

۱۳۹۶/۱۲/۱۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

۱ تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد

۲ اقتصادی

روزنامه حسپان

۳ فنا

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین المللی رسیدند

۴ نوآوران

حسن کریمی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری رویداد TGC

۵ ۵۰۰ Game

مسابقه انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مخاطب تمدید شد

۶ تیجان

بیش از دو هزار شرکت کننده در TGC حضور داشتند

۷ تیجان

همایش TGC خط مقدم تعاملات جهانی بازی های رایانه ای است

۸ تیجان

گیمیستان مهم ترین رویداد بازی سازی منطقه می شود

۹ خبرگزاری کار ایران

هفته گیم تهران به دلیل محدودیت بودجه برگزار نمی شود/ رویداد TGC خط مقدم جنگ با تحریمهای بین المللی در صنعت بازی است

۱۰ آنلاين

تعاملات بین المللی در صنعت بازی های رایانه ای کشور تقویت می شود/ دعوت از ۲۲ کشور خارجی

۱۱ IRNA

صنعت بازی ایران محدود به بازار داخلی نیست

۱۲ همشهری اسلامی

صادرات دو بازی ایرانی به کمک 2017 Tehran Game Convention

۱۳ اخبار اسلامی

زبان دیلماسی در دست بازی سازان ایرانی

۱۴ اخبار اسلامی و اخبار ایران

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

۱۵ خبرگزاری پانا

با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

۱۶ اقتصاد اسلامی

تهران به هاب بازی سازی منطقه تبدیل می شود/ درآمدزایی از TGC2018 دوبرابر خواهد شد

۱۷ ارتباطات برتر

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

۱۸ خبرگزاری پرتر

دستاوردهای جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات

۱۹ بانک پرتر

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

۲۴

دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات



۲۶

دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات



۲۸

دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات



۲۹

گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018



۳۱

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۳۳

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۳۵

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۳۷

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۳۸

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۴۰

افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویداد های خارجی پس از TGC 2017



۴۱

افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویدادهای خارجی پس از TGC 2017



۴۲

دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات



۴۴

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۴۵

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



۴۷

دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات



۴۹

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند



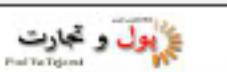
۵۱

گسترش حضور شرکتهای بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018



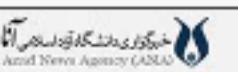
۵۳

گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه Tehran Game Convention



۵۴

گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018



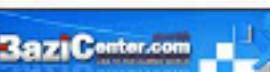
۵۵

گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه Tehran Game Convention



۵۶

نشست خبری رویداد TGC



۵۷	دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند	
۵۹	دستاوردهای جی‌سی برای بازی‌های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات	
۶۱	گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در غایشگاه و همایش بین‌المللی TGC 2018	
۶۳	نقشه راه TGC 2018 با کمک Game Connection فرانسه طراحی شد/ تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور	
۶۴	قرارداد با ناشران خارجی	
۶۶	گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در غایشگاه و همایش بین‌المللی TGC / با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند/ تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با ...	
۶۸	دو بازی ایرانی با کمک TGC به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند	
۶۹	نقشه راه TGC 2018 با کمک Game Connection فرانسه طراحی شد/ تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور	
۷۰	رویداد ۲۰۱۸ TGC امروز کار خود را رسمآغاز کرد	
۷۱	رویداد ۲۰۱۸ TGC امروز کار خود را رسمآغاز کرد	
۷۱	دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند	
۷۳	دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند	
۷۴	تمی خواهیم فقط به بازارهای داخلی محدود شویم / افزایش حضور بازی سازان ایرانی در رویدادهای بین‌المللی	
۷۵	رویداد بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ بهترین فرصت بازی سازان ایرانی برای حضور در بازارهای بین‌المللی است/ محدود ماندن به بازار داخلی مرگ تدریجی بازی‌های رایانه در ایران است/ بدون دانش بین‌المللی تمام ...	
۷۷	دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند	
۷۸	کریمی قدوسی: با برگزاری TGC، در خط مقدم تعاملات بین‌المللی می‌جنگیم/ با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند/ تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game ...	
۸۰	گزارش اختصاصی گیمفا از نخستین نشست مطبوعاتی TGC 2018	
۸۱	نشست خبری رویداد ۲۰۱۸ TGC	
۸۳	دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین‌المللی رسیدند	
۸۴	گزارش: گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در غایشگاه و رویداد بین‌المللی TGC 2018	
۸۷	فراغوان ارسال تریبلر بازی‌های جدید برای غایش در اختتامیه جشنواره گیم تهران برای نخستین بار	



۸۷

دو بازی ایرانی در مرحله قرارداد با ناشران خارجی



۸۹

گسترش حضور شرکت های بین المللی در غایشگاه و همایش بین المللی 2018 TGC



۹۱

گسترش حضور شرکت های بین المللی در غایشگاه 2018 TGC



۹۳

گسترش حضور شرکت های بین المللی در غایشگاه 2018 TGC



۹۵

یک هفته تجسم هز؛ معرفی برگزیدگان جشنواره تجسمی فجر و طراحان مدلولباس



۹۶

تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد / دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت است



۹۷

تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد / دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت است



۹۷

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد



۹۸

ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد



۹۹

ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد



۹۹

تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد



۱۰۰

ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد



۱۰۰

ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد



تعداد محتوا : ۷۶



پایگاه خبری

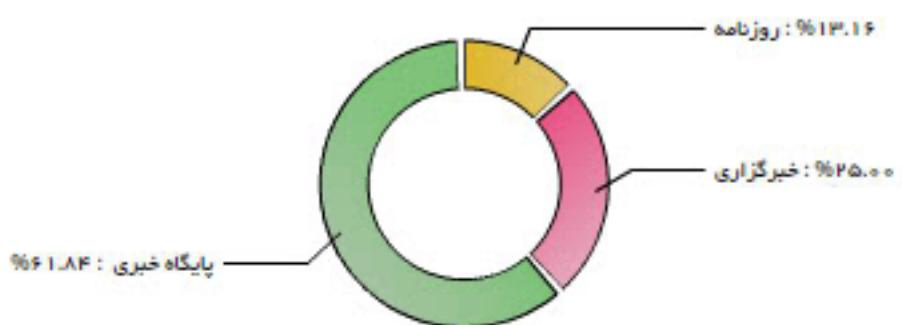
۴۷

خبرگزاری

۱۹

روزنامه

۱۰



تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی‌های خارجی گفت: دریافت عوارض از بازی‌های خارجی است که من تواند درآمد بنیاد را افزایش خارجی نمونه‌ای از طرح رجیستری و بخش بازی کشور را تقویت کند. کریم قدوس افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی‌های خارجی وجود دارد؛ اول اینکه عوارض حاصل از بازی‌های رایانه‌ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است اما در مسئله دوم اگر دولت پول حاصل از عوارض برای بازی‌های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی‌های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می‌شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزایش پیدا می‌کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود. در واقع اگر بودجه بنیاد ۳۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می‌شود نا دولت با احتیاط بیشتری قدم برداورد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به درآمد زایی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طریق دریافت عوارض از بازی‌های خارجی اظهار داشت: یکی از کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام طرح‌های دولت برای ساماندهی و سیاست‌های دولت و خزانه کل

کشور برای درآمد حاصل از دریافت افزایش شدیدی پیدا می‌کرد اما عوارض از بازی‌های خارجی باشد. برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعتراض مارکت‌های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی‌های خارجی تصریح کرد: مارکت‌های ایرانی اعتراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی‌های خارجی داشتند اما آن‌ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تمام نلاش خود را می‌کند که کار اشتباہ نکند و در سه سال گذشته فعالیت‌های این نهاد هیچ لطمه‌ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است. کریمی قدوسی با بیان این که می‌بازی عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی‌های خارجی فروش خواهند داشت اما اگر مارکت‌ها معتقد هستند که خریدارها خریدار غمکنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتر خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود. حتی اکوسیستم مارکت‌های ایرانی داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نابود می‌شود و دالنود غیر قانونی نکند.



ریسنس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری TGC اعلام کرد.

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین‌المللی رسیدند

کریمی قدوسی: پس از TGC2017، از امارات و ترکیه با پارسون خارجی ماتصالس کر قفتند تا به جای مابا آنها همکاری من کند

پروداختند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین‌المللی سیار مدتی بود اما پس از اینکه آنها به کشورشان باز می‌گشتند، تعاملات کمتری به عده قرارداد نشان می‌دادند و همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقمند به حضور TGC ناکد شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خوبی مشخصی داشته باشد.

نشست اولیه داد تعداد خریداران به ۳۰ شرکت افزایش می‌باشد و ناکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این پخش اعلام آمادگی کرده‌اند که اسلامی شرکت‌های معتبری از چین، روسیه و گذرا در این آنها به چشم می‌خورد.

وی با این اینکه یکی از نطاقدار قیمت‌گذاری TGC2017 کنفرانس بود، گفت بکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس‌ها به ۴۰ افزایش خواهد داشت و بهمین ساختار بین‌المللی خارجی نیز بیشتر می‌شود براساس پژوهش‌هایی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهد داشت.

مددیر پژوهه TGC2018 تبییر سوم رویداد سال آینده را

سطوح پندی خریداران داشت و گفت بکی از مشکلات کنفرانس‌ها شخص‌نودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس‌ها در سه سطح پندی، متوسط و حرفي‌های طبقه‌بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پوششی داشته باشند و اینها داد، براساس پژوهه خارجی ناشران صنعت بازی‌سازی از سمت خریداران خارجی به نیازهای این منطقه است در این مسابقه بازی‌ها به دلیل ناشران خارجی گذاشت: می‌شوند و پیش‌تر فرمت پرای ان است که پژوههای جدید بازی‌سازی راه خود را برای حضور در بازارهای بین‌المللی بازی می‌گذارند.

مددیر پژوهه TGC2018 تبییر سوم رویداد سال آینده را

سطوح پندی خریداران داشت و گفت بکی از مشکلات کنفرانس‌ها شخص‌نودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس‌ها در سه سطح پندی، متوسط و حرفي‌های طبقه‌بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پوششی داشته باشند و اینها داد، براساس پژوهه خارجی ناشران صنعت بازی‌سازی از سمت خریداران خارجی به نیازهای این منطقه است در این پژوهه این رویداد کاملاً پوتولد با درآمدی‌هاش، استفاده کنند درسته به توجه به توجه می‌توان گفت TGC2018 در سه روز پرگزاری خود را پوشش دهد.

ریسنس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت، پس از TGC2017،

از کنفرانس‌های متنبله از جمله امارات و ترکیه با پارسون خارجی، این

رویداد بعنی Game Connection، نهاده بازی‌سازی ایران، در آن کنفرانس‌ها رویداد پرگزار گشته است

خوشبختانه قرارداد مابا این شرکت در این منطقه حضوری است



نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کربیمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهدواد اشتبکی، مدیر پژوهه TGC2017 و سالومه اشتری مدیر پژوهه TGC2018 پرگزار شد.

فاتلوران - در اینکه این نشست مهدواد اشتبکی به شرح آمل و اقامه و دستاوردهای TGC2017 پرداخت و گفت.

به پژوهه‌گران رویداد خارجی و علمی‌سیاست صفت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی از رویداد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را با همکاری شرکت Game Connection فرستاده بروگزار گردید است که بکی از

خردهای ترین برگزار گشته‌گران رویدادهای بخاری در دیابت در این رویداد ماسه هدف شترک دست اول تحریره بازی‌سازان بین‌المللی

با بازی‌سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی‌سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین‌المللی و همچنان اعتمادسازی و شناسدن ایران و صفت بازی‌ای ایران به جامعه بین‌الملل را دنبال می‌گردید.

وی با این اینکه در دوره گذشته TGC2017 تعداد ۲۶۰ نفر شرکت گردید، گفت: در حد از شرکت گشته‌گران بروی حضور در کنفرانس‌ها

بازی‌های این منطقه است در این مسابقه بازی‌ها به دلیل ناشران خارجی گذاشت: می‌شوند و پیش‌تر فرمت پرای ان است که پژوههای جدید پژوهه خصت کنفرانس‌ها توضیح داد.

کنفرانس تخصصی در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسابی فنی،

مدبوبت پژوهه و کسب و کار در دو روز پرگزار شد. ۳۰ سخنران نزد ۱۵ کنفرانس‌های ایرانی رویدادهای امدادگان بروی حضور در کنفرانس‌ها

و ۱۸ تردد هم پژوهه گشته‌گران بخاری بودند.

مددیر پژوهه TGC2017 در راهه بخشن کنفرانس‌ها توضیح داد: «

کنفرانس تخصصی در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسابی فنی، مدبویت پژوهه و کسب و کار در دو روز پرگزار شد. ۳۰ سخنران نزد ۱۵ کنفرانس‌های ایرانی رویدادهای امدادگان بروی حضور در کنفرانس‌ها

ترند مربوط به کنفرانس‌های کلانه فرمان‌الملأ و امریکا بود در بخش کلاسیک گذاشت: می‌شوند و پیش‌تر فرمت پرای ما این است که پتواند

خلاء داشتی در صفت بازی‌سازی ایران را پوشش دهد پرگزار شد.

اشتبکی اینکه داد در پیش‌تر نایابگاههای طرقه برویا شد که ۷۷

به شرکت‌های تجاری و غرفه به تیوهای بازی‌سازی اختصاص

دادهای مجهتی به دعوه بنیاد ملی بازی‌های خارجی بست و بک

خریدار خارجی به این رویداد آمدند.

وی با این اینکه ۲۰ نفر به نایابگاهی از ۱۶ ناشر خارجی در TGC سال گذشته حضور پاپندت گفت نایابگاه کوچک‌تر ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای خارجی، ترکیه و اروپا عالم پاپندت ناچارهای محدوده این هدف تحقیق قرار گیرد.

● امارات و ترکیه به دنبال پارسون خارجی بنیاد

حسن کربیمی قدوسی، ریس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به توصیه اینکه TGC پرداخت

او گفت: با برگزاری TGC ما در مصل در خط مقدم تعاملات بین‌المللی می‌چنگیم با وجود تحریم و ملاحته‌های بروی ایروانه شان دادن ایران، نشان دادیم که تمی خواهیم داشت بازی‌سازی ایرانی را گلگردانیم.

وی با این اینکه در این نشسته راهه ۵ تغییر عده در ساختار TGC روی می‌داد گفت بکی از نکاتی که بازی‌سازان ایرانی به این صفت

در گشته است.



حسن گریمی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری رویداد TGC

ن و آوران در نتیجه برگزاری TGC ۲۰۱۷، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین المللی رسیده اند. علاوه بر این، امنیت ایران و حضور بازی سازان با استعداد در کشور، در صنعت بازی های رایانه ای پذیرفته شد. بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتد. پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آنها به جای همکاری با ایران، در آن کشورهای رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه قرارداد ماباین شرکت در این منطقه انحصاری است. یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی که در آنها صنعت بازی سازی در حال توسعه است، و برگزاری مسابقه میان بازی های این منطقه است. در این مسابقه بازی های داوری ۲۰ ناشر خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.



مسابقه انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مخاطب تمدید شد

به دلیل درخواست های فراوانی که برای تمدید مسابقه مردمی هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دیرخانه ارسال شده، مهلت شرکت در این مسابقه تا ۸ آسفند ماه تمدید شد. به گزارش پرdis گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پیشترین بازی سال از نگاه مردم هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای ایرانی انتخاب می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۰۲۰۰۰۷۲۷ به آرای خواهند داد هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، پیشترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد. ۱۷۲ بازی در هفتمنی جشنواره گیم تهران ارسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهنده کان این بازی ها می توانند که بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند. (ادامه دارد...)

(ازاده خبر ...) مهلت شرکت که ابتداء ۵ اسفند ماه بود، به دلیل درخواست های زیاد تا ۸ اسفند ماه تمدید شد. در ۵ روز تخصیص این مسابقه مردمی

ماین، آنلاین؛ ۴۱۴۷ رای

45 TAFT

فندق ٣١١٤ راي

براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه تیز به قید قرعه جوایز ارزنده‌ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله‌ی آن می‌توان به دو نستگاه PlayStation 4 اشاره کرد.

هدیه بروزه ۲۰۱۷: پیش از دو هزار شرکت گنده در TGC حضور داشتند

TGC دیده شدند گفت: در این رویداد بازی هایی که کمی آثار خارجی داشتند، دیده نشدند.

به گزارش خبرنگار شبستان، مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه **TGC** امروز در تشیت خبری تماشگاه و همایش بین المللی **TGC ۲۰۱۸** گفت: **TGC** اولین رویدادی بود که می خواست در صنعت بازی سازی در کشور ایجاد شود و درصد زدن یک پل بین شرکت بازی سازی و صنعت بازی سازان ایران بود. اولین رویداد **TGC** در ایران در ۶ و ۷ جولای ۲۰۱۷ در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شد. بنیاد بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فراترنه دو برگزار کننده مشترک این رویداد بودند.

TGC با سه هدف شکل گرفت، عنوان کرد: هدف اول در حوزه اشتراک دانش و تجربه بود. من خواستیم بازی سازان از دانش و تجربه بازی سازان بین المللی استفاده کنند. هدف دوم تسهیل و مکمک به بازی سازان ایرانی در انتشار بین المللی محصول خود بود. هدف سوم اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین المللی بود. بخش های مختلفی از جمله کنفرانس ها، پل ها، سخنرانی ها و مسابقات در **TGC** گنجانده شد ۲ هزار و ۳۶۰ نفر در این رویداد حضور داشتند. ۵۱ درصد از این تعداد کسانی بودند که می خواستند در کنفرانس ها شرکت کنند و ۱۸ درصد مربوط به (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بازدید کنندگان تجاری بود

وی اظهار داشت: در ۲۰۱۷ نشست کنفرانس تخصصی در پنج خط مواری، ۳۶۰ پبل تخصصی و ۶۰ کلاس تخصصی درآمدت تشکیل شد ۳۴ سخنران خارجی از کشورهای همچون فرانسه، سوئیس، آمریکا، روسیه، آلمان، اسپانیا، انگلیس، لهستان و زاین در این رویداد حضور داشتند، پیشترین سخنرانی از آن کانادا، فرانسه و سپس آلمان بود کلاس هایی بر مبنای نیاز صنعت بازی ایران برپا شد که مسابقه همچون درآمدزایی تا کارگردانی هنری بازی ها را پوشش داد در حوزه شرکت های تجاری ۱۰ شرکت حضور داشتند که ۷۲ شرکت کننده در سال A و ۴۷ شرکت در سال B بودند ۲۰ ناشر خارجی از ۱۲ کشور در TGC حضور داشتند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ خاطرنشان کرد: بخلاف سیاری از رویدادها در کشور TGC این امکان را می داد که از طریق اپلیکیشن قبل از حضور در جلسه برنامه و تقویم کاری خود را بسازید و قرار ملاقات یگنارید، بدین ترتیب ۷۸ پروفایل کاربردی تشکیل شد ۴۹ درصد درخواست ها مورد پذیرش قرار گرفت، ۶۴ درصد درخواست های ملاقات برای خریداران خارجی بود مسابقه توسعه دهنده کان از بخش های مهم رویداد TGC بود ۱۰۰ اثر به این بخش ارسال شد که ۲۱ داور بین الملل آنها را بررسی کردند و بهترین ها جایزه اهدا شد، بنیاد بازی های رایانه ای جوایز صادرات محور را به خروجی این مسابقه مرتبط کرد عمدتاً بازی هایی که کمی بازی های خارجی بودند توسط داوران دیده نشده بلکه بازی هایی دیده شدند که برگرفته از فرهنگ خودمان بودند آشیانی با اشاره به بازتاب خوب TGC اشتباهی بیان کرد: سوالی از شرکت کنندگان خارجی در این رویداد مطرح شد و آن این بود که چه چیزی را در این رویداد دوست داشتند، اکثر شرکت کنندگان انتیاق، انگیزه و پتانسیل ایرانیان در این رویداد را پسندیده بودند، فرمی نیز به شرکت کنندگان داخلی دادیم که پاسخ گرفتیم، ۴۵ درصد این افراد این رویداد را بسیار خوب، ۴۰ درصد خوب و ۱۰ درصد متوسط ارزیابی کردند.

