

۱۳۹۶/۱۲/۲۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

۱ دورهمی بازی بازها

صب جلو

۲ سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم

روزگارما

۳ داوران بین المللی آثار هفتین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند

کاروکارگر

۴ گردش مالی بازی های رایانه ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است

اقتصادی

۵ روزنامه های پیام زمان، صاحب قلم

۶ تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان

تَلْنَگَر

۷ برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند

حُسَاب

۸ عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

كَلِمَة

۹ لزوم افزایش سهم بازی های رایانه ای ایرانی در بازار جهانی

حُسَاب

۱۰ هفتین جشنواره بازی های رایانه ای برگزیدگان خود را شناخت

صَاحِبِ الْأَعْلَم

۱۱ پیشرفت بازی سازی ایران در سال ها اخیر

بَاهِزَفْن

۱۲ عکس نوشت

هُسْرَمَد

۱۳ رمز موفقیت بازی سازان ایرانی در بازارهای بین المللی

كَسْبَ وَ كَوْرِ

۱۴ جوایز عملیاتی شتاب دهنده آواکیمز به جشنواره اضافه شد

بَلَشْكَاهِ خَبْرَنَگَارَانِ حَفَّ

۱۵ انتخاب برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی / تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین

۱۶ المللی

بَلَادِ إِرَانِ اِنْدَيْشِن

۱۷ تمرکز جشنواره بازی های رایانه ای روی تهران نیست

شَبَكَهِ خَبرَنَگَارَانِ آَنَدَ نَيْرَسِ آَنَدَ

۱۸ نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی

خَبْرَكَارَىِ پَانا

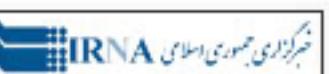
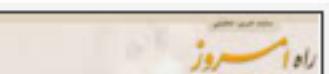
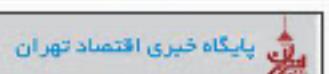
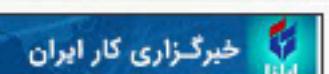
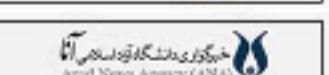
۱۹ داوران بین المللی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند

بَلَادِ إِرَانِ اِنْدَيْشِنِ IRNA

۲۰ انتخاب برترین بازی رایانه ای مبتنی بر فرهنگ دینی / تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی

بَلَادِ إِرَانِ اِنْدَيْشِن

۲۰	داوران بین المللی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند	
۲۱	جشنواره فروش نوروزی بازی های برتر سال ۹۶ از ۱۹ اسفند برگزار می شود	
۲۲	جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد	
۲۳	تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی	
۲۴	جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد	
۲۵	گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۶	نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی	
۲۷	گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۸	نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد	
۲۹	نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی	
۳۰	جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفندماه کلید می خورد	
۳۱	انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی هدف اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است / بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام می شوند / بازی های برتر علاوه بر دراختیارداداشق فضای رایگان	
۳۲	رقابت بیش از ۱۵۰ بازی موبایلی ایرانی	
۳۳	برترین بازی های سال ایران شبه معرفی می شوند	
۳۴	عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی	
۳۵	عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی	
۳۶	عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی	
۳۷	گزارش: نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی / جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد	
۳۸	عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی	
۳۹	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	
۴۰	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	

۳۶	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	 اقتصاد وطن پایگاه آنلاین اقتصادی ایران
۳۷	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	 فصل تجارت FasleTejarat.ir
۳۸	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	 تجارت نیوز
۳۸	معرفی برترین بازی های رایانه ای	 تدبیر ۲۴ Tadbir 24
۳۹	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	 ارمان اقتصادی ECONOMIC IRAN
۴۰	برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی معرفی شدند	 jamaran.ir
۴۱	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	 نسیم آنلاین Nesim News Agency
۴۲	معرفی برترین بازی های رایانه ای ؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	 TECHRATO
۴۳	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	 اقتصاد کریدان ekonomikardan.v
۴۴	جشنواره مد و لباس، نهالی در حال شکوفایی	 خبرگزاری حسروی اسلامی IRNA
۴۵	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 راهن اسرور
۴۶	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 پایگاه خبری اقتصاد تهران
۴۷	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 Citra
۴۸	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 خبرگزاری کار ایران
۴۹	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 فصل رقص ایران
۵۰	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 فراز
۵۱	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 امصار
۵۲	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 آذوقه شناس
۵۳	25 میلیون کاربر ایرانی بازی های پارانه ای و فقط 12 میلیارد تومان اعتبار	 خانه بازی
۵۴	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	 تعجب آنلاین
۵۵	هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید	 خبرگزاری اخبار آنلاین آستانه آزاد آژانس (AZAD NEWS AGENCY)

۴۶	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۶	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۶	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۷	هفتینین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید	
۴۷	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۸	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۸	هفتینین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید	
۴۸	ایرانسل جشنواره بازی های رایانه ای تهران را حمایت می کند	
۴۹	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۹	برندگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مشخص شدند	
۵۲	هفتینین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید	
۵۲	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۵۲	12 میلیارد تومان اعتبار برای بازی های رایانه ای	
۵۳	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	
۵۴	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	
۵۵	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	
۵۵	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	
۵۶	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	
۵۷	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	
۵۸	باید سهم جهانی خود را در بازی سازی ارتقا دهیم / گردش مالی بازی های رایانه ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است	
۵۹	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	

۶۰

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به کار خود پایان داد



۶۲

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به پایان رسید



۶۳

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به پایان رسید



۶۴

گزارش اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۶۶

حملات ۱۰ میلیارد تومانی از بازی های رایانه ای داخلی



۶۷

گزارش کامل آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



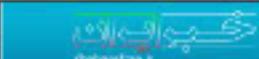
۶۸

وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم



۷۰

وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم / اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان +



۷۲

گزارش کامل آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۷۳

پیش افتادن از برنامه افتخار ندارد



۷۴

گزارش کامل آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران/وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار



۷۶

اسامی برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ ایران



۷۷

بازی برتر سال نداریم



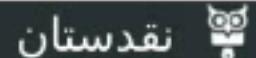
۷۸

ایران رتبه اول منطقه در بازی سازی رایانه ای



۷۹

بهترین بازیهای کامپیوتری سال ۱۳۹۶ ایران معرفی شدند



۷۹

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان



۸۰

آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد + تصاویر



۸۱

پیش افتادن از برنامه افتخار ندارد



۸۲

اسامی برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ ایران



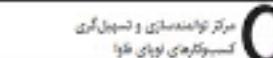
۸۳

سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم



۸۴

بازی برتر سال نداریم



۸۵

انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ ایران



۸۶

انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ ایران



۸۷

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد + تصاویر



۸۷

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ مراسمی که «بهترین بازی سال» نداشت



تعداد محتوا : ۱۱۰



خبرگزاری

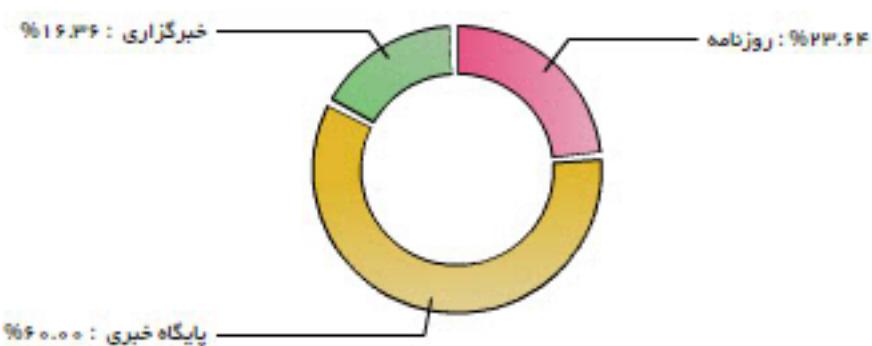
۱۸

پایگاه خبری

۵۶

روزنامه

۲۶



جشنواره هفتم بنیاد بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد

دورهمی بازها

امتیازهای داوران شبیه به هم بود

هفت دوره است که بنیاد بازی‌های رایانه‌ای نهادی که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارتساد اسلامی کار می‌کند، جشنواره بازی‌های رایانه‌ای را برگزار می‌کند. دیروزه هفتم این مسابقات آقای «محمد حاجی میرزاپی» است، او در گفت‌وگو با «صبح نو» درباره تفاوت این دوره با دوره‌های قبل گفت: «ما سعی کردیم در این مراسم، فرصتی را برای بازی‌سازی‌های که در این مراسم برگزیده می‌شوند، مهیا کنیم تا در بازار بهتر دیده شوند. از ۱۷ عنوانی که به جشنواره فرستاده شد، ۴۰ عنوان برتر، انتخاب شدند که به جشنواره فروش نوروزی فرستاده می‌شوند. یک سری استورهایی که طرف این قرارداد هستند، این بازی‌هارا در فروشگاه‌های خود انتشار می‌دهند. از ۱۹ اسفندماه تا ۱۹ فروردین‌ماه از کاربران می‌خواهیم که با توجه به برآوردهای این رویداد دارد، به این استورها روند تاهم مربوط اجتماعی برای بازی‌ها داشته باشد و هم اینکه مردم با بازی‌های ایرانی آشنا شوند.» این البته تنها حمایت بنیاد از برگزیدگان نیست: «بکخشی از جایزه، جایزه فروش‌شان در همین طرح است. ۴۰ درصد از میزان فروشی که در این جشنواره دارند تا سقف معنی به عنوان جایزه فروش بعد از تمام شدن آن در فروردین‌ماه، به بازی‌سازان داده می‌شود. تفاوت عمدۀ دیگر ما این است که داوری بین‌المللی مان را خیلی جدی تر از سال‌ها قبل گرفته‌ایم. ۲۰ داور بین‌المللی و ۱۴ داور داخلی داشتیم که امتیازهای مابا ضریبی با هم جمع شدند.»

او درباره یکی از اتفاقات جالب جشنواره نیز عنوان می‌کند: «نکته جالب برای ما این بود که امتیازهای داخلی و خارجی حتی نایک‌دهم اختتامیه نزدیک به هم شده بود. داوران بین‌المللی با فرآیند خود و داوران ایرانی با فرآیند خود، امتیازهای یکسانی را به کارهای مشابه داده بودند. با اینکه دیدگاه‌ها متفاوت بود، مشابهات اما زیاد بود.» او با اشاره به رشد روزافزون تولیدکنندگان بازی‌های موبایلی در کشور، بهترین فرصت برای آنها را حضور در جشنواره‌های این جنبشی می‌داند: «این جشنواره‌ها یک تربیون هستند که بازی‌سازان می‌توانند روی آنها بایستند و دیگران را

گزارش لیلا شوقي

بی‌شک صنعت بازی یکی از پردرآمدترین صنایع در جهان است. بسیاری از کشورهایی صنعت را جدی گرفته‌اند و به آن هم توجه و پردازی دارند. وجود بنیادی که متعلقی بازی‌های رایانه‌ای در کشور است، می‌تواند به رشد و ارتقای آن کمک کند. اتفاقاً یکی از اهداف بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بالا بردن کیفیت بازی‌های است. شاید به خاطر همین است که جشنواره‌ای را هم برای این منظور در نظر گرفته است. امسال هم مانند سال‌های قبل، جشنواره بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

خیابان حافظ، رو به روی تالار وحدت شلوغ است. دختران و پسران جوان رو به روی در ورود تجمع کرده‌اند. هر نفر دعوت نامه‌ای ابی‌رنگ در دستش است. درون حیاط و سالن اصلی تالار هم پراز جمعیت است. تعداد پسران از دختران بیشتر است. همه‌مه زیاد است. با اینکه ساعت از ۶ عصر گذشته، مراسم اماهیوز شروع نشده است. با یک ساعت ناخیر، همه با قدم‌های کوتاه به درون سالن اصلی وارد می‌شوند. سالن تقریباً پراست. اغلب صندلی‌ها بر هستند با اینکه یکی از اعضا گروه بازی‌سازی آن را برای اعضاش رزرو کرده است. طبقه‌های بالا هم همگی بر هستند. هر سه طبقه بالایی تالار وحدت توسط مدعاونین بر سرده است. نیم ساعتی زمانی برداشته شود. صندلی‌ها پوشیدند. در کنار راهروی باریک، هنوز کسانی هستند که صندلی برای نشستن پیدا نکرده‌اند و ایستاده مراسم را تماش می‌کنند. بسیاری هم به دلیل نبودن جا، مجبور به ترک سالن می‌شوند. با بیش از یک ساعت ناخیر، ساعت ۱۹:۱۵ درنهایت هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای بنیاد بازی‌های شروع می‌شود. سالن پراز جمعیت است و با هر اتفاقی، عشق بازی‌های رایانه‌ای از خود ابراز علاقه می‌کند. سور و هیجان حرف اول اختتامیه را می‌زنند. نزدیک به ۲۵ نفر، درینچ بخش، طراحی بازی، موسیقی و صدایگذاری، فنی، هنری و داستان بازی و بازی نامه، برگزیده شدند.



را، خدا را شکر کاربران بستدیدند، امتیاز بازی در گافه بازار، ۴/۷ است. حدود بکمیلیون کاربر این بازی را بازی می‌کنند. بازی خاک حدود ۷ ماه پیش، منتشر شد. ۶ ماه تولید بازی، بایک تیم ۱۳ نفره زمان برد. ماتلاش کرده‌یم که بازی سازیم نازل حافظ فی، حرف جدیدی داشته باشد. این بازی امتیازات خاصی در مقایسه با بازی‌های دیگر دارد. به عنوان مثال، حجم بازی خیلی کم است. کاربران با گرافیک قابل قبولی روبرو هستند و در همه گوشی‌ها جراحت شوند و همین قطبیه باعث شده است که کاربران ازان راضی باشند. ملک محمدی بکی از حسن‌های گروهه و تیمش را بنت به سایر گروه‌های بازی‌ساز دیگر. فعالیت همراهانشان می‌داند: «گروه ما به طور هم‌مان، در این‌میشنبش فعال هستیم. یعنی این که در بخش تولید این‌میشنبش و تولید سه‌بعدی مشکلی نداریم و می‌توانستیم که از نظر گرافیکی به آن جیزی که مدنظرمان بود، برسیم. از بحث تولید بازی نیز، توانستیم، گرافیکی که از نظر این‌تیمازی شده (بهینه‌سازی) هوشمند آماده کیم. فعالیتمان در دو حوزه خیلی کمک‌مان کرده تا به این گرافیک سه‌بعدی قابل قبول برسیم». او تنها راه پیش‌رفت بازی‌سازان در بخش فی و به خصوص سه‌بعدی را تهیابک جیز من داند: «اولین نکته این است که تخصص گرایی شود. یک نفر باید همه کارهای رالجام دهد. رفاقت در بحث بازی‌ها خیلی زیاد است و باید هر کسی هم کار خاص خود را الجام دهد». ساعت از نیمه شب هم گذشته است. خیابان‌ها خلوت هستند. مهمانان تالار وحدت اما سکوت تسب را شکته‌اند. همه آنها با همان سور و شوق اولیه، با جایزه باسی آن، همان طور با شور و هیجان، درباره بازی بحث می‌کنند. دوره‌ی سالانه بازی‌های رایانه‌ای بایان بافتne است. عناق بازی‌ها اما از بحث و تosal اطلاعات دل نمی‌گند.

متوجه خود گشته. بناد بک بخشی به نام انتیتویی بازی‌سازی دارد که سال‌های است کار می‌کند و امورش کلاسیک و اکادمیک در این حوزه می‌دهد. در سال اینده هم قرار است که با مشارکت مدرسه فیلم کانادا این دوره‌ها را بین‌المللی کیم. با این دید که استانی با مدرک بین‌المللی داشته باشیم و در استان‌های مختلف پخت شوند و امورش را داشته باشند. مراکز رشدی که تیم‌های جوان، جا تدارند برای کار و ایده‌های نو دارند. به این مراکز معقولی می‌شوند و در بازه ششم‌ماهه تا یک‌ساله، از خدمات مشاوره و ساخت افزارها استفاده کنند. این رویدادها باعث می‌شود که علاقه‌مندان میل بیشتر و راحت‌تری داشته باشند و شناس اینکه ادم بالاستعداداتری جذب شود، بیشتر است. او درباره برگزیدگان هم توضیح می‌دهد: «بکی از اتفاقات خوبی که در این جشنواره افتخار این بود که حدود ۷۰ درصد آثاری که به دست مارسید از استان‌ها بودند. با این اتفاق ما دیگر نمی‌توانیم بگوییم که مرکز بازی‌سازی در تهران است. اتفاقاً از برگزیدگان هم هستند».

انیمیشن سازیم

بکی از برگزیدگان جشنواره هفتم، از شهر ارومیه است. آفای «کیوان ملک‌محمدی» متولد ۶۶ است. او در بخش هنری سه‌بعدی و برای بازی خاک برندۀ لوح زرین شد. ملک محمدی از کودکی عاشق بازی‌سازی بوده است و نخستین بازی‌اش را در دیربستان ساخته است ولی به طور جدی و حرفه‌ای از سال ۹۱ وارد صنعت بازی شده است. ساخت ۱۲ بازی، حاصل کارهای او در این سال‌های است. بازی ملک‌محمدی در مسابقات ای آن‌جی اس سانفرانسیسکو به عنوان کاندیدای بهترین بازی جهانی انتخاب شد. او درباره بازی‌اش در گفت و گویا «صحیح نو» می‌گوید: «این بازی

وزیر ارشاد خواستار شد:

سهم خود را از بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای بگیریم

گرفته‌ایم، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر ایرانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی‌ها آنقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. سید عباس صالحی در این مراسم در سخنانی کوتاه‌با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده‌اند. وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال‌های اخیر هم در حوزه سخت‌افزاری و هم در حوزه‌های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می‌رسد. صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی‌های سرگرمی مسیر خود را آغاز کردد اما امروز بازی‌ها آنقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. در این مراسم در دویخش جوابز فرعی و اصلی، پرتریسن بازی‌های ایران معرفی شدند. همچنین بازی‌بکنان می‌پردازد گفت: بازی‌سازان و بازی‌بکنان می‌پردازد گفت: شرایط ویژه‌ای را برای عرضه بازی‌های رایانه‌ای از طریق اپاستور چارخونه در نظر هیات‌داوران همچنین اعلام کرد همچ

نداشتند. براساس این بیانیه روند فنی بازی‌های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت‌بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی‌های ایرانی از افق داشته و از خلاصت و نوآوری فاصله گرفته‌اند. همچنین هیات‌داوران در بخش هنری به انتظارات لوله‌نر سید و مبانگین امتیازات این دوره پایین‌تر از دوره پیش بود. در بخش بازی‌نامه و دلستان بازی نیز هیات‌داوران ضمن ابراز نگرانی از وضعیت فعلی، هیچ بازی‌نامه‌ای را شایسته تقدیر نداشتند. اما در بخش بازی‌های داستان محور شرایط امیدوار کننده‌تر است.

در ادامه این مراسم تأسیس خانه بازی‌سازان به صورت رسمی اعلام شد. فریام ملک‌آر اعضا هیات‌موسس خانه بازی‌سازان در این باره گفت: فقدان یک صنف و انجمان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شد که خوشحالیم با تلاش‌های صورت گرفته بالاخره خانه بازی‌سازان به عنوان مجموعه‌ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد. با قدر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی در ایران، که ۸۰ درصد آنها زیر ۳۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی‌بازی می‌کنند. یک فرست بزرگ برای این صنعت بازی‌سازی در کشور است گفت: هدف مالزی برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی‌سازی در کشور است. این رویداد تلاش کردن حاجی میرزا ایی با بیان این که مهم‌ترین پیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاست‌گذاران پرسانید و همچنین زمینه آشنایی گیمرهای ایرانی بازی‌های ایرانی فراهم آمده باشد.

هیات‌داوران هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بزرگ‌ترین جشن بازی‌سازان کشور، بازی‌های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم رامی خوانید. محمد حاج‌میرزا ایی مدیر هفتمین جشنواره رایانه‌ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی‌ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کرده‌اند وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هر چه بهتر برگزار شدند. این رویداد تلاش کردن حاجی میرزا ایی با بیان این که مهم‌ترین هدف مالزی برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی‌سازی در کشور است باشیم پیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاست‌گذاران پرسانید و همچنین زمینه آشنایی گیمرهای ایرانی بازی‌های ایرانی فراهم آمده باشد.

هیات‌داوران هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در بیانیه‌ای، آثار انسال بازی‌سازان را چندان رضایت‌بخش



موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت-
دیپلم افتخار بهترین دستاوردهای سایه
روشن: تابستان سیاه- دیپلم افتخار
بهترین دستاوردهای داستان بازی: کلوب
کلاراگاهان- غزال زرین: بهترین دستاوردهای
دانستایی: مزرعه بهاری- غزال زرین
بهترین بازی پامحتوای فرهنگی ایران ۵۷-
غزال زرین بهترین بازی در راه اکشن:
خروس جنگی: تاج و تخت- غزال زرین
بهترین بازی در راه راه ای: بال های
تاریک ۲- غزال زرین بهترین بازی در راه
استواری و مدبری: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی در راه
سکویی: Unsight- دیپلم افتخار
بهترین بازی در راه ساده: پاپالند: فرار
کله ها- غزال زرین بهترین بازی در راه
ساده: امیرو ماهی بگیر- دیپلم افتخار
بهترین بازی در راه روزشی: جی تی: کلوب
سرعت- دیپلم افتخار بهترین بازی در راه
اکشن ماجرا ای: ایران ۵۷- غزال زرین
بهترین بازی سال ازنگاه مردم: منچرز
بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال
تشخیص نداده اند.
فهرست کامل جوابیز هفتمین
جشنواره به این شرح است:
دیپلم افتخار بهترین دستاوردهای
مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین دستاوردهای امیرو
ماهی بگیر- دیپلم افتخار بهترین دستاوردهای
طراحی بازی امیرو ماهی بگیر- غزال زرین
بهترین دستاوردهای طراحی بازی Unsight
دیپلم افتخار بهترین دستاوردهای هنری
دوبعدی: فیشیمو- غزال زرین بهترین
دستاوردهای دوبعدی: مزرعه بهاری-
دیپلم افتخار بهترین دستاوردهای هنری
سه بعدی: هر دنبیل- غزال زرین بهترین
دستاوردهای سه بعدی: خاک- دیپلم
افتخار بهترین دستاوردهای آشوب در
مزرعه- غزال زرین بهترین دستاوردهای
مزرعه بهاری- دیپلم افتخار بهترین
دستاوردهای موسیقی: سایه روشن: تابستان
سیاه- غزال زرین بهترین دستاوردهای

مدیر عاملی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: داوران بین المللی آثار هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: آثار هفتمنی جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای با حضور داوران و استانداردهای بین المللی سنجیده می شوند. به گزارش ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه در نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای اظهار داشت: تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی مستمر شود و برگزاری همایش «تی جی می» در این راستا بود وی با بیان اینکه در جشنواره بازی های رایانه ای تلاش بر این است که مردم ایرانی برای بازی سازان فراهم شود، افزود: مطابق سال های گذشته از داوران بین المللی دعوت کردیم تا کار داوری را انجام دهند و هدف این است که بازی های ایرانی با تراز استانداردهای جهانی و بین المللی داوری شوند و اگر داوران بین المللی قبول کنند یک جایزه بین المللی را خواهیم داشت که بر اساس نظرات داوران بین المللی است.

