

۱۳۹۶/۰۸/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	
۲	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	
۲	باید به استانداردهای جهانی بازی سازی نزدیک شویم	
۳	رضا زمانی، یکی از بازی سازان حاضر در نمایشگاه رسانه های دیجیتال: باید به استانداردهای جهانی بازی سازی نزدیک شویم	
۴	حضور بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال	
۴	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۵	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۵	ایرانی ها در جشنواره IMGMA MENA خوش درخشیدند	
۶	بازی های مجاز جمع آوری شده از میدان امام تهران عودت داده شد	
۶	ایران برنده بیشترین جوایز جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۶	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۷	ایران برنده بیشترین جوایز جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۸	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۸	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۹	سه بازی ایرانی، برنده جوایز جشنواره بین المللی خاورمیانه	
۹	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۱۰	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۱۰	درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه	
۱۱	ماراتن بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی	

۱۱	اول آذر ماه، تاریخ انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	سخت افزار
۱۲	دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه 48 ساعته بازی سازی برگزار می کند	
۱۲	اعتراض به دانلودهای غیرقانونی	
۱۳	بیشترین جایزه به بازی سازان ایرانی رسید	
۱۳	بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGا اقدام کنند	
۱۴	بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGا اقدام کنند	
۱۴	بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGا اقدام کنند	
۱۴	بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGا اقدام کنند	
۱۵	بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی «IMGا» اقدام کنند	

تعداد محتوا : ۲۸



پایگاه خبری

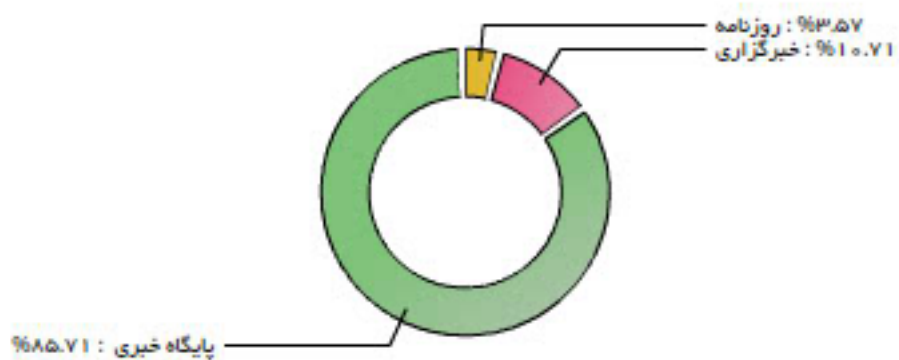
خبرگزاری

روزنامه

۲۴

۳

۱





ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ATIPRESS_ معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: به گزارش آتی پرس از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتهای پیام

این خبر تا بحال ۲۲۰ مرتبه مشاهده شده است.



بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش ۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند. در حال حاضر Quo Vadis یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش GDC به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود. هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش TGC ایران با Quo Vadis نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران ۲۰۱۸ TGC خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



یکی از بازی سازان حاضر در نمایشگاه رسانه های دیجیتال: باید به استانداردهای جهانی بازی سازی نزدیک شویم (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرایران: بازی سازان در یازدهمین دوره نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال حضور پررنگی دارند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا زمانی مدیر مرکز فرهنگی توسعه راهبردی افرتند درباره فضای نمایشگاه امسال گفت: ما برای چهارمین بار است که در نمایشگاه رسانه های دیجیتال شرکت می کنیم و این نمایشگاه را فضای مناسبی برای ارتقای صنعت گیم کشور می دانیم. وی افزود: ما در حوزه بازی سازی و انیمیشن فعالیت می کنیم و از سال ۹۱ به صورت تخصصی درحوزه بازی های آنلاین و موبایلی حرکت می کنیم و اولین پلتفرم بازی های آنلاین بلادرنگ (real time) را در سال ۹۳ به بازار عرضه کردیم و بازخورد خوبی از بازار داشتیم و الان نیز در حال ارتقای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این پلتفرم هستیم و اولین بازی بلادرنگ موبایلی با نام شلیک های آتشین را تا یکی دوماه آینده عرضه خواهیم کرد. این بازی ساز اظهار کرد: خوشبختانه طی چند ماه خیر شاهد رویداد های خوبی در حوزه بازی سازی بودیم که TGC یکی از موفق ترین آن ها بوده است و به نظر من مراسم های اینچنینی تاثیر بسیار خوبی روی صنعت گیم کشور خواهد داشت.

زمانی ادامه داد: به طور کلی می توان گفت رویداد های تخصصی تاثیر خوبی روی بازی سازی دارد؛ اما رویداد هایی مثل نمایشگاه رسانه های دیجیتال که تنها مخصوص حوزه بازی نیست نیز می تواند بر ارتقای این صنعت تاثیر گذار باشد.

وی درباره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که در چند هفته آینده برگزار می شود نیز گفت: جای خالی چنین مراسمی در صنعت گیم ما بسیار احساس می شد و من فکر می کنم که اگر تنها نگاه تئوریک به آن نشود و بعد کاربردی نیز مدنظر قرار گیرد می تواند مفیدتر باشد.

این بازی ساز که از استان زنجان در نمایشگاه حضور داشت با اشاره به محدودیت برای بازی سازان شهر های به جز تهران گفت: همیشه این مرسوم بوده بازی سازانی که در پایتخت ساکن بودند موقعیت مناسب تری برای نشان دادن فعالیت های خود داشته اند؛ اما طی چند سال اخیر این شکاف کمتر شده و قملان سایر شهر ها نیز فعالیت خوبی از خود نشان داده اند که این موقعیت ها روز به روز در حال افزایش است و امیدوارم این شکاف روزی از بین برود.