پایان پیام ۳۱

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: همایش TGC خط مقدم تعاملات جهانی بازی های رایانه ای است

(۰۳۱۷۵-۱۰/۰۷)

خبرگزاری شیستان: کریمی قدوسی گفت: هدف ما این است که TGC محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای در منطقه شود

به گزارش خبرنگار شیستان، حسن کریمی قدوسی، امروز در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸ TGC که در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: یک موضوع کلان در پشت رویداد TGC است، ما برگزاری TGC عملاً در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم، با وجود تحریم ها سختگیری ها و محدودیت هایی که برای بازی سازان در زمینه عرضه بازی به خارج از کشور داریم می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی دیده شود و ایزو ۹۰۰۱ شویم، اگر بازی های رایانه ای در سطح بین المللی منتشر شود در پنج سال آینده بازار داخلی توسط بازی های خارجی قیمه می شود کریمی قدوسی با بیان اینکه TGC بزرگترین رویداد تجاری در خاورمیانه است، عنوان کرد: TGC در سال های آینده محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای می شود و در واقع یک واسطه بین کشورهای مختلفه و سایر کشورها در زمینه بازی های رایانه ای خواهد شد یکی از تعبیراتی که سال آینده در این رویداد رخ می دهد جوایز مربوط به توسعه دهنده کان است، ما این جوایز را محدود به داخل تمحیم کنیم، اسم رویداد را گیستگان می گذاریم که ترکیبی از گیم و گلستان است، در واقع با این رویداد می خواهیم ۲۲ کشور را در منطقه گرد هم آوریم، هیئتی که برای دیدن این بازی ها انتخاب می کنیم صدرصد بین المللی است که شامل تاشران مختلف می شود

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل با گیم کانکشن در برگزاری TGC ریسک کند و در این رویداد دخیل شود، متأسفانه بعد از رویداد ۲۰۱۷ TGC پیشنهادهای مختلفی از سوی کشورهای همچون ترکیه به گیم کانکشن شد مبنی بر لغو قرارداد داشتن با ایران، کشورهای دیگر دنبال این هستند که این مسیر را گیرند و دوست تدارند ایران در این زمینه پیشرو باشد.

وی خاطرنشان کرد: یکی از مزایای TGC این بود که بازی سازان ما برای شرکت در رویدادهای خارجی ترغیب شوند، امسال در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه اولین سالی بود که ما یک ریال به شرکت های بازی سازی برای حضور در این نمایشگاه پولی ندادیم، جوانان بازی ساز اخیراً آثاری را برای جشنواره سویس ار سال کرددند و متوجه شدند که بازار بازی های رایانه ای محدود به داخل نیست، TGC جزو محدود اتفاقات بنیاد بازی های رایانه ای است که کاملاً با دیدگاه پروژه اقتصادی به آن نگاه می شود، نمی خواهیم TGC از بودجه بنیاد هزینه هایش را تامین کنیم، در هدف گذاری برای سال آینده درآمدها را دو برابر و نیم می کنیم که کمک بنیاد به تبع آن کاهش می پابد

کریمی قدوسی بیان کرد: رویداد TGC بعد از ۴-۳ مستقل می شود و نیازی به کمک بنیاد نخواهد داشت، تلاش من کمیم که TGC در سال آینده بزرگتر شود و تعادل سخنرانی دو برابر شود و سعی می کنیم بیشتر افرادی که دعوت می کنیم از منطقه باشند، رویداد TGC باعث شد جوانان بازی ساز ما تلاش و فعالیت زیادی برای شرکت در جشنواره و نمایشگاه های بین المللی داشته باشند، امسال هشت شرکت را با هزینه خودشان را به گیم کانکشن فرانسه بردهیم و توانستیم برای حضورشان ۶۷ درصد تخفیف بگیریم، در حال حاضر در حال رایزنی هستیم که ۷۷ نفر از جوانان بازی ساز را برای شرکت در جشنواره بازی در آلمان پفرستیم.

پایان پیام ۳۱



مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸: گیمیستان مهم قرین رویداد بازی منطقه می شود

خبرگزاری تیکان: اشتراخی با بیان اینکه چند تغییر در ساختار **TGC** به منظور افزایش کمیت و کیفیت صورت گرفته است، گفت: دومین رویداد **TGC** در ایران در ۱۴ و ۱۵ تیر سال آینده برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار تیکان، سالمه اشتراخی، مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** امروز در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی **۲۰۱۸** **TGC** که در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: **TGC ۲۰۱۸** در ۱۴ و ۱۵ تیر سال ۹۷ برگزار می شود. هدف اصلی ما حفظ کیفیت **TGC** و سپس پیوسته بخشی کیفیت آن است.

اشتراخی ادامه داد: مدیریت گیم کانکشن فرانسه در آبان ماه امسال سفری به ایشان داشتند و با افراد کلیدی در صنعت بازی ایران جلسات هم اندیشی برگزار کردند. در این نشست ها دو هدف اصلی دنبال می شد، اول عارضه باشی و نظریابی در مورد **TGC** و سپس اخذ پیشنهادات کاربردی، ابادات و اتفاقاتی که قرار است در **TGC ۲۰۱۸** بینند. خروجی این جلسات این بود که **TGC** سال آینده بهینه شود و اینکه استراتژی بهتری برای دعوت خریداران و ناشران در پیش گیریم.

وی تصریح کرد: ماحصل جلسات پنج تغییر در ساختار **TGC ۲۰۱۸** بود. تغییر نخست در مورد خریداران است. بسیاری از بازی سازان انتقاد داشتند که جلسات خوبی با خریداران خارجی برگزار می کردند اما وقتی خریداران به کشورشان برمی گشتند تعامل شان کمتر می شد و این مسئله منجر به این می شد که قرارداد تجاری بسته نشود. در نظر داریم با خریداران تعامل کنیم و بگوییم خروجی برای ما مهم است تا قرارداد تجاری بسته شود. در نظر داریم با خریداران کارآمدتر تعامل کنیم تا شناس خریداری افزایش یابد تعداد خریداران سال گذشته ۱۰ نفر بود که امسال به ۳۰ نفر افزایش می یابد. طی فرداخانی که دادیم ۲۱ خریدار تاکنون اظهار تعامل کردند که محصولات ایرانی را خریداری کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان اینکه سخنرانی ها یکی از نقاط قوت **TGC** است، اظهار داشت: در **TGC ۲۰۱۷** تعداد سخنرانان ۶۰ نفر بود که سال بعد این تعداد به ۸۰ نفر افزایش می یابد. علاوه بر این برای سال آینده نشست ها سطح بندی می شود تا افراد بدانند هر سخنرانی برای چه گروهی مناسب است و بر اساس تیاز در آن شرکت کنند. در **TGC ۲۰۱۷** افرادی که در کلاس های تخصصی شرکت می کردند مایقی پتل ها را از دست می دانند. در نظر داریم در سال آینده کلاس های تخصصی را قبل از **TGC** برگزار کنیم تا افراد از پتل ها و سخنرانی ها استفاده کنند.

اشتراخی با بیان اینکه اسم رویداد **TGC** را گیم استان کشوری مشکل از ایران و ۳۲ کشور همسایه خواهد بود. هدف ما این است که کشورهای در حال توسعه در زمینه بازی های رایانه ای با یکدیگر متعادل شوند و بازی ها با یکدیگر رقابت کنند. ما خواهیم **TGC** مهترین رویداد بازی سازی منطقه ای شود و بازی سازان منطقه از طریق ایران با کشورهای دیگر تعامل داشته باشند. شمار **TGC ۲۰۱۸** همه با هم رقابت کنیم، همه با هم رشد کنیم، است. مهلت دریافت آثار از ۱۵ فروردین سال آینده است که داوری ها از اول اردیبهشت صورت می گیرد. مردمی نامزدها ۱۵ خرداد خواهد بود.

با این بام

حسن کریمی قدوسی: هفته گیم تهران به دلیل محدودیت بودجه برگزار نمی شود / رویداد **TGC** خط مقدم جنگ با تحریمهای بین المللی در صنعت بازی است

کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر هیچ بازی سازی نیست که بدون مشکل بتواند بازی خود را در خارج از کشور به منظور نشر به فروش برساند. بدون شک رویداد تی جی سی بزرگترین رویداد علمی - تجاری در منطقه خاورمیانه بوده و با این هدف که تهران به هاب بازی منطقه تبدیل شود تلاش می کنیم.

حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری دومین رویداد علمی و تجاری صنعت بازی ایران با عنوان تی جی سی **۲۰۱۸** گفت: موضوع کلانتری در مساله برگزاری نمایشگاه تی جی سی وجود دارد در حقیقت تی جی سی خط مقدم جنگ صنعت بازی ایران با تحریم های بین المللی است.

وی ادامه داد: در حال حاضر هیچ بازی سازی نیست که بدون مشکل بتواند بازی خود را در خارج از کشور به منظور نشر به فروش برساند. بدون شک رویداد تی جی سی بزرگترین رویداد علمی - تجاری در منطقه خاورمیانه بوده و با این هدف که تهران به هاب بازی منطقه تبدیل شود تلاش می کنیم. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بعضی گیمستان در رویداد سال جاری گفت: ایران و ۳۲ کشور از جمله مالزی، ترکیه، آذربایجان و کشورهایی که پتانسیل صنعت بازی خوبی دارند و نیاز به دیده شدن را دارند می توانند وارد حوزه رقابتی شوند و آثار خود را در گیمستان به نقد بگذارند.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه هزینه برای رویداد تی جی سی کاهش یافته است تصريح کرد: سال گذشته مبالغی را به خارجی ها پرداخت می کردیم تا به تی جی سی باید اما این مبالغ برای رویداد امسال کاهش پیدا کرده و به طوری که شرکت گیم کانکشن فرانسه در حال مشارکت است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: برخی از کشورها دوست ندارند تا صنعت بازی ایران جلوه کند اما به دلیل اینکه قرارداد ایران با شرکت گیم کانکشن فرانسه احصاری بوده نمی توانند آن را نمودند.

قدوسی درباره موضوعات اقتصادی رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ گفت: تی جی سی از محدود اتفاقات در بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که به عنوان یک پروژه اقتصادی نیز دنبال می شود تی جی سی در سال گذشته درآمد هایی داشته و بنیاد تیز کمک کرده اما درآمد امسال قرار است تا دو برابر شود و بعد از چهار سال دیگر این رویداد با درآمد زیادی به صورت خودگردان اداره شود و تیاز به کمک بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود نخواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: رویداد امسال نسبت به سال گذشته افزایش ظرفیت پیدا می کند و تعداد ناشران و سخنرانان دو برابر می شود کریمی قدوسی با اشاره به نقش مؤثر تی جی سی گفت: حضور بازسازان ایرانی در رویدادهای خارجی بعد از برگزاری رویداد تی جی سی افزایش پیدا کرده و بازی سازان ایرانی به این تغطیه رسیده اند که امکان تأمل با بازسازان ایجاد شده است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: یکی از مسائل که باید به آن اشاره شود این است که امسال رویداد به جای دو روز در سه روز برگزار می شود و قرار است تا میزان عقد قراردادهای تجاری نسبت به سال گذشته که تنها دو قرارداد به صورت تهابی منعقد شده افزایش پیدا کند.



گریمی قدوسی: تعاملات بین المللی در صنعت بازی های رایانه ای کشور تقویت می شود / دعوت از ۳۲ کشور

(۱۷:۰۵-۱۷:۰۷)

گروه فناوری اطلاعات — مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه «TGC» بزرگترین رویداد تجاری در خاورمیانه است و در سال های اینده محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای می شود، افزود امروز با وجود تحریم ها، سختگیری ها و محدودیت هایی که برای بازی سازان در زمینه عرضه بازی به خارج از کشور داریم، می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی دیده شود و خود را ایزو له نکنیم.

به گزارش خبرنگار ایکنا؛ نشست خبری دومین دوره نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ صبح امروز، هفتم اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سالومه اشتئی مدیر پروژه و مهرداد آشتیانی مدیر پروژه سابق این رویداد در محل سالن همایش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

کریمی در ابتدای این نشست ضمن معرفی این نمایشگاه و همایش بین المللی گفت: موضوع کلانی در پشت رویداد TGC است و آن این است که ما با برگزاری رویداد TGC عملا در خط مقدم تعاملات بین المللی حضور پیدا می کنیم، می جنگیم و به دنیا نشان می دهیم که ایران مکانی آرام و امن برای تبادل و تعامل است.

وی افزود: امروز با وجود تحریم ها، سختگیری ها و محدودیت هایی که برای بازی سازان در زمینه عرضه بازی به خارج از کشور داریم، می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی دیده شود و خود را ایزو له نکنیم؛ قطعا اگر بازی های رایانه ای در سطح بین المللی متشر نشود در پنج سال آینده بازار داخلی توسعه بازی های خارجی قیضه می شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رویداد TGC را بزرگترین رویداد تجاری در خاورمیانه دانست و افزود: رویداد TGC در سال های آینده محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای می شود و در واقع یک واسطه بین کشور های منطقه و سایر کشور ها در زمینه بازی های رایانه ای خواهد شد.

کریمی با اشاره به تغییرات این دوره نسبت به دوره گذشته گفت: یکی از تغییراتی که سال آینده در این رویداد رخ می دهد جواہز مربوط به توسعه دهندگان است؛ ما این جواہز را محدود به داخل نمی کنیم و اسم رویداد را گیستگان می گذاریم که ترکیبی از گیم و گلستان است؛ در واقع با این رویداد می خواهیم ۳۳ کشور را در منطقه گردhem آوریم، هیئتی که برای دیدن این بازی ها انتخاب می کنیم صد درصد بین المللی است که شامل ناشران مختلف برتر این صنعت است.

دوست ندارند ایران در این زمینه پیش رو باشد! وی در ادامه با اشاره به تعامل با گیم کانکشن فرانسه، اظهار کرد: تلاش کردیم که گیم کانکشن فرانسه در برگزاری TGC ریسک کند و در این رویداد دخیل شود؛ متأسفانه بعد از رویداد TGC ۲۰۱۷ پیشنهاد های مختلفی از سوی کشور هایی همچون ترکیه به گیم کانکشن مبنی بر توسعه قراردادن با ایران شد. البته کشور های دیگر دنبال این هستند که این مسیر را بگیرند و دوست ندارند ایران در این زمینه پیش رو باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به مزایای این رویداد تصریح کرد: یکی از مزایای TGC این بود که بازی سازان ما برای شرکت در رویداد های خارجی تغییب شوند؛ امسال در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه اولین سالی بود که ما یک ریال به شرکت های بازی سازی برای حضور در این نمایشگاه بول ندادیم؛ جوانان بازی های رایانه ای را برای جشنواره سویس ارسل کردند و متوجه شدند که بازار بازی های رایانه ای محدود به داخل نیست.

کریمی افزود: TGC جزو محدود اتفاقات بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که کاملا با دیدگاه پروژه اقتصادی به آن نگاه می شود نمی خواهیم از TGC بودجه بنیاد هزینه هایش را تأمین کرد؛ لذا در هدف گذاری برای سال آینده درآمد ها را دو برابر و نیم می کنیم که کمک بنیاد به تبع آن کاهش پیدا می کند وی بیان کرد: رویداد TGC بعد از چهار سال مستقل می شود و نیازی به کمک بنیاد نخواهد داشت؛ لذا تلاش می کنیم که در سال آینده بزرگتر شود و تعداد سخنرانشان دو برابر شود و سعی می کنیم بیشتر افرادی که دعوت می کنیم از منطقه باشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان گفت: رویداد TGC باعث شد جوانان بازی ساز ما تلاش و قابلیت زیادی برای شرکت در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) جشنواره و نمایشگاه های بین المللی دانشنه باشند. امسال هشت شرکت را با هزینه خودشان به گیم کانکشن فرانسه بردمیم و توائیتم برای حضورشان در صد تخفیف پذیریم. در حال حاضر در حال رایزنی هستیم که ۲۷ نفر از جوانان بازی ساز را برای شرکت در جشنواره بازی در آلمان بفرستیم. به گزارش ایکنا؛ بعد از این سخنان مهداد آشیانی، مدیر پروژه ۲۰۱۷ **TGC** با بیان اینکه این رویداد اولین رویدادی بود که می خواست در صنمت بازی سازی در کشور ایجاد شود و در صدد زدن یک پل بین شرکت بازی سازی و صنمت بازی سازی ایران بود، گفت: اولین رویداد **TGC** در ایران در ۶ و ۷ جولای ۲۰۱۷ در مرکز همایش های صنا و سیما برگزار شد و بنیاد بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه دو برگزارکننده مشترک این رویداد بودند.

اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنمت بازی ایران به جامعه بین المللی آشیانی با بیان اینکه **TGC** با سه هدف شکل گرفته، بیان کرد هدف اول این رویداد در حوزه اشتراک دانش و تجربه بود و می خواستیم بازی سازان از دانش و تجربه بازی سازان بین المللی استفاده کنند. هدف دوم تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی در انتشار بین المللی محصول خود بود. هدف سوم اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنمت بازی ایران به جامعه بین المللی بود. بخش های مختلف از جمله کنفرانس ها، پل ها، سخنرانی ها و مسابقات در **TGC** گنجانده شد وی اظهار کرد: ۲ هزار و ۳۶۰ نفر در این رویداد حضور داشتند. ۵۱ درصد از این تعداد کسانی بودند که می خواستند در کنفرانس ها شرکت کنند و ۱۸ درصد مربوط به بازدیدکنندگان تجاری بود. در ۲۰۱۷ **TGC** ۲۶ هشتصنی در پنج خط موزایی، ۲۶ پل تخصصی و ۶ کلاس تخصصی درازمدت تشکیل شد. ۳۴ سخنران خارجی از کشور های همچون فرانسه، سوئیس، آمریکا، روسیه، آلمان، اسپانیا، انگلیس، لهستان و زاین در این رویداد حضور داشتند، بیشترین سخنرانی از آن کانادا، فرانسه و سیس آلمان بود. مدیر پروژه ۲۰۱۷ **TGC** با اشاره به اینکه در این رویداد کلاس هایی بر مبنای نیاز صنمت بازی ایران بروپا شد که مسابقه همچون درآمدزایی تا کارگردانی هنری بازی ها را پوشش داد، افزود: در حوزه شرکت های تجاری ۱۲۰ شرکت حضور داشتند که ۷۳ شرکت کننده در سال A و ۴۷ شرکت در سال B بودند. ۲۰ ناشر خارجی از ۱۲ کشور در **TGC** حضور داشتند.

بازی های دیده شدند که برگرفته از فرهنگ خودمان بودند وی بیان کرد: برخلاف بسیاری از رویداد ها در کشور **TGC** این امکان را می داد که از طریق اپلیکیشن قبل از حضور در جلسه برنامه و تقویم کاری خود را پسازید و قرار ملاقات بگذارید، بدین ترتیب ۱۷۸ پروفایل کاربردی تشکیل شد. ۶۴ درصد درخواست های ملاقات برای خریداران خارجی بود. مسابقه توسعه دهنده کان از بخش های مهم رویداد **TGC** بود. ۱۰۰ اثر به این بخش ارسال شد که ۲۱ دور بین المللی آن ها را بررسی کردند و به پیشترین ها جایزه اهدا شد بنیاد بازی های رایانه ای جوایز صادرات محور را به خروجی این مسابقه مرتبط کرد. عمدتاً بازی های خارجی بودند توسط داوران دیده شدند بلکه بازی های دیده شدند که برگرفته از فرهنگ خودمان بودند.

آنچنان با اشاره به بازتاب خوب ۲۰۱۷ **TGC** در سایر کشور های منطقه بیان کرد سوالی از شرکت کنندگان خارجی در این رویداد مطرح شد که چه جزی را در این رویداد دوست داشتید و اکثر شرکت کنندگان آشناق، انگیزه و پتانسیل ایرانیان در این رویداد را پستیدیده بودند. فرمی نیز به شرکت کنندگان داخلی دادیم که ۵۰٪ پاسخ گرفتند. ۴۵ درصد این افراد این رویداد را بسیار خوب، ۴۵ درصد متوسط ارزیابی کردند.

مدیر پروژه ۲۰۱۷ **TGC** گفت: با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه **TGC راضی** بودند. نمایشگاه **TGC** شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنمت بازی سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کار های مهمی است که باید صورت بگیرد. به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پستیدیده بودند. فرمی نیز به نمایشگاه به مرجمی برای گردشمالی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و ایران به عنوان قلب تینده بازی سازی در منطقه تبدیل شود.

وی اظهار کرد: اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عده دلیل آن ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشناقی و همکاری با دیگر گروه ها بوده است. البته طی نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد در صدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند. از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازار های خارجی بود.

آنچنان بیان کرد: حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم ترین و بزرگ ترین نقطه قوت آن است. بخش هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس ها و کلاس های تخصصی و حضور شرکت های همچون **Rovio**، **THQ Nordic** دوره گذشته بود.

به گزارش ایکنا؛ برگزاری نمایشگاه «تی جی سی» که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی باری جسته است.

انتهای پیام /



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: صنعت بازی ایران محدود به بازار داخلی نیست

تهران- ایرنا- مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری اولین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (TGC) به جامعه جهانی نشان می دهیم که با وجود محدودیت ها، ما ایزو ۹۰۰۱ و محدود به بازار داخلی نیستیم و عملنا در خط تأمینات بین المللی می چنگیم.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز دوشنبه در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی «تی جی سی» اظهار داشت: استقبال فوق العاده فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای از تخصیص دوره TGC در سال ۲۰۱۷ این رویداد را به بزرگترین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای بدل کرد.

وی ادامه داد: علاوه بر سه هدف اصلی رویداد که اشتراک داشت و تجربه بازی سازان ایرانی، کمک و تسهیل به انتشار بازی های رایانه ای ایرانی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران به جامعه جهانی است می خواهیم نشان دهیم که بازی سازان ما می توانند در جامعه جهانی حضور داشته باشند. کریمی قدوسی، محدود شدن به بازار داخلی را به معنای مرگ تدریجی صنعت بازی ایران قلمداد کرد و گفت: به همین سبب دو میلیون رویداد این همایش و نمایشگاه را بزرگتر و گسترده تر از دوره گذشته برگزار خواهیم کرد تا به بزرگترین رویداد تجاری و علمی در خاورمیانه تبدیل شود.