کریمی قدوسی بیان داشت: امسال استراتژی حضور خود را در نمایشگاه های بین المللی تغییر دادیم و سعی داریم افرادی را برای شرکت در کنفرانس ها و جشنواره های بین المللی پذیرستیم.

وی ادامه داد: به این منظور جوایز جشنواره بازی های رایانه ای را به این بخش متصل کردیم و به مرندگان کمک هزینه و بليت حضور در جشنواره های بین المللی اهدا می شود تا از دانش بین المللی استفاده کنند و بازی های خود را به نشر اخراجی ارائه دهند. کریمی قدوسی بیان اینکه ساخت بازی های ساده در ایران بيشتر صورت می گیرد گفت: هزینه ساخت این بازی ها پایین است و سرمایه گذارها و شرکت ها بهتر می توانند هزینه را تامین کنند و استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانلود و فروش خوبی دارند، بدین ترتیب این بازی های این پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند. دبیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: برای حضور در این دوره ۹ ماه فرصت بود در حالیکه در جشنواره ششم، بازی سازان یک سال و نیم فرصت داشتند تا در این جشنواره حضور پیدا کنند ولی با همین فرصت کم، به همان تعداد سال گذشته (۲۰۰ آثار) ارزدیک شدیم که اتفاق خوشبینی بود.

محمد حاجی میرزاپی افزود: این دوره ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه به بنیاد ملی بازی رسید که بيشترین ۷۰ آثار بازی اکشن، ساده و استراتژیک بود. وی گفت: امسال نقش استان ها بسیار پر رنگ بود و از تمام استان های ایران داشتیم و در مجموع ۷۲ اثر از استان تهران و ۱۰۷ اثر از استان های دیگر بودند که امیدواریم این مسیر ادامه داشته باشد. دبیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای افزود: در ایران هشتاد همچنین با ۲۰ داور بین المللی ارتباط گرفتیم که از بازی سازان مطلع ایران هستند. همچنین با ۱۵ ارتباط گرفتیم که از بازی های ایرانی که دارای رسی کردن امتیازاتی که داوران خارجی به بازی ها دادند با امتیازی که داوران داخلی دادند، جمع شده و بر اساس امتیاز نهایی بازی های برگزیده انتخاب می شود.

میرزاپی اظهار کرد: جوایز دستاوردهای تخصصی تر هستند توسط داوران داخلی انتخاب شدند. در جشنواره هفتم یک جشنواره فروش از بازی های برگزیده داریم، هدف این است که ارتباط بازی سازان و بازی کنندگان را بآباد شود. وی ادامه داد: با سازنده های ۴۰ عنوان بازی برتر این دوره از جشنواره تماس گرفته شد و قرار است بازی آنها در فروشگاه هایی ارائه شود. محتوای بازی ها در بخش جداگانه ای از لحاظ روایت داوری شدند تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد امسال همچنین بهترین بازی فرهنگی را داریم. یک بازی انتخاب می شود که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی اسلامی غنی باشد. مراسم اختتامیه هفتمنی جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای ساعت ۱۸ روز شنبه در نالار وحدت برگزار می شود.

گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است

و میانگین سنی گیرها هم دیگر به رتبه اول منطقه نرسیده‌اند اما در بازی‌سازی رتبه اول منطقه شده‌اند و نوجوانان نیستند. در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به این نشان می‌دهد می‌توانیم این مسیر را در روابط گسترش‌تر و جدی‌تر دنبال ۲۵ سال رسیده است.

کنیم‌به عقیده وی باید سهمه‌مان را کمالی با اشاره به اینکه «ما انسان‌ها همه در حال بازی هستیم و دیگر از بازار جهانی ازتفا دهیم و بازی را باید با هویت خود بهسازیم. وقتی از این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت‌های خود را این‌گونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است منظور تکرار گذشته نیست، بلکه منظور نوچوانی گذشته و آوردن آن مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی به زمان حال و آینده است. مصالحی در پایان خطاب به بازی‌سازان گفت: نیست. با این نگاه بازی‌سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را به روز بخواهیم. می‌توانیم برای همه زندگی حرکت تمی‌کنند و در میان حضور دارند. وزیر ارشاد ادامه داد: اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه‌ها هنوز زندگی بشر فضای مجازی و صنعت میزان بازگیران به ۳۳ میلیون نفر رسید وزیر ارشاد با تأکید بر اینکه باید سهمه‌مان را از بازار جهانی ازتفا دهیم، گفت: بازی را باید با هویت خود پسازیم؛ این معنای تکرار گذشته نیست، بلکه منظور «نوچوانی» گذشته بسیاری را تجربه کرده که آنقدر نیست و آوردن آن به زمان حال و آینده است. به گزارش فارس، آینه اختتامیه هفته‌ین چشتواره بازی‌های رایانه‌ای شب‌شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی، امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چنتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پرگزار شد. سید عباس صالحی در این مراسم از حضور در جمیعی از «جوانان خلاق» اظهار خرسندی کرد و گفت: از مهم‌ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر فضای مجازی و صنعت

دادران تعارف را کنار گذاشتند؛ بازی بیشتر سال نداریم

تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان

تیم‌های بازی‌سازی پرنده: بسیاری از همکاران مان به خارج از کشور مهاجرت کرده‌اند

یک بروزه بازی‌سازی شرکتی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت توسعه با موسیقی، فعالیت‌های پرورشی

که پلاساخت بازی با هر کیفیتی، دیگر مورد قول متخصصان نیست و دو ما هیچ کدام توانسته بودند گیفت بازی را در همه بعد حفظ کرد و به نظر من رسید تیمهای مختلف برای تقویت نقاط ضعفشان

بازار اسلامی، کشوری و تجارت پرورشی مترقبه در این
کشور است. این کشور از نظر اقتصادی خود را با اسلام کردند
که بسیاری از همکاران اشان کوشش کردند تا این کشور را موضعی که با
اخطار نسبت دارد شناختند. همچنان که میرزا بود.

که در حوزه‌های آموزش، هنر، دین، سیاست و فرهنگ اعدادی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. صالحی در سخنرانی کوتاه‌الاواز خوشحالی از حضور در جمعی از «جهانیان خانلی» گفت: اگر مهمترین تحولات پنده دهه اخیر در رندگی سر را بخواهیم نام ببریم به ظرف دو چیز بسیار فلسفی مبارزی و دیگری منعطف بازی بین‌المللی تحولات رندگی بشر را به خود

و زیر ارشاد آنلود بازی در مال های اخیر هم در حوزه ساخت افزایی و هم در حوزه های فرم افزایی تحویلات بسیار را تجربه کرده که آن قدر گستردگی و سرعت است که خبره کننده به نظر می رسند.
مالیاتی خود را در حوزه اهداف، ارجح بازی ها بر سرگرمی می خود را آنلود کردن لام اپوزیت بازی ها آن قدر جذب شده اند که در حوزه های اموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن تعريف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدید شده است.

و زیر ارشاد در ادامه گفته: در ایران در سال ۹۷ شترنده میلیون گیمتر داشتنی که در سال ۹۴ ۲۳ میلیون رسیده است. میلیون گیمترها هم دیگر نوجوانان نیستند. در برخی گشتوهای جهان مثلاً امریکا این معدل سنی به ۲۵ سال میرسد.

2 JUNE 2002

بر اساس این نظریه های مسخر در حالی از نگاه مردم به عنوان محدود گویند بازی سال شناخته شد که این بازی در هرچ یک از بخش های فن و ادب حوزه های دانش داشت.

پسندی های انسانی و سنتی چیزهای خوب را در زندگی خود بخواهد.
علوایه برین چیزی را که همیشه دارویان از مرد ۸ تا پسر اصلی جسته اند.
دارویان تنها در ۵ بخش حاضر به اهدافی غولی زیرین شدهند:
غزال زیرین بهترین باری در راز اکشن خوش گشگی، ناج و نخت
غزال زیرین بهترین باری در فرق مادر ایکنی باز های تاریک ۲
غزال زیرین بهترین باری در راز استراتژی و مدیریت: *Insight*
غزال زیرین بهترین باری در راز سکویاری: *Ursight*
دیگرهم اقتدار بهترین باری در فرق ساخته: پایان تنش: فرار گله ها
غزال زیرین بهترین باری در راز ساده اسرارهای ماهر: *Bigmam*

- مهاجرت بازی‌سازان به خارج از کشور مناسفم محمد حاج هیرزیان، دیرین هفتمنی جشنواره راهنمای نهران
خطبین سخنران این مراسم بود و گفت: بیش از هزار بازی‌ساز از سراسر کشور آتی‌خواهد و راهی جشنواره ارسال گردند وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو نیمه ایرانی برگزاری هفتمنی جشنواره بازی‌های ریالیتی تهران، مر ۹ ماه گذشته برای هرچند پهلوی از پیش‌بینی شده بود، اتفاق نداشت.

درین سری از مقالاتی در روزنامه های ایرانی مذکور شدند که در مورد این مجموعه تبریزی ها مطلع شدند. این مجموعه از مجموعه هایی بود که در این سال از پیش از آغاز جنگ ایران و عراق معرفت شده بودند. این مجموعه از مجموعه هایی بود که در این سال از پیش از آغاز جنگ ایران و عراق معرفت شده بودند.

دیر هفتمنج شناسوار گیم تهران با این نامکه باری های ویدیویی
دیگر نمایش فرهنگی را پشت سر گذاشت و هر سال هم این فاصله
بیشتر می شود در جشن شرایطی مابه عوام میزبانی فرهنگ غنی
ایرانی و اسلامی، پایین رو راه توجه این منعت بگوشیم
وی با اتفاقی راست از اینکه برخی بازیگران بر تو سال گذاشته
اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدوارم
سال آینده همه بازیگران ایرانی و دیگر را بپرداز و با گلرهای پیشتر

- اعلام رسمی تأسیس خانه بازی‌سازان در آنده این مراسم تأسیس خانه بازی‌سازان به صورت رسمی

فروزنگ ملک‌آرا، خپو هیات موسس خانه بازی‌سازان در این باره گفت: سبوب یک صند و چشم در منصب بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شود که خوشحالی‌ای ناشای‌های صورت گرفته با اخیره خانه بازی‌سازان به عنوان مجموعه‌ای منطق، فرزنشیزی و غربالگاهی تکمیل شد.

وی افزود: اینگان خصوصیت بازی‌سازان به صورت حقیقی در خانه بازی‌سازان فراهم است و کافی است که مستقاضی خصوصیت حداقل در



این اختتامیه هفتاد و پانز هزار ریلیهای تبران در حالی
رگزار شد که هبات داوران، هیچ گدام از بازی‌های سال ۱۳۹۶ را
باقی عین بودن بازی سال نداشتند

فناوری - مراسم اختتامیه این مشاوره شنبه شب ۱۹ آذرماه
احظای حضور عباس صالحی وزیر فرهنگ و رسانه اسلامی، علی جنتی
وزیر سلیق ارشاد و سرپرست نهاد ریاستجمهوری و حسن کویی
وزیر امور خارجه می بازی های رالاندی در تالار وحدت
برگزار شد

عیات داروی هنین چشواره بازی‌های رایانی تهران
نمایندگی‌های، افزار اسال بازی‌مسازن و چندان رضامتنی‌خش نداشتند.
رسان این بیانه روید فنی بازی‌های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری
فتوایش منابع آموزشی چندان رضامتنی‌خش نبوده. در پیش
الراحی بازی‌ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خالیت و
پاکی، واسطه گرفته‌اند.

همچنان هیات داوران در بخش هنری به اختلافات اولیه رویید
و مبتکن انتشارات این دوره پایین تر از دوره پیش بود در بخش
ازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن لایو مکاری از
ضیعت فعلی همچو باری امدادی را شاشته تقدیر نداشتند. آنرا در
خش بازی های داستان محور شرایط ایجاد کنندتر است.
در پایان مراسم نیز هیات داوران بازیگر روی صحنه آمد و العلام
رثه دهد هیچ گدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره نه در بخش موابایل
نه در بخش PC نتوانست نظر هیات داوران را جذب کرده و در
تجهیز آنها از اعلام پیغامین بازی سال خودزاده ای می کشند. براساس
نظر هیات داوران، هیچ بازی نتوانسته بود در همه العاد قلی، هنری،
موسیقی و طراحی، هیزمان عسلکرد قابل قبولی داشته باشد.
به عنوان رسیده این جشنواره نلذتگری به بازیگران ایرانی باشند چرا

برترین بازی‌های رایانه‌ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند

مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری
دیلم افتخار بهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
غزال زرین بهترین دستاورده موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
دیلم افتخار بهترین دستاورده دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
دیلم افتخار بهترین دستاورده داستان بازی: کلوب کاراگاهان
غزال زرین: بهترین دستاورده داستان بازی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷
جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجرایی: بالهای تاریک ۲
غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکویازی: **Unsight**
دیلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پایانند: فرار کله‌ها
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماہی بگیر
دیلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی‌تی: کلوب سرعت
دیلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن: ماجرایی: ایران ۵۷
غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجز

برترین بازی‌های رایانه‌ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آینه اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای رایانه‌ای با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی‌های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیج بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده‌اند.

جوایز بخش فرعی

دیلم افتخار بهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین دستاورده فنی: امیرو ماہی بکیر
دیلم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی: امیرو ماہی بکیر
غزال زرین بهترین دستاورده طراحی بازی: **Unsight**
دیلم افتخار بهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشیمو
غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری
دیلم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنبیل
غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک
دیلم افتخار بهترین دستاورده صدا: آنسوب در

عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره

فروش نوروزی



جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم بروگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثار رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه بروگزاری جشنواره پیشین تا فراغتوان این دوره از جشنواره انتظار این بود که شاهد کاهش محضوس آثار رسیده باشیم اما در تهییت ۱۹۰ آثار به جشنواره ارسال شد. وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی ملته در جشنواره ارسل به رقابت می‌بردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین آثار آثار هم به ترتیب مریوط به بازی‌های ساده، اکشن و مدیریتی استراتژیک است. حاجی میرزاپی، بایان این که در جشنواره هفت نوش استان‌ها پررنگ بود گفت: ۶۷ آثار از تهران و ۱۰۵ آثار از دیگر استان‌ها به جشنواره ارسال شده بود. من تو ان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می‌دهد بازی‌سازی متحصر به تهران نیست. دبیر هفتین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بایان این که ۱۴ بازی‌ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی‌های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی‌ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه‌ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی‌ها پادور شدند. وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ۵ از ۱۰ با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی‌سازان ایرانی گرفته شد انتقال جالبی که در بررسی بازی‌ها روی داد این بود که در انتخاب بازی‌های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی انتیازشان سیار نزدیک است.

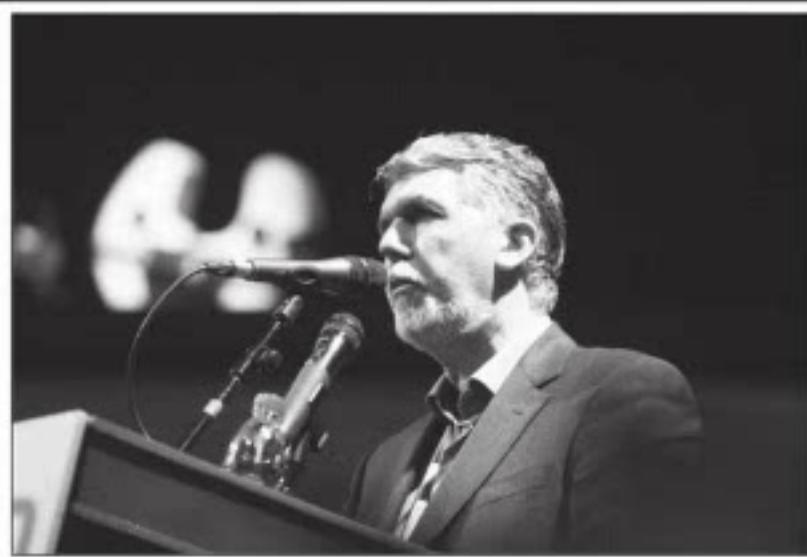
□ حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزاپی بایان این که بالاچاله‌هایی از اختصاصه و لاعلام بازی‌های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی‌های رایانه‌ای آغاز گشت در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی‌های موبایلی) و آریو (ویژه بازی‌های PC) عرضه خواهد شد. وی افزود: علاقمندان به بازی می‌توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت‌های مخصوصی، بازی مورده نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شناس شرکت در قرعه کشی جواز جشنواره وابه دست بیاورند. در حال حاضر جواز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و آگر استقبال از جشنواره بالا شد، به جواز افزوده خواهد شد. دیگر هفتمن جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

نشست خبری هفتمن جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور حسن گریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و محمد حاجی میرزاپی دبیر این جشنواره بروگزار شد. حسن گریمی قدوسی در این نشست خبری که روزگذشته در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بروگزار شد به توضیح می‌است: کلان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی‌های ایرانی در بازارهای بین‌المللی است و به این منظور در ادامه عملی در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای برداشت‌هایی در گام نخست ما از حضور داوران بین‌المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی‌های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با توزار استانداردهای بازی‌سازی بین‌المللی سنجیده شوند وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه‌های بین‌المللی است از این پس نلاش می‌گیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه‌ها پاپیون بروی کند، بازی‌سازان به کنفرانس‌های بین‌المللی اعزام شوند. جواز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی‌های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد TGC، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

□ حضور پررنگ استان‌ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزاپی دبیر هفتمن جشنواره بازی‌های رایانه‌ای نیز گفت: دوره ششم

سید عباس صالحی در اختتامیه جشنواره کیم تهران:

لزوم افزایش سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در بازار جهانی



دیگر نوجوانان نیستند در پرخسی گشته‌های جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال می‌رسد.

صالحی با اشاره به اینکه «ما انسان‌ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت‌های خود را اینکونه ادامه داد بازی زنگی ما فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی‌سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما وارد پیدا کرداند گویی تهها در حاشیه زندگی حرکت نمی‌کنند و در متن حضور دارند. وزیر ارشاد افزود: بازی‌سازی ایران در سال‌های اخیر پیشرفت‌های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در پرخسی از حوزه‌ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیدهایم اما در بازی‌سازی رتبه اول منطقه شده‌ایم و این نشان می‌دهد می‌توانیم این مسیر را در رفاقتی گسترده‌تر و جدی‌تر دنبال کنیم. وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم‌مان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود پیازیم، وقتی از هویت و بوم‌سازی صحبت می‌کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوخوانی گذشته و اوضاع آن به زمان حال و اینشه است. صالحی در پایان سخنان خود خطاب به بازی‌سازان گفت: قصه‌های خود را باید بازخوانی صدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نفامی و شاهتمامه را باید به روز بخواهیم، می‌توانیم برای همه این قصه‌ها فضاهای تازه‌ای را پیازیم و ممنوع از همه شما که برای این نیمای جدی، فضاهای تازه‌ای را خلق می‌کنید.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای با بیان‌آوری اینکه اگرچون در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی‌ها انقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. این اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در تالا وحدت برگزار شد. سید عباس صالحی در این مراسم در سخنانی کوتاه‌با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهندسین تحولات جدیده اخیر در زندگی بشر را پیغامبیریم به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صفت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده‌اند. وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال‌های اخیر هم در حوزه ساخت‌افزاری و هم در حوزه‌های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که انقدر گسترده و سریع است که خیره گشته به نظر می‌رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی‌ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی‌ها انقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۸۲ ۱۶ میلیون گیمپر داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمپرهای هم

با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای برگزیدگان خود را شناخت

برگزیدگان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در بخش‌های مختلف با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی معرفی شدند.

آنین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور سید عباس صالحی شامگاه شنبه ۱۹ اسفند در تالار وحدت برگزار شد و برندهای بخش‌های مختلف به شرح زیر اعلام شد.

● بخش دستاوردهای فنی
دیپلم افتخار بهترین طراحی فنی به مهدی دانشور و بهروز بهرام مهر برای بازی «صرعه بهاری» رسید.

غزال زرین بهترین طراحی فنی نیز به سپهر تقسیمان برای بازی «امیرو ماهی بگیر» اهداشد.

دیپلم افتخار بهترین طراحی بازی به فرشته پور کاظمی برای بازی «امیرو ماهی بگیر» رسید.

غزال زرین بهترین طراحی بازی به آرمان پاکان برای بازی «آنسایت» اهداشد.
دیپلم افتخار دستاوردهنری دو بعدی به سعید فرنگیان برای بازی فرنگیان «فیشیمو» رسید.

