مراسم رونمایی بعدی ما در خصوص بازیهای خوب کشورمان در فصل پاییز امسال خواهد بود و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور عزیزمان ایران باشیم و بتوانیم در این عرصه حرف های خوبی در عرصه بین المللی داشته باشیم.

ایزدی: این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است

مشتین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم درخصوص تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده اظهارداشت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های ممنوی بنیاد از بازی های ایرانی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان داشت: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد.

وی ابرازداشت: بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب خواهد شد. ایزدی تاکید کرد: تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم و مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با ۳ راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم.

وی افزود: گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول مانده اند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است. ضمن اینکه برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تنابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها که امیدوارم مورد قبول واقع شده باشد.

ارشادی: بازی لایو تی وی تا پایان امروز ۲۷ شهریورماه ۱۳۹۶ در فروشگاه کافه بازار منتشر شده است

علی ارشادی برنامه نویس بازی «لایو تی وی» به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز در توضیح و معرفی این بازی اظهارداشت: بازی «لایو تی وی» حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه اولیه آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود.

وی ادامه داد: اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد و داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید.

برنامه نویس بازی «لایو تی وی» یادآور شد: هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد و بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید.

وی افزود: از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود و این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد و بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

مرزبان: بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس نیز در ادامه این مراسم در خصوص بازی برنامه «بازی قفس» اظهارداشت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم.

وی تصریح کرد: وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم و بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. مرزبان خاطر نشان کرد: بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی عنوان کرد: بازی The Cage در سبک معمایی سکویازی است، سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می کنم و هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

بنابراین گزارش، در این مراسم با حضور «حسن کریمی قنوسی» و «متین ایزدی» از ۲ بازی قفس (The Cage) و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شد.



نفوذ و لنگاری فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای وام ۱۴ میلیاردی به زن های برتر برای تجارت با

«بازی» (۱۴۰۲-۹۵/۱۲/۲۸)

وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود.

به گزارش مشرق، وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود. مرحله به مرحله جلو می رود و برای رسیدن به مرحله بعدی حاضر است هر قیمتی را بپردازد؛ این حکایت ۲۳ میلیون گیمر ایرانی است که روزانه بین ۸۰ تا ۱۴۴ دقیقه از عمرشان را پای بازی های رایانه ای می گذارند و با بازی هایی همچون کلس باعث خروج روزانه ۵۰ میلیون تومان ارز از کشور می شوند، اما حکایت این آسیب ها به همین جا منتهی نمی شود و آنگونه که برخی کارشناسان می گویند و لنگاری فرهنگی به بازی های داخلی هم رسوخ کرده است. بی سواد و والدین و مسئولان از یک سو و باز شدن پای آقا زاده ها و زن های برتر به حوزه بازی سازی از سوی دیگر موجب شده تا وام های میلیاردی به برخی شرکت های بازی ساز ایرانی با پشتوانه های خاص تعلق گیرد و برخی دیگر از کمترین حمایتی محروم بمانند.

بخشی از هویت افراد در خلال بازی شکل می گیرد. در این میان تأثیرگذاری بازی های رایانه ای بسیار جدی تر است؛ چراکه در این بازی ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرد می تواند تخیل خود را عینیت بخشد و خود را در نقش یک قهرمان، فرمانده، پادشاه ببیند و حکمفرمایی کند. بر این اساس حوزه بازی و بازی های رایانه ای یکی از مهم ترین حوزه هایی است که نیازمند ورود جدی و نظارتی ضابطه مند از سوی نهادهای فرهنگی همچون مجلس و شورای عالی انقلاب فرهنگی است. با این وجود اگر سری به کافه بازار و فروشگاه های عرضه بازی های رایانه ای تلقن همراه بزیند با ولنگاری فرهنگی جدی در حوزه بازی های رایانه ای حتی انواع تولید داخلی شان مواجه می شوید.

نگرانی از بازی های زرد ایرانی

بابک کرباسی، کارشناس و تولیدکننده بازی های رایانه ای معتقد است بازی های رایانه ای و تلقن همراه به «پستانک» و «آب نیاتی» برای ساکت تر شدن فرزندان تبدیل شده و برخی از والدین نمی دانند در بازی های رایانه ای چه خبر است. به گفته وی برخی از صهیونیست های یهودی کمپانی بزرگ بازی سازی ایجاد کردند و این بازی ها به بازار ایران می آید. از نگاه کرباسی کم کم به جایی رسیده ایم که خیلی نباید نگران بازی های خارجی باشیم، بلکه دو سال است که باید مراقب تولید داخلی باشیم تا از بابت آنها فرزندانمان ضربه نخورند و اگر در حوزه صادرات برویم، شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند!

وی با اشاره به حجم بازی های رایگان تولید شده برای نوجوانان می افزاید: بازی هایی با ادبیاتی مانند «لات و داداش مشت» یا بازی رایانه ای که می گوید «صافیای خود را بساز و حرفه ای ترین آدم ها را استخدام کن و باید ثابت کنی قوی ترین فرد مافیای این شهر هستی» در کشور تولید شده است. کرباسی با اشاره به تنوع گسترده بازی ها و محتوای نامناسب آنها به بازی دیگری اشاره می کند: داستان بازی از این قرار است که یک لوتی با جمعی تالوتی درگیر می شود و آنها را می ززند. این کارشناس با انتقاد از محتوای نامناسب بازی های تولید داخل تأکید می کند: فارغ از بازی های وارداتی یکی جلوی این بازی داخلی زرد ایرانی را بگیرد.

کرباسی تصریح می کند: تا سن ۱۵ سالگی بچه ها نباید گوشی هوشمند داشته باشند، اما در حال حاضر بازی آنلاین با رده بندی «۳+» سال در ایران وجود دارد؛ مگر کودک سه ساله می تواند وارد اینترنت بشود؟

وی می افزاید: شما در «کافه بازار» حداکثر ۱۵ درصد بازی ها با رده بندی هستند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می گوید «من نمی توانم جلوی آنها را بگیرم؛ چراکه تعداد بازی ها خیلی زیاد است.»