وی افزود: در سال های آینده می خواهیم تی جی سی را در سطح محلی و یا منطقه ای شود که فعالان آن منطقه، آموزش خود را در تی جی سی بیشتر. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص تفاوت تی جی سی ۲۰۱۸ نسبت به دوره گذشته گفت: تی جی سی ۱۴ و ۱۵ تیر ۹۷ برگزار می شود که سال آینده بحث جوازی توسعه دهندها مطرح است و فقط محدود به ایران نمی شود و برای این دوره جایزه گیمیستان را که مربوط به ۳۳ کشور منطقه است خواهیم داشت.

کریمی قدوسی با توضیح اینکه جایزه گیمیستان مشکل از دو بخش گیم و داستان است، گفت: بازی سازان با استعداد مستقر در ۳۳ کشور منطقه گیمیستان پیانسیل های فروانی برای حضور در بازارهای بین المللی دارند، داستان های ناب و بکر این بازی ها در کنار خلاقیت و انرژی شان سبب شده است تا بازی های متفاوتی در این منطقه ساخته شود.

وی گفت: جایزه گیمیستان می کوشد تا جراغ روشنی بخش برای این استعدادها و پیانسیل ها پیش چشم بزرگان بازی سازی جهان باشد. کریمی قدوسی درباره دیگر تفاوت این دوره همایش «تی جی سی» افزود: در این دوره تعامل با گیم کانکشن فرانسه گسترده تر شده است و رسک گیم کانکشن را بالا برد ایران، بعد از برگزاری اولین دوره اتواع پیشنهادات به گیم کانکشن داده شد تا قراردادش را با ایران توکنده ولی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همراهی قرارداد را اتحادیه بسته بود و همین موضوع مانع لغو قرارداد شد.

کریمی قدوسی عنوان کرد: بعد از تی جی سی حضور بازی سازان در جشنواره های خارجی افزایش یافت و بازی سازان فهمیدند که امکان تعامل با کشورهای خارجی را دارند. ادامه دارد...

فرانگ: ۱۰۵۵۰۰۹۳۳۸۰۰

دانلود آنلاین

آشیانی: صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

مهرداد آشیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت: دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

به گزارش پایگاه خبری آذینه نو، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ استند ماه تا حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیوی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، هنرمندان، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای (آدامه دارد...)

(ادامه خبر ...) کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه دانش در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشنایی ادامه داد در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برویا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختراعی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با این این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویزیگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنگان با Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خلاقانه ترین بازی های ایرانی برداشت و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای پکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات تو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشنایی با این این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی تیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوانی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهمن زدن رایطه بنیاد با گیم کانکشن فراترین بودند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC برداشت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تفاهمات بین المللی می جنگیم. با وجود تحريم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که تیجه محظوظ ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود اگر ما به سراغ داشیم بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تفاهمات بین المللی برگزار کردیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و پهلوان بازی در فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با این این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزار این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد های بزرگی برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه ای جمله امارات و ترکیه پا پرتر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرفی موقفيت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران تداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالمه اشتري مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری بازی ایرانی به روایت خارجی این رویداد یعنی Game Connection در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده برداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند. وی با این این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتدند، تمايل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران باوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اشتراک ادامه داد تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی می سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می پلبد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این

پخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تنبیهات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منتصصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تبییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود

به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان اختباب پهلوی داشته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این پخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در تیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتراک اخرين تبییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نایزدهای هر پخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعت نمایند.



کریمی قدوسی در مصاحبه با خبرگزاری صدا و سیما: زبان دیلماسی در دست بازی سازان ایرانی (۱۴/۱۲/۰۷)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (**TGC**) علاوه بر معرفی صنعت بازی سازی ایران، یک ابزار دیلماسی برای ارتباط با شرکت های مطرح دنیاست که دولتمردان آن ها قصد محدود کردن کشور ما را دارند.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه نشست بزرگترین خبرگزاری رویداد صنعت بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه **TGC** افزود: این رویداد ۳ هدف اصلی استفاده از تجربیات بازی سازان بین المللی، کمک به انتشار بازی های ایرانی در بازار جهانی و اعتماد سازی و معرفی صنعت بازی سازی ایران به جامعه جهانی را دنبال می کند.

وی گفت: شرکت کنندگان از ۱۵ اسفند تا ۲۵ فروردین مهلت دارند تا آثار خود را برای ما ارسال کنند، در رویداد امسال سخنرانان ما به ۸۰ نفر افزایش یافته است که ۵۰ نفر آن ها از کشور های پیشترنده در صنعت بازی های رایانه ای هستند.

کریمی قدوسی افزود: ما در نظر داریم تا منطقه ای بنام «گیم استان» در خاورمیانه ایجاد کنیم که با مشارکت ۳۳ کشور به میزبانی ایران، همه شرکت های بازی سازی بتوانند محصولات خود را عرضه کنند و فرصتی مناسب برای رشد صنعت بازی های رایانه ای در کشورمان بوجود بیاید.

وی گفت: در روز های ۱۴ و ۱۵ تیر سال ۹۷ رویداد بین المللی بازی های رایانه ای را در تهران میزبانی می کنیم و این فرصتی است تا شرکت های بازی ساز ما بتوانند حضور خود را در بازار جهانی گسترش دهند.



دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای تماشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش تماشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل را ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به تماشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای اینی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها بنیاد TGC Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خالقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و لیته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خلی بد رای نداشت.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرآنسه بودند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعامالت بین المللی می جذبیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نرویم و خود را به روز نگه داریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعامالت بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد داخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خویشخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتراکی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتدند، تقابل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کاتانا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری، ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به این صفحه تبیت به لیست سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

ادامه داد: این تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرتفعی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که نتیجت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود. انتهای پیام

با گمک **TGC**، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳۹۷-۰۷-۱۵)

تهران (پانا) - نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتراکی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر) - وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** ترتیب بروگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را در نیال می کردیم.

اشتباهی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پژوهه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

اشتباهی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل با ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پژوهه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه فارمراهی ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی برداختند و البته این فرست خطوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینه ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

اصدارات و بازی ایرانی به کمک **Tehran Game Convention ۲۰۱۷**

اشتباهی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۰ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پژوهه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی های بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عnde **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه برگزاری این رویداد تجارتی و علمی صنعت فرست برای آن است که پژوهه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرائسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خویشخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه ای باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فلان بازی کنورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن این ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پذیرفتند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می‌دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مبتنی بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می‌گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد ت Shank می‌دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می‌کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت بازی سازان ایرانی را حل کنند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می‌باید و اکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به جسم می‌خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنران خارجی نیز بیشتر می‌شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و اکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنران ایرانی کنورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منتصصان داخلی می‌توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح سخنرانی بود

به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتنی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فلان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می‌شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از

کنفرانس های نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می‌توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می‌شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افريقيا و آسياني که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی ایرانی برگزار می‌شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرغ معروفی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که بیت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بیت شامل بیت دسترسی به کنفرانس ها، بیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بیت مورود نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف بیزه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می‌شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویان هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بیت های رویداد می‌توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تهران به هاب بازی سازی منطقه تبدیل می شود / درآمدزا بی از TGC ۲۰۱۸ دوباره خواهد شد (۱۷/۰۷/۰۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تلاش می کنیم تا با برگزاری هرچه با شکوه تر TGC، تهران را در صنعت بازی سازی به هاب منطقه تبدیل کنیم.

اقتصاد آنلاین - اوش متازیور: حسن کریمی قدوسی در نشست خبری نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ ضمن بیان این مطلب اظهار کرد: در حال حاضر بازی سازان ما برای حضور در بازارهای بین المللی با مشکل مواجه هستند و محدودیت ها و تحریم هایی که اخیراً برای کشور ما وجود داشت، همچنان موافق را برای بازی سازان ایجاد کرده است و در تلاشیم تا با برگزاری هرچه بیشتر TGC این موانع را برطرف کنیم.

وی افزود: در نمایشگاه TGC اسال ۲۲ کشور که پتانسیل خوبی در صنعت بازی سازی دارند از جمله ترکیه و مالزی گرددم می‌ایند و در بخشی که قرار است با نام «گیمستان» آغاز به کار کنند، وارد حوزه رقابت خواهند شد و آثار خود در این بخش به نقد می‌گذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه نمایشگاه اسال به مدت سه روز برگزار خواهد شد گفت: در ۲۰۱۸ TGC تلاش شده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - تا هزینه کمتری برای حضور خارجی‌ها صرف شود و در حال حاضر شرکت گیم کانکشن فرانسه، مثل سال گذشته در این نمایشگاه حضور خواهد داشت.

کربیم قدوسی با اشاره به اینکه برخی کشورها علاقه به برگزاری **TGC** در ایران ندارند، افزواد: قرارداد ما برای برگزاری این نمایشگاه با گیم کانکشن اتحادی است و به همین دلیل کشورهای مختلف برگزاری **TGC**، نمی‌توانند خالی در برگزاری آن ایجاد کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: چند وقت پیش متوجه شدیم که کشورهایی مثلاً ترکیه، یونان و ایتالیا برای حضور گیم کانکشن در کشورشان داشتند و از این شرکت خواستند تا حضور خود در ایران را لغو کنند اما همانطور که گفتند شد به دلیل اتحادی گیم کانکشن، کشورهای مختلف برگزاری این رویداد توانستند به هدف خود برسند.

وی درباره میزان درآمد زایی این نمایشگاه تیز گفت: **TGC** در سال گذشته توائیت مقداری کسب درآمد کرد که البته در این میان بنیاد تیز کمک‌هایی به آن کرد؛ اما امسال وضعیت کمی فرق کرده است و پیش‌بینی می‌کنیم که میزان درآمد امسال این نمایشگاه نسبت به سال گذشته دو برابر شود و بعد از گذشت ۴ سال، **TGC** به مرحله‌ای از درآمدزاگی برسد که بتواند به طور خودگردان و بدون تیاز به کمک‌های مالی اداره شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اطهار کرد: یکی از مزایای **TGC** این بود که بازی سازان ما برای شرکت در رویدادهای خارجی ترغیب شوند؛ به طوری‌که امسال در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه اولین سالی بود که ما یک ریال به شرکت‌های بازی سازی برای حضور در این نمایشگاه پولی ندادیم و آن‌ها با سیاست و تلاش‌های خودشان در این نمایشگاه حضور یافتدند. کربیم قدوسی افزود: رویداد امسال با تمدید پیشتری از سخنران و ناشران برگزار می‌شود و به طور کلی می‌توان گفت که ظرفیت آن نسبت به سال گذشته دو برابر خواهد شد.

ارتباطات برتر



دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۰۷/۰۷/۲۰۱۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسا، نشست خبری رویداد بین‌المللی **TGC ۲۰۱۶** (Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کربیم قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین

برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین‌المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به

بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین‌المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین‌الملل را دنبال می‌کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پل‌ها و مسترکلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تمدید ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که پیشترین سهم سخنران ایران به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه دانشی در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی‌اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی تیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویزگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات‌های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان **Development Awards** یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که می‌طلی آن ۲۱ دوره بین‌المللی به داوری و انتخاب پیشترین و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) خارجی دیده شوند نکته جالب این بود که بازی های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آنستیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال پرهم زدن رابطه بیناد با گیم کانکشن فرآنه بودند.

حسن کربیم قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشیم بین المللی نزوم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اگون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناقرات تجاری باشد.

کربیم گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد داخلی باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرآنه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کربیم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** حضور یافتند و اگون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸ قابل توجه ناشران و سختران بین المللی در

سالومه اشتري - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران باوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می پاید و تاکون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام

آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سختران خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سختران خارجی و ۳۰ سختران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکون ۱۱۲ سختران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سختران خارجی بوده و امیدواریم سختران کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اگون متخصصان داخلی می توانند با مراجمه به این صفحه نسبت به تی سخترانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سختران داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تیون سطح سخترانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس های یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند (ادامه

(ادامه خبر ...) از کنفرانس‌ها نیز استفاده کنند. در تیجه به نوعی می‌توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز بزرگ‌زار می‌شود اشتراک‌آخرين تغییر سال آینده را بزرگ‌زاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی‌سازی آن‌ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرهنگی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه‌ای میان پروژه‌های بازی‌سازی آن‌ها بزرگ‌زار می‌شود. این بازی‌ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می‌شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. بزندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بیلت شامل بیلت دسترسی به کنفرانس‌ها، بیلت دسترسی به کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها و بیلت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و اپلیکیشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه‌های تجاری نیز در مساحت‌های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهایی پیام

منبع: خبرگزاری ایستا



در نشست خبری رویداد **TGC** اعلام شد؛ دستاوردهای جی‌سی برای بازی‌های ایرانی / سنج‌اندازی ترکیه و

امارات (۱۷/۱۲/۰۴)

۱۰

دستاوردهای نخستین دوره بزرگ‌زاری رویداد بین المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران (**TGC**) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالمه اشتراکی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** بزرگ‌زار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه بزرگ‌زار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین بزرگ‌ترین دکنده‌گان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی‌سازان بین المللی با بازی‌سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی‌سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می‌کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پنل‌ها و مستر کلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای تخصصی برای بازی‌سازان مستقل دنیا را در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کرده‌اند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: «کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز بزرگ‌زار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه در صنعت بازی ایران را پوشش دهد بزرگ‌زار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی اخلاقی‌ها یافت. همچنین به دعوهای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از پیویگری‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از بزرگ‌زاری رویداد قrahamم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات‌های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان **Development Awards** یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که می‌توان ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه‌ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای پک براساس فرهنگ خودمن داشتند.

صادرات تو بازی ایرانی به کمک **Tehran Game Convention ۲۰۱۷**

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی‌سازان ایرانی حذاقی به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در **TGC** از حضور پرشور و پرائزی بازی‌سازان ایرانی لذت برده‌اند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط شعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فراسه بودند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نصی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه داریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشتند و شووند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فمالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خردیاران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خردیاران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کاتانا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخassan داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود

به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فمالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از

کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که بیت تام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، (ادامه

(ادامه خبر ...) بليت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بليت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود کسانی که بليت مورود نيازان را تا ۲۰ فروردین خريداری کنند شامل تخفيف ويزه خريبد سيار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خريبد زودهنگام است و بليت ها با ۲۰ درصد تخفيف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در اين رويداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفيف درنظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خريبد بليت های رويداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند



دو بازی ايراني به مرحله قرارداد با ناشران خارجي رسيدند (۱۴۰۰-۰۷/۰۷/۰۷)

مدير عامل بنیاد ملي بازی های راياني اى گفت: نشان داديم که نمی خواهيم به بازار داخل محدود شويم چرا که نتيجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجي اين صنعت در کشور است

به گزارش ايسنا، نشست خبری رويداد بين المللی (TGC ۲۰۱۸) Tehran Game Convention امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کريمي قدوسی - مدير عامل بنیاد ملي بازی های راياني اى - مهرداد آشتiani - مدير پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالome انتري - مدير پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در اين نشست خبری، مهرداد آشتiani به تشرح أمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رويداد ۲۰۱۷ به بزرگ ترين رويداد تجاری و علمي صنعت بازی های راياني اى در منطقه بدل شد

وی افزود: بنیاد ملي بازی های راياني اى، TGC را با همکاري شركت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که يكی از حرفه اى ترين برگزارکنندگان رويدادهای تجاری بازی در دنيا است. در اين رويداد ما سه هدف اشتراك تجربه بازی سازان بين المللی با بازی سازان ايراني، تسهيل و كمک به بازی سازان ايراني برای انتشار محصول در بازارهای بين المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ايران و صنعت بازی ايران به جامعه بين الملل را دنبال می کردیم.

آشتiani گفت: برای رسیدن به اين اهداف، يخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جايزه توسعه هندگان و فنای اختصاصي برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بيان اين که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شركت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگان را به اهداف تجاری بودند.

مدير پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره يخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و كسب و كار در دو روز برگزار شد. ۲۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به اين رويداد آمدند که ييشترین سهم سخنرانان به ترتيب مربوط به كنادا، فرانسه، آلمان و آمريكا بود. در يخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا داشتی در صنعت بازی سازی ايران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتiani ادامه داد: در يخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه بريا شد که ۷۳ غرفه به شركت های تجاری و ۴۷ غرفه به تيم های مستقل با ايندي اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملي بازی های راياني اى، ناشران خارجي نیز به اين رويداد آمدند.

وی با بيان اين که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجي در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در اين رويداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، تركیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدير پروژه TGC ۲۰۱۷ يكی از يوزگی های اين رويداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با اين برنامه امكان تنظيم برنامه کاري ييش از برگزاری رويداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفايل کارييري ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذيرish قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نيز برای ديدار با خريداران خارجي بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه هندگان يا Development Awards يكی دیگر از يخش های مهم رويداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بين الملل به داوری و انتخاب پهلوان و خلاقانه ترين بازی های ايراني پرداختند و البته اين فرصت خوبی بود که اين بازی ها به دقت توسط ناشران خارجي دیده شوند.

نکته جالب اين بود که بازی های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجي نبوده و اينde اى بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ايراني به کمک TGC ۲۰۱۷ به اين نظرسنجي اعلام آشتiani با بيان اين که از دو گروه شركت کنندگان خارجي و ايراني نظرسنجي درباره اين رويداد انجام شد گفت: خريداران در خارجي در اين نظرسنجي اعلام کردد که انتظار دارند با بازی سازان ايراني حداقل به يك قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ايراني نيز به مرحله قرارداد با ناشران خارجي رسیده است.

نکته دیگر اين که شركت کنندگان خارجي اعلام کردد يشتر از هر چيز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرائزري بازی سازان ايراني لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجي از شركت کنندگان ايراني گفت: ۵۰۷ نفر از شركت کنندگان در اين نظرسنجي حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خيلي خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرددند و هیچ کس به گزینه های بد و خيلي بد راي نداد.

مدير پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت يك مستند ۲۰۰ صفحه اى برای كالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهيه شد تا سال آينده شاهد برگزاری رويداد بهتری باشيم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بیناد با گیم کانکشن فرانسه پودند حسن کربیعی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشش بین المللی نرویم و خود را به روز تکه تاریخی در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم، به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازی سازان منطقه و هم ناشran خارجی برای تماطل و مذاکرات تجاری باشد.

کربیعی گفت: یکی از تفاوت های عده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشran خارجی گذشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد داخلی باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد های، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران تداشتے باشد.

کربیعی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشran و سختران بین المللی در **TGC ۲۰۱۸**

سالومه اشتري - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری را بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین الملل صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پروداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می داشند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشran علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشran را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشتے باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشran یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کاتانا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سختران خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سختران خارجی و ۳۰ سختران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سختران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سختران خارجی بوده و امیدواریم سختران کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگانه اند هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجمه به این صفحه نسبت به نیت سخترانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سختران داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخترانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطحه مبتنی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یهتری داشته باشد.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در تیجیه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشran بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. پرندگان تیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که تیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها قروه خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

منبع: خبرگزاری ایستا



در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاوردهای جی سی برای بازی های ایرانی / سنج اندازی توکید و امارات (۱۴۰۵-۱۶/۱۲)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریف شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیاری مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریف آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، بدل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: «۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پژوهه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشورهای این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپاپل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۷۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها TGC ۲۰۱۷ یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ دوره بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمن داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه های بد و خلی بد رای نداد.

مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزو ۹۰۰۱، نشان دادیم که نصی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشیم تامینات بین المللی تزویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی های داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد...).



(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد داخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیار باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

گریم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن ایان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تقابل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتی ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کاتانا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصان داخلی می توانند با مراجمه به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers نیز به تیکت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطحه مبتنی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتی آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که تیکت نام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها قروچه خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت موردنیازشان را تا **۲۰ فروردین** خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth مراجمه کنند.



دستاوردهای جی سی برای بازی‌های ایرانی / سنج اندازی ترکیب و امارات

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش امتداد نیوز، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ به بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می‌کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پل‌ها و مستر کلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تمدّد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه‌ی صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی‌اختصاصی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به تماشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات‌های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان Development Awards یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که علی آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی پرداخت و البته این فرست خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایده‌ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات بو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردد که انتظار دارند بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردد بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرازوری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه‌های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه‌ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می‌جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم. جراحته تیجه محدود ماندن به بازار داخلی، هرگز تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشنحالیم که این رویداد به بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ‌ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت‌های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می‌شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث نشد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران تداشتے باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** سالمون اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پذیرفتند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خردمندان بین المللی سیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتدند، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خردمندان و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشران را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشتے باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و اکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و اکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منتصصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند. وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود. اشتری اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خردمند معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خردمناری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاوردهای جی سی برای بازی های ایرانی / سنج اندازی توکید و امارات (۱۴۰۷-۱۲/۰۷)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومن دوره این رویداد تشریف شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتیاری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، بدل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: «۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشورهای این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپاپل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۷۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها TGC ۲۰۱۷ یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ دوره بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمن داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۵ درصد

گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه های بد و خلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزو ۹۰۰۱، نشان دادیم که نصی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشیم تام قریبی می خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم

ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد...).