غزال زرین دستاوردهنری دو بعدی به مریم زندی برای بازی «صرعه بهاری» اهداشد.

دیپلم افتخار دستاوردهنری سه بعدی به علی قاضی زاده برای بازی «هردمبیل» رسید.

غزال زرین دستاوردهنری سه بعدی کیوان ملک محمدی برای بازی «خارک» اهداشد.

● جایزه بهترین بازی به «صرعه بهاری» به شرکت پیشگامان یارا کیش اهداشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد تاکید کرد:

پیشرفت بازی‌سازی ایران در سال‌ها اخیر

باید جدی گرفت جراحته برای بک اتفاق حدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده‌اند. گویند تنهای در حاضر زندگی حرکت نمی‌کند و در متن حضور دارد.

وزیر اشک بادلورش: بازی‌سازی ایران در سال‌ها اخیر پیشرفت‌های خوب داشته و اگر در آفاق ۲۰ ساله در برخی از سوزنها هنوز به رتبه اول سمتله نرسیده‌ام اما در بازی‌سازی رتبه اول سمتله شدیم.

عضو کمیته دولت دارای هم با این اینکه ورود به مازارهای جهانی را باید افزایش دهیم تا شهیدان از بازار جهانی ارتقا باید. از جو: بازی را باید با هویت خود بسازیم و قصی از هویت و پوشیداری صبحت من کنیم منظور تکرار گذشته بیست بلکه منظور نوچویی گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، بادلورش که عضو نوچوان نیستند در بخشی کشورهای قدرتمند این می‌شود که این بعثی بازی دیگر بازی ۷۵ سال می‌رسد صالحی با تأثیر بر اینکه بازی زندگی ما افزایش نموده است همانطور که دیگر قدرتمند این می‌شود که این بعثی بازی دیگر در سال ۱۸۴۳ می‌رسد.



است. از زوده میانگین سنی بازیکرها هم دیگر نوچوان نیستند در بخشی کشورهای جهان می‌شود که این بعثی بازی دیگر بازی ۷۵ سال می‌رسد صالحی با تأثیر بر اینکه بازی زندگی ما افزایش نموده است همانطور که دیگر قدرتمند این می‌شود که این بعثی بازی دیگر در سال ۱۸۴۳ می‌رسد.

امنکه اکنون در عرصه بازیهای رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه چلوریم و رتبه نخست سمتله را خواهیم داریم، گفت اسوزن بازی‌ها آنقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اعصابی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این بعثی بازی دیگر بازی مازی نیست و جدی شده است.

سیدعباس صالحی در مراسم بازیهای هفتمنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با پذلوری اینکه مهترین تحولات چند راهه اخیر در زندگی پسر فضای مجلزی و منعطف بازی است. گفت: این در پخش میثمرین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده‌اند.

وی با این اینکه بازی در سال‌های اخیر در حوزه ساخت‌افزاری و هم در حوزه‌های نرم افزاری تحولات سیاری را تجویه کرده است. افزود این پیشرفت اینقدر گشته و سریع است که خود کشته به نظر می‌رسد. صالحی به اعصاب وزارت ارشاد در پخش بازی‌های رایانه ای لذت‌گرد و گفت: در حوزه امدادات، اگرچه بازی‌ها پا سرگرمی می‌برند خود

بازی‌زند



آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شامگاه شنبه با حضور سیدعباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در تالار وحدت برگزار شد / امیر



مشاور بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد
رمز موفقیت بازی سازان ایرانی
در بازارهای بین المللی

ناشران گیم دنبال محصولات با کیفیتی هستند تا بتوانند آنها در بازار بین المللی با موفقیت توزیع کنند.

به گزارش خبر آنلاین، مهرداد آشتیانی، مشاور بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: محصول با کیفیت در صنعت بین المللی گیم، یعنی یک کار خلاقانه و نوآورانه به زبان انگلیسی که قدرت در آمدزایی داشته باشد و بتواند گیمرهای بیشتری را به خود جذب کند.

مدیر سابق رخداد گیم TGC تهران افزود: بزرگ ترین ضعف رخداد TGC ۲۰۱۷ تهران، کم بودن گسترده‌گی ناشران بود که به چشم آمد و اگر ناشران سطح متوسط یا کوچک حضور داشتند، شانس فروش محصولات گیم ایرانی بیشتر بود.

به گفته وی، این موضوع در رخداد TGC ۲۰۱۸ باید مدنظر قرار گیرد تا بتوان امید بیشتری به فروش گیم های ایرانی در بازار بین المللی داشت. ضعف دیگری که آشتیانی روی آن تاکید کرد این بود که سخنرانی های کنفرانس دسته بندی نشده بود و امید است در رخداد ۲۰۱۸ با همکاری گیم کانکشن فرانسه در تیرماه ۱۳۹۷ برگزار خواهد شد، این نکته نیز مد نظر قرار گیرد. گفتنی است مهم ترین دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ رسیدن دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی بود که این روند می تواند در TGC ۲۰۱۸ با وسعت بیشتری تکرار شود.



جوابز عملیاتی شتاب دهنده آواگیمز به جشنواره اضافه شد (۱۴۰۲-۱۷/۱۲)

با پیوستن آواگیمز به جمع حامیان معنوی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جوابز عملیاتی ویژه ای به مجموع جوابز برندگان این رویداد افزوده شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ با امضای تفاهم نامه ای میان مرکز تخصصی بازی سازی آواگیمز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مجموعه به عنوان یکی از حامیان معنوی این رویداد معرفی شد. در جشنواره بازی های رایانه ای، علاوه بر جوابز تقدیمی، برندگان از جوابز عملیاتی موتوری پهنه مند می شوند. این جوابز تایپ قابل قبولی در موقوفت بازی های برتر جشنواره در سال های گذشته داشته است و امسال نیز با اضافه شدن آواگیمز به حامیان معنوی، جوابز عملیاتی جشنواره توسعه یافته است. بر اساس تفاهم نامه منعقد شده، آواگیمز با تمامی برندگان، جلسات معارفه و برسی اولیه برگزار خواهد کرد. پس از این جلسات نیز تیم های منتخب که از فرآیند مصاحبه عبور کنند، قادر خواهند بود ۲ ماه به صورت رایگان از امکانات غیرنقدی آواگیمز استفاده کنند که این امکانات شامل فضای کاری، اینترنت، استفاده از سرویس های کاری آواگیمز، مشاوره های طراحی بازی، فنی، هنری و تجاری سازی و همچنین مشاوره های حقوقی خواهد بود. البته مقرر شده است آواگیمز در مرحله مصاحبه اولیه، با توجه به سیاست های جذب و رویکرد حمایتی که در تعامل با سنت های بازی دارد، سخت گیری برای ورود تیم ها اعمال نکند. در پایان این دو ماه تیم هایی که بازی های خود را به استاندارد مورد نظر آواگیمز رسانده باشند و طرح اقتصادی مناسبی ارائه کنند می توانند تا سقف ۱۰۰ میلیون تومان سرمایه نقدی جذب کنند.

۱۵



در نشست جشنواره بازی های رایانه ای اعلام شد: انتخاب برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی / قلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی (۱۴۰۲-۱۷/۱۲)

گروه فناوری اطلاعات - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اینکه برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی و هویت ملی انتخاب و مورد تقدیر قرار می گیرد، از تلاش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ورود بازی سازان داخلی به عرصه های بین المللی خبر داد.

به گزارش خبرنگار ایکنا؛ نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه، با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی، دبیر این جشنواره در سالن کنفرانس این بنیاد برگزار شد. کریمی قدوسی در این نشست اظهار کرد: با توجه به سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش می کنیم بازی سازان را به حوزه های بین المللی بازی های رایانه ای وارد کنیم، در این جشنواره نیز تلاش می کنیم که یک همزیستی بین بازی سازان ایرانی و تولید کنندگان و ناشران خارجی ایجاد شود. به همین دلیل در انتخاب این بازی ها از بین داوران بین المللی هم استفاده کرده ایم. وی افزود: یکی از این تلاش های بنیاد برای ورود بازی های رایانه ای به عرصه های بین المللی برگزاری همایش TGC بود در جشنواره بازی های رایانه ای نیز تلاش می کنیم مزایایی برای بازی سازان فراهم شود؛ ورود داوران بین المللی به این انتخاب این بازی ها برای این بود که بتوانیم بازی های هم طراز و هم سطح بین المللی را به این عرصه ها معرفی کنیم. همچنین اگر داوران بین المللی قبول کنند قرار است یک جایزه بین المللی نیز داشته باشیم که بر اساس نظرات داوران بین المللی اینها می شود.

کریمی قدوسی با این اینکه اسسال استراتژی حضورمان را در نمایشگاه های بین المللی تغییر دادیم، تصریح کرد: سی داریم افرادی را برای شرکت در کنفرانس ها و جشنواره های بین المللی بفرستیم، به همین منظور جوابز جشنواره بازی های رایانه ای را به این بخش متصل کردیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: به برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران کمک هزینه و بلیت حضور در جشنواره های بین المللی امداد می شود تا از داشت بین المللی استفاده کنند و بازی های خود را به ناشران خارجی ارائه دهند.

وی در ادامه در پاسخ به این سوال که چرا بیشتر بازی های ساده در کشور ساخته می شوند، گفت: هزینه ساخت بازی های ساده پایین است و سرمایه گذاری ها و شرکت ها بیشتر می توانند هزینه را تأمین کنند. همچنین استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانلود و فروش خوبی دارند، به همین ترتیب این بازی ها این پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند و تولید نوشت.

قدوسی بیان کرد: در سال ۹۴ عملکرد پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران بررسی شد و گزارش حدود ۶۰ صفحه تهیه شد. در این گزارش به طور ریز در مورد جشنواره و سیک بازی ها در می پنج دوره اشاره شده است. پیشین بازی های سال همچون بروانه، شتاب شهر و شمشیر تاریکی منتشر شدند. در ادامه این نشست حاجی میرزاپی، دبیر جشنواره با اینکه جشنواره هفتم با توجه زمان کم ام مورد استقبال خوبی قرار گرفت و همچون سال گذشته ایاز خوبی ارسال شد، گفت: انتظار داشتم با توجه به زمان ۹ ماهه تعداد بازی هایی که به دست ما می رسد، کمتر از سال گذشته باشد، اما اینطور نبود و تعداد بازی ها به حدود ۲۰۰ مورد رسید که اتفاق خوشبینی در این جشنواره بود.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه با اینکه ۱۷۹ به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید، (دامنه دارد...)

(ادامه خبر ...) گفت: «۲۰ عنوان بازی برای پیسی و سایر بازی ها در قالب موبایلی ارائه شد. پیشترین زائری که در آثار ارسالی شاهد آن بودیم ساده، اکشن و استراتژی مدیریتی بود. وی افزود: ۲۳ بازی ساده، ۲۴ بازی استراتژی مدیریتی بود و اسلحه مانند سال های قبل حضور استان ها پررنگ بود و به نوعی از تمام استان ها اثر خوب و جایزه بکری هم ارسال شده بود؛ بر این اساس ۷۲ اثر برای استان تهران و ۱۰۷ اثر از سایر استان ها بود البته استان ها در جشنواره سال قبل نیز مشارکت پیشتری داشتند و امیدواریم در سال های بعد نیز این صیغه ادامه داشته باشد. میرزاپی با اشاره به داور های هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اظهار کرد: در این جشنواره ۱۶ داور داخلی داشتیم که از بازی سازان خبره کشورمان هستند. تیم داوری وزن خوبی داشت، با ۲۰ داور بین المللی ارتباط گرفتیم که ۱۵ نفر آن ها بازی ها را بررسی کردند، امتیازاتی که داوران خارجی به بازی ها دادند با امتیازی که داوران داخلی دادند، جمع شده و بر اساس امتیاز نهایی بازی های برگزیده انتخاب می شود. دیگر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: جوازی بخش دستاوردها که تخصصی تر هستند توسعه داوران داخلی انتخاب شدند. در جشنواره هفتم یک جشنواره فروش از بازی های برگزیده هم داریم و هدف ما این است که ارتباط بازی سازان و بازی کننده ها تبات پیشتری پیدا کند. هم اکنون با سازنده های ۴۰ عنوان بازی برتر این دوره از جشنواره تماس گرفته شده و قرار است بازی آن ها در فروشگاه هایی مشخص ارائه شود. وی در پاسخ به سوال خبرنگار ایکنا می‌تیند اینکه نگاه به بازی های آموزشی، تأثیرگذار و با توجه به هویت ایرانی - اسلامی در هفتمین دوره این جشنواره و انتخاب آثار برتر چگونه بوده است، اظهار کرد: محتوای بازی ها در بخش جداگانه ای از لحاظ روایت داوری شدند تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد و بر این اساس یک جایزه ویژه برای روایت داستان که متنی بر فرهنگ اسلامی - ایرانی است انتخاب می شود. اسلحه همچنین پیشترین بازی از نگاه فرهنگ دینی و ایرانی داریم، البته حد و حدود هایی هم برای انتخاب و ملا که های داوری این آثار داشتیم و سعی کردیم که آثار فاخر و ارزشمند انتخاب شوند. وی افزود: باید بازی های این حوزه هر یک از حداقال امتیاز برخوردار می شدند تا داوری آن ها انجام می شد و با توجه این نکات پیشترین بازی که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی-اسلامی غنی باشد انتخاب و تقدیر می شود.

تمرکز جشنواره بازی های رایانه ای روی تهران نیست (۱۳۹۴-۱۳۹۳)

۲۰۰ اثر به هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارائه شده است که شامل ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه می شود. بازی ها از تماص استان های کشور فرستاده شده اند و تمرکز تنها روی بازی سازی تهرانی نبوده است.

به گزارش خبرنگار گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا، نشست خبری هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کریمی، مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای، و محمد میرزاپی، دیگر هفتمین دوره جشنواره برگزار شد. کریمی با اشاره به سیاست های کلان جشنواره امسال گفت: «بنیاد حداکثر تلاش خود را می کند تا بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی منتشر شوند» درواقع یکی از سیاست های خیلی جدی ما این است که این راه را برای بازی سازان داخلی باز کنیم. در این جشنواره نیز کارهایی انجام شده است تا برای بازی سازان میرزاپی داشته باشد».

وی افزود: «در جشنواره امسال داورهای بین المللی به تیم داوری اضافه شده اند. با این کار بازی های ایرانی براساس ترازها و استانداردهای بین المللی بررسی می شوند. همچنین یک جایزه مخصوص بین المللی هم به جشنواره امسال اضافه شده است که براساس قضاوت داورهای بین المللی به یکی از بازی ها متعلق می گیرد».

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «امسال استراتژی حضور در نمایشگاه های بین المللی را تغییر دادیم؛ سعی می کنیم که افراد را به عنوان شرکت کننده به نمایشگاه های بین المللی بفرستیم. به همین منظور جوازی جشنواره را به بحث حضور در این نمایشگاه ها متصل کردیم، بنابراین کمک هزینه و بلیت حضور در جشنواره بین المللی برخی از برگزیدگان را تقلیل خواهیم کرد».

کرمی گفت: «این اقدامات گامی به سوی مطرح شدن بازی ها و بازی سازی ایرانی در جشنواره های بین المللی است». محمد میرزاپی با اشاره به این که فرستاده هفتمین دوره جشنواره به نسبت دوره قبلی کمتر بوده است، گفت: «با توجه به این که هفتمین دوره جشنواره تنها نه ماه به طول انجامید اما تعداد آثار ارائه شده کمتر از سال قبل تیوه است. در این دوره نیز مانند دوره قبلی حدود ۲۰۰ اثر ارائه شد که شامل ۱۷۹ بازی و ۱۸ نامه می شود. این امر خوشایندی است چراکه هرچه بازی پیشتری تولید شود شناس این که بازی های پیشتری ارائه شود هم افزایش می یابد».

وی افزود: «از ۱۷۹ بازی ارائه شده ۲۰ بازی مخصوص PC و ۱۵۹ بازی مخصوص موبایل است. همچنین اکثر بازی های در سه زان محبوس ساده، اکشن و استراتژی مدیریتی ساخته می شود در جشنواره امسال ۷۲ بازی در زان اکشن، ۳۳ بازی در زان ارائه شده اند. این اثر استراتژی مدیریتی ساخته و ارائه شده است».

دیگر هفتمین دوره جشنواره گفت: «این دوره نیز مانند دوره های قبلی بازی ها از استا های مختلف ایران ارائه شده اند و حضور استان های دیگر پررنگ بوده است. تقریباً از تمام استان های کشور بازی ارائه شده است: درواقع ۷۲ اثر از تهران و ۱۰۷ اثر باقی مانده از استان های دیگر به جشنواره فرستاده شده اند».

میرزاپی می گوید: «تمرکز روی بازی های رایانه ای نیست؛ این ادامه راهی است که از جشنواره قبلي شروع شد. سعی شد که اطلاع رسانی و جمع اوری بازی سازهای فعال در هر استان به نحو احسنت انجام شود. امیدواریم که این روند در دروغ های بعدی نیز به همین شکل ادامه داشته باشد».

وی درباره تیم داوری هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: «در این دوره ۱۴ داور داخلی داریم که از بازی سازان خبره کشور (ادامه دارد ...)

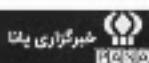
(ادامه خبر) ... تشکیل می شود البته انتخاب تیم داوری هر سال سخت تر می شود چراکه افرادی که اتری در جشنواره دارند اجازه داوری ندارند امسال ۲۰ دارو بین المللی هم به تیم داوری اختفای شده اند که ۱۵ نفر از آنها حضور فعالی در بررسی بازی ها داشتند.

کریمی می گوید: «امتیاز دوازه های داخلی و خارجی با هم مقایسه شد و برگزیدگان نیز بر این اساس انتخاب شدند. جالب بود که چهار بازی برتر داوران داخلی و خارجی یکسان بود و حتی امتیاز بازی برتر نیز بسیار شبیه به هم بود. جایزه های نیز براساس امتیازها داده می شود البته جوایز دستاوردها که تخصصی تر هستند توسط داورهای داخلی انتخاب شده اند».

دیگر هفتمنی دوره جشنواره همچنین اختفای کرد: «در این دوره یک جشنواره فروش نیز داریم که بازی های برگزیده در فروشگاه های مشخص به فروش خواهد رسید. هدف از این کار هم ایجاد ارتباط بین بازی سازان و بازی کنندگان است. در اختتامیه ۴۰ عنوان برتر بازی ها اعلام می شود و محصولات آنها از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین در فروشگاه های اعلام شده به فروش خواهد رسید».

وی گفت: «همچنین به بازی های که بیشترین فروش را داشته باشند نیز جوایز اعطا خواهد شد».

اختتامیه هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران روز شنبه در تالار وحدت برگزار خواهد شد. این مراسم به صورت زنده از آیارات پخش می شود.



در نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد نظر نظری یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی

تهران (پانا) - نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی دیگر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره برداشت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقسام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بربا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC** Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

Hassan Mirezaei (دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و تیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرماخوان این دوره از جشنواره انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ آثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می بردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، آشنا و مدیریتی استراتژیک است.

Hassan Mirezaei (با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت: ۴۷ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود می توان گفت تقریبا از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر برداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های پاداور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیگ است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

Hassan Mirezaei (با بیان این که بلاfacسله پس از اختتامیه اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوص، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کنی جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد
احلالات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است.
براساس این گزارش، آینه اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را
تماشا کنند.
آینه پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استنده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق
صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: داوران بین المللی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاؤت می کنند (۰۷/۱۲/۱۶)

تهران - ایرنا - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: آثار هفتمین جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای با حضور داوران و استانداردهای بین
المللی سنجیده می شوند.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه در نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اظهار داشت: تلاش بنیاد ملی بازی
های رایانه ای این است که بازی های ایرانی در بازهای بین المللی منتشر شود و برگزاری همایش «تی جی سی» در این راستا بود.
وی با بیان اینکه در جشنواره بازی های رایانه ای تلاش بر این است که مزایایی برای بازی سازان فراهم شود، افزود: مطابق سال های گذشته از داوران بین
المللی دعوت کردیم تا کار داوری را انجام دهند و هدف این است که بازی های ایرانی با تراز استانداردهای جهانی و بین المللی داوری شوند و اگر داوران بین
المللی قبول کنند یک جایزه بین المللی را خواهیم داشت که بر اساس نظرات داوران بین المللی است.

کریمی قدوسی بیان داشت: اساس استراتژی حضور خود را در تماشگاه های بین المللی تغییر دادیم و سعی داریم افرادی را برای شرکت در کنفرانس ها و
جشنواره های بین المللی پذیریم.

وی ادامه داد: به این منظور جوابز جشنواره بازی های رایانه ای را به این بخش متصل کردیم و به برندهای کمک هزینه و بلیت حضور در جشنواره های بین
المللی اهدا می شود تا از داشت بین المللی استفاده کنند و بازی های خود را به ناشران خارجی ارائه دهند.
کریمی قدوسی با بیان اینکه ساخت بازی های ساده در ایران بیشتر صورت می گیرد، گفت: هزینه ساخت این بازی ها پایین است و سرمایه گذارها و شرکت ها
بیشتر می توانند هزینه را تأمین کنند و استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانلود و فروش خوبی دارند، بدین ترتیب این بازی ها این پیام را به
سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: برای حضور در این دوره ۹ ماه فرصت بود در حالیکه در جشنواره ششم، بازی سازان یک سال
و نیم فرصت داشتند تا در این جشنواره حضور پیدا کنند ولی با همین فرصت کم، به همان تعداد سال گذشته (۲۰۰۰ اثر) تزدیک شدیم که اتفاق خواهی بود
محمد حاجی میرزاچی افزود: این دوره ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه به بنیاد ملی بازی رسید که بیشترین زان بازی ایشان، ساده و استراتژیک بود
وی گفت: اساس نقش استان ها بسیار پر رنگ بود و از تمام استان های ایران داشتیم و در مجموع ۷۷ اثر از استان تهران و ۱۰۷ اثر از استان های دیگر بودند که
امیدواریم این مسیر ادامه داشته باشد.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای افزود: در داوری آثار این دوره ۱۴ داور داخلی داشتیم که از بازی سازان مطرح ایران هستند. همچنین با ۲۰ داور بین
المللی ارتباط گرفتیم که ۱۵ نفر آنها بازی ها را بررسی کردند، امتیازاتی که داوران خارجی به بازی ها دادند با امتیازی که داوران داخلی دادند، جمع شده و بر
اساس امتیاز نهایی بازی های برگزیده انتخاب می شود.