زمانی اظهار کرد: یکی از مشکلات بازی سازی رعایت نکردن استاندارد های جهانی در بسیاری از بازی های ایرانی است که متأسفانه چندان از سوی برنامه نویس ها و طراحان بازی جدی گرفته نمی شود و این موضوع باعث می شود تا سطح بازی سازی ما آنطور که باید پیشرفت نکند.

مدیر مرکز فرهنگی توسعه راهبردی افردن فقدان تجمیع بازی سازان را یکی دیگر از مشکلات حوزه گیم دانست و گفت: به نظر من جای یک تشکل یا اتحادیه مخصوص بازی سازان در فضای کشور خالی است و این خلا می تواند آسیب هایی را به صنعت گیم وارد کند؛ به عنوان مثال بازی ساز ها هنوز برای بیمه شدن با مشکلاتی دست و پنجه نرم می کنند که یکی از آن ها این است که هنوز به عنوان هنرمند شناخته نمی شوند و نبود تشکل مخصوص در این حوزه نمی تواند صدای بازی سازان را به جایی برساند.

وی افزود: بسیاری از بازی سازان تنها به فکر این هستند تا مخاطب بیشتری جذب کنند و زیاد به فکر رعایت کردن استانداردها نیستند و من فکر می کنم که باید این نگاه اصلاح شود بیشتر با تکنولوژی و استاندارد های جهانی منطبق شد.




رضا زمانی، یکی از بازی سازان حاضر در نمایشگاه رسانه های دیجیتال: باید به استانداردهای جهانی بازی سازی نزدیک شویم (۱۳۹۵-۱۲/۱۸/۹۶)

بازی سازان در یازدهمین دوره نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال حضور پررنگی دارند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا زمانی مدیر مرکز فرهنگی توسعه راهبردی افردن درباره فضای نمایشگاه اسما گفت: ما برای چهارمین بار است که در نمایشگاه رسانه های دیجیتال شرکت می کنیم و این نمایشگاه را فضای مناسبی برای ارتقای صنعت گیم کشور می دانیم.

وی افزود: ما در حوزه بازی سازی و انیمیشن فعالیت می کنیم و از سال ۹۱ به صورت تخصصی در حوزه بازی های آنلاین و موبایلی حرکت می کنیم و اولین پلتفرم بازی های آنلاین بلادرنگ (real time) را در سال ۹۳ به بازار عرضه کردیم و بازخورد خوبی از بازار داشتیم و الان نیز در حال ارتقای این پلتفرم هستیم و اولین بازی بلادرنگ موبایلی با نام شلیک های آتشین را تا یکی دوماه آینده عرضه خواهیم کرد.

این بازی ساز اظهار کرد: خوشبختانه طی چند ماه خیر شاهد رویداد های خوبی در حوزه بازی سازی بودیم که TGC یکی از موفق ترین آن ها بوده است و به نظر من مراسم های اینچنینی تاثیر بسیار خوبی روی صنعت گیم کشور خواهد داشت. زمانی ادامه داد: به طور کلی می توان گفت رویداد های تخصصی تاثیر خوبی روی بازی سازی دارد؛ اما رویداد هایی مثل نمایشگاه رسانه های دیجیتال که تنها مخصوص حوزه بازی نیست نیز می تواند بر ارتقای این صنعت تاثیر گذار باشد.

وی درباره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که در چند هفته آینده برگزار می شود نیز گفت: جای خالی چنین مراسمی در صنعت گیم ما بسیار احساس می شد و من فکر می کنم که اگر تنها نگاه تئوریک به آن نشود و بعد کاربردی نیز مدنظر قرار گیرد می تواند مفیدتر باشد.

این بازی ساز که از استان زنجان در نمایشگاه حضور داشت با اشاره به محدودیت برای بازی سازان شهر های به جز تهران گفت: همیشه این مرسوم بوده بازی سازانی که در پایتخت ساکن بودند موقعیت مناسب تری برای نشان دادن فعالیت های خود داشته اند؛ اما طی چند سال اخیر این شکاف کمتر شده و قملان سایر شهر ها نیز فعالیت خوبی از خود نشان داده اند که این موقعیت ها روز به روز در حال افزایش است و امیدوارم این شکاف روزی از بین برود.

زمانی اظهار کرد: یکی از مشکلات بازی سازی رعایت نکردن استاندارد های جهانی در بسیاری از بازی های ایرانی است که متأسفانه چندان از سوی برنامه نویس ها و طراحان بازی جدی گرفته نمی شود و این موضوع باعث می شود تا سطح بازی سازی ما آنطور که باید پیشرفت نکند.

مدیر مرکز فرهنگی توسعه راهبردی افردن فقدان تجمیع بازی سازان را یکی دیگر از مشکلات حوزه گیم دانست و گفت: به نظر من جای یک تشکل یا اتحادیه مخصوص بازی سازان در فضای کشور خالی است و این خلا می تواند آسیب هایی را به صنعت گیم وارد کند؛ به عنوان مثال بازی ساز ها هنوز برای بیمه شدن با مشکلاتی دست و پنجه نرم می کنند که یکی از آن ها این است که هنوز به عنوان هنرمند شناخته نمی شوند و نبود تشکل مخصوص در این حوزه نمی تواند صدای بازی سازان را به جایی برساند.

وی افزود: بسیاری از بازی سازان تنها به فکر این هستند تا مخاطب بیشتری جذب کنند و زیاد به فکر رعایت کردن استانداردها نیستند و من فکر می کنم که باید این نگاه اصلاح شود بیشتر با تکنولوژی و استاندارد های جهانی منطبق شد.