(ادمه خبر...) می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد داخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمتدی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیار باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتراک مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن ایان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتدند، تقابل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

ادمه داد: تعداد ناشران **Buyer** های رویداد تی جی سی **۲۰۱۸** به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری **۶۰ کنفرانس** بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنران خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده **۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی** در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers نیز به تبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطحه مبتنی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

ادمه اخیرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که تبت نام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپل یکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا **۲۰ فروردین** خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام **۳۰ درصدی** می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با **۲۰ درصد تخفیف عرضه** خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند **۵۰ درصد تخفیف** در نظر گرفته شده است.

علاقة متنان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth مراجعه کنند.



گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی **TGC ۲۰۱۸**

نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتراک مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

با کمک **TGC**، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با **Game** (ادمه دارد...)

(ادامه خیر ...) Connectio به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزواد بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویزگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۲ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خالقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای یک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

الصادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده استند.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند ییشتر از هرجیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط شعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال پرهم زدن رایطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنیم. با وجود تحريم و تلاش عده ای برای ایزو ۹۰۰۱، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشت بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و پهلوان فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرای دور زدن ایران تداشته باشد.

کربیم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل پرای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فعالان بازی کنسرمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتري مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیریم.

وی با بیان این که در این نشست راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کنسرمان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی شخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشته باشد.

اشتري ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت پرای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنران خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم پرای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کنسرمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مخصوصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود.

به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح بندی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتري اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کنسرمان افريقي و آسياني که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضي گیمیستان دسته بندی کرده ايم و مسابقه اى میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داروي خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رايگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسميا از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویان هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

تمامند

دو بازی ایرانی به مرحله فرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسا، نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کربیم قلوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتري - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فراسه برگزار کرده است که یکی از حرفة ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردند. آشنیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، پخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاري، کنفرانس‌ها، پل ها و مستر کلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شدند. با بيان اين كه در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کرددند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگان با اهداف تجاري بودند. مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** درباره پخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس‌تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بيشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و امريكا بود. در پخش کلاس‌های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که پتواند خلاصه در صنعت بازی سازان ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشنیانی ادامه داد در پخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل با ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردند تا ناشران خارجی در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** یکی از ویژگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تقطیع برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات‌های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی پوده است. این ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان **Development Awards** به دیگر از پخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که می‌اند ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی برگزینند و این فرست خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینه ای بک برآسان فرهنگ خودمان داشتند. صادرات دو بازی ایرانی به کمک **TGC۲۰۱۷** آشنیانی با بيان اين که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاري دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان ایرانی اعلام کردند پیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند و این فرست خوبی بود که این ناشران خارجی اعلام کردند پیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب ۴۵ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرددند و هیچ کس به گزینه‌های بد و خیلی بد رای تقدیم‌دیر پروژه **TGC۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه‌ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوانی پژوهی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن روابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه پودنده‌حسن کریمی قوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می‌جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که تیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی تزویج و خود را به روز تگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاري و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاري صنعت بازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاري باشد. کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده تیم **TGC۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می‌شوند و پهلوان فرست برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. همین دلیل در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می‌شود پیش بینی ما این است که طرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پیش **Game Connection** فرآنسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موقفيت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران تداشته باشد. کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه با رویدادهای بین المللی را پیدا کرده بود اما پیش از این کشورشان بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرآنسه حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه داشته است. افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC۲۰۱۸** سالومه اشتري - مدیر پروژه **TGC۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با بيان اين که اين مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، اتفاقات و پیشنهادات شرکت‌های بازی ساز ایرانی را برگزینند. بايان اين که در اين نقشه راه پنج تغییر عده در ساختار **TGC** روی می‌دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کرددند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می‌گشتد، تعامل کمتری در تغییر عده در این میان دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید نمود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می‌کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی داشته باشد. تعداد ناشران **Buyer** های رویداد سال آینده این است که تعداد شرکت افزایش می‌باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این پخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت‌های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می‌خوردند. بايان اين که یکی از نقاط قوت **TGC۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس‌ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می‌شود. برآسان برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) سخنران ایرانی در ۲۰ سخنران داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و ایندیواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجمه به این صفحه نسبت به تیت سخنرانی خود اقدام کنند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تیتر سوم رویداد سال آینده را سطح پندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه پندی خواهد شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشند و ادامه داد براساس بازخورد فلان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. اشتری آخرين تیتر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که تیت تام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

فصل تجارت

FasleTejarat.ir

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

فصل تجارت - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تاریخی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه ۱۷ TGC ۲۰۱۸ و سالمه اشتری - مدیر پروژه ۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشرییع آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از بیزیگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها TGC ۲۰۱۷ Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که حل آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوی و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ایکی براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند پیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند (ادامه

(ادامه خبر) - وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط شعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال راهنمایی بین المللی نزدیکی می کنند و با گیم کانکشن فراسنه بودند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نزدیکی و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشتند و شووند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشند از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فمالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روى می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشرین علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشر ایرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعته به این صفحه نسبت به لیست سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فمالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرهنگی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پرورزه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که بیت تام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، (ادامه

(ادامه خبر ...) بليت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بليت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ايلکيشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امكان پذير خواهد بود.

اينهاي يام



دو بازي ايراني به مرحله قرارداد با ناشران خارجي رسيدند (۱۷/۰۶/۲۶-۱۶/۰۶/۲۷)

مدير عامل بنیاد ملي بازي های راياني اى گفت: نشان داديم که نمي خواهيم به بازار داخل محدود شويم چرا که نتيجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجي اين صنعت در كشور است

به گزارش ايسنا، نشست خبری رويداد بين المللی **TGC ۲۰۱۸** (Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۷ استند ماه با حضور حسن کريعي قدوسی - مدير عامل بنیاد ملي بازي های راياني اى - مهرداد آشتiani - مدير پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالome انترپري - مدير پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در اين نشست خبری، مهرداد آشتiani به تشرح أمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رويداد ترين رويداد تجاری و علمي صنعت بازي های راياني اى در منطقه بدل شد

وی افزود: بنیاد ملي بازي های راياني اى، **TGC** را با همکاري شركت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که يكى از جرقه اى ترين برگزاركنندگان رويدادهای تجاری بازي در دنيا است. در اين رويداد ما سه هدف اشتراك تجربه بازي سازان بين الملل با بازي سازان ايراني، تسهيل و كمک به بازي سازان ايراني برای انتشار محصول در بازارهای بين الملل و همچنان اعتمادسازی و شناساندن ايران و صنعت بازي ايران به جامعه بين الملل را دليل مى كرد.
آشتiani گفت: برای رسيدن به اين اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهي و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پلن ها و مستر کلاس ها، جايده توسيعه دهندها و فنای اختصاصي برای بازي سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بيان اين که در دوره گذشته **TGC** تمددا ۲۲۶۰ نفر شركت کردد گفت: ۵۱ درصد از شركت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شركت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگان را اهداف تجاری بودند. مدير پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصي در دو روز در پنج موضوع طراحی بازي، هنری، سائل فن، مدیریت پروژه و كسب و كار در دو روز برگزار شد. ۲۰ سخنران نيز از ۱۵ کشور به اين رويداد آمدند که بيشترین سهم سخنرانان به ترتيب مربوط به كنادا، فرانسه، ألمان و امريكا بود. در بخش کلاس های تخصصي نيز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتي که بتواند خلا داشتني در صنعت بازي سازی ايران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتiani ادامه داد: در بخش نمایشگاهي ۱۲۰ غرفه بريا شد که ۷۳ غرفه به شركت های تجاری و ۴۷ غرفه به تيم های مستقل يا ايندي اختصاص یافت. همچنان به دعوت بنیاد ملي بازي های راياني اى، ناشران خارجي نيز به اين رويداد آمدند. وی با بيان اين که ۲۰ نفر به نمایندگي از ۱۸ ناشر خارجي در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کرديم تا ناشران حاضر در اين رويداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، تركیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگيرد.

مدير پروژه **TGC ۲۰۱۷** يكى از ويزگى های اين رويداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با اين برنامه امكان تنظيم برنامه کاري يش از برگزاری رويداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفايل کاريبرى ساخته و **TGC** از قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذيرish قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نيز برای ديدار با خريداران خارجي بازي بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسيعه دهندها **Development Awards** يكى ديجر از بخش های مهم رويداد سال گذشته بود که هلى آن ۲۱ داور بين الملل به داوری و انتخاب پيترین و خلاقانه ترين بازي های ايراني پرداختند و البته اين فرصت خوب بود که اين بازي ها به دقت توسيع ناشران خارجي دinde شوند. نكته جالب اين بود که بازي های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که كمپ بازي خارجي نبوده و اينde اى يك برايسن فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات مو بازي ايراني به كمک آشتiani با **TGC ۲۰۱۷** تهيه شد تا سال آينده شاهد برگزاری رويداد بهتری باشند. آشتiani با بيان اين که از دو گروه شركت کنندگان خارجي و ايراني نظرسنجي درباره اين رويداد انجام شد گفت: خريداران در خارجي در اين نظرسنجي اعلام کرددند که انتظار دارند با بازي سازان ايراني حداقي به يك قرارداد تجاری دست يابند. همچنان دو بازي ايراني نيز به مرحله قرارداد با ناشران خارجي رسيدند. نكته ديجر اين که شركت کنندگان خارجي اعلام کرددند يشتر از هر چيز ديجر در **TGC**، از حضور پرفسور و پرائزري بازي سازان ايراني لذت برده اند. وی درباره تابع نظرسنجي از شركت کنندگان ايراني گفت: ۵۷ نفر از شركت کنندگان در اين نظرسنجي حضور یافتند که ۴۵ درصد گزئه خيلي خوب، ۴۵ درصد گزئه خوب و ۱۰ درصد گزئه متوجه انتخاب کرددند و همچ كس به گزئه های بد و خيلي بد راي نداد.

مدير پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت يك مستند ۲۰۰ صفحه اى برای كاليد شکافی نقاط شعف و خلاهای **TGC** تهيه شد تا سال آينده شاهد برگزاری رويداد بهتری باشند.

برخي كشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رايشه بنیاد با گيم کانکشن فراتسه بودند. حسن کريعي قدوسی - مدير عامل بنیاد ملي بازي های راياني اى - نيز در اين نشست به ترسیم آينده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بين الملل مى جنگيم. با وجود تحريم و تلاش عده اى برای ايزوله نشان دادن ايران، نشان داديم که نمى خواهيم به بازار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ داشت بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم، به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد اکنون امیدوارم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناقبات تجاری باشد.

کربیم گفت: یکی از نتایج های عده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد داخلی باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتصالی باشد از طرفی موقتی قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کربیم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** قابل توجه تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** سالمه اشتري - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نفعه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نفعه راه پنج تغییر عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتن، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می داشند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشر ان علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشر ایرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگانارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجمه به این صفحه تسبیت به بیت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح بندی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بپهلوی داشته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. پرندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

منبع: خبرگزاری ایسا



میهن صنعت: دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی «میهن صنعت»، نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸) امروز دوشنبه ۷ آسفالت ماه با حضور حسن کریمی قلوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، یخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره یخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در یخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در یخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اخلاقی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشد تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ یوروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها بنام Development Awards یکی دیگر از یخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ دوره بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷ صادرات دو بازی ایرانی به کمک

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند بازی سازان ایرانی حاصل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قلوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نرودیم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عnde TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۲۲ کشور است که در آن ها (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما من خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با این این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد داخلی باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

Game Connection مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هشتمدی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انتصاراتی باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران داشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

با این این که در این نشست راه پیچ تغییر عده در ساختار **TGC ۲۰۱۸** - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با این این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ایرانی را پیگیرند.

وی با این این که در این نشست راه پیچ تغییر عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد تنشی می داشتند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی داشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی **۲۰۱۸** به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با این این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم ساخته ایان خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ ساخته ایان خارجی و ۳۰ ساخته ایان در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ ساخته ایان هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت ساخته ایان خارجی بوده و امیدواریم ساخته ایان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به این صفحه نسبت به بیت ساخته ایان خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی ساخته ایان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح ساخته ایان بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس های یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از

کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود. اشتری آخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرهنگی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرتفعی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با این این که بیت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بیت شامل بیت دسترسی به کنفرانس ها، بیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

ایسنا



دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

فصل اقتصاد - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل **Tehran Game Convention** (TGC ۲۰۱۸) مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالمه اشتری - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

اشتبانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: «کنفرانس ها تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ مختران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم مختران به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

اشتبانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برجا شد که شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی برداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

اشتبانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دست یابند به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای ندارد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کویمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نزدیک و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در چهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کویمی گفت: یکی از تفاوت های عnde **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گناهنه می شوند و بهترین فرصت برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هشتمدی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اختصاری باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتربی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بینیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پیچ تغییر عده در ساختار TGC روی من دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مبتنی بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که شکل تجارت با بازی سازان ایرانی داشته باشد.

اشتبه ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به این صفحه نسبت به بیت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فلان عنصrt بازی سازی، مستر کلاس های یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتبه اخرين تغيير سال آينده را برگزاری «جاييزه گيميستان» عنوان كرد و گفت: ايران و ۳۲ کشور آفريقيا و آسيايی که صنم بازی سازی آن ها در حال توسيعه است، در قالب منطقه فرضي گيميستان دسته بندی کرده ايم و مسابقه اي ميان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. اين بازی ها را ناشران بین المللی دووري خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امكان حضور در TGC و استفاده از فضای رايگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بیت شامل بیت دسترسی به کنفرانس ها، بیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام

باشگاه خبرنگاران

در نشست خبری TGC مطرح شد: افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویداد های خارجی پس از TGC ۲۰۱۷

نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص TGC Tehran Game Convention یا

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضایی مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص TGC Game Convention یا TGC که در ۱۴ و ۱۵ تیرماه روی خواهد داد، در محل این بنیاد برگزار شد. در این جلسه حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتربی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ حضور داشتند.

در این نشست، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور در خط مقدم تعاملات بین المللی بازی های رایانه ای گفت و تصریح کرد: با وجود محدودیت هایی که برای عرضه بازی ها به خارج از کشور وجود دارد می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی ایزو ۹۰۰۰ نشوند. TGC در گام اولی که امسال برداشته شد، بزرگترین رویداد تجاری و علمی بازی در خاور میانه شد. در هیچ کدام از کشور های منطقه ما همچنین رویدادی به این وسعت نداشته اند.

قدوسی افزود: ما می خواهیم TGC را در سال های آینده به محل تبدیل کنیم تا فلان منطقه بیاند و تعاملات تجاری و آموزشی خود را در TGC انجام دهند و TGC نقش یک واسط را ایفا کند. در واقع نقش Hub بودن TGC، آینده است که ما برای این رویداد منصور هستیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: در بحث جوابزده دهنده ما جوابز را به محصولات ایرانی محدود نکردیم. تلاش ما این بود منطقه ای ایجاد کنیم مشکل از ۳۲ کشور که بتوانیم با آنها کار کنیم مانند آذربایجان، ترکمنستان و مازی؛ اسمی برای این گروه انتخاب کردیم گیمستان بود که می توانند بیاند در (ادامه دارد ...)

پاشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) بازار ملی بازی هایشان را در جوایز گیمستان شرکت دهنده، هیاتی هم که انتخاب خواهد شد برای دیدن بازی ها صد درصد بین المللی خواهد بود که شامل ناشران مختلف می شود. هدف گیمستان اول شدن ما در منطقه است.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنرانی اظهار داشته: تعامل ما با گیم کانکشن فرانسه برای سال ۲۰۱۸ و سعی پیدا کرده است. سال گذشته ما صرفاً مبلغ پرداخت می کردیم تا خارجی ها را بیاورند و به ما در برگزاری کمک کنند سعی کردیم گیم کانکشن Game Connection باید رسک کند و در TGC دخیل شود به نظر من هم مسیر، مسیر خوبی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کشورهای دیگر مانند ترکیه و امارات پیشنهاد کرده بودند که قراردادشان با ایران را نم کنند اما با هوشیاری که ما داشتیم توانستند کاری از پیش ببرند در این چند ماهی که از TGC ۲۰۱۷ گذشته است حضور بازی سازان در جشنواره های خارجی افزایش پیدا کرده است. بازی سازان بروند و بیشتر امکان تعامل بین الملل وجود دارد امسال اولین سالی بود که در طول تماشگاه گیم کانکشن فرانسه ما یک ریال بول ندادیم، خود

وی ادامه داد: TGC جزو محدود اتفاقات بنیاد است که به عنوان یک پروژه حتی اقتصادی به آن نگاه می شود. TGC سال گذشته درآمد خوبی داشت ولی باز هم اگر کمک بنیاد نیود نمی تونست اما امسال در برنامه ریزی، درآمد را دو برابر و دو برابر و نیم کردیم که به تبع آن کمک های بنیاد کم خواهد شد در مسیر ۴-۳ ساله ای که برای TGC ترسیم کردیم TGC بعد از این مدت خودش به درآمد می رسد و نیازی به کمک بنیاد ندارد.

قدوسی خاطرنشان کرد: سال آینده بر اساس توافقی که کردیم سعی می کنیم همه چیز را ۲ برابر کنیم. سعی می کنیم بیشتر از کشورهای منطقه دعوت کنیم تا از اروپا برای این که ظرفیت های زیادی وجود دارد در کشورهای منطقه و آسیای شرقی و محدود نشویم به ناشر اروپایی در حال تکمیل...).

پاشگاه خبرنگاران

در نشست خبری TGC مطرح شد: افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویدادهای خارجی بس از ۲۰۱۷

(۱۵-۱۶-۱۷-۱۸-۱۹)

نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخصوص TGC Tehran Game Convention یا TGC صح روز دوشنبه در محل این بنیاد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فنایی مجله ای باشگاه خبرنگاران جوان: نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخصوص Tehran Game Convention یا TGC که در ۱۴ و ۱۵ تیرماه روزی خواهد داد، در محل این بنیاد برگزار شد. در این جلسه حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ حضور داشتند.

در این نشست، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور در خط مقدم تعاملات بین المللی بازی های رایانه ای گفت و تصریح کرد: با وجود محدودیت هایی که برای عرضه بازی ها به خارج از کشور وجود دارد می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی ایزو ۹۰۰۰ نشوند. TGC در گام اولی که امسال برداشته شد، بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی در خاورمیانه شد. در هیچ کدام از کشورهای منطقه ما همچنین رویدادی به این و سعی نداشتیم. قدوسی افزود: ما می خواهیم TGC را در سال های آینده به محلی تبدیل کنیم تا فضای منطقه بیانند و تعاملات تجاری و آموزشی خود را در TGC اجرا دهند و TGC نقش یک واسط را ایفا کنند. در واقع نقش TGC Hub بودن، آینده است که ما برای این رویداد متصور هستیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: در بحث جوایز توسعه دهنده ما جوایز را به محصولات ایرانی محدود نکردیم، تلاش ما این بود منطقه ای ایجاد کنیم مشکل از ۳۳ کشور که بتوانیم با آنها کار کنیم مانند آفریقا، این، ترکمنستان و مالزی؛ اینی که برای این گروه انتخاب کردیم گیمستان بود؛ اعضا می توانند بیانند در بازار ملی و بازی هایشان را در جوایز گیمستان شرکت دهند. هیاتی هم که انتخاب خواهد شد برای دیدن بازی ها صد درصد بین المللی خواهد بود که شامل ناشران مختلف می شود هدف گیمستان اول شدن ما در منطقه است.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنرانی اظهار داشته: تعامل ما با گیم کانکشن فرانسه برای سال ۲۰۱۸ و سعی پیدا کرده است. سال گذشته ما صرفاً مبلغ پرداخت می کردیم تا خارجی ها را بیاورند و به ما در برگزاری کمک کنند سعی کردیم گیم کانکشن Game Connection باید رسک کند و در TGC دخیل شود به نظر من هم مسیر، مسیر خوبی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کشورهای دیگر مانند ترکیه و امارات پیشنهاد کرده بودند که قراردادشان با ایران را نم کنند اما با هوشیاری که ما داشتیم توانستند کاری از پیش ببرند در این چند ماهی که از TGC ۲۰۱۷ گذشته است حضور بازی سازان در جشنواره های خارجی افزایش پیدا کرده است. بازی سازان بروند و بیشتر امکان تعامل بین الملل وجود دارد امسال اولین سالی بود که در طول تماشگاه گیم کانکشن فرانسه ما یک ریال بول ندادیم، خود

وی ادامه داد: TGC جزو محدود اتفاقات بنیاد است که به عنوان یک پروژه حتی اقتصادی به آن نگاه می شود. TGC سال گذشته درآمد خوبی داشت ولی باز هم اگر کمک بنیاد نیود نمی تونست اما امسال در برنامه ریزی، درآمد را دو برابر و دو برابر و نیم کردیم که به تبع آن کمک های بنیاد کم خواهد شد در مسیر ۴-۳ ساله ای که برای TGC ترسیم کردیم TGC بعد از این مدت خودش به درآمد می رسد و نیازی به کمک بنیاد ندارد.