وام ۱۴ میلیاردی به ژنی برتر برای تجارت «بازی»

آنطور که محمدجواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات گفته است سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان به صنعت بازی سازی ایران وام داده اند و امسال و سال آینده هم پرداخت چنین وامی در دستور کار است. اما ظاهراً این وام شامل حال هر بازی سازی نمی شود. کرباسی با اشاره به گردش مالی بازی های رایانه ای می گوید: براساس آمار دولت، بازی «کلش آف کلنز» در سال ۹۴ و نیمه سال ۹۵، در ایران روزانه ۵۰ میلیون تومان درآمد داشته است؛ حالا این پرسش مطرح است که چه کسی مجوز داده است تا بازی های خارجی به شبکه شتاب ما وصل شوند و شرکت هایی بازی ها را ترجمه کرده و ارزش ریالی بگیرند و ارزش خارج کنند؟ به گفته وی بزرگ ترین شرکتی که در ایران این کار را می کند متعلق به یکی از آقازاده هاست که دولت سال گذشته ۱۴ میلیارد تومان وام به این شرکت داده است. این بازی ساز تصریح می کند: بنده برای تحقیق از این شرکت ها رفتم و دیدم نصف آقازاده ها در آنها هستند.

«ما از سال ۱۴۰۰ به بعد ادب و آرامش را در خانواده های ایرانی نمی بینیم و سونامی مرگ اخلاقی همراه این بازی ها به کشور می آید». این را کرباسی می گوید و می افزاید: صنعت بازی سازی، صنعت تخصصی و بالادستی است و نمی تواند توسط بخش خصوصی کنترل شود. از نگاه وی واردات بازی های رایانه ای به خصوص روی موبایل ها و وصل بودن به شبکه بانکی کشور، خروج ارز از کشور، به هم زدن رقابت کف بازار و تغییر ذائقه مصرف کننده ها از جمله مواردی است که اگر اصلاح نشود با چالش های جدی در نسل آینده مواجه خواهیم بود.

منبع: روزنامه جوان



رونمایی از دو بازی موبایلی و جدید ایرانی / یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

(۹۵۲۵-۹۶/۶/۲۸)

ایرانیان_مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت.

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تئیراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تکویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است.

ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

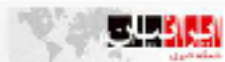
بازی شامل صداها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفسی یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزینیم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

میزبان با بیان اینکه بازی **The cage** در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را اتمام تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدرانی می کنیم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسته های بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



نفوذ و لنگاری فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای وام ۱۴ میلیاردی به ژن های برتر برای تجارت با بازی

(۰۸۲۷-۰۲/۰۲/۹۸)

وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود.

به گزارش جهان نیوز؛ وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود. مرحله به مرحله جلو می رود و برای رسیدن به مرحله بندی حاضر است هر قیمتی را بپردازد؛ این حکایت ۲۳ میلیون گیر ایرانی است که روزانه بین ۸۰ تا ۱۴۴ دقیقه از عمرشان را پای بازی های رایانه ای می گذارند و با بازی هایی همچون کلش باعث خروج روزانه ۵۰ میلیون تومان ارز از کشور می شوند، اما حکایت این آسیب ها به همین جا منتهی نمی شود و آنگونه که برخی کارشناسان می گویند و لنگاری فرهنگی به بازی های داخلی هم رسوخ کرده است.

بی سوادی والدین و مسئولان از یک سو و باز شدن پای آقا زاده ها و ژن های برتر به حوزه بازی سازی از سوی دیگر موجب شده تا وام های میلیاردی به برخی شرکت های بازی ساز ایرانی با پشتوانه های خاص تعلق گیرد و برخی دیگر از کمترین حمایتی محروم بمانند.

بخشی از هویت افراد در خلال بازی شکل می گیرد. در این میان تأثیرگذاری بازی های رایانه ای بسیار جدی تر است؛ چراکه در این بازی ها فرد می تواند تخیل خود را عینیت بخشد و خود را در نقش یک قهرمان، فرمانده، پادشاه ببیند و حکمفرمایی کند. بر این اساس حوزه بازی و بازی های رایانه ای یکی از مهم ترین حوزه هایی است که نیازمند ورود جدی و نظارتی ضابطه مند از سوی نهادهای فرهنگی همچون مجلس و شورای عالی انقلاب فرهنگی است. با این وجود اگر سری به کافه بازار و فروشگاه های عرضه بازی های رایانه ای تلفن همراه بزنید یا و لنگاری فرهنگی جدی در حوزه بازی های رایانه ای حتی انواع تولید داخلی شان مواجه می شوید.

نگرانی از بازی های زرد ایرانی

پایک کرباسی، کارشناس و تولیدکننده بازی های رایانه ای معتقد است بازی های رایانه ای و تلفن همراه به «پستانک» و «آب نیاتی» برای ساکت تر شدن فرزندان تبدیل شده و برخی از والدین نمی دانند در بازی های رایانه ای چه خبر است. به گفته وی برخی از سهامیست های یهودی کمپانی بزرگ بازی سازی ایجاد کردند و این بازی ها به بازار ایران می آید. از نگاه کرباسی کم کم به جایی رسیده ایم که خیلی نباید نگران بازی های خارجی باشیم، بلکه دو سال است که باید مراقب تولید داخلی باشیم تا از بابت آنها فرزندانمان ضربه نخورند و اگر در حوزه صادرات برویم، شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند!

وی با اشاره به حجم بازی های رایگان تولید شده برای نوجوانان می افزاید: بازی هایی با ادبیاتی مانند «لات و داداش مشت» یا بازی رایانه ای که می گوید «ما فیای خود را بساز و حرفه ای ترین آدم ها را استخدام کن و باید ثابت کنی قوی ترین فرد مافیای این شهر هستی» در کشور تولید شده است. کرباسی با اشاره به تنوع گسترده بازی ها و محتوای نامناسب آنها به بازی دیگری اشاره می کند: داستان بازی از این قرار است که یک لوتی با جمی تالوتی درگیر می شود و آنها را می زند. این کارشناس با انتقاد از محتوای نامناسب بازی های تولید داخل تأکید می کند: فارغ از بازی های وارداتی یکی جلوی این بازی داخلی زرد ایرانی را بگیرد.