حضور بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال (۱۳۲۳-۱۳۲۲-۱۳۲۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به همراه چند شرکت بازی سازی در یازدهمین دوره نمایشگاه رسانه های دیجیتال حضوری فعال دارد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حضور پررنگ بازی سازان از ویژگی های نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال است و علاقه مندان به صنعت بازی سازی می توانند از این غرفه ها بازدید کنند.

این نمایشگاه از ابتدای هفته میزبان علاقه مندان به بازی های دیجیتال، نرم افزارهای رایانه ای و موبایلی و برخی رسانه های خبری است که در حین برگزاری این نمایشگاه کارگاه های تخصصی نیز برگزار می شود و علاقه مندان به حوزه های مختلف می توانند در این کارگاه ها شرکت کنند.

بیش از ۱۲۰ نشست و کارگاه تخصصی در نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود و علاقه مندان می توانند به طور رایگان در آن ها حضور پیدا کنند. غرفه ی بزرگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز شامل چند بخش می شود که از جمله ی آن ها می توان به حضور فعال نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، مرکز پژوهش (DIREC) و نمایشگاه و همایش Tehran Game Convention یا TGC حضور دارند.

نظام ESRA با برگزاری کارگاه های آموزشی، نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای را توضیح داده و اهمیت توجه به این نظام را شرح دهد. همچنین دیواره ای شامل اطلاعات کامل ESRA در غرفه در نظر گرفته شده است. دایرک نیز آمار و اطلاعات صنعت بازی در ایران و جهان را در نمایشگاه اعلام خواهد کرد.

علاوه بر این در بخشی از غرفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیر تکاملی بازی ها و کنسول ها معرفی شده و کنسول های نوستالژیک و قدیمی به نمایش درمی آیند. معرفی ۵ بازی ایرانی نیز از دیگر برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال است.

یازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال از تاریخ ۲۰ تا ۲۶ آبان ماه جاری در مصلی امام خمینی (ره) تهران برگزار می شود و از ساعت ۱۰ الی ۲۰ پذیرای بازدیدکنندگان خواهد بود.

درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۱۳۲۳-۱۳۲۲-۱۳۲۱)

دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عنوان برتر این دوره از IMGA MENA تبدیل شوند؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند.

بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی Wheelers ۴ بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ مولتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی Around Mars ساخته ی «پهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی تگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مدارهای سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون Live TV Tycoon، خروس جنگی، پرستی و Shadow Racer از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند.

گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



بیشترین جایزه به بازی سازان ایرانی رسید؛ در بخش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۱۴۳۳-۱۴۳۴)

دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عنوان برتر این دوره از IMGAMENA تبدیل شوند.

در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند.

بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود.

دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی Wheelers* بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتوی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند.

بازی Around Mars ساخته ی «بهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مدارهای سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند.

بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون Live TV Tycoon، خروس جنگی، پرستی و Shadow Racer از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند.

این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند.

گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



ایرانی ها در جشنواره IMGAMENA خوش درخشیدند (۱۴۳۳-۱۴۳۴)

در سال جاری تعداد زیادی از بازی سازان ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه شرکت کردند و نامزد دریافت جوایز اصلی این جشنواره بودند که در پایان این جشنواره با اعلان نتایج، بازی های ایرانی توانستند به جوایز متعددی دست پیدا کنند.

این جشنواره در دومین دوره خود تحت عنوان IMGAMENA با شرکت بازی سازانی از ایران، امارات، کویت، لبنان، عربستان و سایر کشورهای خاورمیانه و شمال آفریقا در حالی برگزار شد که در میانه های این جشنواره مسئولین برگزاری، در اقدامی غیر اخلاقی و عجیب، بازی های ایرانی را از بخش اصلی رقابت حذف کردند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اقدام ناشایست گرفته شد و بازی سازان ایرانی توانستند شانس دوباره برای حضور در این رقابت را پیدا کنند.

با اعلان جوایز استودیوهای بازی سازی ایران توانستند در رقابت با سایر کشورها در چهار عنوان از مجموع ۹ عنوان، جوایز را به نام خود کنند. در این بین ۱۵ بازی ایرانی با ۴۰ عنوان از سایر کشورها به رقابت پرداختند که در پایان بازی های زیر توانستند به جوایز متعددی دست پیدا کنند:

MAFIOSO از استودیو بازی سازی پاییزان برنده نشان Excellence in Art (بهترین در طراحی) که یک بازی در سبک استراتژی - تپتی است.

Wheelers* از استودیو بازی سازی اردیبهشت برنده نشان Best Multiplayer Game (بهترین بازی سبک چندنفره) که یک بازی اتوموبیل رانی است و شما برای رسیدن به خط پایان می توانید با دوستانتان رقابت کنید.

بازی Around Mars از استودیو اینو که توانست در دو بخش Excellence in Audio Visual Art & Design (بهترین در صداگذاری، جلوه های بصری و طراحی) و Best Upcoming Game (بهترین بازی آینده) که یک بازی در سبک Casual است و شما در آن باید اجسام را به دور مدار سیارات مختلف به چرخش درآورد.

در این بین بازی های ایرانی مشهور دیگری همچون Live TV Tycoon، تبرد اسامپیر، خروس جنگی، Shadow Racer و... نیز حضور داشتند که در عین شایستگی موفق به دریافت جایزه نشدند.