قدوسی خاطرنشان کرد: سال آینده بر اساس توافقی که کردیم سعی می کنیم همه چیز را ۲ برابر کنیم. سعی می کنیم بیشتر از کشورهای منطقه دعوت کنیم تا از اروپا برای این که ظرفیت های زیادی وجود دارد در کشورهای منطقه و آسیای شرقی و محدود نشویم به ناشر اروپایی در حال تکمیل...).

دستاوردهایی جی سی برای بازی های ایرانی / سنج اندازی ترکیه و امارات

اقتصاد ایران: دستاوردهایی نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دوین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای تماشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش تماشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل را ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به تماشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ یوروپایل کاربری ساخته و قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دنیار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها بازی TGC ۲۰۱۷ Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و لیست این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمن داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداشت.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرآنسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناقبات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) می شوند و پهلوین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد داخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیار باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

گریم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸**

سالومه اشتی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن ایان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تقابل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

ادامه این داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصان داخلی می توانند با مراجمه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح بینندی، متوسط و خوبه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتی آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها قریب خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت موردنیازشان را تا **۲۰ فروردین** خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجمه کنند.

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای تماشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ مخترع نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش تماشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل را ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به تماشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ یوروپایل کاربری ساخته و قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای این مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها بازی TGC ۲۰۱۷ Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خالقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و لیست این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خلی بد رای نداشت.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می جذبیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نرویم و خود را به روز نگه داریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد داخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیار باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتري - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتدند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کاتانا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به این صفحه تسبیت به لیست سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتنی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

ادامه داد: این تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرتفعی می شوند امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که نتیجت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها قروچه خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

منبع: خبرگزاری ایستا

ارائه اقتصادی

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، نشست خبری رویداد بین المللی **Tehran Game Convention (TGC ۲۰۱۸)** امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتري - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد وی افزود بیناد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آنستیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، پخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، بدل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره پخش کنفرانس ها توضیح داد: «۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در پخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آنستیانی ادامه داد: در پخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه بربا شد که ۷۷ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اخلاقی یافت. همچنین به دعوت بیناد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشد تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها بازی Development Awards یکی دیگر از پخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی برداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آنستیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداشت. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بیناد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کویمی قدوسی - مدیر عامل بیناد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نزدیک و خود را به روز نگه تداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در چهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کویمی گفت: یکی از تفاوت های عnde TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گناهنه می شوند و بهترین فرصت برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بیناد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بیناد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتري - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - تیز در این نشست خبری با این این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بینیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با این این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روى من دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مبتنی بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می داشتند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی را داشته باشد.

اشتري ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسمی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با این این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک گذارند هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به این صفحه نسبت به بیت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یاب یعنی داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فلان عنصrt بازی سازی، مسترکلاس های یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتري اخرين تغيير سال آينده را برگزاری «جازيز گيمستان» عنوان كرد و گفت: ايران و ۳۲ کشور آفريقيا و آسيايی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسيعه است، در قالب منطقه فرضی گيمستان دسته بندی کرده ايم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی دوچرخه کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امكان حضور در TGC و استفاده از فضای رايگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با این این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بیت شامل بیت دسترسی به کنفرانس ها، بیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود. انتهای پیام



در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاوردهای جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی فرکیه و امارات (۱۴/۰۷/۲۰۱۸)

به گزارش شبکه خبری ایرانا، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قوسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتري مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تصریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ برداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما مهندسی هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای تمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، بیل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با این این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: «۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه‌اش در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

اشتباهی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی اخلاقی‌ها یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویزیگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۷۴ درصد از ملاقات‌های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان پایانی Development Awards یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ دوره بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه‌ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایده‌ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

اشتباهی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی ایرانی حذاقی به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده‌اند. وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه‌های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه‌ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترسیم اینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تفاهات بین المللی می‌جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود اگر ما به سراغ داشت بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تفاهات بین المللی برگزار کردیم و خوشنحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت‌های عده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می‌شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدی‌ایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرائسه تماس گرفته شد تا آن‌ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی‌خانه هشتمدی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸

سالمه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن ایان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت‌های بازی ساز ایرانی را گیریند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می‌دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار متبت بود اما پس از این که آن‌ها به کشورشان باز می‌گشتند، تعامل کمتری به عقد قرارداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این پخش اعلام آمادگی کرده اند که اسمای شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنران خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کنفرمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخ Hassan داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers>

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این پخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتری اخرين تغیير سال آينده را برگزاری «جاييزه گيميستان» عنوان كرد و گفت: ايران و ۲۲ تكوير افريقياني و آسياني که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضي گيميستان دسته بندی کرده ايم و مسابقه اي میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بين الملل داوری خواهند کرد و نامزدهای هر پخش که ۱۵ خرد مرغی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رايگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورده نیازشان را تا **۲۰** فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام **۳۰** درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با **۲۰** درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویان هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند **۵۰** درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعت کنند.

اکو آنلاین

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۶۰۸۰-۱۵/۰۷/۰۷)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (**TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention**) امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالمه اشتی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** برداشت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، پخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، بدل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره پخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس ها تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در پخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد (ادامه دارد...).

اکو آنلاین

(ادامه خبر) - آشیانی ادامه داد در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه بربا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اخصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشد تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از وزیری های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپاپل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۷۴ درصد از ملاقات های درخواست شده تیز برازی دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها با Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب پیشترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرست خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای پک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حذاقی به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC.

از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی تقاطع صحف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پیشی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فراتر بودند. حسن کویی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم اینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشیم بین المللی نزدیک و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کویی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرست برای آن است که برروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملا بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمتدی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرف موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کویی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و ساختهای بین المللی در TGC۲۰۱۸ سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد (ادامه دارد...)

اکو آنلاین

(ادامه خبر) - وی با بیان این که یکی از نتایج قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تنبیهات رویداد سال آینده این است که تمدّد کنفرانس‌ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنران خارجی نیز بیشتر می‌شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاهای از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنران کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند هم اکنون متخصصان داخلی می‌توانند با مراجعت به این صفحه نسبت به تیت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تنبیه سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانی دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس‌ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس‌ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه‌ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس‌ها یک روز پیش از رویداد برگزار می‌شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس‌ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می‌توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می‌شود.

اشتری آخرين تنبیه سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن‌ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه‌های بازی سازی آن‌ها برگزار می‌شود این بازی‌ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرغی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که تیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بیت شامل بیت دسترسی به کنفرانس‌ها، بیت دسترسی به کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها و بیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و اپلیکیشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه‌های تجاری نیز در مساحت‌های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسا

۵۱

ساخت‌افزار

گسترش حضور شرکتهای بین‌المللی در نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ (۱۴۰۷/۰۷/۱۷-۰۷/۲۰)

نشست خبری رویداد بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریف آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد. وی افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین‌المللی با بازی‌های رایانه‌ای، تسهیل و کمک به بازی‌سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین‌المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا بدل می‌کردیم. آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلف از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پنل‌ها و مسترکلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای اختصاصی برای بازی‌سازان مستقل در نظر گرفته شد. او با بیان این که در دوره گذشته TGC ۲۰۱۶ نظر شرکت کردد ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۲۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانی به این کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس‌های مولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه بربا شد که ۷۲ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی‌اختصاصی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند و ۲۰ ناشر ایرانی که در دوره گذشته TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکی و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات‌های دارندگان برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است. وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان با Development Awards یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین‌المللی به داوری و انتخاب بپوشانند و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و ابتدا این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی‌ای پک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی‌سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پر ارزی بازی‌سازان ایرانی لذت برده اند و توجه ناشران قدر نیز از شرکت کنندگان ایرانی گفت: نظر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور پاشتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس (ادامه دارد ...)

سخت افزار

(ادامه خبر ...) به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بپوشد.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایروله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخلی، مرگ تدبیحی این صنعت در کشور است. از افروز: اگر ما به سراغ داشت بین المللی نزدیک و خود را به روز نگه داریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم، به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد. کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بهترین فرست برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. بیو این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که طرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماش گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیاری باشد از طرفی موقوفت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد. کریمی ادامه داد بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برگزاری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

حضور قابل توجه ناشران و ساختهای بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتراحتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند. بیو این که در این نقشه راه ۵ تغییر عده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردد این بود که جلسات خصوصی با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بایویم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد. اشتراحتی ادامه داد تعداد ناشران با Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. بیو این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم ساختهای بین المللی ریزی به عمل آمده ۵۰ ساختهای خارجی و ۲۰ ساختهای ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهد داشت و تاکنون ۱۱۲ ساختهای هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاهای از سمت ساختهای خارجی بوده و امیدواریم ساختهای ایرانی نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> ثبت به لیست ساختهای ایرانی خود اقدام نمایند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی ساختهای بین المللی دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح ساختهای بین المللی کنفرانس های ساختهای سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند در تیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. اشتراحتی آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان بروزه های بازی TGC از آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرغی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود. گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلیکشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود. از افروز: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه (Tehran Game Convention) (۱۴۰۲/۰۷/۱۵-۱۴۰۲/۰۷/۱۶)

نمایشگاه تجاری TGC حالا در دومین دوره خود پخته تر و حرفه ای تر به نظر می رسد همراه گزارش زومجی باشد.

در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی (TGC ۲۰۱۸) (۱۴۰۲/۰۷/۱۶-۱۴۰۲/۰۷/۱۷)

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیوی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش رگروه علم و فناوری خبرگزاری آنا در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل دنیا را در منطقه بدل شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجاری و ۷۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کرده تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از بیزگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها که TGC ۲۰۱۷ به نام Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و اینها فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینها ای پک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردد که انتظار دارند با بازی ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی تیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کرده بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود اگر ما به سراغ داشیم بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کربیم گفت: یکی از نتایج های عده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشتند می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد داخلی باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتصالی باشد از طرفی موقتی قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کربیم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و ساختهای بین المللی در **TGC ۲۰۱۸**

سالومه اشتري مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می داشند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتري ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم ساختهای خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ ساختهای خارجی و ۳۰ ساختهای بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ ساختهای خارجی حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاهای از سمت ساختهای خارجی بوده و امیدواریم ساختهای کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت ساختهای خارجی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی ساختهای بین المللی دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبودن سطح ساختهای بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بپهلوی داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس های یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از

کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود. اشتري اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه قرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرتفعی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز ممکن پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه (Tehran Game Convention) (۱۴۰۲/۰۷/۱۷-۱۸)

نمایشگاه تجاری **TGC** حالا در دومین دوره خود پخته تر و حرفه ای تر به نظر می رسد. همراه گزارش زومجی باشید.

نشست خبری دومین دوره از نمایشگاه تجاری بازی های ویدیویی **TGC** که به اختصار **Tehran Game Convention** خوانده می شود، امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور مدیر بنیاد ملی، دبیر جشنواره سال ۲۰۱۷، دبیر دوره دوم و اصحاب رسانه برگزار شد. همانطور که احتمالاً تا استان امسال از پوشش زومجی دیدید و شنیدید، نمایشگاه ۲۰۱۷ **TGC** توانست برای اولین بار یک همایش بین المللی ۲ روزه با حضور **Game Connection** پیش از ۲۳۰۰ نفر و بسیاری از مختصان شناخته شده این حوزه را ایران به مریض نشاند. این اتفاق بزرگی است که با همکاری مجموعه فرانسه افتاد و توانست نام ایران و بازی سازان آن را به گوش ناشران و سرمایه گذاران بازی های ویدیویی برساند.

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد ۲۰۱۷ **TGC** در ابتدای نشست به تشریف رویداد امسال در قالب آمار و ارقام پرداخت و گفت: در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردند که ۵۱ درصد از این میزان برای شرکت در کنفرانس ها حضور پیدا کرده بودند و ۱۸ درصد هم اهداف تجاری داشتند.

۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز و ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار برگزار شد. ۲۰ سخنران هم از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنران ها به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. اما آشتیانی در ادامه صحبت هایی که در این نشست خبری داشت به دو بازی ایرانی اشاره کرد که به مرحله قرارداد با ناشرین خارجی رسیدند. مدیر پروژه رویداد سال ۲۰۱۷، به یک مستند ۲۰۰ صفحه ای هم از کالبدشکافی نقاط ضعف **TGC** هم اشاره کرد که به منظور برگزاری رویدادی بهتر در سال آینده گردآوری شده است.

بعد از آن، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نقشه راه و آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم؛ چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. اگر ما به سراغ داشت بین المللی توپیم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون ایندیواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشند.

کریمی قدوسی همچنین به کارشناسی برخی از کشورها برای پریم زدن رابطه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه گیم کانکشن فرانسه اشاره کرد و گفت کشورهایی مانند ترکیه و امارات با برقراری تماس با **Game Connection** خواستار برگزاری این مراسم در کشورهای خود شدند که قرارداد اولیه بنیاد با آن ها باعث شده تا ایران، تنها نماینده اتحادیه همکاری هم باشند.

در پایان، سالومه اشتراعی، مدیر پروژه ۲۰۱۸ **TGC** به اشاره به برگزاری رویداد سال آینده در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیر، به بیان برخی از ویژگی های رویداد سال آینده و تفاوت های آن با ۲۰۱۷ **TGC** پرداخت. به گفته اشتراعی، این بار به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور در **TGC** تأکید می شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشند و تلاش آن ها بر این است که از ناشرانی دعوت شود که مشکل تجارت با ایران را ازنشانه باشند.

اشتراعی همچنین به گیمستان هم اشاره کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی را که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرعی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خردمند معرفی می شوند امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

ثبت نام این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود و سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکترونیکی قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری هم در مساحت های مختلف از امروز آغاز شده است.

همچنین دو نوع تخفیف هم برای خریداران در نظر گرفته شده است: تخفیف ۲۰ درصدی ویژه خرید بسیار زودهنگام تا ۲۰ فروردین و تخفیف ویژه زودهنگام ۲۰ درصدی برای خریداری بلیت از ۲۱ فروردین تا ۲ خرداد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی اقدام به خرید کنند، ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان به شرکت در این رویداد تجاری که ۱۴ و ۱۵ تیر سال ۹۷ برگزار خواهد شد می توانند به صفحه فروش بلیط و غرفه این رویداد مراجعه کنند.

نشرت خبری رویداد (TGC ۲۰۱۸-۰۹-۰۷-۰۹)

گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸

با کمک **TGC**، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با **Game Connection** نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کربیمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتی ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت:

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفة ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی بازی رایانه ای، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کرده گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از بزرگی های این رویداد را دسترسی به برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروایل کاربری ساخته و ۱۶۱۲ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پیشین و خلاصه ای از بخش های همچنین این فرست خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای یک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **TGC ۲۰۱۷** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشند.

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاصه ای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال پیشگیری از ناشران خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی های ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تاریخی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کربیمی گفت: یکی از نتایج های عملده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی های داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موقتی قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتراحتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صناوبریا شود گفت: در نخستین گام، به تدبیر نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از تکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مبتذل بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتنند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتراحتی ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام

آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منتصصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود

به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتراحتی اخیرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افريقياني و آسياني که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضي گیمیستان دسته بندی کرده ايم و مسابقه اى میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود اين بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رايگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ قرور دین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهند شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



[لات]

دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸) امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتراحتی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: تبیان ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اخصاصی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویزگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپرایل کاربری ساخته و ۱۶۱۲ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها TGC ۲۰۱۷ باشد تا تمام بازی های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای پک بر اساس فرهنگ خودمان داشتند.

الصادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ این را دستیابی کردند.

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده استند. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرثور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوانی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال پرهم زدن رایطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که تمی خواهیم به بازار داخل محدود نمی شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نزدیم و خود را به روز نگه تداریم، در پنج سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و پهلوانی فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی می شود که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فعالان بازی کنورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتري - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بیان، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می‌دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کنورمان باز می‌گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می‌دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می‌کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی افزایش می‌یابد و تاکنون ۲۱ شرکت افزایش می‌یابد و تاکنون ۳۰ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می‌خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می‌شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کنورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگانارند هم اکنون متخصصان داخلی می‌توانند با مراجعت به این صفحه تسبیب به لیست سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح بندی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می‌شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در تیججه به نوعی می‌توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می‌شود.

اشتری اخیرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می‌شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داروی خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد معرفی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

دکتر

در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاوردهای جی سی برای بازی های ایرانی / سنج اندازی ترکیه و امارات

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش ذاکرنشور، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتري مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. افروز: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را به همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفة ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می‌کردیم. آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله قضایی تعايشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهنده گان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. در این دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کرددند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب (ادامه دارد ...).

۱۷

(ادامه خبر) و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در پخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس های ملولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه در صفت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشیانی ادامه داد: در پخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختراعی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشنوان خارجی نیز به این رویداد آمدند و بایان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: ناشنوان خارجی حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قعال باشد تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از وزیری های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پرواقایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی پوده استواری ادامه داد: مسابقه توسعه هندرگان Development Awards یکی دیگر از پخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خلاصه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرست خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشنوان خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشنوان قرار گرفتند که کمی بازی خارجی تیوده و ایده ای پر اساس فرهنگ خودمن باشند. صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان ایرانی خارجی و ایرانی نظرستجوی در راه این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرستجوی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشنوان خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC ۲۰۱۷ ایرانی لذت برده اندوی درباره تابع نظرستجوی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرستجوی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کاپلید شکافی تقاطع ضعف و خلاهای TGC ۲۰۱۷ تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوانی باشیم. برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه پودندهسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC ۲۰۱۸ برداشت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است وی افزود اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویج و خود را به روز نگه تاریخی در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC ۲۰۱۸ را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC ۲۰۱۸ به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشنوان خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری پاشند. کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۲۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشنوان خارجی گذشته می شوند و پهلوان فرست برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش یعنی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوب خیخته هو شمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرف موقفيت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد. کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ تیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای تحسین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه ناشنوان و سخنرانان بین المللی در سالومه اشتري مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC ۲۰۱۸ روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشندند، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشنوان علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشنوان را به ایران پیاویرم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشته باشند. اشتري ادامه داد: تعداد ناشنوان TGC ۲۰۱۸ های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰۱۸ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خوردند. بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تیپرات روند سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کنفرانس نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مخصوصان داخلی می توانند با مراجمه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> تسبیت به تبت سخنرانی خود اقدام نمایند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تیپر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنران داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوانی داشته باشند. ادامه داد: براساس بازخورد فلان صنعت بازی سازی، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر) ... مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود انشتری آخرين تیپ سال آينده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افريقياني و آسياني که صنعت بازي سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضي گیمستان دسته بندی کرده ايم و مسابقه اي ميان پروژه هاي بازي سازی آنها برگزار می شود. اين بازي ها را ناشران بين الملل داوری خواهد کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امكان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رايگان را خواهد داشت. برندها نيز در مراسم اختتاميه اعلام خواهد شدمديري پروژه **TGC ۲۰۱۸** بايان اين که تبت تام در اين رویداد رسما از امروز آغاز می شود مدل بليت شامل بليت دسترسی به کنفرانس ها، بليت دسترسی به کلاس های شخصی و کنفرانس ها و بليت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپليكيشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نيز در مساحت های مختلف از امروز امكان پذير خواهد بود و افروز: کسانی که بليت مورد نيازانشان را تا ۲۰ فروردین خريداری کنند شامل تحفيظ ويزه خريد سپار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنان تا ۲۰ خرداد مرحله خريد زودهنگام است و بليت ها با ۲۰ درصد تحفيظ عرضه خواهد شد. برای دانشجويان هم که به صورت گروهی در اين رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تحفيظ درنظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خريد بليت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

ترجمه

گسترش حضور شركت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی **TGC ۲۰۱۸**

تشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دوشهی ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازي های راياني، مهرداد آشتiani مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه انشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازي های راياني، اى، در اين نشست خبری، مهرداد آشتiani به تشرییف آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد به يزگ ترين رویداد تجاری و علمي صنعت بازي های راياني اى در منطقه بدل شد.

وی افزوخت بنیاد ملی بازي های راياني اى، **TGC** را با همکاری شركت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که يكی از حرفه اى ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازي در دنيا است. در اين رویداد ما سه هدف اشتراك تجربه بازي سازان بين الملل بازي سازان ايراني، تسهيل و كمک به بازي سازان ايراني برای انتشار محصول در بازارهای بين الملل و همچنان اعتمادسازی و شناساندن ايران و صنعت بازي ايران به جامعه بين الملل را دنبال می کرديم.