کرباسی تصریح می کند: تا سن ۱۵ سالگی بچه ها نباید گوشی هوشمند داشته باشند، اما در حال حاضر بازی آنلاین با رده بندی «+۳» سال در ایران وجود دارد؛ مگر کودک سه ساله می تواند وارد اینترنت بشود؟

وی می افزاید: شما در «کافه بازار» حداکثر ۱۵ درصد بازی ها با رده بندی هستند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می گوید «من نمی توانم جلوی آنها را بگیرم؛ چراکه تعداد بازی ها خیلی زیاد است.»

وام ۱۴ میلیاردی به ژنی برتر برای تجارت «بازی»

انتظار که محمدجواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات گفته است سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان به صنعت بازی سازی ایران وام داده اند و اتمام (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و سال آینده هم پرداخت چنین وامی در دستور کار است، اما ظاهراً این وام شامل حال هر بازی سازی نمی شود. کرباسی با اشاره به گردش مالی بازی های رایانه ای می گوید: براساس آمار دولت، بازی «کلش آف کلنز» در سال ۹۴ و نیمه سال ۹۵، در ایران روزانه ۵۰ میلیون تومان درآمد داشته است؛ حالا این پرسش مطرح است که چه کسی مجوز داده است تا بازی های خارجی به شبکه شتاب ما وصل شوند و شرکت هایی بازی ها را ترجمه کرده و ارزش ریالی بگیرند و ارز خارج کنند؟

به گفته وی بزرگ ترین شرکتی که در ایران این کار را می کند متعلق به یکی از آقازاده هاست که دولت سال گذشته ۱۴ میلیارد تومان وام به این شرکت داده است. این بازی ساز تصریح می کند: بنده برای تحقیق از این شرکت ها رفتم و دیدم نصف آقازاده ها در آنها هستند.

«ما از سال ۱۴۰۰ به بعد ادب و آرامش را در خانواده های ایرانی نمی بینیم و سونامی مرگ اخلاقی همراه این بازی ها به کشور می آید». این را کرباسی می گوید و می افزاید: صنعت بازی سازی، صنعت تخصصی و بالادستی است و نمی تواند توسط بخش خصوصی کنترل شود. از نگاه وی واردات بازی های رایانه ای به خصوص روی موبایل ها و وصل بودن به شبکه بانکی کشور، خروج ارز از کشور، به هم زدن رقابت کف بازار و تغییر ذائقه مصرف کننده ها از جمله مواردی است که اگر اصلاح نشود با چالش های جدی در نسل آینده مواجه خواهیم بود.

منبع: روزنامه جوان



رونمایی از دو بازی موبایلی جدید ایرانی / یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

(۱۹/۲۸ - ۱۶/۲۸)

ایرانیان_مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلفی از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت.

صبح امروز دوشنبه ۲۷ شهریور ماه، دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند. به گزارش شبکه خبری ایرانیان، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تئیراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد. در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند.

مراسم های رونمایی متفاوت می شود

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تئیراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند، انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تئیراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیمرها برگزار کنیم. گیمرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیمرها و مخاطبان بازی است.

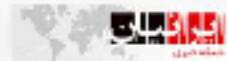
معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تئیراتی اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کردوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنیم.

کردوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۲ میلیون گیمر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد.

وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیمرها قرار گیرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوایی ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شیه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های شما بازی کنند، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود.

این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود.

بازی The Cage در بین بازی های برتر TGC

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا The Cage در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه The cage یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنییم. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی The cage در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی The cage از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است، یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی The Cage در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد.



نفوذ و لنگاری فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای وام ۱۴ میلیاردی به زن های برتر برای تجارت با

«بازی» (۱۳۸۱/۰۵/۰۶-۱۳۸۷)

وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود. مرحله به مرحله جلو می رود و برای رسیدن به مرحله بعدی حاضر است هر قیمتی را بپردازد؛ این حکایت ۲۳ میلیون گیمبر ایرانی است که روزانه بین ۸۰ تا ۱۴۴ دقیقه از عمرشان را پای بازی های رایانه ای می گذارند و با بازی هایی همچون کلتش باعث خروج روزانه ۵۰ میلیون تومان ارز از کشور می شوند اما حکایت این آسیب ها به همین جا منتهی نمی شود و آنگونه که برخی کارشناسان می گویند و لنگاری فرهنگی به بازی های داخلی هم رسوخ کرده است. بی سواد و والدین و مسئولان از یک سو و باز شدن پای آقازاده ها و زن های برتر به حوزه بازی سازی از سوی دیگر موجب شده تا وام های میلیاردی به برخی شرکت های بازی ساز ایرانی با پشتوانه های خاص تعلق گیرد و برخی دیگر از کمترین حمایتی محروم بمانند.

بخشی از هویت افراد در خلال بازی شکل می گیرد. در این میان تأثیرگذاری بازی های رایانه ای بسیار جدی تر است؛ چراکه در این بازی ها فرد می تواند تخیل خود را رعینت بخشد و خود را در نقش یک قهرمان، فرمانده، پادشاه ببیند و حکمفرمایی کند. بر این اساس حوزه بازی و بازی های رایانه ای یکی از مهم ترین حوزه هایی است که نیازمند ورود جدی و نظارتی شایسته مند از سوی نهادهای فرهنگی همچون مجلس و شورای عالی انقلاب فرهنگی است. با این وجود اگر سری به کافه بازار و فروشگاه های عرضه بازی های رایانه ای تلفن همراه بزنید یا و لنگاری فرهنگی جدی در حوزه بازی های رایانه ای حتی انواع تولید داخلی شان مواجه می شوید.

نگرانی از بازی های زرد ایرانی

بابک کرپاسی، کارشناس و تولید کننده بازی های رایانه ای معتقد است بازی های رایانه ای و تلفن همراه به «پستانک» و «آب نباتی» برای ساکت تر شدن فرزندان تبدیل شده و برخی از والدین نمی دانند در بازی های رایانه ای چه خبر است. به گفته وی برخی از سهامتیبست های یهودی کمپانی بزرگ بازی سازی ایجاد کردند و این بازی ها به بازار ایران می آید. از نگاه کرپاسی کم کم به جایی رسیده ایم که خیلی نباید نگران بازی های خارجی باشیم، بلکه دو سال است که باید مراقب تولید داخلی باشیم تا از بابت آنها فرزندانمان شرابه نخورند و اگر در حوزه صادرات برویم، شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند!