میرزاچی اظهار کرد: جوابز دستاوردهایی که شخصی تر هستند توسط داوران داخلی انتخاب شدند. در جشنواره هفتم یک جشنواره فروش از بازی های برگزیده
داریم، هدف این است که ارتباط بازی سازان و بازی کننده ها با تبات شود.
وی ادامه داد: با سازنده های ۴۰ عنوان بازی برتر این دوره از جشنواره تماس گرفته شد و قرار است بازی آنها در فروشگاه هایی ارائه شود. محتوای بازی ها در
بعضی جاذگانه ای از لحظه روایت داوری شدند تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد، اساس همچنین بهترین بازی فرهنگی را داریم. یک بازی
انتخاب می شود که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی اسلامی غشی باشد.
مراسم اختتامیه هفتمین جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای ساعت ۱۸ روز شنبه در تالار وحدت برگزار می شود.



در نشست جشنواره بازی های رایانه ای اعلام شد: انتخاب برترین بازی رایانه ای مبتنی بر فرهنگ دینی / تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی (۰۷/۱۲/۱۵-۰۷/۱۳/۱۵)

گروه فناوری اطلاعات - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی و هویت ملی انتخاب و مورد تقدیر قرار می گیرد، از تلاش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ورود بازی سازان داخلی به عرصه های بین المللی خبر داد.

به گزارش خبرنگار ایکنا؛ نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه، با حضور حسن کربیمی قوسمی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاچی، دبیر این جشنواره در سالن کنفرانس این بنیاد برگزار شد. کربیمی قوسمی در این نشست اظهار کرد: با توجه به سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش می کنیم بازی سازان را به حوزه های بین المللی بازی های رایانه ای وارد کنیم، در این جشنواره نیز تلاش می کنیم که یک همزیستی بین بازی سازان ایرانی و تولید کنندگان و ناشران خارجی ایجاد شود. به همین دلیل در انتخاب این بازی ها از بین داوران بین المللی هم استفاده کرده ایم. وی افزود: یکی از این تلاش های بنیاد برای ورود بازی های به عرصه های بین المللی برگزاری همایش **TGC** بود در جشنواره بازی های رایانه ای نیز تلاش می کنیم مزایایی برای بازی سازان فراهم شود؛ ورود داوران بین المللی به این انتخاب این بازی ها برای این بود که بتوانیم بازی های هم طراز و هم سطح بین المللی را به این عرصه ها معرفی کنیم. همچنین اگر داوران بین المللی قبول کنند قرار است یک جایزه بین المللی نیز داشته باشیم که بر اساس نظرات داوران بین المللی اینها می شود. کربیمی قوسمی با بیان اینکه اسسال استراتژی حضورمان را در نمایشگاه های بین المللی تغییر دادیم، تصریح کرد: سعی داریم افرادی را برای شرکت در کنفرانس ها و جشنواره های بین المللی پذیرستیم، به همین منظور جوازی جشنواره بازی های رایانه ای را به این بخش منتقل کردیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: به برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران کمک هزینه و بلیت حضور در جشنواره های بین المللی اهدای شود تا از داشت بین المللی استفاده کنند و بازی های خود را به ناشران خارجی ارائه دهند. وی در ادامه در پاسخ به این سوال که چرا بیشتر بازی های ساده در کشور ساخته می شوند، گفت: هزینه ساخت بازی های ساده پایین است و سرمایه گذارها و شرکت ها بیشتر می توانند هزینه را تأمین کنند. همچنین استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانلود و فروش خوبی دارند، به همین ترتیب این بازی ها این پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند و تولید شوند. قوسمی بیان کرد: در سال ۹۴ عملکرد پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران بررسی شد و گزارشی حدود ۶۰ صفحه تهیه شد. در این گزارش به طور ریز در مورد جشنواره و سیک بازی ها در می پیچ دوره اشاره شده است. بیشترین بازی های سال همچون بروانه، شتاب شهر و شمشیر تاریکی منتشر شدند. در ادامه این نشست حاجی میرزاچی، دبیر جشنواره با بیان اینکه جشنواره هفتم با توجه زمان کم آن مورد استقبال خوبی قرار گرفت و همچون سال گذشته آثار خوبی ارسال شد، گفت: انتظار داشتیم با توجه به زمان ۹۶ ماهه تعداد بازی هایی که به دست ما می رسد، کمتر از سال گذشته باشد، اما اینطور نبود و تعداد بازی ها به حدود ۲۰۰ مورد رسید که اتفاق خوشبینی در این جشنواره بود. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه با بیان اینکه ۱۷۹ بازی به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید، گفت: ۲۰ عنوان بازی برای پیسی و سایر بازی ها در قالب موبایلی ارائه شد. بیشترین زانی که در آثار ارسالی شاهد آن بودیم ساده، اکشن و استراتژی مدیریتی بود. وی افزود: ۷۳ بازی ساده، ۳۳ بازی اکشن و ۲۴ بازی استراتژی مدیریتی بود و اسسال مانند سال های قبل حضور استان ها پرزنگ بود و به نوعی از تمام استان ها اثر خوب و چایزه بکثیر هم ارسال شده بود؛ بر این اساس ۷۲ اثر برای استان های تهران و ۱۰۷ اثر از سایر استان های بود. البته استان های در جشنواره سال قبل نیز مشارکت بیشتری داشتند و ایندیواریم در سال های بعد نیز این مسیر ادامه داشته باشد. میرزاچی با اشاره به داور های هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اظهار کرد: در این جشنواره ۱۴ داور داخلی داشتیم که از بازی سازان خبره کشومان هستند. تیم داوری وزن خوبی داشت، با ۲۰ داور بین المللی ارتباط گرفتیم که ۱۵ نفر آن ها بازی های را بررسی کردند، امتیازاتی که داوران خارجی به بازی های دادند با امتیازی که داوران داخلی دادند، جمع شده و بر اساس امتیاز نهایی بازی های برگزیده انتخاب می شود. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: جوازی بخش دستاوردها که تخصصی تر هستند توسط داوران داخلی انتخاب شدند. در جشنواره هفتم یک جشنواره فروش از بازی های برگزیده هم داریم و هدف ما این است که ارتباط بازی سازان و بازی کننده های تیات بیشتری پیدا کنند. هم اکنون با سازنده های ۴۰ عنوان بازی برتر این دوره از جشنواره تماس گرفته شده و قرار است بازی آن ها در فروشگاه هایی مشخص ارائه شود. وی در پاسخ به سوال خبرنگار ایکنا می‌گفت اینکه نگاه به بازی های آموزشی، تأثیرگذار و با توجه به هویت ایرانی - اسلامی در هفتمین دوره این جشنواره و انتخاب آثار برتر چگونه بوده است، اظهار کرد: محتوای بازی ها در بخش جدایی از لحظات روایت داوری شدند تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد و بر این اساس یک جایزه ویژه برای روایت داستان که مبتنی بر فرهنگ اسلامی - ایرانی است انتخاب می شود. اسسال همچنین بیشترین بازی از نگاه فرهنگ دینی و ایرانی داریم، البته حد و حدود هایی هم برای انتخاب و ملاک های داوری این آثار داشتیم و سعی کردیم که آثار فاخر و ارزشمند انتخاب شوند. وی افزود: باید بازی های این حوزه هر یک از حداقل امتیاز برخوردار می شدند تا داوری آن ها انجام می شد و با توجه این نکات بیشترین بازی که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی- اسلامی غنی باشد انتخاب و تقدیر می شود.

مدیر عاملی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: داوران بین المللی آثار هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند (۱۴۰۷-۱۴۰۶)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: آثار هفتمنی جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای با حضور داوران و استانداردهای بین المللی سنجیده می شوند.

به گزارش ایران اکونومیست: حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه در نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای اظهار داشت: تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی منتشر شود و برگزاری همایش «جی جی سی» در این راستا بود وی با بیان اینکه در جشنواره بازی های رایانه ای تلاش بر این است که مزایایی برای بازی سازان فراهم شود، افزود: مطابق سال های گذشته از داوران بین المللی دعویت کردیم تا کار داوری را انجام دهن و هدف این است که بازی های ایرانی با تراز استانداردهای جهانی و بین المللی داوری شوند و اگر داوران بین المللی قبول کنند یک جایزه بین المللی را خواهیم داشت که بر اساس نظرات داوران بین المللی است.

کریمی قدوسی بیان داشت: اسسال استراتژی حضور خود را در تماشگاه های بین المللی تغییر دادیم و سعی داریم افرادی را برای شرکت در کنفرانس ها و جشنواره های بین المللی بفرستیم.

وی ادامه داد: به این منظور جوایز جشنواره بازی های رایانه ای را به این بخش متصل کردیم و به برندگان کمک هزینه و بلیت حضور در جشنواره های بین المللی اهدا می شود تا از ناشی بین المللی استفاده کنند و بازی های خود را به ناسخان خارجی ارائه دهند. کریمی قدوسی با بیان اینکه ساخت بازی های ساده در ایران بیشتر صورت می گیرد، گفت: هزینه ساخت این بازی ها پایین است و سرمایه گذارها و شرکت ها بهتر می توانند هزینه را تأمین کنند و استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانلود و فروش خوبی دارند، بدین ترتیب این بازی ها این بیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: برای حضور در این دوره ۹ ماه فرصت بود در حالیکه در جشنواره ششم، بازی سازان یک سال و نیم فرصت داشتند تا در این جشنواره حضور پیدا کنند ولی با همین فرصت کم، به همان تعداد سال گذشته (۲۰۰۰) تزدیک شدیم که اتفاق خوشایندی بود. محمد حاجی میرزاکی افزود: این دوره ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه به بنیاد ملی بازی رسید که بیشترین زان بازی ایشان، ساده و استراتژیک بود وی گفت: اسسال نقش استان ها بسیار بر رنگ بود و از تمام استان های ایران داشتم و در مجموع ۷۲ اثر از استان تهران و ۱۰۷ اثر از استان های دیگر بودند که امیدواریم این مسیر ادامه داشته باشد.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای افزود: در داوری آثار این دوره ۱۴ داور داخلی داشتم که از بازی سازان مطرح ایران هستند همچنین با ۲۰ داور بین المللی ارتباط گرفتیم که از نظر آنها بازی ها را برسی کردند، امتیازاتی که داوران خارجی به بازی ها دادند با امتیازی که داوران داخلی دادند، جمع شده و بر اساس امتیاز نهایی بازی های برگزیده انتخاب می شود.

میرزاکی اظهار کرد: جوایز دستاوردهای ترخیصی تر هستند توسط داوران داخلی انتخاب شدند. در جشنواره هفتم یک جشنواره فروش از بازی های برگزیده داریم، هدف این است که ارتباط بازی سازان و بازی کننده ها با ثبات شود وی ادامه داد: با سازنده های ۴۰ عنوان بازی برتر این دوره از جشنواره تماس گرفته شد و قرار است بازی آنها در فروشگاه هایی ارائه شود. محتوای بازی ها در بخش جداگانه ای از لحاظ روایت داوری شدند تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد، اسسال همچنین بهترین بازی فرهنگی را داریم. یک بازی انتخاب می شود که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی اسلامی غنی باشد.

مراسم اختتامیه هفتمنی جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای ساعت ۱۸ روز شنبه در تالار وحدت برگزار می شود.

جشنواره فروش نوروزی بازی های برتر سال ۱۴۰۶ از ۱۹۶ اسفند برگزار می شود (۱۴۰۷-۱۴۰۶)

صبح امروز نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار است شنبه آینده، ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت با برگزاری آئین اختتامیه به خط پایان برسد، برگزار شد و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاکی دیر هفتمنی جشنواره به ذکر آمار و نکاتی پیرامون بازی های ارسالی پرداختند.

حاجی میرزاکی در صحبت های خود از ارائه ۱۹۰ اثر در قالب بازی ویدیویی و بازی نامه به جشنواره خبر داد و گفت با توجه به فاصله ۹ ماهه از اختتامیه دوره پیشین و آغاز به کار جشنواره هفتمنی، انتظار این آمار بالا را نداشتند. دوره قبلی با توجه به اینکه یک سال و نیم با دوره پنجم فاصله داشت، ۲۰۰ اثر در آن ثبت شد.

از این ۱۹۰ اثر، ۱۷۲ عنوان بازی های ویدیویی (۱۵۲ بازی موبایل و ۲۰ بازی بین سی) و ۱۸ اثر دیگر بازی نامه ها هستند. این یعنی تزدیک به ۹۰ درصد بازی های مورد قبول جشنواره اسسال را بازی های موبایلی تشکیل می دهند؛ رقم عجیبی که یک بار دیگر گالایه ای قیمتی تام جشنواره را مطرح می کند و از «رازیه ای» موجود را زیر سوال می برد.

جشنواره ای که ۹۰ درصد بازی های آن موبایلی هستند به هیچ وجه نمی تواند جشنواره بازی های رایانه ای تام بگیرد اما به نظر می رسد (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) همانند دشواری تغییر نام «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به «بنیاد ملی بازی های ویدیویی» که کریمی قدوسی در مصاحبه خود با دیجیاتو به آن اشاره داشت، چالش های خاصی بر سر راه مستولین برگزار گشته این رویداد نیز وجود دارد. «جشنواره فروش توروزی» اختصاراً مهجم ترین تفاوت رویداد امسال با دوره های پیشین است که رونق بازار را از فاز گفتمان وارد مرحله عملیاتی می کند و به ۴۰ بازی برتر این رویداد فرصتی برای دیده شدن خواهد داد.

در این دوره از جشنواره قرار است داوران داخلی و بین المللی به همه بازی ها امتیاز بدهند و بر اساس این امتیاز یک رتبه بندی داخلی بین ۱۷۲ اثر مورد اشاره شکل بگیرد. ۴۰ اثری که بالاترین امتیاز را از آن خود گشته اند در جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد.

اما جشنواره فروش توروزی چیست؟ پس از برگزاری اختتامیه و اعلام ۴۰ اثر برتر، همه این عنایون بلافاصله در فروشگاه های «چارخونه» برای بازی های اندرویدی و «آریو» برای بازی های بی سی قرار خواهند گرفت. علاقه مندان نیز می توانند در فاصله ای یک ماهه، از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین با خرید بلیط های مخصوص، بازی ها از این فروشگاه ها تهیه کنند که این بلیط ها کلید ورود به قرعه کشی اصلی جشنواره است. جواز این دوره از جشنواره در حال حاضر ۳ دستگاه کامپیوتر گیمینگ ۱۰ میلیون تومانی است و در صورت استقبال از جشنواره فروش، لیست جواز گشتن خواهد یافت.

با این حال، عدم همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با فروشگاه های مطرح همچون کافه بازار (بازی های موبایل) و هیولا (بازی های بی سی)، پرسش هایی را مطرح می کند تغییر آنکه مخالفت استورها مبنی بر دریافت عوارض پیشتر از بازی های خارجی چه میزان روی رابطه شرکت ها با بنیاد تاثیر گذارد. طبیعتاً کاربرهای پیشتر این سرویس ها به خصوص در بخش موبایل می توانست فرستی استثنای برای بازی های برگزیده به ارمنان بیاورد اما به هر روی این اتفاق رخ نداده و جشنواره فروش محدود به دو استور چارگون و آریو شده است.

محمد حاج میرزاپی در پاسخ به سوال دیجیاتو در مورد محدود بودن استورها و عدم همکاری با نام های مطرح چون کافه بازار گفت: «ما در این مورد تقریباً با همه استورها به مدت دو ماه مذاکره کردیم، استورها انتظاراتی داشتند و ما هم انتظاراتی داشتیم، می خواستیم کار خاصی برای ما انجام دهن، گزارشی بدهند، تبیینی داشته باشند و در نقطه مقابل هم آن ها می خواستند ما برایشان اورده ای داشته باشیم».

او در ادامه به عدم تمايل فروشگاه ها برای مشارکت در این طرح اشاره می کند: «جون اولین دوره بود، نه ما می داشتیم و نه آن ها که آیا جشنواره فروش جواب می دهد یا نه، با برخی از آن ها صحبت کردیم و اصلاً علاقه مند نبودند و می گفتند این برای ما جذاب نیست، بعضی ها هم برایشان جذاب بود اما از ما انتظار خاصی داشتند، در نهایت، مجموعه مذاکرات ما چنین شد و امیدواریم در دوره بعدی جشنواره فروش که در صورت موفقیت دوره فعلی، در تایستان برگزار خواهد شد، بتواتری مجموعه فروشگاه های پیشتری داشته باشیم».

اما کریمی قدوسی که از ماجراهی پشت پرده با خبر بود در ادامه صحبت های حاجی میرزاپی گفت: «من شخصاً با همه استورها می کنم که شما مد نظرتان هست صحبت کردم و برای مشارکت در این طرح دعوتشان کردم اما ناز کردن از آن ها بوده، ما می خواستیم که آن ها باشند ولی نیامدن شان تقصیر ما نیست، عوارض برای یک استور نیست، برای کل کشور است و اینکه یک استور آن را به خودش گرفته خوب... ما دوست داریم با همه کار کنیم ولی بعضی ها ممکن است علاقه ای نداشته باشند».

اختتامیه جشنواره هفتم بازی های رایانه ای تهران هفته آینده ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار خواهد شد و با تیت تام از طریق این صفحه می توانید به رایگان در این رویداد حضور داشته باشید.

در نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد: جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی مدیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش تیتربرتر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم، در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است، از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بربا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند، جواز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC Gamescom** به **TGC** می رسد.

Hassan Mirzaei مدیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰۰ رسد با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) حاجی میرزایی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پرزنگ بود گفت: ۱۰۵ اثر از تهران و ۱۰۷ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود، من توان گفت تقریباً از هر استان حداکثر یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های داده اند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در برسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حاجی میرزایی با بیان این که بالا قابله پس از اختتامیه و اعلام بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در برسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ فوریه، با خرید بلیط های مخصوص، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیط یک شانس شرکت در قرعه کشی جشنواره را به دست بیاورند در حال حاضر جواز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جواز افزوده خواهد شد.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در این صفحه قابل مشاهده است.

براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامی کنند.

آینین یارانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استنده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق این صفحه به رایگان ثبت نام کنند. انتهای پیام /

در نشست جشنواره بازی های رایانه ای مطرح شد تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی

(۱۴۰۰-۰۸-۱۲)

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی و هویت ملی انتخاب و مورد تقدیر قرار می گیرد، از تلاش هایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ورود بازی سازان داخلی به عرصه های بین المللی خبر داد.

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ استنده ماه، با حضور حسن کریمی ققوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی، دیر این جشنواره در سالن کنفرانس این بنیاد برگزار شد.

کریمی ققوسی در این نشست اظهار کرد: با توجه به سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش می کنیم بازی سازان را به حوزه های بین المللی بازی های رایانه ای وارد کنیم، در این جشنواره نیز تلاش می کنیم که یک هم زیستی بین بازی سازان ایرانی و تولید کنندگان و ناشران خارجی ایجاد شود به همین دلیل در انتخاب این بازی ها از برخی داوران بین المللی هم استفاده کرده ایم.

او افزود: یکی از این تلاش های بنیاد برای ورود بازی های رایانه های به عرصه های بین المللی برگزاری همایش TGC بود. در جشنواره بازی های رایانه ای نیز تلاش می کنیم مزایایی برای بازی سازان فراهم شود: دلیل ورود داوران بین المللی به انتخاب بازی های این بود که بتوانیم بازی های هم طراز و هم سطح بین المللی را به این عرصه ها معرفی کنیم. همچنین اگر داوران بین المللی قبول کنند قرار است یک جایزه بین المللی نیز داشته باشیم که بر اساس نظرات داوران بین المللی اهدا می شود.

کریمی ققوسی با بیان این که امسال استارتی حضورمان را در نمایشگاه های بین المللی تغییر دادیم، تصریح کرد: سعی داریم افرادی را برای شرکت در کنفرانس ها و جشنواره های بین المللی بفرستیم، به همین منظور جواز جشنواره بازی های رایانه ای را به این پخش متصل کردیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: به برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران کمک هزینه و بلیط حضور در جشنواره های بین المللی اهدا می شود تا از داشت بین الملل استفاده کنند و بازی های خود را به ناشران خارجی ارایه دهند.

او در پاسخ به این سوال که چرا بیشتر بازی های ساده در کشور ساخته می شوند، گفت: هزینه ساخت بازی های ساده پایین است و سرمایه گذار ها و شرکت ها بیشتر می توانند هزینه را تامین کنند. همچنین استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانلود و فروش خوبی دارند؛ به همین ترتیب این بازی ها این پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند و تولید شوند.

قوسی بیان کرد: در سال ۹۴ عملکرد پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران بررسی شد و گزارشی حدود ۶۰ صفحه تهیه شد. در این گزارش به طور ریز در مورد جشنواره و سیک بازی ها در طی پنج دوره اشاره شده است. بهترین بازی های سال همچون پروانه، شتاب شهر و شمشیر تاریکی منتشر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) شدند در ادامه این نشست حاجی میرزاچی، دبیر جشنواره با بیان این که جشنواره هفتم با توجه زمان کم آن مورد استقبال خوبی قرار گرفت و همچون سال گذشته آثار خوبی ارسال شد، گفت: انتظار داشتیم با توجه به زمان ۹ ماهه تمدد بازی هایی که به دست ما می رسد، کمتر از سال گذشته باشد اما این طور نبود و تمدد بازی ها به حدود ۲۰۰ مورد رسید که اتفاق خوشایندی در این جشنواره بود. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ادامه با بیان این که ۱۷۹ بازی به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید، گفت: ۲۰ عنوان بازی برای پیش و سایر بازی ها در قالب موبایلی ارایه شد. بیشترین زائری که در آثار ارسالی شاهد آن بودیم ساده، اکشن و استراتژی مدیریتی بود. او افزود: ۷۳ بازی ساده، ۲۲ بازی اکشن و ۲۴ بازی استراتژی مدیریتی بود و اسلحه مانند سال های قبل حضور استان ها پررنگ بود و به نوعی از تمام استان ها اثر خوب و جایزه بکیر هم ارسال شده بود؛ بر این اساس ۷۲ اثر برای استان تهران و ۱۰۷ اثر از سایر استان ها بود. البته استان ها در جشنواره سال قبل نیز مشارکت پیشتری داشتند و امیدواریم در سال های بعد نیز این مسیر ادامه داشته باشد.