آشتiani گفت: برای رسيدن به اين اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازي سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بيان اين که در دوره گذشته **TGC** تمداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شركت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: «کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازي، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نيز از ۱۵ کشور به اين رویداد آمدند که بيشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امريكا بود. در بخش کلاس های تخصصی نيز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه اى در صنعت بازي سازی ايران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتiani ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه بريا شد که ۷۳ غرفه به شركت های تجاری و ۴۷ غرفه به تيم های مستقل يا ايندی اختصاصی يافت. همچنان به دعوت بنیاد ملی بازي های راياني اى، ناشران خارجي نيز به اين رویداد آمدند. وی با بيان اين که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجي در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در اين رویداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، تركیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

يکی از ويزگ های اين رویداد را دسترسی به برنامه امكانات داشت و گفت: با اين برنامه امكان تنظیم برنامه کاري پيش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کارييري ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذيرish قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات های درخواست شده نيز برای ديدار با خريداران خارجي بازي بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها **Development Awards** يکي ديجر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که حل آن ۲۱ دور بين الملل به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازي های ايراني پرداخته و البته اين فرست خوبی بود که اين بازي ها به دقت توسط ناشران خارجي ديده شوند. نکته جالب اين بود که بازي های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که يكی بازي خارجي نبوده و اينde اى يك براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازي ايراني به کمک **Tehran Game Convention ۲۰۱۷** آشتiani با بيان اين که از دو گروه شركت کنندگان خارجي و ايراني نظرسنجي درباره اين رویداد انجام شد گفت: خريداران در خارجي در اين نظرسنجي اعلام کرددند که انتظار دارند با بازي سازان ايراني حذايق به يك قرارداد تجاری دست يابند همچنان دو بازي ايراني نيز به مرحله قرارداد با ناشران خارجي رسيدند. نکته ديجر اين که شركت کنندگان خارجي اعلام کرددند ييشتر از هرجيز ديجر در **TGC**، از حضور پرسش و پرائز راي بازي سازان ايراني لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجي از شركت کنندگان ايراني گفت: ۵۰۷ نفر از شركت کنندگان در اين نظرسنجي حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۰ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرددند و هرچ کس به گزینه های بد و خوب بد راي نداد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت يك مستند ۲۰۰ صفحه اى برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهيه شد تا سال آينده شاهد (ادامه دارد ...)

ترجمه

(ادامه خبر ...) برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برمودن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرآسنه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** برداشت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نصی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم، به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایی، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد میان **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمدمی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحاصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فلان ان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** سالومه اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده برداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن ایان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پنجه نداشند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری «۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منתחصمان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود

به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشد.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فلان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در تیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتری اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که تیم نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ قروردين خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. (ادامه دارد ...)

ترجمه

(ادامه خبر ...) همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت‌ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت‌های رویداد می‌توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



در نشست خبری اعلام شد نقشه راه TGC ۲۰۱۸ با گمک Game Connection فرانسه طراحی شد / تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور

در یک نشست خبری جزئیات رویداد TGC ۲۰۱۸ که سال آینده با حضور شرکت‌های خارجی در تهران برگزار می‌شود تشریح شد

به گزارش خبرنگار گروه جامعه خبرگزاری فارس، در این نشست که امروز (دوشنبه) برگزار شد، حسن کربیمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ به ایجاد سخن پرداختند. در ابتدای این نشست آشتیانی جزیئاتی را در مورد پروژه تحت مدیریتش که تابستان امسال برگزار شد ارائه کرد وی در مورد دستاوردهای این رویداد برای کشورمان از قرارداد دو شرکت خارجی برای خرید بازی‌های ایرانی خبر داد و گفت: دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

در ادامه این نشست کربیمی قدوسی در مورد آینده این رویداد در سالهای آینده گفت: با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ایزووله نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که توجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدبیری این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان ساخت: اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی‌سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

وی به یکی از برنامه‌های جدید بنیاد تحت مدیریتش اشاره کرد و گفت: یکی از تفاوت‌های عده‌ای TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعرفی منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

کربیمی قدوسی در مورد رقیان کشورمان در منطقه خاطر نشان ساخت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی Game Connection تماس گرفته شد تا آن‌ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما توجه تنظیم قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اختصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی‌جی‌سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

در بخش پایانی این نشست، اشتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در مورد جزئیات پروژه تحت مدیریت خودش علام است: این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

وی در مورد بخش‌هایی پیش برname این پروژه خاطر نشان ساخت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده برداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت‌های بازی ساز ایرانی را بگیرند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در مورد تغییرات انجام شده در رویداد سال آینده اظهار داشت: تعداد ناشران به ۳۰ شرکت افزایش می‌یابد که تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده‌اند.

وی در مورد برگزاری جایزه گیمستان اظهار داشت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته‌بندی کرده‌اند و مسابقه‌ای میان پروژه‌های بازی سازی آنها برگزار می‌شود. این بازی‌ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ کفرداد معرفی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در پایان با بیان این که تبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس‌ها، بلیت دسترسی به کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و اپلیکیشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه‌های تجاری نیز در مساحت‌های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت موردنیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می‌شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت‌ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

انتهای پیام /

قرارداد با ناشران خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

تدبیر ۲۴ «نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸» امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و ساموئه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای تماشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ مخترع نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش تماشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل را ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به تماشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای اینی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها بنیاد TGC ۲۰۱۷ Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و این فرست خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خلی بد رای نداشت.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعامالت بین المللی می جذبیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نرویم و خود را به روز نگه داریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعامالت بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد داخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیار باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

گریم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتري - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتدند، تقابل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتري ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعت به این صفحه تبیت به لیست سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص تبدیل سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس های نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتري آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خردان معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که نیت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها قروچه خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.



در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ / با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش فرکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game Connection (۰۷-۰۸-۱۴۰۷)

ایرانیان_حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین‌المللی می‌جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیاری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، در ابتدای این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ به بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد. وی افزود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین‌المللی بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین‌المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین‌الملل را دنبال می‌کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پل‌ها و مسترکلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کرده‌اند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه‌ی صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برای شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی‌اختصاصی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از بیزنس‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری بیش از

برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد

از ملاقات‌های درخواست شده تیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است. وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان پایه Development Awards یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که می‌توان ۲۱ دوره بین‌المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند.

نکته جالب این بود که بازی‌هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که گیم بازی خارجی نبوده و ایده‌ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Saddat را بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷ نمایش گذاشت که این نتیجه از ایندی‌اختصاصی توانسته باشد در این نمایشگاهی اعلام کرد.

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی‌های ایرانی حذاقی به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دست یابند همچنین به این بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرجیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده‌اند.

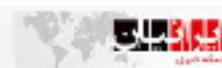
وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده‌اند و هیچ کس به گزینه‌های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه‌ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین‌المللی می‌جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین‌المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین‌المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. آنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی منطقه بدل شود و بزرگ‌ترین فرصت برای هم بازی (ادامه دارد...).



(ادامه خبر ...) سازمان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده ۱۸ TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و پیشین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با این این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد در مسیر خوب قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه هوسمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادی باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران تداشتند.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در

سالومه اشتراک مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با این این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با این این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات خصوصی با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورهای باز می گشتد، تعامل کمتری به عنده قرارداد نشان می دانند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران باوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشتند.

اشتراک ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با این این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصان داخلی می توانند با مراجمه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers>

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح بینندی، متوسط و حرفة ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتراک اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با این این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجمه نمایند.

دو بازی ایرانی با کمک TGC به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

رسانه کلیک - مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC ضمن ارائه آمار و ارقام و دستاوردهای این رویداد عنوان کرد: ۲ بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده اند.

به گزارش کلیک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ در این نشست خبری، مهدواد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد مس سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردند.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل با ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰۱۷ نفر به تماشادگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها که TGC Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بپوشانند و خلاقالنه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسعه ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران خارجی نبوده و ایندی ای بکر بر اساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کرددند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کرددند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پوثری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرددند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد نداد. مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پوشش پایشی باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم، با وجود تحريم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم جزا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشت بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عده ۲۰۱۸ TGC با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۲۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بپوشانند.

فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد های بزرگتر خود را پوشش دهد (آدامه دارد...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از ۲۰۱۷ TGC، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرائسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادی باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد بازی سازان ایرانی پس از ۲۰۱۷ TGC نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای تحسین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در تماشگاه Game Connection فرائسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در ۲۰۱۸ TGC سالومه اشتراک مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC قرار است ۱۴ و ۱۵ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برپا شود گفته: در تحسین کام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختمان TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار متبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشستند تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشران را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت ۲۰۱۷ TGC برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی تیز بیشتر می شود بر اساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تحریبات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصصان داخلی می توانند با مراججه به این صفحه نسبت به تیز سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشد وی ادامه داد: بر اساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت ۲۰۱۸ TGC در سه روز برگزار می شود.

اشتری اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که حضور بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC با بیان این که تیز تام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز ممکن پذیر خواهد بود.

وی افزود کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می تواند به این صفحه مراججه کنند.

هشدارنیوز

نقشه راه ۲۰۱۸ TGC با کمک Game Connection فرائسه طراحی شد / تعریف منطقه «گیمستان» با حضور کشور ۳۳

در این نشست که امروز (دوشنبه) برگزار شد، حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC و سالومه اشتراک مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC به ایجاد سخن پرداختند.

در این نشست آشتیانی جزئیاتی را در مورد پروژه تحت مدیریتش که تا استان امسال برگزار شد ارائه کرد.

وی در مورد دستاوردهای این رویداد برای کشورمان از قرارداد دو شرکت خارجی برای خرید بازی های ایرانی خبر داد و گفت: دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی در مورد آینده این رویداد در سالهای آینده گفت: با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن (ادامه دارد ...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که تیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است وی افزود اگر ما به سراغ داشیم بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم، به همین

TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان ساخته: اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

وی به یکی از برنامه های جدید بنیاد تحت مدیریتش اشاره کرد و گفت: یکی از تفاوت های عده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی های به داوری ناشران خارجی گذشتند می شوند و پیشترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

کربیمی قتوسی در مورد رقیان کشورمان در منطقه خاطر نشان ساخت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارک خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرآنسه تماس گرفته تند تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند، اما توجه تنظیم قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اختصاری باشد از طرفی موقفيت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشتند.

در بخش پایانی این نشست، اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** در مورد جزئیات پروژه تحت مدیریت خودش علام است: این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صناوی سیما برپا شود.

وی در مورد بخشهای پیش برنامه این پروژه خاطر نشان ساخت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را یکپرند. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** در مورد تغییرات انجام شده در رویداد سال آینده اظهار داشت: تمدید ناشران به ۳۰ شرکت افزایش می یابد که تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند.

وی در مورد برگزاری جایزه گیمستان اظهار داشت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده این و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندهاین نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** در پایان با بیان این که تبت تام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بیلت شامل بیلت دسترسی به کنفرانس ها، بیلت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بیلت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلیکشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود کسانی که بیلت مورود نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خوبید سیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند.

همچنین تا دوم خرداد مرحله خوبید زودهنگام است و بیلت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

انتهای پیام /



رویداد **TGC ۲۰۱۸** امروز کار خود را رسمی آغاز کرد

خبرگزاری آریا - پس از موقفيت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برگزاری نمایشگاه **Tehran Game Convention** (به اختصار **TGC**) در تیرماه امسال، صبح امروز مسیر حرکت به سوی **TGC ۲۰۱۸** آغاز شد. نشست خبری این رویداد با حضور حسن کربیمی قتوسی مدیر عامل بنیاد، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالمه اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در اینتای این نشست به تشریح موقفيت های **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و آمار و ارقامی مرتبط با آن بیان کرد که نشان از سطح رضایت بالای بازی سازهای ایرانی و البته مهمانان خارجی داشت.

یک رویداد تجاری یا **B2B** است که در رده های بالای تجاری و برای فمالان این حوزه برگزار می شود. در چنین رویدادهایی معمولاً کسب و کارها حاضر هستند و مصرف کنندگان نقش فعالی ندارند. بنابراین ارزیابی موقفيت چنین رویدادی استانداردهایی سیار متفاوتی را می طلبد.

در بخشی از صحبت های آشتیانی به پیش بینی عقد ۷۵ قرارداد بین بازی سازها و ناشرین اشاره شده بود. حالا و پس از گذشت تزدیک به ۸ ماه از **TGC ۲۰۱۷** فقط ۲ قرارداد به مرحله رسمی رسیده اند که رقمی سیار متفاوت با پیش بینی های کارشناسان این رویداد بوده.

از راست به چپ: مهرداد آشتیانی، حسن کربیمی قدوسی، سالمه اشتری

رویداد TGC ۲۰۱۸ امروز کار خود را رسمآغاز کرد (۰۰:۰۰-۰۵/۰۷/۰۸)

پس از موققت بیناد ملی بازی های رایانه ای در برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention (TGC) در تیرماه امسال، صحیح امروز مسیر حرکت به سوی TGC ۲۰۱۸ آغاز شد. نشست خبری این رویداد با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بیناد، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیاری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در این نشست به تشریح موقفت های TGC ۲۰۱۷ پرداخت و آمار و ارقامی مرتبط با آن بیان کرد که نشان از سطح رضایت بالای بازی سازهای ایرانی و البته مهمانان خارجی داشت.

یک رویداد تجاری یا B2B است که در رده های بالای تجاری و برای فمalan این حوزه برگزار می شود. در چنین رویدادهای معمولاً کسب و کارها حاضر هستند و مصرف کنندگان نقش فعالی تدارکت بنا بر این ارزیابی موقفت چنین رویدادی استانداردهای بسیار متفاوتی را می طلبد.

در بخشی از صحبت های آشتیانی به پیش بینی عقد ۷۵ قرارداد بین بازی سازها و ناشرین اشاره شده بود. حالا و پس از گذشت تزدیک به ۸ ماه از TGC ۲۰۱۷ فقط ۲ قرارداد به مرحله رسمی رسیده اند که رقص بسیار متفاوت با پیش بینی های کارشناسان این رویداد بودند.

TGC ۲۰۱۷ در زمینه عقد قراردادهای تجاری اشاره کرد و گفت که قصدهای دارند در TGC ۲۰۱۸ کمی بعد و در صحبت های سالمه اشتیاری، وی به ضعف عقد قراردادهای تجاری اشاره کرد و گفت که قصدهای دارند در اهمیت عقد قراردادها را برای ناشرین و خریداران خارجی به وضوح مشخص کنند تا نفع و سهم بازی سازان داخلی از این رویداد بیشتر و بزرگ تر شود. کریمی قدوسی در پاسخ به پرسش دیجیاتو مبنی بر اینکه اگر تاکنون فقط ۲ قرارداد منعقد شده، پس موقفت TGC ۲۰۱۷ در چه خلاصه می شود گفت که از تگاه او شناخته شدن بازار ایران، انتقال حس امنیت به سرمایه گذاری مطمئن و زیر را در قرار گرفتن بازی های ایرانی گام مهمی بوده که در سال اول TGC ۲۰۱۸ صورت پذیرفت.

اما آشتیانی با بیانی متفاوت نظر دیگری داشت و معتقد بود که حتی همین ۲ قرارداد هم برای رویداد این چنین یک موقفت به حساب می رود و نباید انتظار بالاتری داشت.

نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ در ۱۴ و ۱۵ تیر ماه سال ۱۳۹۷ در سالن همایش های صدا و سیما برگزار خواهد شد و امید می رود که کیفیت بالای برگزاری سال گذشته در کنار تلاش های فعلی بیناد برای جذب نگاه شرکت ها، منجر به حضور تام های بزرگ تری در گردهمایی بزرگ سالانه بازی سازهای ایرانی و منطقه شود.

خرید بلیت های این رویداد از امروز آغاز شده و اگر قصد حضور در TGC ۲۰۱۸ را دارد از این لینک می توانید اقدام کنید. تبت نام کنندگان تا پیش از ۲۰ فروردین ماه سال آینده از ۳۰ درصد تخفیف پهله خواهند برد و برای دانشجویانی که به صورت گروهی در تی چی سی ۲۰۱۸ حاضر شوند تخفیف ۵۰ درصدی در نظر گرفته شده است.



دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۰۰:۰۰-۰۵/۰۷/۰۸)

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بیناد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتیاری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کرده گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختراعی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در (ادمه دارد...)

(ادامه خبر ...) بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از وزیری های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد قraham آمد در سال گذشته ۱۸۸ یوروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۷۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه هندگان با Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهترین و مخلالانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشنایی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حذاقی به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند یافشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی تقاضا صحف و خلاصه TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال پریم زدن رایطه پیشاد با گیم کانکشن فرآنه بودند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم اینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تمعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادیم که تمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صفت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نزدیم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صفت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در چهت افزایش تمعاملات بین المللی ایجاد کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صفت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صفت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صفت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و پهترین فرصت برای آن است که برگزده های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوب دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرآنه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادی باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرآنه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

ازبایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالمون اشتري - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی سیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشندند، تمايل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

نشری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده (ادامه

(ادامه خبر ...) و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخخصان داخلی می‌توانند با مراجعته به این صفحه نسبت به تیت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تیتر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس‌ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس‌ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه‌ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس‌ها یک روز پیش از رویداد برگزار می‌شود تا شرکت کنندگان در این پخش بتوانند از کنفرانس‌ها نیز استفاده کنند. در تیجه به نوعی می‌توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می‌شود.

اشتری آخرين تغيير سال آينده را برگزاری «جازيز گيمستان» عنوان كرد و گفت: ايران و ۲۲ کشور آفريقيا و آسيا يك ها در حال توسيع است، در قالب منطقه فرضي گيمستان دسته بندی كرده ايم و مسابقه اي ميان پروژه هاي بازی سازی آن ها برگزار می شود. اين بازی ها را ناشران بين المللی داوری خواهند كرد و نامزدهای هر پخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امكان حضور در TGC و استفاده از فضای رايگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتاميه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ با بيان اين كه تيتمام در اين رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بليت شامل بليت دسترسی به کنفرانس‌ها، بليت دسترسی به کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها و بليت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و اپلیکيشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه‌های تجاری نیز در مساحت‌های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

فصلنحوه

دو بازی ايراني به مرحله قرارداد با ناشران خارجي رسيدند

مدیر عامل بنیاد ملي بازی‌های رایانه‌ای گفت: نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجي این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشهی ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملي بازی‌های رایانه‌ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملي بازی‌های رایانه‌ای TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می‌کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، پخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پنل‌ها و مستر کلاس‌ها، جائزه توسعه دهندهان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

وی با بيان اين كه در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره پخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در یونج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در پخش کلاس‌های تخصصی نیز یونج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در پخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برای شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی‌اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملي بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بيان اين كه ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، تركیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویزگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفايل کاربری ساخته و ۱۶۱۲ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات‌های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنگان بازی Development Awards یکی دیگر از پخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که علی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و مخلوقاتی ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسعه ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینde ای براساس فرهنگ خودمان داشتند.

در نشست رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ عنوان شد؛ نمی خواهیم فقط به بازارهای داخلی محدود شویم / افزایش حضور بازی سازان ایرانی در رویدادهای بین المللی (۰۷۰۷-۰۸/۱۷/۱۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نکنیم در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست خواهیم داد.

به گزارش خبرنگار هنرنیوز، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحريم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخلی محدود شویم جراحته نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در چهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد داخلی باشد گفت: این رویداد در مسیر خوب قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد پیش Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران تداشته باشد.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار هنرنیوز که پرسید آیا بعد از برگزاری تی جی سی، پسترسازی برای حضور بازی سازان ایرانی در بازارهای خارجی افزایش یافته است گفت: حتماً این پسترسازی توسعه یافته است و برای تحسین بار بازی سازان ایرانی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتد و اکنون به جرات می توان گفت حضور فمalan بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است. ضمن اینکه برای حضور در کشور آلمان نیز ۲۷ الی ۲۸ نفر همراهگ شده است.

در این نشست نیز، مهرداد آشتیانی با بیان اینکه رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرقه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعویت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از بیزگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای این رویداد با خریداران خارجی بازی بوده است.

آشتیانی با بیان این که دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است یادآور شد شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرترور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط شفاف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بیشتری باشیم.

سالمه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کرده این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این TGC که آن ها به کشورشان باز می گشتن، تمايل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور تاکید شود که تهها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ خیر داد: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) ها و بیلت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و ابیلیکیشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. اشتراک ادامه داد: تمداد ناشران یا Buyer‌ها رویداد تی جی سی ۱۸۰ به ۲۱ شرکت افزایش می‌یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسمی شرکت‌های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن‌ها به چشم می‌خورد.