وی با اشاره به حجم بازی های رایگان تولید شده برای نوجوانان می افزاید: بازی هایی با ادبیاتی مانند «لات و داداش مستی» یا بازی رایانه ای که می گوید «ماقیای خود را بساز و حرفه ای ترین آدم ها را استخدام کن و باید ثابت کنی قوی ترین فرد ماقیای این شهر هستی» در کشور تولید شده است. کرپاسی با اشاره به تنوع گسترده بازی ها و محتوای نامناسب آنها به بازی دیگری اشاره می کند: داستان بازی از این قرار است که یک لوتی با جمعی تالوتی درگیر می شود و آنها را می زند. این کارشناس با انتقاد از محتوای نامناسب بازی های تولید داخل تأکید می کند: فارغ از بازی های وارداتی یکی جلوی این بازی داخلی زرد ایرانی را بگیرد.

کرپاسی تصریح می کند: تا سن ۱۵ سالگی بچه ها نباید گوشی هوشمند داشته باشند، اما در حال حاضر بازی آنلاین با رده بندی «+۳» سال در ایران وجود دارد؛ مگر کودک سه ساله می تواند وارد اینترنت بشود؟

وی می افزاید: شما در «کافه بازار» حداکثر ۱۵ درصد بازی ها با رده بندی هستند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می گوید «من نمی توانم جلوی آنها را بگیرم؛ چراکه تعداد بازی ها خیلی زیاد است.»

وام ۱۴ میلیاردی به زنی برتر برای تجارت «بازی»

آنطور که محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات گفته است سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان به صنعت بازی سازی ایران وام داده اند و امسال و سال آینده هم پرداخت چنین وامی در دستور کار است، اما ظاهراً این وام شامل حال هر بازی سازی نمی شود. کرپاسی با اشاره به گردش مالی بازی های رایانه ای می گوید: براساس آمار دولت، بازی «کلتش آف کلتز» در سال ۹۴ و تیمه سال ۹۵، در ایران روزانه ۵۰ میلیون تومان درآمد داشته است؛ حالا این پرسش مطرح است که چه کسی مجوز داده است تا بازی های خارجی به شبکه شتاب ما وصل شوند و شرکت هایی بازی ها را ترجمه کرده و ارزش ریالی بگیرند و ارز خارج کنند؟ به گفته وی بزرگ ترین شرکتی که در ایران این کار را می کند متعلق به یکی از آقازاده هاست که دولت سال گذشته ۱۴ میلیارد تومان وام به این شرکت داده است. این بازی ساز تصریح می کند: بنده برای تحقیق از این شرکت ها رفتم و دیدم نصف آقازاده ها در آنها هستند.

«ما از سال ۱۴۰۰ به بعد ادب و آرامش را در خانواده های ایرانی نمی بینیم و سونامی مرگ اخلاقی همراه این بازی ها به کشور می آید!» این را کرپاسی می گوید و می افزاید: صنعت بازی سازی، صنعت تخصصی و بالادستی است و نمی تواند توسط بخش خصوصی کنترل شود. از نگاه وی واردات بازی های رایانه ای به خصوص روی موبایل ها و وصل بودن به شبکه بانکی کشور، خروج ارز از کشور، به هم زدن رقابت کف بازار و تغییر ذائقه مصرف کننده ها از جمله مواردی است که اگر اصلاح نشود با چالش های جدی در نسل آینده مواجه خواهیم بود.

منبع: روزنامه جوان

نفوذ و لنگاری فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای و ام چهارده میلیاردی به زن های برتر برای تجارت با

«بازی» (۱۳۸۱-۰۶/۰۷-۹۵)

کم کم به جایی رسیده ایم که خیلی نباید نگران بازی های خارجی باشیم، بلکه دو سال است که باید مراقب تولید داخلی باشیم تا از بابت آنها فرزندمان ضربه نخورد و اگر در حوزه صادرات برویم، شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند!

به گزارش جهان نیوز، وارد دنیای بازی که می شود انگار ارتباطش با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می شود. مرحله به مرحله جلو می رود و برای رسیدن به مرحله بعدی حاضر است هر قیمتی را بپردازد؛ این حکایت ۲۳ میلیون گیر ایرانی است که روزانه بین ۸۰ تا ۱۴۴ دقیقه از عمرشان را پای بازی های رایانه ای می گذارند و با بازی هایی همچون کلس باعث خروج روزانه ۵۰ میلیون تومان ارز از کشور می شوند، اما حکایت این آسیب ها به همین جا منتهی نمی شود و آنگونه که برخی کارشناسان می گویند و لنگاری فرهنگی به بازی های داخلی هم رسوخ کرده است. بی سوادی والدین و مسئولان از یک سو و باز شدن پای آقازاده ها و زن های برتر به حوزه بازی سازی از سوی دیگر موجب شده تا وام های میلیاردی به برخی شرکت های بازی ساز ایرانی با پشتوانه های خاص تعلق گیرد و برخی دیگر از کمترین حمایتی محروم بمانند.

بخشی از هویت افراد در خلال بازی شکل می گیرد. در این میان تأثیرگذاری بازی های رایانه ای بسیار جدی تر است؛ چراکه در این بازی ها فرد می تواند تخیل خود را عینیت بخشد و خود را در نقش یک قهرمان، فرمانده، پادشاه ببیند و حکمفرمایی کند. بر این اساس حوزه بازی و بازی های رایانه ای یکی از مهم ترین حوزه هایی است که نیازمند ورود جدی و نظارتی ضابطه مند از سوی نهادهای فرهنگی همچون مجلس و شورای عالی انقلاب فرهنگی است. با این وجود اگر سری به کافه بازار و فروشگاه های عرضه بازی های رایانه ای تلفن همراه بزنید با و لنگاری فرهنگی جدی در حوزه بازی های رایانه ای حتی انواع تولید داخلی شان مواجه می شوید.