میرزاچی با اشاره به داور های هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اظهار کرد: در این جشنواره ۱۴ داور داخلی داشتیم که از بازی سازان خبره کشورمان هستند. تهم داوری وزن خوبی داشت، با ۲۰ داور بین المللی ارتباط گرفتیم که ۱۵ نفر آن ها بازی ها را بررسی کردند، امتیازاتی که داوران خارجی به بازی ها دادند با امتیازی که داوران داخلی دادند، جمع شده و بر اساس امتیاز نهایی بازی های برگزیده انتخاب شدند. در جشنواره هفتم دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اظهار داشت: جوایز بخش دستاوردها که تخصصی تر هستند توسط داوران داخلی انتخاب شدند. در جشنواره هفتم یک جشنواره فروش از بازی های برگزیده هم داریم و هدف ما این است که ارتباط بازی های سازان و بازی کننده ها تبات بیشتری پیدا کند. هم اکنون با سازنده های ۴۰ عنوان بازی برتر این دوره از جشنواره تماس گرفته شده و قرار است بازی آن ها در فروشگاه های مشخص ارایه شود.

او در پاسخ به سوالی مبنی اینکه نگاه به بازی های آموزشی، تأثیرگذار و با توجه به هویت ایرانی - اسلامی در هفتمین دوره این جشنواره و انتخاب آثار برتر چگونه بوده است، اظهار کرد: محتواهای بازی ها در بخش جدایی ای از لحاظ روایت داوری شدندا تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد و بر این اساس یک جایزه ویژه برای روایت داستان که مبتنی بر فرهنگ اسلامی - ایرانی است انتخاب می شود اما مساله بیشترین بازی از نگاه فرهنگ دینی و ایرانی داریم. البته حد و حدود هایی هم برای انتخاب و ملاک های داوری این آثار داشتیم و سعی کردیم که آثار فاخر و ارزشمند انتخاب شوند.

او افزود: باید بازی های این حوزه هر یک از حداقل امتیاز برخوردار می شدند تا داوری آن ها انجام می شد و با توجه این نکات بیشترین بازی که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی - اسلامی غنی باشد انتخاب و تقدیر می شود.

ساخت افزار

جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند گلبد می خورد (۱۶/۱۱/۱۶-۱۶/۱۲/۱۶)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاچی دبیر این جشنواره برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تفسیر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها باشون بربا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC Gamescom** آلمان تیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزاچی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تمدد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرداخون این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شدی و ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی تامه در جشنواره ارسال به رقابت می پردازند که از این تمدد ۲۰ بازی PC ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی - استراتژیک است. حاجی میرزاچی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت: ۱۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود. می توان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع تسانی می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های داور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بیشترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بیشترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی هاجی میرزاچی با بیان این که بلاfaciale پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهند شد. افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ تیر می توانند از ۱۹ این هفتمین جشنواره بازی های مخصوصی، بازی های موردن نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر (ادامه دارد...).

سنت افزار

(ادامه خبر) - جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد. دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد براساس این گزارش، آینه اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تماشا کنند. آینه بازی هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.

بیو! و تجارت
Post & Commerce

گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۰۹۰۸-۰۹/۱۲/۱۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی، دیر این جشنواره برگزار شد.



ZIMA

نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی (۰۹۰۸-۰۹/۱۲/۱۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی دیر این جشنواره برگزار شد. به گزارش روابط عمومی زیمانپور، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم، در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است، از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بریا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGCA** Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزاپی دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و تیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرداخون این دوره از جشنواره انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ آثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند.

یشترين زائر آثار هم به ترتیب مریبو به بازی های ساده، آشنا و مدیریتی استراتژیک است. حاجی میرزاپی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت: ۴۷ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود می توان گفت تقریبا از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفته علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها پاداور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زائر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در برسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی انتخاب شان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند تا ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شناسی شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می‌توانند این مراسم را تماشا کنند. آینین پایانی هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران ۱۹ استنده در تالار وحدت برگزار می‌شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می‌توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران (۱۹/۰۸/۲۷-۱۹/۰۸/۲۸)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران امروز با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و محمد حاجی میرزاپی، مدیر این جشنواره برگزار شد.

با تردید کشیدن به مراسم اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در تاریخ ۱۹ اسفند، امروز ۱۵ استنده نشست خبری این رویداد با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و محمد حاجی میرزاپی، مدیر این جشنواره برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست‌های کلان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد، انتشار بازی‌های ایرانی در بازارهای بین‌المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای پرداخته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین‌المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی‌های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین‌المللی سنجیده شوند. وی افزود:

ذکر دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه‌های بین‌المللی است. از این پس تلاش می‌کنیم به جای آنکه بنیاد در تماشگاه‌ها پاویون برپا کنند، بازی سازان به کنفرانس‌های بین‌المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی‌های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC** آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

محمد حاجی میرزاپی، مدیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پیش‌تر برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرالخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم، اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد. وی ادامه داد:

۱۷۴ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره ارسال به رقابت می‌پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین زائر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی‌های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزاپی با اینکه در جشنواره هفتم نقش استان‌ها پرورنگ بود گفت: ۵۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان‌ها به جشنواره ارسال شده بود. می‌توان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می‌دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیگر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با این اینکه ۱۶ بازی ساز خیره ایرانی به داوری و انتخاب بازی‌های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی‌ها یادآور شدند. وی افزود:

برای انتخاب بهترین بازی در هر ۳ از ۱۶ بازی ساز خیره ایرانی و خارجی اعمال شده است، اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی‌سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بررسی بازی‌ها روی داد این بود که در انتخاب بازی‌های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی انتخاب‌شان بسیار تزدیک است.

Hassan Mirzapai با اینکه بالاچاله پس از اختتامیه و اعلام بازی‌های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی‌های رایانه‌ای آغاز می‌شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی‌های موبایلی) و آریو (ویژه بازی‌های PC) عرضه خواهد شد. وی افزود:

علاقه مندان به بازی می‌توانند تا ۱۹ اسفند فروردین، با خرید بلیت‌های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) دیگر هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در چشواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد براساس این گزارش، آینه اختیابی این چشواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تماشا کنند. آینه پایانی هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه چشواره در سامانه اطلاع رسانی، آبوند به رایگان ثبت نام کنند.



فشرت خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پرگزار شد (۰۰۰۸-۰۹/۱۲/۱۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی فدوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاچی مدیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این تنشت خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب جشنواره برداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افروزد: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها باشیم، بر راهی کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC**، **Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حاجی میرزاچی دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره یعنی تا فرداخان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره انسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مریبوطا به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی استراتژیک است.

حاجی میرزاچی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پرورنگ بود گفت: ۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود من توان گفت تقریبا از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست. دیگر هفتینم جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها پاداور شدند.

وی افزوده برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

۴۰ حاجی میرزاچی با بیان این که بالا فاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوصی، بازی موردنظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جواز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جواز افزوده خواهد شد.

دیگر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد. اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آئین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامًا کنند. آئین پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/7thtg> به رایگان ثبت نام کنند.

نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی (۱۵/۰۷/۱۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی دبیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بربا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جواز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC Gamescom** آلمان تیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزاپی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجه داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرماخوان این دوره از جشنواره انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. پیشترین زائر آثار هم به ترتیب مریوط به بازی های ساده، آشکن و مدیریتی-استراتژیک است.

Hassan Mirmirzaei با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت: ۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود می توان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع تشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها پاداورد شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب پیشترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتحانشان سیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزاپی با بیان این که بالا فاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهند شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جواز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جواز افزوده خواهد شد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات پیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsef قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامی کنند. آینین پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.

جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفندماه کلید می خورد (۱۵/۰۷/۱۵)

رسانه کلیک - نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی دبیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش کلیک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و (ادامه دارد...).

(ادامه خبر...) به این منتظر دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: تکنیک تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بربا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوازی عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد Gamescom، به TGC

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران جاچی میزبانی دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پیجوم پرگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه پرگزاری جشنواره پیشین تا فراخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ آثر به جشنواره ارسال شد. وی ادامه داد: ۷۷۲ بازی و ۱۸ بازی تامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. پیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، آشنا و مدیریتی استراتژیک است.

جاچی میزبانی با این این که در جشنواره بازی های رایانه ای نقش استان ها پرورنگ بود گفت: ۵۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود. می توان گفت تقریبا از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع تشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست. دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با این این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدیویی، نکاتی را درباره بازی ها یادآور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب پیشترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد اتفاق جالی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی جاچی میزبانی با این این که بالافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز این جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروش که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات پیشتر این جشنواره فروش در صفحه <http://www.tehrangamefestival.ir/nsf> قابل مشاهده است.

بر اساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تماشا کنند.

آینین پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت پرگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



حسن کریمی قدوسی در نشست خبری اعلام کرد؛ انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی هدف اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است / بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام می شوند / بازی های برتر علاوه بر در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد Gamescom، به TGC

(۱۳۹۵/۱۲/۱۵)

خبر ایران: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به همین منتظر ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

به گزارش خبر ایران، نشست خبری «هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران» صبح امروز ۱۵ اسفند ماه ۱۳۹۵ با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «محمد حاجی میزبانی» دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، «علی فخار» مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اصحاب رسانه درساختمان مرکزی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزارو در این نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منتظر دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها بازی های ایرانی آشنا شده و هم (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شود.

وی افزود: نکته دیگر تغییراستراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بروی کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC** Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزاپی دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثار رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره ییشین تا فراخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ آثار به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزاپی با بیان این که در جشنواره هفتم تقاض استان ها پررنگ بود گفت: ۵۷ آثار از تهران و ۱۰۵ آثار از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود می توان گفت تقریبا از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها یادآور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بروس بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

حاجی میرزاپی با بیان این که بالا افصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیط های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیط یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است.

براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامیان کنند.

آینین پایانی هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استنده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.

صبجو

در جشنواره بازی های رایانه ای تهران صورت می گیرد رقابت بین از ۱۵۰ بازی موبایلی ایرانی

۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران روز گذشته سه شنبه ۱۵ اسفندماه با حضور آقای حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی دیر این جشنواره برگزار شد. گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست هایی کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو گام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بروی کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC** Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهد شد (ادامه دارد ...).

حصہ جو

(ادامه خبر ...) حضور پرزنگ استان ها در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزاپی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرالخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند. پیشترین زائر آنار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزاپی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پرزنگ بود گفت: ۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود. من توان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها یادآور شدند. افزود: برای انتخاب پیشترین بازی در هر زائر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب پیشترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

حاجی میرزاپی با بیان این که بلاfacسله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد. افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفندماه تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیط های مخصوص، بازی موردنظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیط یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروش که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بیناد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد اطلاعات پیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تماشا کنند.

این پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.

فنا

در نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد: برترین بازی های سال ایران شنبه معرفی می شوند

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد

بنیاد بازی های رایانه ای - حسن کریمی قلوسی مدیرعامل بنیاد به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام علمی در جشنواره بازی های رایانه ای برگزار شده است. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: تکنی دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آنکه بنیاد در نمایشگاه ها پاویون برداشت، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

کریمی در پاسخ به این سوال که سرنوشت بازی های برتر جشنواره سال های پیش چه بود گفت: سال ۹۴ پیماش مفصلی در حوزه بازی های رایانه ای انجام شد و عملکرد ۵ دوره پیشین جشنواره مورد بررسی قرار گرفت. عملکرد جشنواره هر سال به روز رسانی و منتشر می شود و با جزیمات کامل سرنوشت بازی ها رصد شده است.

وی افزود: درباره بازی برتر سه دوره گذشته جشنواره، هر سه بازی شامل شتاب در شهر، شمشیر تاریکی و پروانه منتشر شده و فروش خوبی هم داشته اند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اینکه چرا تنها دو مارکت چارخونه و آریو در جشنواره فروش حضور دارند گفت: دو طرف انتظارات متقابلی از هم داشتند و در تهایت برای سال نخست جشنواره با چارخونه و آریو توافق شد. ما علاقه مندیم سایر مارکت ها هم در این طرح حضور داشته باشند و حتی با تمامی مدیران آنها دو سه بار تلفنی صحبت کردم.

وی درباره اینکه چرا تعداد بازی های رسیده در زائر ساده اختلاف فاحشی با سایر زائرها دارد گفت: اولاً این زائر سرمایه کمتری می خواهد و دوماً مردم نیز استقبال خوبی از این بازی ها دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور پرزنگ استان ها در جشنواره

حاجی میرزایی، دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی تابعه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. پیشترین زائر آثار هم به ترتیب مریوط به بازی های ساده، آشنا و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در جشنواره هفتم نقش استان ها پرزنگ بود، گفت: ۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود. من توان

گفت تقریباً از هر استان حداکثر یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به بررسی و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های داده اند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب ۴ بازی برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان سیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی ایرانی در جشنواره فروش

حاجی میرزایی با بیان اینکه بالا فاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره

۴۰ بازی برتر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه ویژه بازی های موبایلی و آریو ویژه بازی های PC عرضه خواهند شد. وی افزود: علاقه مندان دنیای بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیط های مخصوص، بازی موردنظر خود را خریداری کنند و به ازای هر

بلیط یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند.

دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی

سال آینده جایزه خواهد داده و گفت: این نخستین تجربه ما در برگزاری جشنواره فروش است و ایندوواریم اشکالات کار دریاباید و در دوره های بعدی با قدرت

پیشتری این جشنواره برگزار شود.

براساس این گزارش آثار رسیده به جشنواره در هشت دسته متفاوت تقسیم و با هم به رقابت می پردازند. پس از انتخاب بهترین بازی در هر زان نیز داوران بهترین بازی سال ایران را مشخص خواهند کرد. در کنار نظر داوران، بازی سال از نگاه مردم نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت.

این اختتامیه هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت این رویداد به نشست خبری جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد: عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش tehrangamefestival.ir مراجعه کنید.

۰۰ هرگز می بدم

در نشست خبری جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد: عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش

نوروزی (۱۶/۰۲/۰۶)

نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که روزگذشته در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بپردازد، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد Gamescom TGC آلمان تیز فرستاده خواهند شد.

حضور پرزنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزایی دیر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی تابعه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - جشنواره حضور دارند بیشترین زائر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزاپی بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پرزنگ بود گفت: ۶۷٪ از تهران و ۱۰۵٪ از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود من توان گفت تقریباً از هر استان حداکثر یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی های منحصر به تهران نیست. دیگر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها یادآور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالب که در بروس بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتحانشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزاپی بیان این که بالا قابل است از اختتامیه و اعلام بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شناس شرکت در قرعه کشی جشنواره را به دست بیاورند در حال حاضر جواز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جواز افزوده خواهد شد. دیگر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه [www.tehrangamefestival.ir/nsf](http://tehrangamefestival.ir/nsf) قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامی کنند. آینین پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استبداده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.

تهران پرس

در نشست خبری جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد: عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی (۱۹/۱۲/۱۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاپی دیگر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که روزگذشته در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام تحسیت ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند. وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون بپردازد، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جواز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC Gamescom** آلمان تیز فرستاده خواهد شد.

حضور پرزنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزاپی دیگر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و تیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰۰ آثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ آثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین زائر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزاپی بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پرزنگ بود گفت: ۶۷٪ از تهران و ۱۰۵٪ از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود من توان گفت تقریباً از هر استان حداکثر یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی های منحصر به تهران نیست.

دیگر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های یاداور شدند.

وی افزود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در برسی بازی های روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزاپی با بیان این که بالا قابل نظر باشند، اعلام بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ فروردین، با خرید بلیط های مخصوص، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیط یک شناس شرکت در قرعه کشی جشنواره را به دست بیاورند در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامی کنند.

آینین پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استبداده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند این طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که روزگذشته در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برگذشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون برپا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC** Gamescom به **TGC** آلمان تیز فرستاده خواهد شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حجاجی میرزاپی دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و تیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجه داشت و به ۲۰۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرماون این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایل در جشنواره حضور دارند.

بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، آشنا و مدیریتی-استراتژیک است. حجاجی میرزاپی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت: ۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود می توان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های یاداور شدند.

وی افزود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در برسی بازی های روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزاپی با بیان این که بالا قابل نظر باشند، اعلام بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایل) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فوریه، با خرید بلیت های مخصوص، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جشنواره را به دست بیاورند در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروش که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است.

براساس این گزارش، آینه اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامی کنند.

آینه پایانی هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



دریافت بارگذاری

گزارش: نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی / جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد

(۱۳۹۵-۰۸-۲۷)

نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۵ اسفندماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاei دیگر این جشنواره برگزار شد در ادامه همه راه دنیای بازی را بشناسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری به توضیح سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال جشنواره پرداخت و گفت:

یکی از اهداف اصلی بنیاد، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای پرداخته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند.

وی افزود:

نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه های بین المللی است. از این پس تلاش می کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه ها پاویون برپا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC**، **Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

حضور پررنگ استان های سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزاei دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت:

دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین ترا فراخوان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم اما در نهایت ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد:

۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین زائر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی است.

حاجی میرزاei با این این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت:

۵۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود. می توان گفت تقریبا از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد بازی سازی متعدد به تهران نیست.

دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با این این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی ها پادآور شدند.

وی افزود:

برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شد. اتفاق جالبی که در بروسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار تزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

حاجی میرزاei با این این که بالاچاله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود گفت: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد.
وی افزود

علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر جوایز این جشنواره سه دستگاه کامپیوتر گیمینگ هر یک به ارزش ۱۰ میلیون تومان است و اگر استقبال از جشنواره بالا باشد، به جوایز افزوده خواهد شد.

دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

احلالات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد و علاقه مندان از سراسر ایران می توانند این مراسم را تمامیان کنند. آینین پایانی هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و علاقه مندان برای حضور در مراسم می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> به رایگان ثبت نام کنند. دیگر تصاویر این نشست خبری را می توانید در زیر مشاهده نمایید:



در نشست خبری جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

نشست خبری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کرمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاei
دیگر این جشنواره برگزار شد

لزوم انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی حسن کرمی قدوسی در این نشست خبری گفت: یکی از اهداف اصلی بنیاد انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است و به این منظور دو اقدام عملی در جشنواره بازی های رایانه ای برداشته ایم. در گام نخست ما از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار استفاده کردیم تا هم آنها با بازی های ایرانی آشنا شده و هم آثار رسیده با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی سنجیده شوند. وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه ها باوبون بربا کند، بازی سازان به کنفرانس های بین المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان در اختیار داشتن فضای رایگان در رویداد **TGC Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهد شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور حاجی میرزاei دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای نیز گفت: دوره ششم جشنواره با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فرالوگان این دوره از جشنواره، انتظار این بود که شاهد کاهش محسوس آثار رسیده باشیم، اما در نهایت ۱۹۰ آثر به جشنواره ارسال شد. وی ادامه داد: ۱۷۲ بازی و ۱۸ زانی تامه در جشنواره امسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی موبایلی و ۱۵۲ بازی PC در جشنواره حضور دارند. بیشترین زان آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزاei با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان ها پررنگ بود گفت: ۵۷ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده بود می توان گفت تقریباً از هر استان حداقل یک بازی خوب در جشنواره حضور دارد و این موضوع نشان می دهد: بازی سازی منحصر به تهران نیست.

دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به داوری و انتخاب بازی های برتر پرداختند گفت: علاوه بر این از ۲۰ بازی ساز خارجی نیز برای مشارکت در بحث داوری دعوت کردیم که ۱۵ نفر از آنها مشارکت فعالانه ای در این بحث داشتند و حتی با ارسال پیام ویدئویی، نکاتی را درباره بازی های زادآور شدند.

امتیازهای تزدیک به هم وی افزود: برای انتخاب پیشترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شد اما در انتخاب پیشترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی های ایرانی لحاظ شد. اتفاق جالی که در بررسی بازی ها روی داد این بود که در انتخاب بازی های برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان سیار تزدیک به هم است. حاجی میرزاei با بیان این که بالفاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروزی بازی های رایانه ای آغاز می شود خاطرنشان کرد: در این جشنواره ۴۰ بازی برتر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از طریق دو مارکت چارخونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهد شد وی افزود: علاوه علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسکنند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت های مخصوص، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت، یک شانس شرکت در قرعه کشی جوایز جشنواره را به دست بیاورند. دیگر هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای ادامه داد به میزان ۴۰ درصد از فروشی که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخص، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد. همچنین آینین اختتامیه این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد.

در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای انجام می شود معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۷/۰۸/۲۰۱۹)

هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود

به گزارش ایستاد، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود.

دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشتند و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است.

۱۶۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

اتنهای پیام



معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۷/۰۸/۲۰۱۹)

فصل اقتصاد - هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود.

انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود.

دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشتند و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است.

۱۶۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

اتنهای پیام

معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۷/۰۸/۲۰۱۹)

هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود.

به گزارش ایستاد، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود(دامنه دارد...).