حسن کریمی قدوسی در نشست خبری اعلام کرد؛ رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ بهترین فرصت بازی سازان ایرانی برای حضور در بازارهای بین المللی است / بدون داشتن بین المللی تمام فرصت‌ها را در صنعت بازی از دست می‌دهیم (۰۷/۰۶/۰۴)

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری اعلام کرد؛ رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ بهترین فرصت بازی سازان ایرانی است، چرا که در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

به گزارش خبرنگار خبر ایران، نشست خبری «رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸» امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه ۱۳۹۶ با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷، «سالومه اشتربی» مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸، «علی فخار» مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و اصحاب رسانه در ساختمان مرکزی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار و در این نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهاردادست: با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ایزوله شدن دادن ایران با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می‌جنگیم و نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد

به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. وی خاطرنشان کرد: امیدواریم TGC به هدایت تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن‌ها

صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم.

کریمی قدوسی ابرازدادست: در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند و در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد و این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می‌شود.

وی عنوان داشت: پیش بینی می‌کنم این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد و پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهایی منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن‌ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اضافه کرد: خوبی‌خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موقعیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد و بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ برقاری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند.

وی یادآوردست: برای تحسین بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

آشتیانی: ۲۱ داور بین المللی در TGC ۲۰۱۷ به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی پرداختند. مهرداد آشتیانی مدیرپروژه TGC ۲۰۱۷ نیز در ادامه این نشست خبری با تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ اظهاردادست: رویداد

بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد. مدیرپروژه TGC ۲۰۱۷ ابرازدادست: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده و یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما ۳ هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می‌کردیم.

وی خاطرنشان کرد: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، بیل‌ها و مستر کلاس‌ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در تظریه گرفته شد و در دوره گذشته TGC تمداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کرددند و ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

آشتیانی تأکید کرد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

وی ادامه داد در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند و ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC۲۰۱۷** حضور یافتند و تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** عنوان داشت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی پوده است.

وی افزود: مسابقه توسعه دهنگان را **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی های مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینه ای یک برآسان فرهنگ خودمان داشتند. اشتیانی افزود: از ۲ گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد و خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین ۲ بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

وی پادورشد: شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند پیش از هرچیز دیگر در **TGC** حضور پوشش و پردازی بازی ایرانی لذت برداشتند و ۷۶ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب و ۴۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداشت و یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم.

اشتری: برآسان برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC۲۰۱۸** حضور خواهند داشت. سالومه اشتري مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری اظهار داشت: رویداد **TGC ۲۰۱۸** ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برگزار شود و در اولین گام، به تقویت نقشه راه دوره اینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان پیشگیران، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

اشتری تصویر کرد: در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد و یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتنند، **تمایل** کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. وی عنوان داشت: به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تهها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند و تعداد ناشران با **Buyer** راهی رویداد تر جی سی سی ۲۰۱۸ به ۲۰۰ شرکت افزایش می پاید.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** ابراز داشت: تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد و یکی از نقاط قوت **TGC۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود و یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود.

وی افزود: برآسان برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند و متخصصان داخلی می توانند با مراجمه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به تیپ سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و پادورشد: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند و برآسان بازخورد فمایان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

وی با اشاره به آخرین تغییر سال آینده در برگزاری «جایزه گیمیستان» تأکید کرد: ایران و ۲۲ کنفرانس افریقایی و آسیایی که صنعت بازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

اشتری ادامه داد: تیت نام در این رویداد رسما از امروز (۷ اسفندماه ۱۳۹۶) آغاز می شود و سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود و کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای داشتجویان هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

بنابراین گزارش؛ علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجمه نمایند.



دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

بانکداری ایرانی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** (Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کربیم قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالمه اشتی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویزگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری بیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دینار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که علی آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرستاد خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **TGC ۲۰۱۷** آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردد که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردد بیشتر از هر چیز دیگر در **TGC** از حضور پرتر و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رأی نداد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال پرهم زدن رایطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کربیم قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشتیم بین المللی نزیم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج روز تکه نداریم، در همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمدۀ TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و مابین خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و پهلویان فرست برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتner خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند، اما خوبی خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** سالومه اشتراکی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را گیریند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تهی حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشران را ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتراکی ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این پخش اعلام امدادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

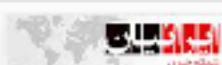
وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری «۶ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام امدادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک یگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجمه به این صفحه تسبیب به بیت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس های یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این پخش بتوانند از

کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود اشتری اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد مرغی می شوند امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که بیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بیت شامل بیت دسترسی به کنفرانس ها، بیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.



در نشست خبری رویداد TGC مطرح شد؛ کریمی قدوسی: با برگزاری TGC، در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم / با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game Connection (۰۹۰۲-۰۹۰۱-۰۹۰۰)

ایران-حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نعم (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

تشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ صبح امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه ۹۶ با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷، سالومه اشتی مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۸ و چشمی از اصحاب رسانه برگزار شد به گزارش شبکه خبری ایرانیان، در اینستای این تشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای تماشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فناوری اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تمدّد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: «کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پژوهه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش تماشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به تماشگاهی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلف از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشد تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه فارمیز ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خبرداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها TGC Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب پیشترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرست خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایده ای بر براساس فرهنگ خودمان داشتند. آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خبرداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردد که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردد ییشتراز هرچیز دیگر در TGC ۵-۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۰ درصد گزینه خوبی و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پژوهه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پیشیم باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این تشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحريم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشتیم بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و منازعات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عnde TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی های داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و پیشترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسیک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هشتمین ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اختصاری باشد از طرفی موقوفت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریم ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد TGC ۲۰۱۸ اعلام آمادگی کرده اند

سالومه اشتراحتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و یکشنبه های شرکت های بازی ساز ایرانی را گیریم.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختمان TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کرده این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تهی حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشران را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتراحتی ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مخصوصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند. وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در تیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتراحتی اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داروی خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خردمند معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز ممکن خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

بنابراین گزارش، علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعت نمایند.



گزارش اختصاصی گیمفا از نخستین نشست مطبوعاتی TGC ۲۰۱۸

روز دو شنبه مورخ هفتم اسفند ماه سال ۱۳۹۶ اولین نشست مطبوعاتی مربوط به رویداد TGC ۲۰۱۸ در سالن کنفرانس دفتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و حاوی نکات جالبی برای اصحاب رسانه بود. در اینجا مهرداد آشتیانی به عنوان مدیر پروژه رویداد TGC ۲۰۱۷ سخنرانی را در مورد آمار و ارقام به دست آمده از اولین رویداد TGC آغاز کرد. کلیپی در سالن پخش شد که حاوی پرش هایی از پوشش خبری جالب TGC ۲۰۱۷ در صنا و سیما می بود سپس صحبت ها در مورد ارقام واقعی به دست آمده از TGC ۲۰۱۷ از زبان مهرداد آشتیانی رسمآ شروع شد. او به صورت کلی به مقادی آن رویداد مثل برگزاری کنفرانس ها و کارگاه های تخصصی و مواردی شبیه به آن صحبت کرد. سپس، نوبت به بازتاب نظرات شرکت کنندگان خارجی در این رویداد رسید. آشتیانی به این نکته اشاره کرد که به شرکت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنندگان خارجی رویداد ۲۰۱۷ TGC یک فایل نظرسنجی ارسال شده که اکثر افراد هم به آن پاسخ داده اند و وضع برگزاری رویداد را مناسب توصیف کرده اند. همچنین، بین شرکت کنندگان داخلی هم چنین نظرپرسی برگزار شده و هیچ کدام از شرکت کنندگان ایرانی تحوه برگزاری این رویداد را ضمیف یا خلیل ضمیف ندانسته اند.

سپس اشاره شد که دو پروژه، در حال سپری کردن مراحل آخر انتقاد قرارداد با ناشرین بین المللی هستند و در واقع این تفاوتات و چنین مسائلی همکنی زایده برگزاری موفق رویداد ۲۰۱۷ TGC بوده است. البته، برآوردها حاکی از آن بود که عناوین بسیار بیشتری بتواند به این فاز بررسی وی به هر حال، فقط به این نکته اشاره شد که دو پروژه توائسه اند در مراحل پایانی عقد قرارداد با ناشرین بین المللی بررسی متناسبانه تامی از دو پروژه مذکور برده نشد وی اگر با عنوانین حاضر در ۲۰۱۷ آشنای بوده باشد، احتمالاً حدس های را خواهید زد که کدام عنوانین شناسی بیشتری برای بهره گیری از حمایت های ناشان بین المللی برخوردار بوده تند.

برخی آمار و ارقام دیگر هم مثل تعداد شرکت کنندگان (کمی بیش از ۳۳۰۰ نفر) و مواردی از این دست از این دست اشاره شد. سپس توبت به حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسید تا سخنان خود را آغاز کند او به این نکته اشاره کرد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خط مقام جیمه تعاملات بین المللی می چنگد او افزود که با وجود تحریر ها و تلاش ها برای متزوال نشان دادن کشور ایران، آن ها باز هم دوست داردند تا فعالیت بین المللی داشته باشد چرا که محدود شدن به بازار داخلی به مانند مرگ تدریجیست. او به این نکته اشاره کرد که TGC در جهت افزایش همین تعاملات بین المللی بیشتر ایجاد شده است. او امید دارد تا TGC تبدیل به یک هاب (Hub) برای اتصال بازی سازان منطقه به ناشران بین المللی شود.

سپس به این نکته اشاره شد که برخی کشورهای همسایه مثل ترکیه و امارات متحده عربی تلاش داشتند تا با مجموعه گیم کانکشن فرانسه به عنوان همکار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه برگزاری رویداد TGC وارد گفتگو شوند و سعی کنند تا این مجموعه را قائم کنند که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران قطع همکاری و با آن کشورها شروع به همکاری برای ایجاد یک رویداد مشابه کند در واقع موقوفیت TGC آن ها را به انجام چنین کاری و داشته و این مستله خود بیان گر آن است که این رویداد در خارج از کشور هم نگاه های زیادی را به خود جلب کرده است. خوشبختانه به علت قراردادی که بین مجموعه گیم کانکشن فرانسه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای عقد شده، این شرکت در منطقه به صورت اختصاری فقط در کشور ما فعالیت خواهد کرد و به همین علت خبری از همکاری این مجموعه با سایر کشورهای منطقه نیست.

در نهایت، توبت به مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC یعنی خانم سالومه اشتی و رسید تا سخنرانی خود را شروع کند که در واقع، حاوی کلیاتی از نکاتی بود که در ۲۰۱۸ شاهد آن خواهیم بود. در TGC بدی، ایران و ۲۲ کشور مختلف از قاره هایی چون آسیا و افریقا منطقه ای فرضی به نام گیستان را ایجاد کرده اند که میان بازی‌سازان این منطقه مسابقه بازی‌سازی برگزار خواهد شد و به از برندگان تقدیر خواهد شد.

البته، حسن کریمی قدوسی این نکته را هم اضافه کرد که مستولان انتظار ندارند که همه این ۲۲ کشور دیگر هم آثاری را ارسال کنند ولی به هر حال بخشی از آن کشورها هم که آثار خود را ارسال کنند، خود به برگزاری یک رقابت جناب منتهی خواهد شد. سپس او به این نکته هم اشاره کرد که وظیفه برقراری ارتباط با این ۲۲ کشور هم بر عهده یک تیم زیده بوده که مدت ها روی راه های ارتباطی با مستولان بخش بازی‌سازی این کشورها کار کرده اند تا توائسه اند هماهنگی های لازم را انجام دهند.

سپس خاتمه اشتی ادامه داد که امسال سعی بر آن بوده تا از تاثر این دعوت شود که مشکلی در زمینه همکاری بازی‌سازان ایرانی با آن ها وجود ندارد و در واقع از طرف کشورهای آنان و قوانین حاکم بر آن کشورها، مانع بر سر نشر و توزیع عنوانین ایرانی در آن بازارها وجود ندارد. همچنین در رویداد بینی تعداد سخنرانان نیز افزایش یافته و از طرف دیگر، این بار کارگاه های تخصصی یک روز قبل از آغاز رسماً رویداد ۲۰۱۸ TGC آغاز به کار خواهند کرد تا تداخلی میان رویداد و کنفرانس ها و قرارهای تجاری آش با کارگاه های تخصصی پیش نیاید. به مانند گذشته انواع مختلفی از بیانات ها در دسترس علاقه مندان برای خرید قرار خواهد گرفت و تقریباً در این بخش تفاوتی با ۲۰۱۷ TGC وجود نخواهد داشت. اگر تا قبیل از ۲۰۱۷ قرور دین بیان رزرو شود، ۳۰ درصد و اگر بین ۲۰ قرور دین تا ۲ خرداد بیان رزرو شود تیز ۲۰ درصد تخفیف شامل حال خریداران خواهد شد. دانشجویانی که به صورت گروهی بیان رزرو شود ۵۰ درصدی دریافت خواهند کرد در پایان، باید گفت که تصمیم جدی گرفته شده تا رویدادی کامل تر و بهتر نسبت به ۲۰۱۷ TGC برگزار شود. با ۲۰۱۸ TGC بنیاد به دنبال آن است تا نشان دهد ایران هم ظرفیت های بالایی در زمینه ساخت عنوانین باکیفیت دارد و سرمایه گذاران خارجی می توانند با خیال راحت به کشور سفر کنند و بازی های مختلف را برای نشر در بازارهای بین المللی انتخاب کنند.

رویداد ۲۰۱۸ TGC در تاریخ ۱۴ و ۱۵ تیر ماه سال ۱۳۹۷ در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برگزار خواهد شد. هم اکنون از طریق وبسایت این رویداد می توان نسبت به رزرو بیان اقدام کرد. تمامی تصاویر تهیه شده، اختصاصی گیمفا است.

تحقیق ایران

در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد نشست خبری رویداد TGC ۲۰۱۸

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشهیه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC و سالومه اشتی مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشرییف آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ برداشت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC Game Connection را با همکاری شرکت Game Connection به همکاری تجربه بازی سازان بین المللی بازی سازان ایرانی، (ادامه دارد ...)

جئی ای ایران

(ادامه خبر...) تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آنستیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پنل‌ها و مستر کلاس‌ها، جایزه توسعه دهنده‌گان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC** ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: «۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آنستیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی‌اختصاصی یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC** ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC** ۲۰۱۷ یکی از ویژگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات‌های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان **Development Awards** یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه‌ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی‌هایی مورده توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی‌ای پک براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آنستیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کرده که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کرده بیشتر از هرچیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کرده و هیچ کس به گزینه‌های بد و خوبی بد رای نداد.

مدیر پروژه **TGC** ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه‌ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرآنسه بودند.

حسن کرمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می‌جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود اگر ما به سراغ داشن گذشتیم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کرمی گفت: یکی از تفاوت‌های عnde **TGC** ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمپستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذشته من شوند و بهترین فرصت برای آن است که بروزه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می‌شود. یعنی می‌شود بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدبایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: پس از **TGC** ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرآنسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی‌خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادی باشد از طرفی موافقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کرمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC** ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل را رویدادهای بین المللی را پیدا کرده و همین دلیل برای تحسین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرآنسه حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است (ادامه دارد...).

سخنرانی

(ادامه خبر ...) افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در ۲۰۱۸ TGC
سالومه اشتراحتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تلویں نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پذیرفتند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که شکل تجارت با بازی سازان ایرانی داشته باشد.

اشتراحتی ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این پخش اعلام آمادگی کرده اند که اسمی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منحصراً داخلی می توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح بندی، متوسط و خوبه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند.

وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این پخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتراحتی اخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه قرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر پخش که ۱۵ خرد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسما از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز ممکن بازیگاری می شود.

وی افزود: کسانی که بلیت موردنیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شما تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهند شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.



دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین المللی رسیدند

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتراحتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

فناوران - در ابتدای این نشست مهرداد آشتیانی به تشرییع آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای TGC را با همکاری شرکت Game Connection برگزار کرد. این شرکت دست اویل تجربه بازی سازان بین المللی را بازی سازان ایرانی، شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم. وی با بیان اینکه در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردند، گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها و ۱۸ درصد هم بازدید کنندگان تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره پخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسایل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ سخنرانی سهمی کشور به یشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در پخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس یک روزه با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشتیانی ادامه داد: در پخش نمایشگاهی غرفه برپا شد که ۷۷ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های بازی سازی اختصاص یافت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های خارجی بیست و یک خریدار خارجی به این رویداد آمدند وی با بیان اینکه ۲۰ نفر به تعاونی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC** سال گذشته حضور یافتند، گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

امارات و ترکیه به دنبال پارتر خارجی بنیاد

حسن کویی قلوسی، ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت.

او گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم **TGC** چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدبیری این صنعت در کشور است.

کویی گفت: یکی از تفاوت های عده **TGC** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» باحضور ۳۳ کشور آسیایی که در آنها صنعت بازی سازی در حال توسعه است و برگزاری مسابقه میان بازی های این منطقه است، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرست برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان اینکه در رویداد امسال **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: **TGC** در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای این نمایشگاه هزینه می شود، پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرآنسه تماس گرفته شد تا آنها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اختصاری است.

افزایش ناشران و سخنرانان خارجی

سالومه اشتری مدیر پروژه **TGC** نیز در این نشست با بیان اینکه نمایشگاه **TGC** قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله تیمی از **Game Connection** آبان ماه به ایران آمد تا همراه با کارشناسان بنیاد تظرفات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرد.

وی با بیان اینکه در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد، گفت: یکی از نکاتی که بازی ساز ایرانی به آن پرداختند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از اینکه آنها به کشورشان باز می گشتند، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد.

اشتری ادامه داد: تمدد خریداران به ۲۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آنها به چشم می خورد.

وی با بیان اینکه یکی از نقاط قوت **TGC** برگزاری ۶ کنفرانس بود، گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تمدد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برترانه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند. البته ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورهای نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند.

مدیر پروژه **TGC** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند و ادامه داد: براساس بازخورد فلان منصب بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC** در سه روز برگزار می شود انشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بنده کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از قضاچای رایگان را خواهند داشت.

برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه **TGC** با بیان اینکه تبت نام در این رویداد رسما از امروز آغاز شد گفت: کسانی که بليت مورد نيازشان را تا ۲۰ فروردien خریداری کنند شامل تخفيف ويزه خريد بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خريد زودهنگام است و بليت ها با ۲۰ درصد تخفيف عرضه خواهد شد. برای داشتجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند، ۵۰ درصد تخفيف درنظر گرفته شده است.



گزارش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** (۱۵/۰۷/۲۰۱۸-۱۷/۰۷/۲۰۱۸)

در نشست خبری رویداد **TGC** اعلام شد: با کمک **TGC**، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با **Game Connection**: در ادامه همراه دنیای بازی باشید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه ۱۷ **TGC ۲۰۱۸** و سالمه اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت:

رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرد که یکی از حرfe ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجارتی بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجارتی، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندهان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور

به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس

مولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد

آشتیانی ادامه داد

در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت های تجارتی و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت:

تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برگزاری پیش از برگزاری رویداد فراهم می شود. در سال گذشته ۱۸۸ برواقایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دینار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد

مسابقه توسعه دهندهان **TGC ۲۰۱۷** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که می خواست این رویداد انجام شد گفت: ۱۰۰ که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمک بازی خارجی نیو و ایده ای برای پوشاس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **TGC ۲۰۱۷** ناشران خارجی رسانید

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت:

خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجارتی دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در **TGC** از حضور پرشور و پر ارزشی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت:

۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوب، ۴۰ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداشت.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت که یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط خطف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود

اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجارتی و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجارتی صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجارتی باشد.

کریمی گفت: (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) یکی از تفاوت های عده ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمیستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کند.

وی با بیان این که در رویداد اسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت:

پس از **TGC** ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد پیش **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبشخانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشد از طرفی موقعیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد

بازی سازان ایرانی پس از **TGC** ۲۰۱۷ تیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای تحسین بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتد و اکنون به جرات می توان گفت حضور فلان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸ افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در سال ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و

سیما برپا شود گفت: در تحسین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را یکی نمایند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت:

یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد:

بنیاد ناشران **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC** ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت:

یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC** ۲۰۱۸ حضور خواهد داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مخصوصاً داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به لیست سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC** ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت:

یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نومن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد

براساس بازخورد فلان صنعت بازی سازی، مستر کلام ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC** ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرين تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت:

ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد معرفی می شوند امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC** ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت:

سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود وی افزود:

کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۲۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند ۵۰ درصد تحقیف در نظر گرفته شده است.
علاقه مندان برای خرید بلیط های رویداد می توانند به صفحه
نمایند
در ادامه می توانید دیگر تصاویر تثبیت خبری را مشاهده نمایید:



فراخوان ارسال تریلر بازی های جدید برای نمایش در اختتامیه جشنواره گیم تهران برای نخستین بار (۱۴۰۵-۱۳-۱۸)

همانند دوره های قبل جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در دوره هفتم نیز تریلر جدیدترین بازی های ایرانی در مراسم اختتامیه و برای نخستین بار که اصطلاحاً **World Premiere** نامیده می شود، پخش خواهد شد.
به گزارش پردازی گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دیگرانه جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازان کشور دعوت می کند تا اگر تیزر یا تریلری از بازی های منتشر شده خود چهت نمایش در مراسم اختتامیه دارند به دیگرانه ارسال کنند این تریلرها تنها در صورتی به نمایش درمی آیند که پیش از این به صورت عمومی نشده و خود بازی تیزر انتشار نیافتد باشد.
تیمز اجرایی جشنواره بازی های رایانه ای تهران علاوه بر شرکت کنندگان در اختتامیه هزاران نفر علاقه مند به بازی نیز برای نخستین بار این تریلرها را تماشا خواهند کرد.
بازی های سازان می توانند تریلرهای خود را از طریق این فرم ارسال کنند. برای ارسال تریلر تنها تا روز شنبه ۱۲ اسفند ماه فرصت باقیست اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال در ژانرهای مختلف، ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار می شود.