نگرانی از بازی های زرد ایرانی

بابک کرباسی، کارشناس و تولید کننده بازی های رایانه ای معتقد است بازی های رایانه ای و تلفن همراه به «پستانک» و «آب نباتی» برای ساکت تر شدن فرزندان تبدیل شده و برخی از والدین نمی دانند در بازی های رایانه ای چه خبر است. به گفته وی برخی از صهیونیست های یهودی کمپانی بزرگ بازی سازی ایجاد کردند و این بازی ها به بازار ایران می آید. از نگاه کرباسی کم کم به جایی رسیده ایم که خیلی نباید نگران بازی های خارجی باشیم، بلکه دو سال است که باید مراقب تولید داخلی باشیم تا از بابت آنها فرزندمان ضربه نخورد و اگر در حوزه صادرات برویم، شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند!

وی با اشاره به حجم بازی های رایگان تولید شده برای نوجوانان می افزاید: بازی هایی با ادبیاتی مانند «لات و داداش مشت» یا بازی رایانه ای که می گوید «صافیای خود را بساز و حرفه ای ترین آدم ها را استخدام کن و باید ثابت کنی قوی ترین فرد مافیای این شهر هستی» در کشور تولید شده است. کرباسی با اشاره به تنوع گسترده بازی ها و محتوای نامناسب آنها به بازی دیگری اشاره می کند: داستان بازی از این قرار است که یک لوتی با جمعی تالوتی درگیر می شود و آنها را می زند. این کارشناس با انتقاد از محتوای نامناسب بازی های تولید داخل تأکید می کند: فارغ از بازی های وارداتی یکی جلوی این بازی داخلی زرد ایرانی را بگیرد.

کرباسی تصریح می کند: تا سن ۱۵ سالگی بچه ها نباید گوشی هوشمند داشته باشند، اما در حال حاضر بازی آنلاین با رده بندی «۳+» سال در ایران وجود دارد؛ مگر کودک سه ساله می تواند وارد اینترنت بشود؟

وی می افزاید: شما در «کافه بازار» حداکثر ۱۵ درصد بازی ها با رده بندی هستند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می گوید «من نمی توانم جلوی آنها را بگیرم؛ چراکه تعداد بازی ها خیلی زیاد است.»

وام ۱۴ میلیاردی به زنی برتر برای تجارت «بازی»

آنطور که محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات گفته است سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان به صنعت بازی سازی ایران وام داده اند و امسال و سال آینده هم پرداخت چنین وامی در دستور کار است. اما ظاهراً این وام شامل حال هر بازی سازی نمی شود. کرباسی با اشاره به گردش مالی بازی های رایانه ای می گوید: براساس آمار دولت، بازی «کلس آف کلنز» در سال ۹۴ و تیمه سال ۹۵، در ایران روزانه ۵۰ میلیون تومان درآمد داشته است؛ حالا این پرسش مطرح است که چه کسی مجوز داده است تا بازی های خارجی به شبکه شتاب ما وصل شوند و شرکت هایی بازی ها را ترجمه کرده و ارزش ریالی بگیرند و ارز خارج کنند؟ به گفته وی بزرگ ترین شرکتی که در ایران این کار را می کند متعلق به یکی از آقازاده هاست که دولت سال گذشته ۱۴ میلیارد تومان وام به این شرکت داده است. این بازی ساز تصریح می کند: بنده برای تحقیق از این شرکت ها رفتم و دیدم نصف آقازاده ها در آنها هستند.

«ما از سال ۱۴۰۰ به بعد ادب و آرامش را در خانواده های ایرانی نمی بینیم و سونامی مرگ اخلاقی همراه این بازی ها به کشور می آید». این را کرباسی می گوید و می افزاید: صنعت بازی سازی، صنعت تخصصی و بالادستی است و نمی تواند توسط بخش خصوصی کنترل شود. از نگاه وی واردات بازی های رایانه ای به خصوص روی موبایل ها و وصل بودن به شبکه بانکی کشور، خروج ارز از کشور، به هم زدن رقابت کف بازار و تغییر دافعه مصرف کننده ها از جمله مواردی است که اگر اصلاح نشود با چالش های جدی در نسل آینده مواجه خواهیم بود.

منبع: جوان

رونمایی از ۲ بازی موبایلی ایرانی (۱۳۸۸-۱۳۹۰-۱۳۹۱)

دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی روز گذشته (دوشنبه) در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

ایران آنلاین / به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین مراسم و آیین رونمایی در سال جاری بود که با تغییراتی نسبت به رونمایی های پیشین برگزار شد.

در این مراسم که ابتدا قرار بود سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی (شبهه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند. مراسم های رونمایی متفاوت می شود.

متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای مراسم درباره تغییراتی که در آیین رونمایی ایجاد شده توضیح داد و گفت: تاکنون در مراسم رونمایی شاهد این تعداد مخاطب نبودیم. خوشحالم که امروز مخاطبان زیادی داریم. رونمایی یکی از ارکان حمایت های معنوی بنیاد از بازی های ایرانی است. ایزدی ادامه داد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی ها، استانداردهایی در نظر گرفتیم. بازی ها باید شرایطی داشته باشند از جمله اینکه در ۲۰ درصد پایان تولید باشند و گیم پلی آن ها مشخص باشد. بازی ها در پروسه ارائه درخواست برای رونمایی ثبت نام می کنند. یک تیم در بنیاد بازی های رایانه ای درخواست ها را بررسی می کند و در نهایت بازی هایی که شرایط لازم برای رونمایی را دارند انتخاب می شوند.

وی با بیان اینکه ما تغییراتی را در شکل برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای داریم، اظهار داشت: مخاطب رونمایی ها همواره بازی سازان و رسانه ها بودند. سعی کردیم مراسم رونمایی با سه راس مسلط بازی سازان، رسانه ها و گیرها برگزار کنیم. گیرها همیشه در چنین مراسم هایی مغفول ماندند. این مراسم تلاشی است برای جذب گیرها و مخاطبان بازی است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: برای برگزاری مراسم رونمایی از بازی های رایانه ای تدابیری اتخاذ کردیم از جمله اجرای موسیقی متفاوت، امکان دیده شدن بازی ها برای اولین بار، افزایش تعداد بازی در مراسم، امکان تست و آرایه بازخورد به بازی سازها.