بازی های مجاز جمع آوری شده از میدان امام تهران عودت داده شد (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۶)

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بسیاری از بازی های ویدیویی مجازی که از میدان امام در روز ۱۴ آبان جمع آوری شده بودند، به صاحبان شان عودت داده شدند.

چندی پیش در تاریخ ۱۴ آبان، نیروی انتظامی در اقدامی که بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفته بود، اقدام به جمع آوری تعداد زیادی بازی ویدیویی از میدان امام (زه) تهران کرد. این مساله انتقاد خسرو کردمیهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای، را در پی داشت که اعلام کرد بسیاری از بازی های جمع آوری شده مجاز بوده و مشکلی نداشته اند و همچنین گفت که بنیاد با اقدامات پلیسی در مقابله با بازی های ویدیویی مخالف است. حال در جدیدترین اخبار و طبق گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های مجازی که در تاریخ مذکور جمع آوری شده اند، بنا به دستور قضایی به صاحبان شان عودت داده شده اند. بنیاد همچنین اعلام کرده که ستاد مبارزه با بازی های ویدیویی غیرمجاز تنها مرجع برای رسیدگی به موضوع بازی غیرمجاز است و جمع آوری صورت گرفته بدون کارشناسی این ستاد بوده است. به علاوه طبق گفته بنیاد، ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز به صورت کارشناسی شده اقدام به جمع آوری بازی های مشکل دار کرده و حتی گزارش شفافیتی از دلیل این جمع آوری نیز ارائه می کند. به همین دلیل بازی های جمع آوری شده از این طریق هرگز عودت داده نمی شوند.



عبر رقم تمام موانع؛ ایران برنده بیشترین جوایز جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۶)

تهران - ایرنا - دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA خاورمیانه برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها شدند و در نهایت عناوین برتر این دوره را به دست آوردند.

به گزارش روز سه شنبه گروه فرهنگی ایرنا در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. پیش تر مسئولان برگزاری جشنواره بازی های موبایلی خاورمیانه در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد. بسیاری از بازی های ایرانی در عین شایستگی از سوی داوران به عنوان شایسته جایزه معرفی نشدند. بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه «دست آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی «Wheeler» بود که از نظر هیات داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتوی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی «Around Mars» ساخته ی «یهداد انجم روز» نیز توانست دو جایزه مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مدارهای سیاره مریخ دارد. بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون Live TV Tycoon، خروس جنگی، پرسیتی و Shadow Racer از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند. فراهنگ ●● ۱۰۸۵ ●● ۱۸۲۲ دریافت کننده : ناهید پورمند ●● انتشار: طاهره نبی الهی



بیشترین جایزه به بازی سازان ایرانی رسید در بخش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۱۳۹۶)

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه «دست‌آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد این بازی تحسین شده ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی «Wheeler's» بود که از نظر هیات داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ مولتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه اصلی با هم مسابقه می دهند.

بازی «Around Mars» ساخته «بهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مدارهای سیاره مریخ دارد.

بدین ترتیب از نه جایزه اصلی این جشنواره، چهار جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند.

بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند بازی های برتر و تحسین شده ای همچون «Live TV Tycoon»، «خروس جنگی»، «پرسیتی» و «Shadow Racer» از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند.

گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



ایران برنده بیشترین جوایز جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه ۲۰۲۲-۲۰۲۳

دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA خاورمیانه برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها شدند و در نهایت عناوین برتر این دوره را به دست آوردند.

به گزارش ایران اکتومیست؛ در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوین از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند.

پیش تر مسئولان برگزاری جشنواره بازی های موبایلی خاورمیانه در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.

بسیاری بازی های ایرانی در عین شایستگی از سوی داوران به عنوان شایسته جایزه معرفی نشدند.

بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه «دست‌آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود.

دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی «Wheeler's» بود که از نظر هیات داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ مولتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه اصلی با هم مسابقه می دهند.

بازی «Around Mars» ساخته ی «بهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مدارهای سیاره مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند بازی های برتر و تحسین شده ای همچون «Live TV Tycoon»، «خروس جنگی»، «پرسیتی» و «Shadow Racer» از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند.

این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند.

درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عنوان برتر این دوره از IMGA MENA تبدیل شوند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی **Whealers** بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردبیهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی **Around Mars** ساخته ی «پهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مناره های سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون **Live TV Tycoon**، **Shadow Racer**، **پرسیتی** و **پرسیتی** از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند.

گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.

درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عنوان برتر این دوره از IMGA MENA تبدیل شوند.

به گزارش پردیس گیم به نقل از، روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی **Whealers** بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردبیهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی **Around Mars** ساخته ی «پهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مناره های سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون **Live TV Tycoon**، **Shadow Racer**، **پرسیتی** و **پرسیتی** از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند.

گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



سه بازی ایرانی، برنده جوایز جشنواره بین المللی خاورمیانه (۲۰۲۲-۲۰۲۳)

به دنبال برگزاری دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه، سه بازی ایرانی موفق به کسب جایزه شدند.

دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در نهایت با حضور ۱۶ بازی ایرانی و نمایندگانی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه برگزار شد که در این بین سه بازی ایرانی پسر خوانده، **Wheeler's** و به دور مریخ موفق به کسب جایزه در چهار شاخه شدند. در بخش دستاورد هنری (**Excellence in Art**) بازی ایرانی پسر خوانده، ساخته استودیوی پاییزان موفق به کسب جایزه شد. از دیگر بازی های ایرانی حاضر در این دوره از رقابت ها می توانیم به **Wheeler's** اشاره کنیم که با درخشیدن در مقابل سایر نامزدها توانست جایزه «بهترین بازی چندنفره» را از آن خود کند. این بازی توسط استودیوی ایرانی «اردیبهشت» ساخته شده است. **Around Mars** (به دور مریخ) ساخته بهزاد انجم روز نیز از جمله بازی های ایرانی این دوره از مسابقات بود که توانست دو جایزه ی «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. زومجی پیش از این بازی به دور مریخ را معرفی کرده بود که می توانید این مقاله را در زومجی مطالعه کنید.