(ادامه خبر ...) دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشته و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی های رایانه ای و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاورد های فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

انتهایی پیام

منبع : خبرگزاری ایستا

فصل: تجارت

FasleTejarat.ir

معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی

فصل تجارت - هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود.

دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشته و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است.

۶۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاورد های فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

انتهایی پیام

تجارت نیوز

معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی

هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود

انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند.

به گزارش تجارت نیوز، استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود.

دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید.

با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشته و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است.

۶۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاورد های فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت (ادامه دارد ...)

تجارت نیوز

(ادامه خبر ...) آپارات پخش خواهد شد
منبع: ایسا



تاریخ ۲۴
Tardikh 24

معرفی برترین بازی های رایانه ای

۰۹۱۳۸-۰۹/۰۷/۰۷

هفتمنی اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود.

تاریخ ۲۴ * انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود. دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشتند و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ اثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است. تاریخ ۲۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود. برای انتخاب بهترین بازی در هر ۵ اثر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استنده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد.

آرمان اقتصادی



معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی

۰۹۱۳۸-۰۹/۰۷/۰۷

هفتمنی اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود. به گزارش آرمان اقتصادی، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود. دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسؤولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشتند و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ اثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است. تاریخ ۲۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود. برای انتخاب بهترین بازی در هر ۵ اثر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استنده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد.

انتهای پیام

برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی معرفی شدند (۱۷/۰۸/۰۵)

هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود.

به گزارش جی پلاس، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود. دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره ینچه برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسوولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشته و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است. ۷۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. آیندختیمه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

منبع: ایسا

در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای انجام می شود معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۰۵/۱۷/۱۵)

هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود.

به گزارش ایسا، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود. دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره ینچه برگزار شد و به همین دلیل به گفته مسوولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ آثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوس نداشته و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ آثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است. ۷۷ آثر از تهران و ۱۰۵ آثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. آیندختیمه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ استفاده در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

منبع: ایسا

معرفی بهترین بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۷/۰۸/۰۵)

بهترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی شدند در این جشنواره آثار برتر معرفی خواهند شد. به گزارش تکرا تو، یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی است که البته برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند لازم به ذکر است که استفاده از داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز، در راستای این هدف است. بنابراین برای معرفی بهترین بازی های رایانه ای از داروan (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بین المللی نیز استفاده شده است. بررسی روند رشد تولید بازی های رایانه ای در این چند سال‌گذرا ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد مسوولان اعلام کرده اند که تعداد آثار رشد قابل توجهی در این مدت داشته و به ۲۰۰ اثر افزایش یافته است. فاصله برگزاری دوره هفتم جشنواره با دوره قبل آن ۹ ماه بود که در این مدت تعداد آثار و بازی ها کاهش محسوسی داشته اند و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با رشد نیز مواجه بوده اند یعنی جیزی حدود ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شده اند.

تعداد آثار ارسال شده به جشنواره بازی های رایانه ای از بین آثار ارسال شده انتخاب خواهد شد. ۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شوند. برای انتخاب پیشترین بازی در هر زان، از طریق فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است. اما در انتخاب پیشترین دستاوردهای شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی اعمال خواهد شد.

اختتامیه و معرفی پیشترین بازی های رایانه ای این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد در پایان برترین بازی های رایانه ای نیز معرفی خواهد شد.

منبع: isna

در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای انجام می شود معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۰۷/۰۶/۱۷)

۱۴۰

هفتمین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با معرفی آثار برتر برگزار می شود.

اقتصاد کمردان - انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی یکی از اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای هم می تواند به این هدف کمک کند. استفاده از حضور داوران بین المللی برای ارزیابی آثار در جشنواره بازی های رایانه ای و مقایسه بازی های ایرانی با تراز استانداردهای بازی سازی بین المللی نیز در راستای این هدف انجام می شود. دوره ششم جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با فاصله یک سال و نیم از دوره پنجم برگزار شد و به همین دلیل به کفته مسوولان، تعداد آثار رشد قابل توجهی داشت و به ۲۰۰ اثر رسید. با وجود این، علی رغم کاهش فاصله دوره هفتم جشنواره و مدت زمان ۹ ماهه، آثار و بازی ها کاهش محسوسی داشته و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با ارسال ۱۹۰ اثر به جشنواره، با رشد مواجه بوده است.

۶۷ اثر از تهران و ۱۰۵ اثر از دیگر استان ها به جشنواره ارسال شده است. این بازی ها با حضور ۱۴ بازی ساز ایرانی و ۲۰ بازی ساز خارجی داوری می شود. برای انتخاب پیشترین بازی در هر زان، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب پیشترین دستاوردهای شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. این اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آیارات پخش خواهد شد.

هنرهای تجسمی در هفته ای که گذشت؛ جشنواره مد و لباس، نهالی در حال شکوفایی (۰۶/۰۶/۱۷-۰۷/۱۸)

تهران - ایرنا - هفتمین جشنواره بین المللی مد و لباس فجر این هفته با معرفی طراحان برگزیده با همراهی هنرمندان به کار خود پایان داد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، هفتمین جشنواره بین المللی مد و لباس فجر از ششم تا سیزدهم اسفند ماه برگزار شد که این هفته پخش بین الملل با حضور ۱۰ کشور افتتاح شد.

حیدر قبادی مدیر کارگروه ساماندهی مدو لباس در آین افتتاحیه افزود: حضور بیش از ۲ هزار و ۵۰۰ اثر در بخش های مختلف و بیش از هزار نفر در بخش طراحی و دانشگاهی این دوره از جشنواره مدو لباس فجر نشان دهنده ظرفیت های طراحان و تولید کنندگان است.

وی ادامه داد در کنار فعالیت در ایران تعداد زیادی نیز در بخش بین الملل شرکت کرده و ظرفیت های را معرفی می کند که شاهد فعالیت چشمگیر در رویدادهای آسیایی و اروپایی هستیم که اخیر در جشنواره مدو لباس در برلین یکی از نظرات برگزیده از طراحان ایرانی بوده است.

در این دوره از جشنواره، هنرمندان و صاحبان برند از ۱۰ کشور فرانسه، ایتالیا، آسیایی، ترکیه، قرقاسستان، افغانستان، عراق، هنر، روسیه و دانمارک حضور دارند همچنین آین اختتامیه بخش علمی دانشگاهی، موسسات و صنعت هفتمین جشنواره مد و لباس فجر یکشنبه برگزار شد و قادی در این آین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) افزود: نهال مد و لباس در حال تقویت و تمریخشی است و شیرینی این جشنواره آن است که خدمات شما طراحان، تولید کنندگان و صنعتگران هر سال به بار می نشینند.

وی با بیان اینکه عرصه مد و لباس در حال توسعه و نمایان شدن است، ادامه داد: تولیدات علمی و محتوا در عرصه مد و لباس ارتقا یافته و صرف نظر از برخی اشکالات جهشی طی سال های اخیر در آثار بخش رقابتی و غیر رقابتی این ارتقا حائز اهمیت است.

قیادی گفت: یکی از نکات مهم در این بخش جشنواره حضور بیش از ۱۰ هزار نفر در کلاس ها بود که نشان می دهد طی پنج سال اخیر این هنر صنعت توسعه پیدا کرده است.

ریس کارگروه مد و لباس داشت: با خدمات بخش علمی دانشگاهی و صنعت و موسسات، نگاه در کشور به حوزه مد و لباس در حال تغییرات است، خدمات فعالان این عرصه شکل و ماهیت ظاهری یک ملت را تغییر می دهد.

همچنین ۱۴ اسفند ماه اختتامیه جشنواره مد و لباس فجر برگزار شد که قیادی خبر از امضای تفاهم نامه همکاری در حوزه مد و لباس با کشور عراق خبر داد. سیدعباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم، با اشاره به جایگاه لباس به عنوان یک نیاز در پوشاندنگی و همچنین دارا بودن جنبه های هنری در عناصر آن بیان کرد: در بین اجزای هویتی جوامع، اجزای هنری بیش از هر چیز دیگر مؤثرند و در این بین لباس و معماری، مهمترین اجزای بصری هویت پایانی و هویت سازی هستند.

وی گفت: لباس هر جامعه به ویژه جامعه ایرانی با این نگاه قابل تشخیص است که تا چه اندازه با فرهنگ، تاریخ، هنر و زیبایی شناسی متناسب دارد و از سوی دیگر لباس با اقتصاد کشور نیز دارای پیوست است.

همچنین در این آینین طراحان برتر معرفی و تقدیر شدند. این هفته تولد هنرمندان پیشکسوت متولد اسفند ماه در باع زیبا برگزار شد و هنرمندان به مناسبت روز درختکاری نهال هایی را کاشتند و زادروز تولدشان چشم گرفته شد.

نشست خبری هفتمین جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای نیز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

این جشنواره ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت برگزار می شود.

فرهنگ ۱۷۱ ** ۹۲۲۸ ** ۱۰۷۱

رادیو اسپورت

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۴)

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین ابرآتور دینای کشور و حاضر ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روز اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیک، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیم ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای [ESWC] در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فینا» شده بودند.

پیشگاه شیری اقتصاد دهان

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۴)

اقتصاد تهران: هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفندماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است. ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بینال ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با همیار شارز بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «قیقا» شده بودند.

سینما Citra

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد [۰۳/۰۴/۱۵-۰۷/۰۴/۱۵]

هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش سینما به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرنچی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بینال ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با همیار شارز بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «قیقا» شده بودند.

خبرگزاری کار ایران

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد [۰۳/۰۴/۱۵-۰۷/۰۴/۱۵]

هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش اینجا به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرنچی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بینال ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با همیار شارز بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.(دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیش از این ایرانسل دو گیمیر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.

فصل اقتصاد

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

فصل اقتصاد - هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود. به گزارش فصل اقتصاد به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیا کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بیناد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشگویی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و با استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمیر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی قم فردا، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیا کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بیناد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشگویی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و با استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمیر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.

نتهای پیام /

امرا

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

سرویس اقتصادی - هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود. به گزارش امتیاز و به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شبیه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرستی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشگویی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارز بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و با استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازی برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۰۰:۵۹-۰۹/۰۷/۱۹)

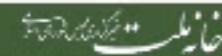
هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود

به گزارش شماپیوز؛ به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شبیه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرستی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشگویی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارز بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و با استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازی برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ابراهیمی مطرح کرد: ۲۵ میلیون کاربر ایرانی بازی های رایانه ای و فقط ۱۲ میلیارد تومان اعتبار

عضو هیئت ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس با انتقاد از اعتبار اختصاص یافته برای بازی سازی ایرانی، اعلام کرد: بسیاری از تولیدکنندگان ایرانی بازی های رایانه ای در خارج از کشور پیشنهادات همکاری دارند.

علیورضا ابراهیمی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت درباره وضعیت بازی های رایانه ای در کشور، گفت: ۱۲ میلیارد تومان اعتبار برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رقم تاچیز برای ورود به بازار رقابتی تولیدی در حیطه بین الملل است.

نماینده مردم رامیان و آزادشهر در مجلس شورای اسلامی با بیان اینکه کمیسیون فرهنگی مجلس در تلاش است که با همت نخبگان، توسعه بازی های رایانه ای همسو با فرهنگ ایرانی و اسلامی را در کشور عملیاتی کند، تصریح کرد: بسیاری از بازی های رایانه ای از مسیر فاجعه وارد کشور می شوند (ادامه دارد...).

حاجیلر همکاری پژوهشگاه

(ادامه خبر ...) که این امر باعث ترویج ناهمجای اجتماعی در جامعه می شود ابراهیمی افزود: اگر بخواهیم استعداد موجود در بازی سازی رایانه ای را همسو با صنعتی شدن ارتقا دهیم باید اعتبارات بازی های رایانه ای در کشور را ارتقا دهیم وی ادامه داد: بسیاری از تولیدکنندگان ایرانی بازی های رایانه ای در خارج از کشور پیشنهادات همکاری دارند بنابراین باید تدبیری اندیشه شود که تولیدکننده در این عرصه در داخل کشور فعالیت خود را ادامه دهد این نماینده مجلس افزود: نخبگان بسیار کارداشی برای توسعه بازی های رایانه ای در کشور داریم اما از نظر حمایت بودجه ای و تزریق امکانات با مشکلاتی رو برو هستیم و این در حالی است که با توجه به اینکه بازی های رایانه ای علاقمندان و کاربران بسیاری در کشور دارد، جا دارد تدبیر ویژه ای در این خصوص اندیشه شود عضو هیئت ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه اعتبارات بنیاد ملی رایانه ای جوابگوی ۲۵ میلیون نفر کاربر ایرانی بازی ها نیست، پادآورشد: نخبگان ایرانی تولیدکننده بازی های رایانه ای در جهان صاحب جایگاه ویژه هستند.

پایان پیام

تجارت

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود

به گزارش پایگاه خبری تجارت آذلین به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است. ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیا کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشتبانی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های پرتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بیمه مدد شوند. در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روسی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیم ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.

شبکه های ارتباطی ایران

هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید

بزرگ ترین جشن بازی سازی ایران به صورت زنده و از طریق سایت آپارات پخش می شود

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز از ساعت ۱۸ در تالار وحدت آغاز خواهد شد. در این جشنواره، بازی های یک سال گذشته ساخته شده در ایران از سوی هیات داوران مشکل از بازی سازان با تجزیه داخلی و خارجی بررسی شده و در مراسم امشب، بازی های پرتر زانهای مختلف اعلام می شود. علاوه بر معرفی برترین بازی های ایرانی، در پخش جذاب، گروه ارکستر که اعضای آن تلفیقی از بهترین نوازندگان ارکستر ملی و سمعونیک هستند، به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهد پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریلرهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد. علاقه مندانی امکان حضور در مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را ندارند، می توانند به صورت زنده و از طریق سایت آپارات و در صفحه علاقه مندانی امکان حضور در مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را ندارند، می توانند به صورت زنده و از طریق سایت آپارات و در صفحه <https://www.aparat.com/game> به تمامی این مراسم پوششی دهند. این پخش زنده از ساعت ۱۸ آغاز به کار خواهد کرد.

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ استقده سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش سرویس بازار ایستاد، بنابر اعلام ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ استقده در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگ ترین اپراتور دینای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پشتیبانی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هر بار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند. انتهای پیام

ج ۱۰

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ استقده سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ استقده در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دینای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پشتیبانی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هر بار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.

آنالیز

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ استقده سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ استقده در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی (دامه دارد ...)

آنلاین

(ادامه خبر ...) سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است. ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پشتیبانی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فینا» شده بودند.

۲۲۲۱



هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آیارات تماسا گنید (۱۳۹۵-۰۹/۱۷/۱۹)

بزرگ ترین جشن بازی سازان ایران، به صورت زنده و از طریق سایت آیارات پخش می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آینه اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز از ساعت ۱۸ در تالار وحدت آغاز خواهد شد. در این جشنواره، بازی های یک سال گذشته ساخته شده در ایران از سوی هیات داوران مشکل از بازی سازان با تجزیه داخلی و خارجی بررسی شده و در مراسم امشب، بازی های برتر ژانرهای مختلف اعلام می شود.

علاوه بر معرفی برترین بازی های ایرانی، در بخشی جذاب، گروه ارکستر که اعضای آن تلقیقی از پیشترین نوازندگان ارکستر ملی و سمفونیک هستند، به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهد پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریبلهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد.

علاقة مندانی امکان حضور در مراسم باشی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را ندارند. من توانند به صورت زنده و از طریق سایت آیارات و در صفحه به تماشای این مراسم پوشش بخواهند. این پخش زنده از ساعت ۱۸ آغاز به کار خواهد کرد <https://www.aparat.com/game>



ایران نو

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۰۹/۱۷/۱۹)

ایران نو: هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفندماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود

به گزارش ایران نو، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در چهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پشتیبانی از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فینا» شده بودند.

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش ایران اکنونویست به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای [ESWC] در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.

هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آبارات تماشا کنید

بزرگ ترین چشم بازی سازان ایران، به صورت زنده و از طریق سایت آبارات پخش می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز از ساعت ۱۸ در تالار وحدت آغاز خواهد شد.

در این جشنواره، بازی های یک سال گذشته ساخته شده در ایران از سوی هیات داوران مشکل از بازی سازان با تجربه داخلی و خارجی بررسی شده و در مراسم امشب، بازی های برتر ژانرهای مختلف اعلام می شود. علاوه بر معرفی برترین بازی های ایرانی، در بخش چنان، گروه ارکستر که اعضا این تلفیقی از پیشترین نوازندگان ارکستر ملی و سمعونیک هستند به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهند پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریبلهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد. علاقه مندانی امکان حضور در مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را ندارند می توانند به صورت زنده و از طریق سایت آبارات و در صفحه <https://www.aparat.com/game> به تماشای این مراسم بنشینند. این پخش زنده از ساعت ۱۸ آغاز به کار خواهد کرد.

ایرانسل جشنواره بازی های رایانه ای تهران را حمایت می کند

ریال نیوز: هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفندماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود. به گزارش ریال نیوز، بنایر اعلام ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگ ترین اپراتور دنیای کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی هایی برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز بیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازاری برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) پیش از این ایرانسل دو گیمیر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



خبرنامه

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ است忿ده ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری پسیج به نقل از روابط عمومی ایرانسل، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ است忿ده در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرستی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متفاوت در چهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیا کشور و حامی ویژه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امتیاز پیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند.

چارخونه ایرانسل بازی برای دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد.

پیش از این ایرانسل دو گیمیر ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



برندگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مشخص شدند

مانند سنت چند سال گذشته، امسال نیز هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد و برندگان آن مشخص شدند. با قهقرانی برندگان، همراه زومجی پاشید.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران، امسال هفتمین دوره خود را تجربه کرد. این جشنواره که دیگر به نوعی یکی از معتبرترین جشنواره های مربوط به بازی های ایرانی است، هفت سال است که در حال برگزاری است. روز ۱۹ است忿ده سال ۱۳۹۶، با برگزاری مراسم اختتامیه در تالار وحدت تهران، جشنواره امسال نیز به پایان رسید و برندگان بخش های مختلف مشخص شدند. مانند هر سال، از تاریخ اول دی ماه، علاقمندان و بازی سازان فرصت این را داشتند که بازی های خود را برای شرکت در جشنواره، به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسل کنند.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، علاوه بر داوران داخلی، برای سنجش آثار ارسالی از داوران خارجی نیز استفاده کرده است. این دومین سال است که جشنواره بازی های رایانه ای تهران در زمستان برگزار می شود. در جشنواره امسال، ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه در بخش های مختلف به رقابت پرداختند که از این تعداد، ۲۰ بازی مخصوص رایانه های شخصی و ۱۵۲ بازی مخصوص گوشی های هوشمند بودند. بازی های ساده، بازی های اکشن و بازی های مدیریتی - استراتژیک به ترتیب بیشترین زانرهای شرکت داده شده در این مراسم بودند.

نهایتاً پس از یک پروسه دو ماه و نیمه، برندگان جشنواره طی مراسمی که بر خلاف سال های قبل که در برج میلاد برگزار می شد، در تالار وحدت برگزار شد، مشخص شدند. شما می توانید برندگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را در ادامه مشاهده کنید.

بهترین بازی زان استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

تامزدها:

مزرعه بهاری

باناپز

آماریا

هر دنیل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بهترین بازی زان اکشنبرنده: خروس جنگی: تاج و تخت
نامزدها:

خروس جنگی: تاج و تخت

هزار مشتلان

صارže در خلیج عدن

آشوب در مزرعه

بهترین بازی زان اکشن - ماجرایدیلم افتخار: ایران ۵۷

بهترین بازی زان سادهبرنده: امیرو ماهی بگیر

دبلیم افتخار: پاپالند: فرار کله ها

نامزدها:

امیرو ماهی بگیر

پاپالند: فرار کله ها

فیشیمو

تاکسیدو

تجلات قمله

بهترین بازی زان سکو بازی

Unsight برنده:

نامزدها:

Unsight

ساتجو فرار

دیرین دیرین دختر پادشاه

The Paradox

قیصر انقام

بهترین بازی زان ماجراپرترنده: بال های تاریک ۲

دیگر نامزدها:

بال های تاریک ۲

داستان های خاله قری

کلوب کارآگاهان

سايه روشن: تابستان سياه

آنهايتا

بهترین بازی زان ورزشبرنده: جي تي: کلوب سرعت

نامزدها:

جي تي: کلوب سرعت

هشت

ماشين آنلайн

دستاورد فیبرنده: امیرو ماهی بگیر

دبلیم افتخار: مزرعه بهاري

نامزدها:

امیرو ماهی بگیر

مزرعه بهاري

کلوبس دشمن

خروس جنگی: تاج و تخت

دستاورد هنری دوبيديبرنده: مزرعه بهاري

دبلیم افتخار: فیشیمو

نامزدها:

مزرعه بهاري

فیشیمو

خروس جنگی: تاج و تخت

داستان های خاله قری(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پایانند
منافقان آزادی

دستاورد هنری سه بعدی برند: خاک
دبیلم افتخار: هر دنبیل نامزدها:

هر دنبیل
تجویات قلمه
مبارزه در خلیج عدن
قوتال راز
خاک

دستاورد طراحی بازی برند: **Unsight**
دبیلم افتخار: امیر و ماهی بگیر
نامزدها:

Unsight
امیر و ماهی بگیر
هزار مشتان
پایانند

Space Z

الکترون
آمازیا

دستاورد داستان بازی برند: مزرعه بیداری
دبیلم افتخار: کلوب کارآگاهان
نامزدها:

بال های تاریک ۲
مزرعه بیداری
کلوب کارآگاهان
آنهاستا

دستاورد صدای برند: مزرعه بیداری
دبیلم افتخار: آشوب در مزرعه
نامزدها:

آشوب در مزرعه
سایه روشن
حاله قزی

مزرعه بیداری

امیر و ماهی بگیر

خرس جنگی: تاج و تخت

دستاورد موسیقی بازی برند: خرس جنگی: تاج و تخت
دبیلم افتخار: سایه روشن: تابستان سیاه
نامزدها:

فیشیمو

خرس جنگی

داستان های حاله قزی
پایانند

سایه روشن

امیرزا

دستاورد بهترین صدای کناری و دوبله دبیلم افتخار: سایه روشن
نامزدها:

بال های تاریک ۲
کلوب کارآگاهان
سایه روشن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داستان های خاله قزی
مهدیار ۲

پهترین بازی فرهنگی‌رتبه: ایران ۵۷
پهترین بازی ایرانی از نگاه مردم‌رتبه: بازی منجرز



هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آبارات تماشا کنید ۰۹۰۸۰۴۰۰۱۰۰۰

ایرانیان_بزرگ ترین جشن بازی سازان ایران، به صورت زنده و از طریق سایت آبارات پخش می شود

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز از ساعت ۱۸ در تالار وحدت آغاز خواهد شد در این جشنواره، بازی های یک سال گذشته ساخته شده در ایران از سوی هیات داوران مشکل از بازی سازان با تجربه داخلی و خارجی بررسی شده و در مراسم امشب، بازی های برتر زانرهای مختلف اعلام می شود. علاوه بر معرفی برترین بازی های ایرانی، در پخشی جذاب، گروه ارکستر که اعضای آن تلفیقی از پهترین نوازندگان ارکستر ملی و سمعونیک هستند، به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهد پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریلرهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد. علاقه مندانی امکان حضور در مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را ندارند، می توانند به صورت زنده و از طریق سایت آبارات و در صفحه <https://www.aparat.com/game> به تماشای این مراسم پوشیدند. این پخش زنده از ساعت ۱۸ آغاز به کار خواهد کرد.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد ۰۹۰۸۰۴۰۰۱۰۰۰

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرانسل برگزار می شود

به گزارش راوی امروز، هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از شنبه ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت با هدف رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای برگزار می شود فرصتی است که در کنار رقابت، امکان تبادل نظر و ارائه راه کارهای متقاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای بازی سازهای ایرانی را نیز فراهم کرده است.