یک میلیارد تومان حمایت بلاعوض از بازی سازان تا پایان سال

در ادامه مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سخنرانی روی سن آمد و گفت: این اولین رونمایی نیست که از سوی بنیاد بازی های رایانه ای برگزار می شود اما قطعاً شلوغ ترین و باشکوه ترین رونمایی است که تاکنون برگزار شده و از معاونت ارتباطات بنیاد که برای این برنامه، برنامه ریزی های لازم را انجام دادند تا برنامه باشکوه و بانظم برگزار شود، تشکر می کنم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه تقریباً در ایران ۲۳ میلیون گیر داریم، عنوان کرد: این تعداد به طور متوسط در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این جمعیت زیاد را در لیگ بازی های رایانه ای را حتی به صورت زنده از تلویزیون به همگان نشان دادیم. ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای که هفته قبل برگزار شد شرکت داشتند که نشان داد بازی کردن در کشور یک موضوع جدی است و باید به آن توجه شود. در تیر امسال این ما بودیم که با حضور ۲۳۰۰ نفری در همایش TCG نشان دادیم ما بازی سازان جمعیت قابل توجهی داریم و همه باید به این صنعت نوظهور توجه کنند. بازی و تولید بازی می تواند معنای باشکوهی داشته باشد. وی ادامه داد: امروز مجدد این ما هستیم که دور یک دیگر جمع شدیم تا نشان بدهیم تولید بازی داخلی همانند دیگر صنایع فرهنگی می تواند رونمایی باشکوه داشته باشد و برای نخستین بار محتوای بازی ها در اختیار گیرها قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اظهار داشت: حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف اصلی تولیدکنندگان است. این حمایت از راه های مختلف از جمله مادی، زیرساختی و برگزاری مراسم رونمایی صورت می گیرد. تا پایان امسال آیین نامه حمایت از بازی سازان و هرم حمایت از بازی سازان تهیه و تدوین می شود. بحث اعطای کارت بازی سازی را در دستور کار داریم. در حقیقت می خواهیم یک هویت حقوقی مشخص برای بازی سازان در نظر بگیریم ضمن اینکه کارت بازی سازی مزایای مختلف از جمله تخفیفات مختلف و مباحث آموزش را دارد. ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض نیز تا پایان سال از بازی سازان خواهیم داشت، فراخوان این مسئله طی یکی دو هفته آینده منتشر می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: این دو بازی که امروز رونمایی می شود در همایش TCG توسط یک هیئت ۱۰۰ درصد بین المللی انتخاب شده است. ۴-۵ بازی توسط آنها انتخاب شد و این امر نشان دهنده کیفیت بالای این بازی هاست. موضوع مهم در بحث حمایت توجه بنیاد بازی های رایانه ای به محتوای بازی هاست. پارامترهای محتوایی مهم و مشخص را در آیین نامه در نظر می گیریم. بنیاد ضمن اعتقاد به ساخت انواع و اقسام بازی ها علاقه مند است محتوای ترویج کند که آموزشی و برای فرهنگ سازی مردم کشور باشد. مراسم رونمایی بعدی در فصل پاییز است و امیدوارم همچنان شاهد تولید بازی های خوب در کشور باشیم.

انتشار بازی لایو تی وی همزمان با رونمایی

علی ارشادی به عنوان برنامه نویسی بازی لایو تی وی یا شبهه ساز مدیریت تلویزیون به عنوان نماینده تیم اسید گرین گیمز برای توضیح و معرفی این بازی به روی سن آمد و درباره بازی توضیح داد:

این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است و امروز نسخه ی اولیه ی آن همزمان با رونمایی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار منتشر می شود. اگر چه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

داستان و ایده اصلی بازی در مورد این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید تا برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید. هرچهقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

بازی شامل صدها شخصیت است که در داخل بازی به آنها بازیگر می گوئیم، یعنی شما بازیگر استخدام می کنید تا در فیلم ها و انیمیشن های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شما بازی کنید، ولی همچنان که شما مدیر شبکه هستید کارگردان این انیمیشن ها هم هستید، از پس زمینه های جالب گرفته تا بازیگرهای مختلف که بعضی از آنها برای خیلی از ما نوستالژی هستند تا رفتارهای بامزه و سناریو های جالب، همه و همه در کنار هم این حس را به شما انتقال می دهند که صاحب یک شبکه مجازی تلویزیونی هستید و هر برنامه خبری، ورزشی، آشپزی یا سیاسی که می سازید باعث رشد شبکه شما در بین شبکه های دیگر می شود. این بازی در بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه و همایش TGC توانسته بود برنده نواورانه ترین بازی موبایلی را به دست آورد.

بازی لایو تی وی تا پایان امروز در فروشگاه کافه بازار منتشر شده و از طریق این صفحه قابل دسترسی خواهد بود. بازی **The Cage** در بین بازی های برتر **TGC** مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا **The Cage** در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه **The cage** یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنی. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان با بیان اینکه بازی **The cage** در میان ۱۵۰ تیم رتبه دوم را کسب کرد، اظهار داشت: شرکت خصوصی فن افزار به عنوان حامی مالی این بازی با تیم ما قرارداد بست و تاکنون ما با این شرکت در حال همکاری هستیم. بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که داریم بر روی این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم.

وی با اشاره به اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، عنوان کرد: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است. از شرکت فن افزار که ما را حمایت کرد، تشکر می کنیم. از اعضای گروه هم که شبانه روزی تلاش کردند، قدردانی می کنم. هیچوقت در ساخت یک بازی به این نکته نمی رسید که بازی خوب است و همیشه فکر می کنید که می شود آن را بهتر کرد.

در پایان مراسم نیز حسن کریمی قدوسی و متین ایزدی با رونمایی از پوسترهای بازی، متن یادبودی را روی آن ها نوشتند. پس از اتمام مراسم، از شرکت کنندگان دعوت شد تا این دو بازی را در تبلت هایی که آماده شده بود بازی کنند و بازخوردهای خود را در کاغذی نوشته و به بازی سازان ارائه کنند که استقبال خوبی از این طرح شد. **ای تی ایران**



دو بازی جدید ایرانی رونمایی شد

دو بازی جدید موبایلی به نام های قفس و لایو تی وی در فرهنگسرای اندیشه رونمایی شدند.