البته این دوره از رقابت ها بدون حاشیه هم نبود و به دنبال اعلام نامزدهای نهایی دومین دوره جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (MENA) و حضور پر رنگ بازی های ایرانی در این دوره از رقابت ها، برگزارکنندگان **IMGA** در اقدامی عجیب، نام بازی های ایرانی را از میان نامزدها حذف کردند که با اعتراض طرف ایرانی روبه رو شد. با این حال، در نهایت پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای باعث شد تا بعد از گذشت چند روز شاهد بازگشت نام بازی های ایرانی به این جوایز باشیم.

نام سایر برندگان جشنواره بین المللی بازی های موبایل MENA به شرح زیر است:

دستاورد هنری: پسر خوانده ساخته استودیوی پاییزان محصول کشور ایران

دستاورد در نوآوری: بازی **Fat Bunny: Endless Hopper** ساخته **Groovy Antoid** محصول کشور لبنان

بهترین بازی چندنفره: به صورت مشترک بازی **Adam World Adventure** ساخته **Tareq Doufish** از کشور فلسطین و بازی **Wheeler's** ساخته کمپانی اردیبهشت محصول کشور ایران

بهترین بازی سریع: بازی **Fat Bunny: Endless Hopper** ساخته **Groovy Antoid** محصول کشور لبنان

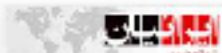
Guilty Pleasure: بازی **Klay BBJ Maze** ساخته احمد جابر محصول کشور تونس

بازی پرمنا: بازی **Lost Light** ساخته سابرین ابراهیم محصول کشور تونس

دستاورد در گیم پلی: بازی **Mala'eb's Puzzle** ساخته اسامه آل سلمان محصول کشور عربستان سعودی

بهترین طراحی و هنر صداگذاری: بازی به دور مریخ ساخته بهزاد انجم روز محصول کشور ایران

بهترین بازی آینده: بازی به دور مریخ ساخته بهزاد انجم روز محصول کشور ایران



بیشترین جایزه به بازی سازان ایرانی رسید در بخش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی

های موبایل خاورمیانه (۲۰۲۲-۲۰۲۳)

ایرانیان دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عنوان برتر این دوره از **IMGA MENA** تبدیل شوند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند.

بازی «پسر خوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (**Excellence in Art**) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در **TGC** نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی **Wheeler's** بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ مولتی پلیمر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی **Around Mars** ساخته ی «بهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مناره های سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون **Live TV Tycoon**، **خروس جنگی**، **پرسیتی** و **Shadow Racer** از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند. گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



توسعه بازی
Game Development

بیشترین جایزه به بازی سازان ایرانی رسید؛ درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۲۰۱۵-۲۰۱۶)

خبرایران: دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عناوین برتر این دوره از **IMGA MENA** تبدیل شوند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (**Excellence in Art**) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در **TGC** نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی **Wheeler's** بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند تفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی **Around Mars** ساخته ی «پهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی تگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مناره های سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون **Live TV Tycoon**، **خروس جنگی**، **پرسیتی** و **Shadow Racer** از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند. گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



سخت افزار

درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه (۲۰۱۵-۲۰۱۶)

دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عناوین برتر این دوره از **IMGA MENA** تبدیل شوند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (**Excellence in Art**) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در **TGC** نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی **Wheeler's** بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند تفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی **Around Mars** ساخته ی «پهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی تگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ... در منارهای سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون **Live TV Tycoon** خروس جنگی، پرسیتی و **Shadow Racer** از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند. گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.



ماراتن بزرگ ایده بردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

از آنجا که به گفته ی محققان، امروزه بازی های دیجیتال، غذای روح کودکان، نوجوانان و جوانان کشورمان است، امر بازی سازی نیز اگر با تفکرات درست ایرانی-اسلامی پرورش یابد، آنگاه تنها به صرفه بودن از لحاظ عدد و رقم مطرح نمی شود و با کاهش هزینه های ناشی از تهاجم فرهنگی میتوانیم به عدد سودمان اضافه کنیم. لذا تشکل «انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد» به عنوان مجری این طرح قصد دارد با اجرای این رویداد، علاوه بر بازی سازان فعال کشوری، توجه علاقه مندان و دانشجویان کشور را نیز به صنعت بازی سازی جلب نموده و با برگزاری این ماراتن به صورت سالانه توانایی علاقه مندان به حوزه ی بازی های دیجیتال را به چالش بکشد و همچنین با توجه به اینکه شناسایی، جذب و پرورش استعدادهای برتر در زمینه بازی سازی از وظایف «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» بوده و نیز توسعه این صنعت در کشور یکی از اهداف راهبردی محسوب می گردد، امید است با نگاه بلند مدت به آن، همکاری میان دانشگاه ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بیشتر کند تا بتوانیم در راستای اعتدالی صنعت بازی سازی کشور قدمی موثر برداریم.