۸۷



گزارش ویژه از دست آوردهای TGC ۲۰۱۸ (۱۴۰۷-۰۷-۱۰)

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالمه اشتی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شده گزارش پردازی گیم، روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: "برای رسیدن به این اهداف، پخش های مختلفی از جمله فضای تماشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شدند با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند".
مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره پخش کنفرانس ها توضیح داد: "۶ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در پخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه داشتی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد".

آشتیانی ادامه داد: "در پخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل با ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند و بیان این که ۲۰ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد".

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: "با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۵۶ درصد از ملاقات های درخواست شده تیز برای دینار با خریداران خارجی بازی بوده است. (ادامه دارد...)"

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: "مسابقه توسعه دهنگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داورین محلی به داوری و انتخاب پهلویان و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینه ای یک برآناس فرهنگ خودمان داشتند."

آنچنانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: "خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی ایرانی حذاقل به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی تیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرجیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند."

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: "۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که درصد گزینه خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای تقدیر مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** گفت یک مستند صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تیپه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوی باشیم."

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بیناد با گیم کانشن فرانسه بودند حسن گریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: "با برگزاری **TGC** ما در خط مقام تعاملات بین المللی می جنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایرواله نشان دادن ایران، نشان دادیم که تمی خواهیم بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ داشیم بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرست های مان را در این صنعت از دست می دهیم، به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرست برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناقب تجارتی باشد."

کریمی افزود: "یکی از نتایج های عده **TGC۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گناهنه می شوند و بهترین فرست برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند."

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: "این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بیناد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که خلاف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد."

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: "پس از **TGC۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی خانه موسمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرف موقفيت قابل توجه تی جی می باشد شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد."

کریمی ادامه داد: "بازی سازان ایرانی پس از **TGC۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پینا کردند به همین دلیل برای تحسین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی می افزایش قابل توجهی داشته است."

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** سالومه اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تقویت نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانشن ایلان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند و بیان این که در این نقشه راه ۵ تیری عده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: "یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت بازی سازان ایرانی نداشته باشد."

اشتری ادامه داد: "تمداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی می ۲۰۱۸ ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد."

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: "یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. برآناس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منحصراً داخلی می توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers نسبت به تیت سخنرانی خود اقدام نمایند."

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: "یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهلوی داشته باشند."

وی ادامه داد: "برآناس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز بیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به توعی می توان گفت **TGC۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود."

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: "ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده این و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: "سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز آغاز می شود."

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهند شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

روزگار ما

دو بازی ایرانی در مرحله قرارداد با ناشران خارجی

گروه فن اوری - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** **Tehran Game Convention** دیروز با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتری - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم. آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهنگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور پرتره و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مناکرات تجاری باشد.

ZIMA

گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی **TGC ۲۰۱۸**

نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دوشهیه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهنگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل درنظر گرفته شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در همه دوسته ۱۸ درصد هم بازدید کنندگان با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: «۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از این را پوشش دهد برگزار شد.

آشنایی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برآمدۀ امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندها **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که ملی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب پهلوان و خلاقالنه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و ایندی ای یک برآمدۀ فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **Tehran Game Convention ۲۰۱۷** آشنایی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر از حضور پرشور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداشت. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهلوان باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این تشییع به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می چنگیم. با وجود تحريم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن تمام بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خواهیم کرد که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه برگزاری ای ۲۰۱۷ در این ناشران خارجی آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی می شود که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایی، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷** از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحادیه باشیم. باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC ۲۰۱۸** سالومه اشتی **TGC** مدیر پروژه ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پیگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار متبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی تداشته باشد. اشتراک ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این پخش اعلام آمادگی کرده اند که اسمای شرکت های متبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنران خارجی نیز بیشتر می شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنران خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کنفرانس نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصمان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب یافته باشند وی ادامه داد براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این پخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود انتشاری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر پخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که نیت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درصدی می شود. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهند شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه **TGC ۲۰۱۸**

با کمک **TGC**، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با **Game Connection** نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دو شنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالمه اشتراکی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** برداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، پخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، بدل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندها و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردد گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره پخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود در پخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه ای از صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در پخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعویت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا قابل باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) مدیر پروزه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۳۹۶ بروفاپل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنده‌گان با Development Awards یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که حل آن ۲۱ دور بین المللی به داوری و انتخاب پیشین و خلاقانه ترین بازی‌های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی‌ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند نکته جالب این بود که بازی‌هایی موردن توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی‌های خارجی نبوده و اینه ای بک براساس فرهنگ خودمان داشتند صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

اشتباهی با این این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت برده‌اند.

وی درباره تابع نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۷٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه‌های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروزه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه‌ای برای کالبد شکافی نقاط شفعت و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پیشیز

برخی کشورهای منطقه به دنبال پریم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فراتر بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می‌جنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نصی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که تئیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشیم بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم، به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از نتایج های عمله TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم، در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروزه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با این این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در رسک برگزار این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می‌شود پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدی‌اش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبی‌خانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحاصاری باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می‌توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجه داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروزه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با این این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت‌های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با این این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می‌گردید گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می‌گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می‌دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می‌کنند تا ایرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می‌باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت‌های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می‌خورد وی با این این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس‌ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهیم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می‌شود براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون مختصسان داخلی می‌توانند با مراجمه به صفحه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام تماشی دنیا پروره TGC۲۰۱۸ تیپر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس‌ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس‌ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه‌ای طبقه بندی خواهد شد تا مخاطبان انتخاب پیشتری داشته باشند. وی ادامه داد براساس بازخورد فمیلان صنعت بازی سازی، مستر کلاس‌ها یک روز پیش از رویداد برگزار می‌شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس‌ها نیز استفاده کنند در تیپر به نوعی می‌توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می‌شود. اشتراخ اخیرین تیپر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور افریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه‌ای میان پروره‌های بازی سازی آنها برگزار می‌شود این بازی‌ها را ناشران بین المللی داوری خواهد کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروره TGC۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس‌ها، بلیت دسترسی به کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و اپلیکیشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه‌های تجاری نیز در مساحت‌های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می‌شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت‌ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت‌های رویداد می‌تواند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه تماشی کند.

برای عضویت در خبرنامه دیجی‌کالا مگ نام و ایمیل خود را وارد کنید

گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ (۱۴۰۷/۱۵-۱۷)

دیجی‌کالا مگ - منبع جامع اخبار و مقالات تخصصی در حوزه‌ی محصولات دیجیتال، دانش و فناوری و بازی با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لنو قرارداد ایران با Game Connection شرکت خبری رویداد بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروره TGC۲۰۱۷ و سالومه اشتراخ مدیر پروره TGC۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ برداشت و گفت: رويداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی‌های بین‌المللی با بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، تسهیل و کمک به بازی‌سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین‌المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین‌الملل را دنبال می‌کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش‌های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات‌های تجاری، کنفرانس‌ها، پنل‌ها و مستر کلاس‌ها، جایزه توسعه دهنگان و فضای اختصاصی برای بازی‌سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کرده‌اند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروره TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروره و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و امریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلاصه در صنعت بازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۲۳ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم‌های مستقل یا ایندی اخترасیان یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروره TGC۲۰۱۷ یکی از پیویگی‌های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارداد ملاقات داشت و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد در سال گذشته ۱۳۹۷ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات‌های درخواست شده توسط برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهنگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش‌های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داور بین المللی به داوری و انتخاب پهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کمی بازی خارجی نبوده و اینه ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

Tehran Game Convention ۲۰۱۷

اشتباهی با این این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداکثر به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرجیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرائزی بازی سازان ایرانی لذت بردند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۷۵ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خوبی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خوبی بد رای نداد. مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد پهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهی زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تأمینات بین المللی می چنگیم، با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایرووله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نصی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ داشن بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تأمینات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از نتایج های عمله **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۲ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذشته می شوند و پهترین فرصت برای آن است که بروزه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با این این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در رسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷** از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوبیخانه موسمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه اتحاصاری باشد از طرفی موقوفیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیل برای دور زدن ایران داشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC ۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتربی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** نیز در این نشست خبری با این این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدبیر نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آیان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را پذیرفتند.

وی با این این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتد، تعامل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی داشته باشد.

اشتبه ای داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۲۰ شرکت افزایش می باید و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با این این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهیم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون منتصصان داخلی می توانند با مراجعت به صفحه www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان داشت و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب پهتری داشته باشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - وی ادامه داد: براساس بازخورد فمایان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش پیوپندار اکنفرانس ها نیز استفاده کنند در نتیجه به نوعی می توان گفت: **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

اشتری اخیرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور افريقيا و آسیا که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها شود این برگزار می شود این بازی ها را ناشران بین المللی ناوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسمی از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز آغاز می شود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ قرویدن خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید سیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرد مارحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف درنظر گرفته شده است.

علاقة مندان برای خرید بلیت های رویداد می تواند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

برای عضویت در خبرنامه دیجی کالا مک نام و ایمیل خود را وارد کنید
[contact-form-7]

مطلوب گشتن حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه **TGC ۲۰۱۸** برای تخصیص بار در دیجی کالا مک منتشر شده است.



یک هفته تجسم هنر؛ معرفی برگزیدگان جشنواره فجر و طراحان مدلولباس

تهران- ایرنا- این هفته پرونده دهمین جشنواره بین المللی هنرهای تجسمی فجر با معرفی برگزیدگان بسته به کار خود پایان داد و آماده ورود به داده دوم این جشنواره شد همچنین جشنواره مد و لباس فجر با معرفی طراحان و تولید کنندگان برتر کار خود را آغاز کرد.

به گزارش روز جمهه خبرنگار هنرهای تجسمی ایرنا، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این اختتامیه جشنواره هنرهای تجسمی فجر اظهار داشت: هنرهای تجسمی ارتباط بی واسطه با مخاطب دارند و نیازمند ترجمه زبانی نیستند و باید ۸۰ میلیون ایرانی مصرف کنند کالاهای هنرهای تجسمی باشند.

وی ادامه داد: امیدواریم هنرهای تجسمی به عنوان کالای فرهنگی مورد توجه همه قرار گیرد و هر خانه ایرانی یک کالای فرهنگی هنرهای تجسمی را داشته باشد هنرهای تجسمی فقط یک کالای لوکس نیست که مخصوص نرودمندان و افراد خاص باشد، همه انسان ها نیاز دارند که بیست، بیشتر و لمس کنند.

وی افزود: این دوره با تکامل نیست به دوره های قبل برگزار شد که امیدواریم شاهد رشد و شکوفایی بیشتر آن باشیم. دهمین جشنواره بین المللی هنرهای تجسمی فجر از سوم بهمن ماه آغاز و چهارم اسفند ماه با معرفی برگزیدگان به کار خود پایان داد.

**افتتاحیه هفتمین جشنواره بین المللی مدلولباس فجر همچنین از دیگر اتفاقات مهم این هفته اختتاج جوان ترین جشنواره فجر در حوزه مدلولباس کشور بود که معاون امور هنری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در آین افتتاحیه هفتمین جشنواره بین المللی مدلولباس فجر عنوان کرد: ماشه اختخار ایرانیان است که از لباس به عنوان یک پوشش استفاده نکرده اند، بلکه به آراستگی آن نیز توجه داشته اند.

وی افزود: جشنواره ها بستر گفت و گو و هم اندیشی و عرصه دستاوردهای ما هستند و جشنواره مدلولباس فجر فرصت گفت و گو در مورد پدیده مدلولباس است. همچنین در آین افتتاحیه از طراحان و تولید کنندگان برتر تجلیل شد.

هفتمین جشنواره بین المللی مدلولباس فجر از ششم تا سیزدهم اسفند ماه در تالار وحدت، سالن حجاب و برج میلاد برپا است.

نشست خبری دومین نمایشگاه و همایش تی جی سی در صنعت بازی های رایانه ای مدبیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست اظهار داشت: با برگزاری نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (TGC**) به جامه جهانی نشان می دهیم که با وجود محدودیت ها، ما ایزو ۹۰۰۱ و محدود به بازار داخل نیستیم و عملا در خط تعاملات بین المللی می چنگیم. وی گفت: اشتراک دانش و تجربه بازی سازان ایرانی، کمک و تسهیل به انتشار بازی های رایانه ای ایرانی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران به جامه جهانی از اهمیت این همایش است.

مدبیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص تفاوت تی جی سی ۲۰۱۸ نسبت به دوره گذشته گفت: تی جی سی ۱۴ و ۱۵ تیر ماه ۹۷ برگزار می شود که سال آینده بحث جوابی توسعه دهندهای مطرح است و فقط محدود به ایران نمی شود و برای این دوره جایزه گیمیستان را که مربوط به ۲۲ کشور منطقه است، خواهیم داشت.

همچنین از دیگر اتفاقات مهم در حوزه هنرهای تجسمی می توان به جامائی مجسمه های جاکومتی در فضای داخلی موزه هنرهای معاصر تهران اشاره کرد. دو مجسمه برتری البرتو جاکومتی هنرمند سوئیسی که در فضای باز موزه هنرهای معاصر قرار داشت، به عنوان شرایط آب و هوایی و باران های (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) اسیدی تهران در معرض آسیب قرار داشت که با همکاری بنیاد جاکومتی در فضای داخلی موزه هنرهای معاصر تهران جاتمایی شد.
فرانگ ۱۲۸۰۰۰۹۳۲۸۰۰۰۱۸۲۷۰۰۰۱۲۶۸



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با اینلا: تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد / دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت است

(۰۴۱۵۸-۱۲/۱۲)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریافت عوارض از بازی های خارجی گفت: دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی نمونه ای از طرح رجیستری در صنعت بازی به دلیل اهداف مشترک به منظور درآمد زایی برای دولت، کنترل بازار و حمایت از بازی های ایرانی محسوب می شود.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی اینلا با این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روبرو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد. وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود در واقع اگر بودجه بنیاد ۲۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود تا دولت با اختیاط پیشتری قلم بردارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اتفاهم داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار سیار بزرگ و پرسود بازی های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کریمی قدوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد؛ اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت بول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، اینها وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این بول را به بخش تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی تمی توائد این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید مستقر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریاره اختراض مارکت های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اختراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آن ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتاهی نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لطمہ ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است.

کریمی قدوسی با این این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: درصورتی که عوارض از بازی های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتماً اکوسیستم مارکت های ایرانی نایاب می شود و دالنود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تأکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی نایاب می شوند و بازار قاچاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است، اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهد داشت اما اگر مارکت ها معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نمونه ای از طرح رجیستری موبایل با هدف هایی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت دانست.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منفعت مالی بیشتری نسبت به تولید عنایون داخلی دارد.

وی گفت: در واقع هزینه ای که یک واردکننده بازی می دهد نسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک عنوان بازی داخلی هزینه و رسیک می کند، بسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملاً تعطیل باشد.



تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد / دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاجاق و درآمد زایی برای دولت است (۱۳۹۷/۰۷/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریافت عوارض از بازی های خارجی گفت: دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی نمونه ای از طرح رجیستری در صنعت بازی به دلیل اهداف مشترک به منظور درآمد زایی برای دولت، کنترل بازار و حمایت از بازی های ایرانی محسوب می شود.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی اینلا با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روپرتو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد. وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود. واقع اگر بودجه بنیاد ۲۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود تا دولت با اختیاط پیشتری قدم بردارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار بسیار بزرگ و پرسود بازی های قاجاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کریمی قدوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد: اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت بول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، اینها وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این بول را به بخش تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی تمنی تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریابه اختراض مارکت های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اعتراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آنها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتباہ نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لطفه ای به بنیان اکوپیستم وارد نکرده است.

کریمی قدوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی های خارجی بود، مارکت های ایرانی بود. همچنان اکوپیستم مارکت های ایرانی ناید می شود و داللود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاجاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاجاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تأکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی ناید می شوند و بازار قاجاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباہ است و دروغی بزرگ است، اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهد داشت اما اگر مارکت های معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حالت سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نمونه ای از طرح رجیستری موبایل با هدف هایی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاجاق و درآمد زایی برای دولت دانست.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منفعت مالی بیشتری نسبت به تولید عنوانین داخلی دارد.

وی گفت: در واقع هزینه ای که یک واردکننده بازی می دهد نسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک عنوان بازی داخلی هزینه و ریسک می کند، بسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملاً تعطیل باشد.

چهار اقتضای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد

خبرگزاری اینلا نوشت: حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روپرتو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد (ادامه دارد...)

چهارنهمین

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود در واقع اگر بودجه بنیاد ۲۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مرائب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود

تا دولت با اختیاط پیشتری قدم بردارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمد زایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار سیار بزرگ و پرسود بازی های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کربیم قوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد؛ اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت پول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاق سیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، اینها وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این پول را به بخش تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی نمی تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعتراض مارکت های بازی ایرانی تسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اعتراض سیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آن ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتباہی نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لطفه ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است.

کربیم قوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتماً اکوسیستم مارکت های ایرانی نایود می شود و دانلود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تأکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی نایود می شوند و بازار قاچاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است. اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروشن خواهد داشت اما اگر مارکت ها معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نمونه ای از طرح رجیستری موبایل با هدف هایی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت دانست.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منفعت مالی بیشتری تسبت به تولید عنوانی داخلی دارد.

وی گفت: در واقع هزینه ای که یک واردکننده بازی می دهد تسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک عنوان بازی داخلی هزینه و رسیک می کند، بسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملی تعطیل باشد.

پاشگاه خبرنگاران

ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد

ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی پاشگاه خبرنگاران جوان؛ آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود.

علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند انجام بروزه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضای صورت می گیرد.

لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت به عمل می آید. علاقه مندان می توانند با مراجمه به این صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> تسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

نیت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد

تهران (پانا) - نیت نام از علاقه مندان به حضور در آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان نیت نام کنند. انجام پروسه نیت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضای صورت می گیرد لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند تیازی نیست برای حضور در رویداد نیت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعویت بعمل می آید. در صورتی که برای حضور در رویداد نیت نام کردید خواهشمندیم را رسانید تا مراسم مطابق زمان بندی انجام شود.

غیر اقتصادی ندارد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دریافت عوارض از بازی های خارجی گفت: درصدی از بازی های خارجی نمونه ای از طرح رجیستری در صنعت بازی به دلیل اهداف مشترک به منظور درآمد زایی برای دولت، کنترل بازار و حمایت از بازی های ایرانی محسوب می شود.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روبرو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد.

وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص باین بود در واقع اگر بودجه بنیاد ۳ میلیارد تومان بود تخصیص به مرائب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود تا دولت با اختیاط پیشتری قدم بردارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار بسیار بزرگ و پرسود بازی های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کریمی قوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد؛ اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت بول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، اینها وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این بول را به بخش تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی تمی تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید مستقر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اختلاف مارکت های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اختلاف بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آنها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتباہی نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لطفه ای به بنیان اکوسيستم وارد نکرده است.

کریمی قدوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتماً اکوسيستم مارکت های ایرانی ناید و دالنود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تأکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی ناید و شوند و بازار قاچاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است. اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهند داشت اما اگر مارکت های معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حالت سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نموده ای از طریق رجیستری موبایل با هدف هایی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت داشت.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منفعت مالی بیشتری نسبت به تولید عنوانین داخلی دارد وی گفت: در واقع هزینه ای که یک وارد کننده بازی می دهد نسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عنوان بازی داخلی هزینه و رسیک می کند، پسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملاً تعطیل باشد.
منع ایلانا



ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد (۱۳۰۴-۰۶/۰۷/۲۲)

ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد. به گزارش پردازیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند. انجام بروزه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضای صورت می گیرد لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت بعمل می آید.

علاقه مندان می توانند با مراجمه به این صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد (۰۰:۰۰-۰۷/۰۷/۲۲)

ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند. انجام بروزه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضای صورت می گیرد.

لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت بعمل می آید.

علاقه مندان می توانند با مراجمه به این صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت

گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فرآونی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۲/۱۳