فناوران - در این مراسم ابتدا قرار بود سه بازی قفس، پسرخوانده و لایو تی وی (شبه ساز مدیریت تلویزیون) رونمایی شود، بازی پسرخوانده به دلایل مشکلاتی که پیش آمد به این رونمایی نرسید و دو بازی دیگر رونمایی شدند. این در حالی بود که چند روز پیش رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی در صفحه اینستاگرام خود از بازی پسرخوانده به عنوان یک نمونه موفق ایرانی نام برده بود.

علی ارشادی، برنامه نویس بازی لایو تی وی در این مراسم به نمایندگی از نماینده تیم اسید گرین گیمز گفت: این بازی که حدود ۱۵ ماه است در مرحله تولید قرار دارد، پس از گذراندن چالش های مختلف تولیدی و طراحی، هم اکنون آماده عرضه در بازار ایران شده است. اگرچه هدف اصلی این محصول بازارهای بین المللی است، ولی پیش از انتشار نسخه بین المللی، نسخه فارسی آن در ایران منتشر خواهد شد.

وی افزود: داستان و ایده اصلی بازی درباره این موضوع است که شما مدیر یک شبکه تلویزیونی هستید و تلاش می کنید برنامه های جذاب و جالب تولید کنید تا مخاطبان بیشتری جذب کنید، هرچقدر بیشتر مخاطب داشته باشید شبکه شما بین شبکه های دیگر محبوب تر خواهد شد و در رتبه بندی ها رده های بالاتر لیست را به خود اختصاص خواهید داد.

مهدی مرزبان، کارگردان و مدیر برنامه بازی قفس یا **The Cage** نیز در معرفی از این بازی گفت: تیم ما حدود دو سال و نیم است که در صنعت بازی سازی کار می کند. پروژه **The cage** یک کار رقابتی و مسابقه ای بود برای اینکه خود را محک بزنی. برای اینکه این بازی بتواند در مسابقه شرکت کند در عرض یک ماه آن را ساختیم. وقتی بازی ساخته شد، دیدیم که پتانسیل دارد که بهتر و تکمیل شود و جنبه های جدیدی به آن افزودیم.

مرزبان افزود: بازی **The cage** از لحاظ گیم پلی و گرافیک بازی سنگینی است. اعضای گروه ما ۴ نفر است. یک و نیم سال است که بر این پروژه کار می کنیم. تاکنون ۷۰ درصد کار آماده شده است و ما بازخورد خوبی گرفتیم. امیدواریم بتوانیم این پروژه را امسال تکمیل و آماده کنیم. وی با بیان اینکه بازی **The Cage** در سبک معمایی سکوبازی است، گفت: سبک گرافیک بازی تک رنگ و سیاه و سفید است.

**مراسم رونمایی از بازی های ایرانی در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد (۱۳۹۵/۰۶/۲۸-۲۹)**

خبرگزاری آریا - بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق قول خود به جامعه بازی سازان کشور، سرانجام و طی مراسمی در فرهنگسرای اندیشه، به رونمایی از دو بازی ایرانی پرداخت. لازم به ذکر است که مراسم رونمایی از بازی های ایرانی، برنامه بلند مدت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و با شیوه متفاوتی نسبت به گذشته برگزار خواهد شد.

طی این مراسم، از دو بازی ایرانی **The Cage** و **Live TV Tycoon** معرفی و تقدیر به عمل آمد. البته بازی پدروخوانده نیز در لیست بنیاد برای رونمایی در این مراسم وجود داشت اما به گفته متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل مشکلات پیش آمده و نرسیدن این بازی به سطح کیفی مورد انتظار بنیاد، از این رونمایی حذف شد.

طی این مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از مراسم رونمایی بازی های **The Cage** و **Live TV Tycoon** به عنوان شلوغ ترین و با شکوه ترین مراسم رونمایی بنیاد تا به امروز یاد کرد.

همچنین آقای قدوسی، از آماده شدن کارت مخصوص بازی سازان در ماه های آینده خبر داد. این کارت ها، شامل خدماتی در حوزه آموزشی و مالی، برای تسهیل کار بازی سازان و فعالیت بدون دغدغه این قشر، در نظر گرفته شده است. به گفته او، آیین نامه حمایت از بازی سازان تا پایان سال جاری به طور کامل مدون خواهد شد. همچنین کریمی قدوسی خبر از اعطای یک میلیارد تومان کمک های بلاعوض به بازی سازان در ماه های آینده خبر داد.

در بخش معرفی بازی ها، ابتدا نوبت به عنوان **Live TV Tycoon** که به بازی مدیریتی و شبیه ساز برنامه سازی تلویزیون است، رسید. به گفته علی ارشادی، برنامه نویس ارشد این بازی، پروسه ساخت و تولید این عنوان نزدیک به ۱۵ ماه زمان برده است. لازم به ذکر است که نسخه اولیه این عنوان، هم اکنون در مارکت های موبایلی، در دسترس مخاطبان قرار گرفته است.

بازی **Live TV Tycoon**، پیش از این موفق به دریافت جایزه خلاقانه ترین بازی موبایل در نمایشگاه بین المللی **TGC** شده بود. دیگر بازی رونمایی شده در این مراسم، عنوان **The Cage**، ساخته استودیو **Mental** بود. این بازی که در ابتدا تنها برای برنده شدن در مسابقات خاصی در نظر گرفته شده بود، با گذشت زمان گسترش یافته و قرار است تا محوریت بازارهای جهانی و حتی داخلی، بزودی عرضه شود.

مهدی مرزبان، کارگردان این بازی، در طول سخنرانی خود از حمایت های زیاد تیم فن افزار شریف برای توسعه بازی **The Cage** تشکر کرد. این بازی، یک عنوان معمایی با تم سیاه و سفید بوده که المان های عنوانین پلتفرمر نیز در آن مشاهده می شود.

لازم به ذکر است که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رونمایی بعدی از عنوانین داخلی، در فصل پاییز سال جاری برگزار خواهد شد.

منبع خبر: **di giato****حمایت ۵۰۰ میلیون تومانی از بازی های صادرات محور (۱۳۹۵/۰۶/۲۸-۲۹)**

به گزارش صنعت نیوز، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ما سالانه از ۳ تا ۵ بازی با کیفیت به عنوان بازی صادرات محور حمایت می کنیم که سال گذشته ۴۰۰ میلیون تومان حمایت بلاعوض داشتیم و امسال قصد داریم این رقم را به ۵۰۰ میلیون تومان برسانیم.