جوایز:

جایزه ی ویژه ی بهترین بازی ۶۰ میلیون ریال

-تیم اول حوزه ی کد ۳۰ میلیون ریال

-تیم دوم حوزه ی کد ۲۰ میلیون ریال

-تیم سوم حوزه ی کد ۱۰ میلیون ریال

-تیم اول حوزه ی طراحی ۲۰ میلیون ریال

-تیم دوم حوزه ی طراحی ۱۰ میلیون ریال

-جایزه ویژه ی بهترین ایده ۱۰ میلیون ریال

-جایزه ی ویژه ی بهترین موسیقی بازی ۱۰ میلیون ریال

برای شرکت در این ماراتن اینجا کلیک نمایید



سخت‌افزار

اول آذر ماه، تاریخ انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود. قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد **TGC** توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود. جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.



دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه ۴۸ ساعته بازی سازی برگزار می کند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (FUMGAMEJAM) ۴۸ ساعته در بازه زمانی ۱۵ الی ۱۷ آذرماه سال با همکاری دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برگزار می شود.

به نقل از روابط عمومی دانشگاه فردوسی مشهد، علی گلدانی دبیر برگزاری این رویداد، در همین رابطه گفت: این ماراتون بازی سازی، برای اولین بار است که در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود و در خلال آن تیم های شرکت کننده ملزم به ارائه یک بازی رایانه ای در مدت ۴۸ ساعت هستند. جامعه ی هدف این مسابقه دانشجویان و علاقه مندان به حوزه ی بازی های دیجیتال و بازی سازی در کشور است.

دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی-دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور افزود: با توجه به پتانسیل های بالای دانشگاه فردوسی مشهد و توانایی برگزاری رویدادهایی در سطح بین المللی، این رویداد با هدف برگزاری رویداد به صورت بین المللی در دوره های بعدی برنامه ریزی شده است، که برای اولین دوره آن در جهت برگزاری هر چه بهتر این رویداد نیازمند حمایت هایی از سوی مسئولین و ارگان های دولتی و خصوصی هستیم تا آن شاله به این مهم برسیم.

وی همچنین اضافه کرد: در راستای هم افزایی و بالاتر رفتن سطح سواد بازی سازی علاقه مندان، کارگاه ها و همایش ها و دوره های بازی سازی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انستیتوی ملی بازی سازی و البته مرکز رشد این بنیاد همکاری صورت می گیرد.

گلدانی در پایان اظهار داشت که مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه ی این رویداد نیز در دانشکده ی مهندسی این دانشگاه مستقر است.

برای برندگان این مسابقه در مجموع ۱۷ میلیون تومان جوایز نقدی نیز در نظر گرفته شده است.

لازم به ذکر است که کاربران بازی ستر میتوانند با وارد سازی کد تخفیف "basiccenter" در زمان ثبت نام رویداد از ۵۰٪ تخفیف برخوردار شوند. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این مسابقه می توانند به صفحه gamejam.um.ac.ir مراجعه نمایند.



رعایت نشدن کپی رایت، اعتراض بازی سازان رایانه ای را برانگیخت اعتراض به داندوهای غیر قانونی

فقدان قانون مدون در زمینه کپی رایت یا حق مالکیت معنوی صدمه زیادی به صنعت بازی سازی وارد می کند.

آقای امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت فن افزار با اشاره به مشکلات حوزه گیم گفت: نبود کپی رایت توانسته جلوی پیشرفت بازی سازان را بگیرد و من فکر می کنم اگر این قانون تصویب و به درستی اجرایی شود می توان شاهد رقابت منصفانه تری بین بازی های ایرانی و خارجی باشیم کما اینکه این قانون در بسیاری از کشورها سال هاست که در حال اجرا شدن است.

فصیحی ادامه داد: متأسفانه ما شاهد آن هستیم که بسیاری از قوانین به درستی اجرا نمی شوند؛ به عنوان مثال گرچه قانون مدونی برای کپی رایت وجود ندارد اما قانون برای کپی محصولات ایرانی وجود دارد که آن هم چندان جدی گرفته نمی شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وی افزود: در حال حاضر شاهد آن هستیم که بسیاری از سایت ها بازی های ایرانی را غیرقانونی در فضای مجازی پخش می کنند که این موضوع آسیب زیادی را به بازی سازان وارد کرده است.

این بازی ساز گفت: متأسفانه فرهنگ سازی در این زمینه هم بسیار کم است و مردم ترجیح می دهند تا بازی های مورد علاقه خود را بدون صرف هزینه از اینترنت دریافت کنند.

مدیرعامل شرکت فن افزار با بیان اینکه کپی رایت قیمت ها را متوازن می کند، گفت: این قانون می تواند قیمت های بازی ها را به واقعیت نزدیک کند و گیمر برای خرید یک بازی خوب و با کیفیت ایرانی حدود ۲۰ هزار تومان هزینه کند که به نظر هم برای مصرف کننده و هم برای تولیدکننده بازی، رقم مناسبی است. وی افزود: قانون کپی رایت اخیراً در بازارهای چین، روسیه و برزیل نیز اجرایی شده است و توانست پشتیبانی محصولات را ارتقا دهد و از سوی دیگر جلوی قاچاق بازی ها گرفته شود.

فصیحی درباره علاقه خارجی ها به بازار ایران گفت: کشورهای زیادی هستند که بازار گیم ایران را جذاب و بکر می دانند و در تلاشند تا بیشتر به این بازار وارد شوند و ما باید از این فضا به درستی استفاده کنیم.

وی افزود: به نظر من کشورهای بلوک شرق اروپا از جمله چک و لهستان می توانند به میزان قابل توجهی به صنعت بازی سازی ما کمک کنند، چون فرهنگی نزدیک به ما دارند.