ایرانسل، به عنوان بزرگترین اپراتور دنیای کشور و حاضر و بیزه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمپین «استفاده از بازی های ایرانی» را با هدف پیشیگیری از بازی ها و بازی سازهای ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هریار شارژ بازی از امکان پیشتری برای حضور در قرعه کشی و یا استفاده در بازی ها بهره مند شوند.

در این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای ۱۷۲ بازی و ۱۸ بازی نامه شرکت کرده اند. چارخونه ایرانسل بازی دریافت به روزترین نرم افزارهای کاربردی روسی اندروید است که به روزترین برنامه های کاربردی، بازی ها، موسیقی ها، کتاب های الکترونیکی، فیلم ها و روزنامه ها و مجلات را در اختیار کاربران خود قرار می دهد. پیش از این ایرانسل دو گیمز ایرانی را برای حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در کشور فرانسه حمایت کرده است. آن ها در سومین دوره رقابت های «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که با حمایت ایرانسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



۱۲ میلیارد تومان اعتبار برای بازی های رایانه ای

عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس با انتقاد از اعتبار اختصاص یافته برای بازی سازی ایرانی، اعلام کرد: بسیاری از تولیدکنندگان ایرانی بازی های رایانه ای در خارج از کشور پیشنهادهای همکاری دارند.(ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) علیرضا ابراهیمی در گفت و گو با خانه ملت درباره وضعیت بازی های رایانه ای در کشور، گفت: ۱۲ میلیارد تومان اعتبار برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رقم ناجیز برای ورود به بازار رقابتی تولیدی در حیطه بین الملل است. نماینده مردم رامیان و آزادشهر در مجلس شورای اسلامی با بیان اینکه کمیسیون فرهنگی مجلس در تلاش است که با همت نخبگان، توسعه بازی های رایانه ای همسو با فرهنگ ایرانی و اسلامی را در کشور عملیاتی کند، تصویج کرد: بسیاری از بازی های رایانه ای از مسیر قاجاق وارد کشور می شوند که این امر باعث ترویج ناهمجواری اجتماعی در جامعه می شود. ابراهیمی افزود: اگر بخواهیم استعداد موجود در بازی سازی رایانه ای را همسو با صفتی شدن ارتقا دهیم باید اعتبارات بازی های رایانه ای در کشور را افزایش دهیم. این نماینده مجلس افزود: نخبگان بسیار کارداشی برای توسعه بازی های رایانه ای در کشور داریم اما از نظر حمایت بودجه ای و تزریق امکانات با مشکلاتی روبرو هستیم و این در حالی است که با توجه به اینکه بازی های رایانه ای علاقمندان و کاربران بسیاری در کشور دارد، جا دارد تدبیر ویژه ای در این خصوص اندیشه داشت.

عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه اعتبارات بنیاد ملی رایانه ای جوابگوی ۲۵ میلیون نفر کاربر ایرانی بازی ها نیست، یادآور: نخبگان ایرانی تولیدکننده بازی های رایانه ای در جهان صاحب جایگاه ویژه هستند.



با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۰۹۰۴-۰۵/۰۷/۰۱)

خبر ایران: برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آینه اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چتنی ریس نهاد ریاست جمهوری و حسن کربیمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجز به عنوان برترین بازی سال از تگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان برترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره

جوایز بخش فرعی

دبلیم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیر و ماهی بگیر

دبلیم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیر و ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Insight

دبلیم افتخار بهترین دستاورد هنری دو بعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هر دنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دبلیم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت

دبلیم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دبلیم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراکاها

غزال زرین بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷

جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زان اکشن: خروس چنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زان اجرایی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زان استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زان سکویازی: Insight

دبلیم افتخار بهترین بازی در زان ساده: پایالند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زان ساده: امیر و ماهی بگیر

دبلیم افتخار بهترین بازی در زان ورزشی: چی تی: کلوب سرعت(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیلم افتخار پهترین بازی در زان اکشن ماجرا؛ ایران ۵۷
غزال زرین پهترین بازی سال از نگاه مردم؛ منجز



پهترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۰۶/۰۹/۰۶/۲۰)

پهترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قلوس مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. در این مراسم در دو بخش جوايز فرعی و اصلی، پهترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجز به عنوان پهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان پهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوايز هفتمین جشنواره

جوايز بخش فرعی

دیلم افتخار پهترین دستاورد فنی؛ مزرعه پهاری

غزال زرین پهترین دستاورد فنی؛ امیرو ماهی بگیر

دیلم افتخار پهترین دستاورد طراحی بازی؛ امیرو ماهی بگیر

غزال زرین پهترین دستاورد طراحی بازی؛ *Insight*

دیلم افتخار پهترین دستاورد هنری دو بعدی؛ فیشیمو

غزال زرین پهترین دستاورد هنری دو بعدی؛ مزرعه پهاری

دیلم افتخار پهترین دستاورد هنری سه بعدی؛ هردنبل

غزال زرین پهترین دستاورد هنری سه بعدی؛ خاک

دیلم افتخار پهترین دستاورد صدا؛ آشوب در مزرعه

غزال زرین پهترین دستاورد صدا؛ مزرعه پهاری

دیلم افتخار پهترین دستاورد موسیقی؛ سایه روشن؛ تایستان سیاه

غزال زرین پهترین دستاورد موسیقی؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

دیلم افتخار پهترین دستاورد دوبله؛ سایه روشن؛ تایستان سیاه

دیلم افتخار پهترین دستاورد داستان بازی؛ کلوب کاراگاهان

غزال زرین؛ پهترین دستاورد داستان بازی؛ مزرعه پهاری

غزال زرین پهترین بازی با محتوای فرهنگی؛ ایران ۵۷

جوايز اصلی:

غزال زرین پهترین بازی در زان اکشن؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین پهترین بازی در زان اکشن ماجرا؛ بال های تاریک ۲

غزال زرین پهترین بازی در زان استراتژی و مدیریت؛ مزرعه پهاری

غزال زرین پهترین بازی در زان سکویازی؛ *Insight*

دیلم افتخار پهترین بازی در زان ساده؛ پایالند؛ قرار کله ها

غزال زرین پهترین بازی در زان ساده؛ امیرو ماهی بگیر

دیلم افتخار پهترین بازی در زان ورزش؛ جی تی؛ کلوب سرعت

دیلم افتخار پهترین بازی در زان اکشن ماجرا؛ ایران ۵۷



برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۰۴۰۸-۰۵/۰۷/۰۰)

ایرانیان—برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آینه اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

در این مراسم در دو بخش جوازی فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوازی هفتمین جشنواره

جوازی بخش فرعی

دبلیم افتخار بهترین دستاورد فنی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی؛ امیرو ماهی بگیر

دبلیم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی؛ امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی؛ *Unsight*

دبلیم افتخار بهترین دستاورد هنری دو بعدی؛ فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دو بعدی؛ مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی؛ هردنبل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی؛ خاک

دبلیم افتخار بهترین دستاورد صدا؛ آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا؛ مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورد موسیقی؛ سایه روشن؛ تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

دبلیم افتخار بهترین دستاورد دوبله؛ سایه روشن؛ تابستان سیاه

دبلیم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی؛ کلوب کاراگاهان

غزال زرین؛ بهترین دستاورد داستان بازی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین؛ بهترین بازی با محتوا فرهنگی؛ ایران ۵۷

جوازی اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی؛ بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زائر سکویازی؛ *Unsight*

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر ساده؛ پایالند؛ فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده؛ امیرو ماهی بگیر

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی؛ جی تی؛ کلوب سرعت

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی؛ ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم؛ منجرز



برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۰۴۰۸-۰۵/۰۷/۰۰)

برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا، آینه اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی، رئیس نهاد ریاست جمهوری، و حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برگزار شد.

در این مراسم در دو بخش جوازی فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) دیلم افتخار بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: هر دنبیل غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: خاک دیلم افتخار بهترین دستاوردهای صدا: آشوب در مزرعه غزال زرین بهترین دستاوردهای صدا: مزرعه بهاری دیلم افتخار بهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روش: تابستان سیاه غزال زرین بهترین دستاوردهای موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت دیلم افتخار بهترین دستاوردهای دوبله: سایه روش: تابستان سیاه دیلم افتخار بهترین دستاوردهای داستان بازی: کلوب کاراگاهان غزال زرین بهترین دستاوردهای داستان بازی: مزرعه بهاری غزال زرین بهترین داستان بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷ جوايز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن: خروس چنگی: تاج و تخت
 غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری **Uniaight**
 غزال زرین بهترین بازی در زائر سکوپازی: دیلم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایالند: قرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امیرو ماهی بگیر
 دیلم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجزز

مشهدگ

برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند

برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین چشواره گیم تهران معرفی شدند.

به گزارش آی تابناک: آین اختمای هفتمین چشواره بازی های رایانه ای شبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کرمی قوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. در این مراسم در دو بخش جوايز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجزز به عنوان برترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان برترین بازی سال تشخیص نداده اند. فهرست کامل جوايز هفتمین چشواره جوايز بخش فرعی

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای فنی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی: امیرو ماهی بگیر
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر
 غزال زرین بهترین دستاوردهای طراحی بازی: **Uniaight**
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: فیشیمو
 غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: مزرعه بهاری
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: هر دنبیل
 غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: خاک
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین بهترین دستاوردهای صدا: مزرعه بهاری
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روش: تابستان سیاه
 غزال زرین بهترین دستاوردهای موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای دوبله: سایه روش: تابستان سیاه
 دیلم افتخار بهترین دستاوردهای داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاوردهای داستان بازی: مزرعه بهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی؛ ایران ۵۷
جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در ژایر اکشن؛ خروس جنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در ژایر ماجراجویی؛ بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در ژایر استراتژی و مدیریتی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در ژایر سکوی بازی؛ *Unsight*

دبلیم افتخار بهترین بازی در ژایر ساده؛ پایپالند؛ فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژایر ساده؛ امیرو ماہی بگیر

دبلیم افتخار بهترین بازی در ژایر ورزش؛ جی تی؛ کلوب سرعت

دبلیم افتخار بهترین بازی در ژایر اکشن ماجراجویی؛ ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم؛ منجذب

منبع: آی تی رسان



در آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای مطرح شد باید سهم جهانی خود را در بازی سازی ارتقا دهیم / گردش مالی بازی های رایانه ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است

۵۸

وزیر ارشاد با تأکید بر اینکه باید سهم مان را از بازار جهانی ارتقا دهیم، گفت: بازی را باید با هویت خود بسازیم؛ این معنای تکرار گذشته نیست، بلکه متنظر «توخانی» گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است.

به گزارش گروه جامعه خبرگزاری فارس، آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی فلوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. سید عباس صالحی در این مراسم از حضور در جمیع از «جوانان حلالق» اظهار خوشنده کرد و گفت: از همین ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر فضای مجازی و صنعت بازی است که بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزایی و هم در حوزه های نرم افزایی تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر من رسد.

صالحی با اشاره به اینکه در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند اظهار داشته؛ در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی نشده است. وزیر ارشاد ادامه داد: در سال ۹۴ میزان بازگیران به ۳۲ میلیون نفر رسید و میانگین سنی گیرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال رسیده است.

صالحی با اشاره به اینکه «ما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را این گونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همان طور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست، با این نگاه سازی را باید جدی گرفت جراحت برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما وارد پیدا کرده اند. گویی تنها در حالتی زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد ادامه داد: اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

به عقیده وی باید سهممنان را از بازار جهانی ارتقا دهیم و بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و یومی سازی صحبت می کنیم متنظر تکرار گذشته نیست، بلکه متنظر توخانی گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی در پایان خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدنی کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بسازیم و ممنوع از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهایی تازه ای را خلق می کنید.

محمد حاج میرزاگی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز در این مراسم با اشاره به اینکه بیش از ۲۰ هزار بازی ساز آثارشان را به این جشنواره ارسال کرده بودند گفت: ارتقا کیفیت بازی ها، رساندن صدای بازی سازان به مستوان و ایجاد ارتباط میان بازی سازان از اهداف برگزاری این جشنواره است. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اظهار داشت: امروز گردش مالی بازی های رایانه ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است، و از همین رو جایگاه بازی سازان سال بسیار مهم است.

حاج میرزاگی پایان اینکه بازی های رایانه ای بعد تأثیرگذاری بسیار بالایی دارند گفت: به راحتی می توانیم از طریق بازی پیامان را به گوش جهانیان برسانیم. وی از مهاجرت برگزیدگان دوره های پیشین این جشنواره ابراز تأسف کرد و اظهار داشت: امیدواریم برگزیدگان این دوره در سال آینده در کشور حضور داشته باشند. فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره

جوایز بخش فرعی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیلم افتخار پهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری
 غزال زرین پهترین دستاورده فنی: امیر و ماهی بگیر
 دیلم افتخار پهترین دستاورده طراحی بازی: امیر و ماهی بگیر
 غزال زرین پهترین دستاورده طراحی بازی: **Unsight**
 دیلم افتخار پهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشیمو
 غزال زرین پهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری
 دیلم افتخار پهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنبیل
 غزال زرین پهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک
 دیلم افتخار پهترین دستاورده صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین پهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری
 دیلم افتخار پهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
 غزال زرین پهترین دستاورده موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
 دیلم افتخار پهترین دستاورده دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیلم افتخار پهترین دستاورده داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: پهترین دستاورده داستان بازی: مزرعه بهاری
 غزال زرین پهترین بازی با محتوا فرهنگی: ایران ۵۷
 جواز اصلی:

غزال زرین پهترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت
 غزال زرین پهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین پهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین پهترین بازی در زائر سکوی بازی: **Unsight**
 دیلم افتخار پهترین بازی در زائر ساده: پایالند: قرار کله ها
 غزال زرین پهترین بازی در زائر ساده: امیر و ماهی بگیر
 دیلم افتخار پهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیلم افتخار پهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 انتهای پیام /

پهترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۰۰۳-۰۰۷۷۰۰)

پهترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند.
 به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رئیس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قلوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.
 در این مراسم در دو بخش جواز فرعی و اصلی، پهترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجر به عنوان پهترین بازی سال از تگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان پهترین بازی سال تشخیص نداده اند.
 فهرست کامل جواز هفتمین جشنواره
 جواز بخش فرعی

دیلم افتخار پهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری
 غزال زرین پهترین دستاورده فنی: امیر و ماهی بگیر
 دیلم افتخار پهترین دستاورده طراحی بازی: امیر و ماهی بگیر
 غزال زرین پهترین دستاورده طراحی بازی: **Unsight**
 دیلم افتخار پهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشیمو
 غزال زرین پهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری
 دیلم افتخار پهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنبیل
 غزال زرین پهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک
 دیلم افتخار پهترین دستاورده صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین پهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری
 دیلم افتخار پهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه (دامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی؛ تاج و تخت
 دیلم افتخار بهترین دستاورد دولت: سایه روشن؛ تاستان سیاه
 دیلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراکاها
 غزال زرین: بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷
 جواز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی؛ تاج و تخت
 غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی در زائر سکویازی: Unslight
 دیلم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پادشاه فرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امپرو ماہن بگیر
 دیلم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی؛ کلوب سرعت
 دیلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچجز

ایران کارنیوال

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به کار خود پایان داد (۱۴۰۰-۱۳۹۹-۱۲/۲۰)

این اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفند ماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست تهدید ریاست جمهوری و حسن کریمی قوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد.

** رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم
 محمد حاج میرزا لی دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.
 وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هر چه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزا لی بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم بیام این صنعت را به کوش مسوولان و سیاستگذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنازی گیرمدها را بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.
 دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتورهای رسانه ها برای انتقال پیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت پوششیم.

وی با اظهار تاسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بیشیم.
 ** انتقاد هیات داوران از آثار هفتمین جشنواره گیم تهران

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند.
 براساس این بیانه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی

های داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند.
 همچنین هیات داوران ضمن ایجاد نگرانی از وضعیت فعلی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

** اعلام رسمی تأسیس خانه بازی سازان
 در ادامه این مراسم تأسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فریزان ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فکدان یک صفت و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشنحالیم با تلاش هایی صورت گرفته با الگوهای خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پروژه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد
** بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۲۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است. وی با بیان این که ایرانسل با دراختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می پردازد گفت: شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی های رایانه ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم.
صمدی با بیان این که ایرانسل بسته های دینای ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی گیم که دور از دسترس نیست دست یابیم.

** رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به چشواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمندان تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را پژوهشیم نام ببریم به تقریب دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده اند.
وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی ازروز در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۱۶۸۲ میلیون گیم دانشیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد.

صالحی با اشاره به اینکه «اما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را اینگونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چرا که برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. گویی تنهای در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد ازروز: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقباتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و یومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور تحویل گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی سازان گفت: قسمه های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قسمه ها فضاهای تازه ای را بازیم و ممتنع از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

** منجرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جواب فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جواب هفتادمین چشواره به این شرح است:

جوابی بخش فرعی:

دبلیم افتخار بهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورده فنی: امیرو ماهی بکیر

دبلیم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی: امیرو ماهی بکیر

غزال زرین بهترین دستاورده طراحی بازی: Insight

دبلیم افتخار بهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک

دبلیم افتخار بهترین دستاورده صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورده موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت

دبلیم افتخار بهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

دبلیم افتخار بهترین دستاورده داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورده داستان بازی: مزرعه بهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۷۷
جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زائر سکویازی: Unslight

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایپلند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امپرو ماہی بگیر

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچجز



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به بایان رسید

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیشب با حضور عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چتنی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای، آثار اجمالی بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این بیانیه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند. همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. در بخش فیلم تامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز نگرانی از وضعیت فملی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

در ادامه این مراسم تأسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزام ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فقدان یک صفت و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتقامی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که مقاضی عضویت حداقل در یک پروژه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی قابل بودن باشد.

باقر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که ۸۰ درصد آنها زیر ۲۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است.

وی با بیان این که ایرانسل با در اختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می پردازد گفت: شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی های رایانه ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم.

صمدی با بیان این که ایرانسل بسته های دینایی ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی کیم که دور از دسترس نیست دست باییم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه تختست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی ها انقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه ای بازار خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمندان تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را بخواهیم نام ببریم به تظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که انقدر گسترده و سریع است که خیره گننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردد اما امروز بازی ها انقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۱۴۰۲ میلیون گیم دانشیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد.

وزیر ارشاد افزود: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در توانیم این مسیر را در رقباتی گسترش دهیم و جدی تر دنبال کنیم.

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی هنچجز به عنوان بهترین بازی سال از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نگاه مردم انتخاب شد هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده است.

فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره به این شرح است:

جوایز بخش های فرعی:

غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی: امیرو ماهی بکیر

غزال زرین بهترین دستاوردهای طراحی بازی: **Unsight**

غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: خاک

غزال زرین بهترین دستاوردهای صدا مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاوردهای موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین دستاوردهای داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاوردهای فرهنگی: ایران ۵۷

جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زان اکشن: خروس چنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زان ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زان استراتژی و مدیریت: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زان سکوی بازی: **Unsight**

غزال زرین بهترین بازی در زان ساده: امیرو ماهی بکیر

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زان ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زان اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به بایان رسید

دیجی کالا مگ - منع جامع اخبار و مقالات تخصصی در حوزه‌ی محصولات دیجیتال، دانش و فناوری و بازی

التحمیله هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیشب با حضور عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد

ریاستجمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند براساس این بیانه روند فنی

بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش متابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته

و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود

در بخش فیلم نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز نگرانی از وضعیت فلیم، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند اما در بخش بازی های

داستان محور شرایط امیدوار کننده تر است.

در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فریزان ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: قدردان یک صفت و اتجمن در صفت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که

خوشناییم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صفتی، غیر تجاری و غیر اتفاقی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک پروژه بازی سازی در

یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

با قدر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۴۰ سال سن دارند

و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است.