در حاشیه آیین رونمایی از ۲ بازی جدید ایرانی افزود: بازی قفس که امروز رونمایی شد به موضوع حمایت از محیط زیست و تاثیر انسان ها بر محیط زیست می پردازد، بازی شبیه ساز مدیریت تلویزیون هم که در سبک مدیریتی است و کاربرد، فرایندهای مدیریت یک واحد را که در اینجا یک شبکه تلویزیونی است، سپری می کند.

وی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش دارد تا امکان معرفی و دیده شدن بازی های ایرانی را در نمایشگاه های بین المللی فراهم کند تا بازی سازان بتوانند ناشران خارجی پیدا کنند.

**مراسم رونمایی از بازی های ایرانی در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد (۱۳۹۵/۰۶/۲۸-۲۹)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق قول خود به جامعه بازی سازان کشور، سرانجام و طی مراسمی در فرهنگسرای اندیشه، به رونمایی از دو بازی ایرانی پرداخت. لازم به ذکر است که مراسم رونمایی از بازی های ایرانی، برنامه بلند مدت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و با شیوه متفاوتی نسبت به گذشته برگزار خواهد شد.

طی این مراسم، از دو بازی ایرانی **The Cage** و **Live TV Tycoon** معرفی و تقدیر به عمل آمد. البته بازی پدروخوانده نیز در لیست بنیاد برای رونمایی در این مراسم وجود داشت اما به گفته متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل مشکلات پیش آمده و نرسیدن این بازی به سطح کیفی مورد انتظار بنیاد، از این رونمایی حذف شد.

طی این مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از مراسم رونمایی بازی های **The Cage** و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... Live TV Tycoon به عنوان شلوغ ترین و با شکوه ترین مراسم رونمایی بنیاد تا به امروز یاد کرد. همچنین آقای قدوسی، از آماده شدن کارت مخصوص بازی سازان در ماه های آینده خبر داد. این کارت ها شامل خدماتی در حوزه آموزشی و مالی، برای تسهیل کار بازی سازان و فعالیت بدون دغدغه این قشر، در نظر گرفته شده است. به گفته او، آیین نامه حمایت از بازی سازان تا پایان سال جاری به طور کامل مدون خواهد شد. همچنین کریمی قدوسی خبر از اعطای یک میلیارد تومان کمک های بلاعوض به بازی سازان در ماه های آینده خبر داد. در بخش معرفی بازی ها، ابتدا نوبت به عنوان Live TV Tycoon که به بازی مدیریتی و شبیه ساز برنامه سازی تلویزیون است، رسید. به گفته علی ارشادی، برنامه نویس ارشد این بازی، پروسه ساخت و تولید این عنوان نزدیک به ۱۵ ماه زمان برده است. لازم به ذکر است که نسخه اولیه این عنوان، هم اکنون در مارکت های موبایلی، در دسترس مخاطبان قرار گرفته است.

بازی Live TV Tycoon، پیش از این موفق به دریافت جایزه خلاقانه ترین بازی موبایل در نمایشگاه بین المللی TGC شده بود. دیگر بازی رونمایی شده در این مراسم، عنوان The Cage، ساخته استودیو Mental بود. این بازی که در ابتدا تنها برای برنده شدن در مسابقات خاصی در نظر گرفته شده بود، با گذشت زمان گسترش یافته و قرار است تا محوریت بازارهای جهانی و حتی داخلی، بزودی عرضه شود. مهدی مرزبان، کارگردان این بازی، در طول سخنرانی خود از حمایت های زیاد تیم فن افزار شریف برای توسعه بازی The Cage تشکر کرد. این بازی، یک عنوان معمایی با تم سیاه و سفید بوده که المان های عنوانی پلتفرمر نیز در آن مشاهده می شود. لازم به ذکر است که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رونمایی بعدی از عناوین داخلی، در فصل پاییز سال جاری برگزار خواهد شد.



وبگردی؛ وجود ۲۳ میلیون گیمر در ایران (۱۳۹۷-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور ۲۳ میلیون گیمر در ایران که روزانه ۸۰ دقیقه مشغول بازی هستند خبر داد.

به گزارش سرویس فضای مجازی خبرگزاری صدا و سیما به نقل از کلیک؛ حسن کریمی مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در رونمایی از سه بازی جدید رایانه ای «در قفس»، «لایو تی وی تایکون» و «پسر خوانده» گفت: در واقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار کرد. وی ادامه داد: این اولین رونمایی بازی های رایانه نیست و قطعاً می توان باشکوه ترین رونمایی در سال ۹۶ آن را توصیف کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از نظر مدل برگزاری در این رونمایی تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی شد تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد. کریمی تصریح کرد: امروز در ایران ۲۳ میلیون گیمر داریم که طی تحقیقات برآورد شده در روز ۸۰ دقیقه بازی می کنند. وی بیان کرد: در لیگ بازی های رایانه ای که با حضور ۷هزار نفر در داخل کشور برگزار شد نشان دادیم که بازی در داخل کشور یک موضوع جدی به حساب می آید.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: امروزه حمایت از تولیدکنندگان یکی از وظایف بنیاد بازی های رایانه محسوب می شود و باید همه ما از این صنعت توجه خاصی داشته باشیم.

کریمی از حمایت بازی سازان در کشور تا انتهای سال جاری خبر داد و گفت: قرار است تا انتهای اسامال هرم حمایت از بازی سازان تشکیل شود و شرکت ها و بازی سازان در این گروه رتبه بندی شوند و اعطای کارت بازی سازی از سوی بنیاد به این افراد اعطا خواهد شد. وی عنوان کرد: با اجرای این طرح ۱۰ میلیارد ریال حمایت بلاعوض از بازی سازان خواهد شد. کریمی یادآور شد: بنیاد به دنبال ارائه انواع مختلف بازی ها برای علاقه مندان در کشور است.

گفتنی است رونمایی از بازی پسرخوانده بدلیل مشکلات در بروزرسانی این بازی از رونمایی حذف شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۴

۵



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