مدیر مارکت دیجیتالی هیولا اظهار کرد: از طرف دیگر صنعت گیم چنین کشورهایی مشکلاتی را پشت سر گذاشته اند که در حال حاضر پیش روی بازی سازان ما قرار دارد و ما می توانیم از تجربه آنها برای رفع موانع استفاده کنیم.

فصیحی در پاسخ به این سؤال که آیا حضور بازی سازان و سرمایه گذاران خارجی می تواند به صنعت گیم ما آسیب بزند، گفت: به طور کلی من با حضور سرمایه گذاران و بازی سازان خارجی در بازار ایران موافق هستم و چون شرکت های فعال زیادی در این بخش نداریم، فکر نمی کنم که حضور خارجی ها جا را برای کسی تنگ کند و بالعکس فکر می کنم حضور آنها می تواند باعث ارتقا سطح کیفی محصولات ایرانی شود.

وی افزود: ما در حال حاضر نیاز داریم تا از فناوری و سرمایه کشورهای پیشرو استفاده کنیم و امیدوارم این فضا بیش از پیش مهیا شود تا با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت های خارجی در این زمینه بیشتر تعامل کنیم.

ZIMA
زیما**بشترین جایزه به بازی سازان ایرانی رسید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

درخشش بازی های ایرانی در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه دومین دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA در حالی برگزار شد که نمایندگان زیادی از ایران در این مسابقات حضور داشتند و نامزد دریافت جایزه در بخش اصلی رقابت ها بودند. در پایان، بازی های ایرانی توانستند در دومین دوره ی این جوایز بین المللی خوش بدرخشند و به عنوان برتر این دوره از IMGA MENA تبدیل شوند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پایان رقابت های جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA بازی های برتر استودیوهای ایرانی توانستند در رقابت با عناوینی از کشورهای امارات، کویت، لبنان، تونس، عربستان سعودی و دیگر کشورهای منطقه، بیشترین جوایز را از آن خود کنند. بازی «پسرخوانده» از استودیوی پاییزان، توانست در بخش اصلی این رقابت به جایزه ی «دست آورد هنری» (Excellence in Art) دست یابد. این بازی تحسین شده ی ایرانی پیش تر در TGC نیز مورد توجه قرار گرفته بود. دیگر بازی ایرانی که توانست در این رویداد بین المللی خوش بدرخشد بازی «Wheeler» بود که از نظر هیئت داوران به عنوان «بهترین بازی چند نفره» انتخاب شد. این بازی که توسط استودیوی «اردیبهشت» ساخته شده یک ریسینگ موتی پلیر است که در آن دو مسابقه دهنده برای رسیدن به جایزه ی اصلی با هم مسابقه می دهند. بازی «Around Mars» ساخته ی «پهزاد انجم روز» نیز توانست دو جایزه ی مهم «بهترین طراحی و هنر صداگذاری» و «بهترین بازی آینده» را از آن خود کند. این بازی نگاهی خلاقانه به وضعیت سنگ پاره ها در مدارهای سیاره ی مریخ دارد.

بدین ترتیب از ۹ جایزه اصلی این جشنواره، ۴ جایزه به بازی های ایرانی تعلق گرفت و بازی سازان ایرانی بالاتر از بازی سازان دیگر کشورهای منطقه قرار گرفتند. بازی های ایرانی زیادی در این دوره از جوایز بین المللی بازی های موبایل MENA به عنوان نامزدهای دریافت جوایز در بخش اصلی رقابت ها حضور داشتند. بازی های برتر و تحسین شده ای همچون «Live TV Tycoon» خروس جنگی، پرستی و «Shadow Racer» از جمله بازی هایی بودند که در این رقابت حضور داشتند و همگی نامزد دریافت جوایز این دوره بودند. این دسته از بازی های ایرانی در عین شایستگی موفق به دریافت جوایز نشدند اما حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد بین المللی را پررنگ و برای بسیاری از کشورها دست نیافتنی کردند. گفتنی است پیش تر مسئولین برگزاری این رویداد، در اقدامی عجیب دست به حذف بازی های ایرانی از بخش اصلی رقابت زده بودند که با پیگیری های انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جلوی این اتفاق غیرحرفه ای گرفته شد تا شایستگی بازی ها و بازی سازان ایرانی در رقابت با عناوین کشورهای منطقه در عمل به اثبات برسد.

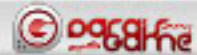
گاما
GAMA**بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGA اقدام کنند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

دریافت آثار برای چهاردهمین دوره جشنواره بین المللی بازی های موبایل (IMGA) آغاز شد و بازی های موبایلی ایرانی نیز می توانند در این جشنواره شرکت کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره IMGA قدیمی ترین جشنواره بازی های موبایلی در دنیاست که در سطح مطرح ترین رویدادهای صنعت بازی قرار دارد. چند روزی است که فرآیند ارسال آثار به بخش جهانی آغاز شده و بازی سازان سراسر دنیا می توانند آثار خود را برای شرکت در این رقابت ارسال کنند.

این جشنواره علاوه بر نسخه جهانی (Global) سه نسخه دیگر برای چین، آسیای جنوبی و خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) دارد که در بخش IMGA Mena بازی سازان ایرانی پیش از این شرکت کرده و موفق شده بودند خوش بدرخشند. بازی های ایرانی موفق شدند ۴ جایزه در این دوره برنده شوند و باعث آشنایی هرچه بیشتر دیگر کشورها با صنعت و حوزه بازی سازی ایران شدند. با توجه به این موفقیت امید می رود که در نسخه جهانی این رویداد نیز بازی سازان ایرانی بتوانند افتخارآفرینی کنند.

بازی سازان می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت اثر خود اقدام نمایند. مهلت ارسال آثار ۱۰ دی ماه تعیین شده است.



بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGA اقدام کنند (۱۳۹۵/۰۶/۰۱ تا ۱۳۹۵/۰۸/۳۱)

دریافت آثار برای چهاردهمین دوره جشنواره بین المللی بازی های موبایلی (IMGA) آغاز شد و بازی های موبایلی ایرانی نیز می توانند در این جشنواره شرکت کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره IMGA قدیمی ترین جشنواره بازی های موبایلی در دنیاست که در سطح مطرح ترین رویدادهای صنعت بازی قرار دارد. چند روزی است که فرآیند ارسال آثار به بخش جهانی (Global) سه نسخه دیگر برای چین، آسیای جنوبی و خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) دارد که در بخش IMGA Mena بازی سازان ایرانی پیش از این شرکت کرده و موفق شده بودند خوش بدرخشند. بازی های ایرانی موفق شدند ۴ جایزه در این دوره برنده شوند و باعث آشنایی هرچه بیشتر دیگر کشورها با صنعت و حوزه بازی سازی ایران شدند. با توجه به این موفقیت امید می رود که در نسخه جهانی این رویداد نیز بازی سازان ایرانی بتوانند افتخارآفرینی کنند. بازی سازان می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت اثر خود اقدام نمایند. مهلت ارسال آثار ۱۰ دی ماه تعیین شده است.



بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGA اقدام کنند (۱۳۹۵/۰۶/۰۱ تا ۱۳۹۵/۰۸/۳۱)

ایرانیان_دریافت آثار برای چهاردهمین دوره جشنواره بین المللی بازی های موبایلی (IMGA) آغاز شد و بازی های موبایلی ایرانی نیز می توانند در این جشنواره شرکت کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره IMGA قدیمی ترین جشنواره بازی های موبایلی در دنیاست که در سطح مطرح ترین رویدادهای صنعت بازی قرار دارد. چند روزی است که فرآیند ارسال آثار به بخش جهانی آغاز شده و بازی سازان سراسر دنیا می توانند آثار خود را برای شرکت در این رقابت ارسال کنند.

این جشنواره علاوه بر نسخه جهانی (Global) سه نسخه دیگر برای چین، آسیای جنوبی و خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) دارد که در بخش IMGA Mena بازی سازان ایرانی پیش از این شرکت کرده و موفق شده بودند خوش بدرخشند. بازی های ایرانی موفق شدند ۴ جایزه در این دوره برنده شوند و باعث آشنایی هرچه بیشتر دیگر کشورها با صنعت و حوزه بازی سازی ایران شدند. با توجه به این موفقیت امید می رود که در نسخه جهانی این رویداد نیز بازی سازان ایرانی بتوانند افتخارآفرینی کنند.

بازی سازان می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت اثر خود اقدام نمایند. مهلت ارسال آثار ۱۰ دی ماه تعیین شده است.



بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین المللی IMGA اقدام کنند (۱۳۹۵/۰۶/۰۱ تا ۱۳۹۵/۰۸/۳۱)

دریافت آثار برای چهاردهمین دوره جشنواره بین المللی بازی های موبایلی (IMGA) آغاز شد و بازی های موبایلی ایرانی نیز می توانند در این جشنواره شرکت کنند.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ جشنواره IMGA قدیمی ترین جشنواره بازی های موبایلی در دنیاست که در سطح مطرح ترین رویدادهای صنعت بازی قرار دارد. چند روزی است که فرآیند ارسال آثار به بخش جهانی آغاز شده و بازی سازان سراسر دنیا می توانند آثار خود را برای شرکت در این رقابت ارسال کنند.

این جشنواره علاوه بر نسخه جهانی (Global) سه نسخه دیگر برای چین، آسیای جنوبی و خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) دارد که در بخش IMGA Mena بازی سازان ایرانی پیش از این شرکت کرده و موفق شده بودند خوش بدرخشند.

بازی های ایرانی موفق شدند ۴ جایزه در این دوره برنده شوند و باعث آشنایی هرچه بیشتر دیگر کشورها با صنعت و حوزه بازی سازی ایران شدند. با توجه به این موفقیت امید می رود که در نسخه جهانی این رویداد نیز بازی سازان ایرانی بتوانند افتخارآفرینی کنند.

**بازی سازان برای شرکت در جشنواره بین‌المللی «IMGA» اقدام کنند (۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جشنواره IMGA قدیمی‌ترین جشنواره بازی‌های موبایلی در دنیاست که در سطح مطرح‌ترین رویدادهای صنعت بازی قرار دارد. چند روزی است که فرآیند ارسال آثار به بخش جهانی آغاز شده است و بازی‌سازان سراسر دنیا می‌توانند آثار خود را برای شرکت در این رقابت ارسال کنند.

این جشنواره علاوه بر نسخه جهانی سه نسخه دیگر برای چین، آسیای جنوبی و خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) دارد که در بخش «IMGA Mena» بازی‌سازان ایرانی پیش از این شرکت کرده و موفق شده بودند خوش بدرخشند. بازی‌های ایرانی موفق شدند چهار جایزه در این دوره برنده شوند و باعث آشنایی هرچه بیشتر دیگر کشورها با صنعت و حوزه بازی‌سازی ایران شدند. با توجه به این موفقیت امید می‌رود که در نسخه جهانی این رویداد نیز بازی‌سازان ایرانی بتوانند افتخارآفرینی کنند.

بازی‌سازان می‌توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت اثر خود اقدام نمایند. مهلت ارسال آثار ۱۰ دی ماه تعیین شده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری
بریده جراید در روزنامه
فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۲۹