وی با بیان این که ایرانسل با در اختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیگران می پردازد گفت: شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی

های رایانه ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم.

صمدی با بیان این که ایرانسل بسته های دینایی ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: ایدهواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی

گیم که دور از دسترس نیست دست باییم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق

۲۰ ساله توسعه جلوبریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و

فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمنترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به تظیر دو چیز بعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه ساخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره گشته به نظر من رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهداف برای آن ها تعریف می شود که این بعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۲ ۱۶ میلیون گیمر دائمی که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال می رسد.

وزیر ارشاد افزود: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم. در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره به این شرح است:

جوایز بخش های فرعی:

غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی: امیر و ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاوردهای طراحی بازی: *Insight*

غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاوردهای سه بعدی: خاک

غزال زرین بهترین دستاوردهای صدا: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاوردهای موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت

غزال زرین: بهترین دستاوردهای داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷

جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زانر اکشن: خروس چنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زانر سکویازی: *Uniaight*

غزال زرین بهترین بازی در زانر ساده: امیر و ماهی بگیر

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز

متوجه: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مطلوب هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به پایان رسید برای نخستین بار در دیجی کالا مک منتشر شده است.



ZOOM

گزارش اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۰۹۰۷۰۷۰۰-۰۹۰۸۰۷۰۰)

این اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران بدون داشتن بهترین بازی سال برگزار شد.

به رسم سال های گذشته امسال هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران را برگزار کرد که شب گذشته این پایانی این مراسم با حضور بازیکنان، بازیسازان و جمی از اصحاب رسانه و مسوولان برگزار شد. برخلاف سال گذشته، امسال شاهد برگزاری اختتامیه هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران در تالار وحدت بودیم که با توجه به نبود پارکینگ مناسب، جایگاه بد بخوبی کاران و ظرفیت کم صندلی ها، برخی از حاضران مجبور شدند تا این مراسم طولانی را به صورت سر پایی یا از پشت درهای بسته و از طریق اینترنت تمانا کنند.

در اینتیابی برنامه محمد حاجی میرزاچی، دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران سخنان خود را با عنصرخواهی از افرادی آغاز کرد که توانستند به دلیل محدودیت جا وارد سالن برگزاری مراسم شوند و در ادامه از «بیش هزار بازیسازی که با ارسال آثار خود اعتبار بخش هفتمین جشنواره بودند، سپاسگزاری کرد

حاجی میرزاچی در ادامه افزو:

جشنواره هفتم همان اهدافی را دنبال کرد که دوره های قبل جشنواره به دنبال آن بودند و مهم ترین این اهداف ارتقاء کیفیت بازیسازی در (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) کشور و رساندن پیام بازی سازان به مسوولان و سیاست گذاران بود. در کنار این دو هدف، آشنازی مهم ترین بازیگران این صنعت یعنی گیمرها با بازی های برتر ایرانی بود و آن

دیگر هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران، در ادامه سومین هدف مهم برگزاری این رویداد را آشنازی مهم ترین بازی های ویدیویی یعنی گیمرها با بازی های برتر ایرانی بیان کرد و افزود

این رویداد می تواند ارتباط میسری را میان بازیسازان، سیاست گذاران و سرمایه گذارها ایجاد کند.

حاجی میرزاپی سپس با اشاره به جایگاه برترین بازی های سال گفت:

بازی های ویدیویی یکی از میسترین رسانه ها برای انتقال پیام به نسل های آینده است، مثلاً این جایگاه یعنی جایگاه برترین بازی های سال جایگاه بسیار مهم است. در روزگاری که گردن مالی بازی های ویدیویی از سیاری از محصولات فرهنگی و هنری دیگر سبقت گرفته و این افزایش شتاب دار است یعنی

هر سال ما از سایر محصولات فرهنگی در جهان قابله می گیریم. طبیعتاً این جایگاه یعنی برترین بازی های سال اهمیت بسیاری دارد.

دیگر هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران، با اشاره به میراث فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی در ادامه افزود

ما میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی هستیم که طی قرن ها و بعد از پیش و پلندی بسیاری به دست ما رسیده و از آنجا که بازی های ویدیویی ابزار

مؤثری برای انتقال این میراث به گشواره های دیگر است این جایگاه اهمیت بسیاری دارد.

حاجی میرزاپی در آخر با اشاره به خروج بازیسازان مطرح از کشور و وجود خطر خروج استعداد های بیشتر از کشور، گفت:

برخی از افرادی که در جایگاه برترین ها در سال های قبل قرار داشتند، اکنون در کشور حضور ندارند و با ترک وطن در خارج کشور در این صنعت مشغول شده اند. به همین خاطر فشار این بار سنتگین را روی دوش خود احساس می کنیم و امیدواریم که تمام بازیسازها، سرمایه گذاران و در تهاب مصرف

کنندگان یعنی ما گیمرها دست در دست هم به شکلی مشکلات را کاهش دهیم که بتوانیم در سال های آینده با اختصار بگوییم که تمام عزیزان حاضر روی این سن، امسال با بازی های جدیدتر حضور دارند. كما اینکه بازیسازان خبره ای را درآوریم که با وجود مشکلات همچنان مشغول فعالیت در کشور هستند.

در ادامه مراسم، سیدعلی سیداف، به نمایندگی از هیئت داوران هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران روی سخن حاضر شد و به قرائت متن بیانیه ی هیئت داوران پرداخت. متأسفانه با توجه به خصوصیات های متعددی که بازی های حاضر در مراسم در بخش های مختلف داشتند، آثار ارسال شده توانستند در بخش های

فنی، طراحی، داوری هنری، بازی تame و داستان تمام انتظارات داوران را برآورده کنند و از همین جهت نیز بیانیه ی قرائت شده توسط سید علی سیداف، عمده تا با ایاز تا سفید به دلیل عدم پیشرفت بازی ها، همراه بود این بیانیه بازی ها را در بخش های فنی، طراحی، داوری هنری، بازی تame و داستان تقسیم بندی کرده و به توضیح هر یک از بخش ها می پرداخت. طبق این بیانیه:

بخش فنی از ارکان اساسی تولید هر بازی است، زیرا بدن داشتن پشتونه فنی مناسب جهت اجرا هیچ ایده و طرحی هرچند جذاب و بیچده به محصولی با کیفیت تبدیل نمی شود. تیم داوران فنی در روند مشاهده و ارزیابی بازی ها عوامل متعددی را در نظر قرار دادند، از جمله مقیاس و بزرگی پروژه، عدم وجود باگ و ایجاد

فی، روان و پیوینه بودن بازی و همچنین وجود فناوری ها و قابلیت های ویژه بازی های شرکت کننده با توجه به بیانیه توانستند انتظار تیم داوران را با وجود تأییر مثبت پیشرفت های سال های اخیر از بعد موتورهای بازی سازی و رشد

کم و کیفی ستابی اموزشی برآورده کنند در ادامه بیانیه هیئت داوران آمده بود

به دلیل تفاوت میاری داوری ها در هر سبک، داوری بخش طراحی بازی از سخت ترین بخش ها است. هیئت داوران این بخش تمام بازی های رسیده به دیگر کانه را بازی کرده اند و برای اعلام رای نهایی شان هم میارهای متناسب با هر سبک از قبیل، مکانیک های بازی، آموزش و ارتباط با کاربر و روند ساخت شدن بازی، سیستم منابع بازی و ... را در نظر گرفتند و به نظر داوران متأسفانه بازی های این دوره بیشتر بر بازار داخلی متمرکز بوده و کمتر شاهد خلاقیت در این بخش بوده اند.

اما بخش هنری و بازی تame، بزرگترین انتقاد ها را در بیانیه ی داوران به همراه داشت به شکلی که هیئت داوران در بیانیه خود از برآورده نشنید انتظارت اولیه خود گفتند و طبق اعلام آنها میانگین آثار به نسبت دوره های قبل بسیار پایین بوده است. این نایابی اما در بخش بازی نامه نیز ادامه داشت و هیئت داوران با اشاره به امری ظریف و دقیق بودن بررسی بازی ها از بعد داستانی، از بررسی آثار در این بخش در دو جهتی ی بازی نامه های مکتوب و بازی های داستان محور خیر دادند. در بخش بازی نامه هیئت داوران ضمن ابراز نگرانی از عدم درست نویسنده کان از شیوه های جدید درست روایتی، هیچ متنی را شایسته انتخاب ندانستند از سوی دیگر طبق گفته هیئت داوران، نویسنده کان بازی نامه ها دچار تکرار، کم برداری و زیاده گویی شده اند و نویسنده های بازی های کوچک نیز از شیوه هایی درست روایتی بهره نبرده اند اما در بخش بازی های داستان محور، شرایط امیدوار کننده تر بود و داوران از امید خود برای دوره های بعد سخن گفتند

در ادامه برنامه فریام ملک آرا، عضو هیئت موسس خانه بازیسازان پشت تریون آمد و در سخنرانی کوتاه به لزوم گسترش فعالیت های صنفی در حوزه بازی ها پرداخت. ملک آرا در ادامه گفت:

در حال حاضر بازی سازان به عنوان اشخاص حقیقی می توانند در خانه بازی سازان عضو شوند و تنها کافی است در یک بازی در یکی از چهار بخش اصلی تجربه همکاری داشته باشند.

یکی از جذاب بودن بخش های هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران مانند دوره های گذشته، برگزاری زنده موسیقی برخی از آثار درخشان بازی های ویدیویی مانند آنجارند، *Grim Fandango* و افسانه زلدا به صورت زنده بود. به ویژه بازی زلدا به دلیل طراحی استیج با ظاهر تینتو و سویچ بسیار جذاب بود.

اما مهمان ویژه هفتمنی چشواره ملی بازی های رایانه ای تهران، سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی بود که در سخنرانی کوتاه با ایاز خوشحالی از حضور در جمی از جوانان خلاصه گفت:

اگر بخواهیم مهمترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را نام ببریم، به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند. (دامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارشاد در ادامه تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های ترم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره گشته به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این بینی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه با ارائه آماری از گیمرها ایرانی، آمار گیمرها در سال ۹۴ را ۱۶ میلیون نفر رسید. طبق گفته‌ی سید عباس صالحی، میانگین سنی گیمرها دیگر نوجوانان نیست و حتی در برخی از کشورها مانند آمریکا معدل سنی بازیکنان به ۲۵ سال می رسد.

سید عباس صالحی با اشاره به اینکه «ما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را اینگونه ادامه داد

بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. گویی تنهای در حاشیه زندگی حرکت تمی گشته و در متن حضور دارد.

وزیر ارشاد در ادامه با اشاره به پیشرفت بازی سازی ایران در سال های اخیر، این پیشرفت را خوب دانست و افزود:

اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقبای گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم. ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود پیازیم، وقتی از هویت و يومی سازی صحبت می کیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور تحویلی گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی در پایان سخنان خود خطاب به بازی سازان از لزوم بازخوانی مدرن قصه های کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه گفت و از توانایی ها برای ساخت فضاهای

تازه این قصه ها سخن گفت. صالحی امیری در انتها گفت:

ممنون از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

مراسم هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اهدای جوازی در شاخه های مختلف ادامه پیدا کرد که علی ان بازی منجز با جلب نظر مردم توانست جایزه بهترین بازی سال را از دید مردم دریافت کند. یکی از اتفاقات عجیب این هفتمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای، نبود آثار مناسب برای انتخاب به عنوان بازی سال بود که نشان از خطف آثار ارسال شده در طول سال گذشته داشت. شما می توانید لیست کامل برندهای هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را در زمینه مطالعه کنید.



در حاشیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای؛ حمایت ۱۰ میلیارد تومانی از بازی های رایانه ای داخلی

(۱۳۹۴-۰۷-۱۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از سال جدید طرح «هرم حمایت» با بودجه ۱۰ میلیارد تومان برای حمایت از بازی سازان داخلی اجرا و منابع آن از محل عوارض واردات بازی های خارجی تأمین می شود.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای افزود: در اردیبهشت سال جدید به شرکت های بازی ساز فرخوان می دهیم تا قالب طرح «هرم حمایت» با توجه به رتبه بندی شرکت ها از حمایت های مالی شفاف برخوردار شوند.

وی گفت: بخش خصوصی در دو سال گذشته سرمایه گذاری خوبی در صنعت بازی های رایانه ای کثیر داشته است، اگر بازی سازان ما محصول با کیفیت ارائه دهند مسلماً سرمایه گذاران را رقابت بیشتری وارد بازار می شوند.

کریمی قدوسی افزود: در حال حاضر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با خود را از مشارکت در تولید بیرون کشیده است و صرفاً بسترسازی می کند تا فضا برای بخش خصوصی باز شود و آن ها بتوانند سهم بیشتری در تولید بازی های رایانه ای داشته باشند.

وی با اشاره به داوری بازی ها در جشنواره امسال گفت: سیستمی که ما برای داوری در نظر گرفتیم سیستمی امتیاز محور است و داوران دور هم جمع نمی شوند تا بر رای هم اثر بگذارند بلکه بصورت مستقل از هم به آثار امتیاز می دهند و مجموع امتیازات باعث انتخاب برترین بازی سال می شود.



گزارش کامل آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

(۰۷-۰۷-۱۳۹۴)

وزیر ارشاد سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم. آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سپریست تهدی ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی های برگزیده سال ۱۳۹۴ معرفی شدند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خواهد رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزاپی دبیر هفتمنی جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: پیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند و افزود: پیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزاپی بایان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم بیام این صنعت را به گوش مسؤولان و سیاست گذاران پرسانیم و همچنین زمینه اشتغالی گیمزها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد. دبیر هفتمنی جشنواره گیم تهران بایان این که بازی های ویدئویی یکی از مولتیپلین رسانه ها برای انتقال پیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت بکوشیم. وی با اظهار تأسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بینیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمنی جشنواره گیم تهران

هیات داوران هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار انسال بازی سازان را چندان رضایت پخش ندانسته بیان این بیانه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت پخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و توانایی فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ایاز نگرانی از وضیحت قملی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوار گشته تر است.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد. فرام ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فقدان یک صنف و اتجاه در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیراتفاقی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک بروزه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که ۸۰ درصد آنها زیر ۲۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است. وی بایان این که ایرانسل با دراختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می پردازد گفت: شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی های رایانه ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم. صمدی بایان این که ایرانسل بسته های دینای ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی گیم که دور از دسترس نیست دست یافتنی است.

راتبه نخست بازی سازی در منطقه هشتم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوبریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی های اندک که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اندیافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ایاز خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمندین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم تام ببریم به نظرم دو جیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که انقدر گستره و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد. صالحی افزود: اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی های آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اندیافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۲ میلیون گیم داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد. صالحی با اشاره به اینکه همان انسان ها همه در حال بازی هستند و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست « صحبت های خود را اینگونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، صالحی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. گویی تنها در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد افزود: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه های هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقبا گستردۀ تر و جدی تر دنبال کنیم وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتفا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود سازیم. وقتی از هویت و یومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور تحویل گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بازیم و ممنون از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منجرز نظر مردم را جلب کرد
در این مراسم در دو بخش جواز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران هفتمنی اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.
فهرست کامل جواز هفتمنی جشنواره به این شرح است:

جواز پخش فرعی:

دبلیم افتخار بهترین دستاورده فنی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورده فنی؛ امیرو ماهی بکیر

دبلیم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی؛ امیرو ماهی بکیر

Unsight

دبلیم افتخار بهترین دستاورده هنری دو بعدی؛ فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی؛ مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی؛ هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی؛ خاک

دبلیم افتخار بهترین دستاورده صدا؛ آنوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورده صدا؛ مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاورده موسیقی؛ سایه روشن؛ تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورده موسیقی؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

دبلیم افتخار بهترین دستاورده دوبله؛ سایه روشن؛ تابستان سیاه

دبلیم افتخار بهترین دستاورده داستان بازی؛ کلوب کاراگاهان

غزال زرین؛ بهترین دستاورده داستان بازی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی؛ ایران ۵۷

جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی؛ بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی؛ مزرعه بهاری

Unsight

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر ساده؛ پالالند؛ قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده؛ امیرو ماهی بکیر

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی؛ جی تی؛ کلوب سرعت

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی؛ ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم؛ منجرز



وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی رایانه ای بگیریدم

این اختتامیه هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست تهداد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش توروزی به طور رسمی آغاز شد گزارش کامل این مراسم را می خوانید

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتمن

محمد حاج میرزاپی دبیر هفتمنی جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرجه بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزاپی با بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقاء صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم

پیام این صنعت را به کوش مسوولان و سیاستگذاران برسانیم و همچنین زمینه اشتغالی گیرها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

دبیر هفتمنی جشنواره گیم تهران با بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتورهای رسانه ها برای انتقال پیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توسعه این صنعت بکوشید.

وی با اظهار تأسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بهتر در چشواره هشتم بینیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمنی چشواره گیم تهران

هیات داوران هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار امسال بازی سازان را چنان رضایت بخش ندانستند.

براساس این بیانه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره باین تراز دوره پیش بود در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز تکری از وضیحت فملی، هیچ بازی تامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تراست.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزام ملک از اعضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فقدهای یک صفت و اتجاه در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صفتی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حافظ در یک پروژه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیرکل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۳۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است.

وی با بیان این که ایرانسل با در اختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می پردازد گفت: شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی های رایانه ای از طریق اپ استور چارچوبه در نظر گرفته ایم.

صمدی با بیان این که ایرانسل بسته های دینایی ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی گیم که دور از دسترس نیست دست یابیم.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هشتم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به چشواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمنترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را بخواهیم نام ببریم به تظم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره گشته به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۴ ۱۶ میلیون گیم دانشیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد.

صالحی با اشاره به اینکه «اما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را اینکونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این تغاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. گویی تنها در حاشیه زندگی حرکت تمنی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد افزود: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقباتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتفا پیدا کند بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و یومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوچوانی گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بازسازیم و ممنوع از همه شما که برای این دنیایی جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

منجز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجز به عنوان بهترین بازی سال از تگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوایز هفتمنی چشواره به این شرح است:

جوایز بخش فرعی:

دبلیم افتخار بهترین دستاورده فنی؛ مزرعه پهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر
دیبلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unsight**

دیبلم افتخار بهترین دستاورد هنری دو بعدی: فیشیو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دیبلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیبلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیبلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت

دیبلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیبلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین: بهترین بازی با محتوا فرهنگی: ایران ۵۷

جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زائر سکوی بازی: **Unsight**

دیبلم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایالند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیبلم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیبلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز



گزارش کامل آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم / اعلام رسمی تأسیس خانه بازی سازان + فهرست کامل برندهای جوایز هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

خبر ایران: آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شب شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، سرپرست نهاد ریاست جمهوری و مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شب شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد گزارش کامل این مراسم را می خوانید

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزا لی دیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرجه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزا لی با بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم

بیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاست گذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنازی گیرها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

دیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتورترین رسانه ها برای انتقال یام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توسعه این صنعت بکوشید.

وی با اظهار تأسف از این که برخی بازی‌سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی‌سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی‌سازان برتر این رویداد را با کارهای بهتر در چشواره هشتم ببینیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمنی چشواره گیم تهران

هیات داوران هفتمنی چشواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در بیانه‌ای، آثار امسال بازی‌سازان را چندان رضایت بخش ندانستند.

براساس این بیانه روند فنی بازی‌های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی‌ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته‌اند.

همچنان هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره باین تراز دوره پیش بود در بخش بازی‌نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز تکریت از وضعیت فعلی، هیچ بازی تامه‌ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی‌های داستان محور شرایط امیدوارکننده تراست.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی‌سازان در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی‌سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزام ملک از اعضو هیات موسس خانه بازی‌سازان در این باره گفت: فقدان یک صفت و اتجاه در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شد که خوشحالیم با تلاش‌هایی صورت گرفته بالآخره خانه بازی‌سازان به عنوان مجموعه‌ای صفتی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی‌سازان به صورت حقیقی در خانه بازی‌سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حافظ در یک پروژه بازی‌سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی‌سازی سازان دست یافتنی است.

باقر صمدی مدیرکل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۲۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می‌کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای است.

وی با بیان این که ایرانسل با در اختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی‌سازان و بازیکنان می‌پردازد گفت: شرایط ویژه‌ای را برای عرضه بازی‌های رایانه‌ای از طریق اپ استور چارچوبه در نظر گرفته‌ایم.

صمدی با بیان این که ایرانسل بسته‌های دینایی ویژه بازی‌سازان ارایه کرده است گفت: امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی گیم که دور از دسترس نیست دست یابیم.

رتبه نخست بازی‌سازی در منطقه هشتم وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به چشواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی‌ها آنقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمنترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را بخواهیم نام ببریم به تظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده‌اند.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی‌های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه‌های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره گشته به نظر می‌رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی‌ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی‌ها آنقدر جدی شده‌اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۴ ۱۶ میلیون گیم دانشیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می‌رسد.

صالحی با اشاره به اینکه «اما انسان‌ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت‌های خود را اینکوئه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این تغاه بازی‌سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده‌اند. گویی تنها در حاشیه زندگی حرکت تمنی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد افزود: بازی‌سازی ایران در سال‌های اخیر پیشرفت‌های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه‌ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی‌سازی رتبه اول منطقه شده‌ایم و این نشان می‌دهد می‌توانیم این مسیر را در رقباتی گسترده‌تر و جدی‌تر دنبال کنیم.

وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتفا پیدا کند. بازی را باید با همیت خود بسازیم، وقتی از هویت و یومی سازی صحبت می‌کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوچوانی گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی‌سازان گفت: قصه‌های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم، می‌توانیم برای همه این قصه‌ها فضاهای تازه‌ای را بازسازیم و ممنوع از همه شما که برای این دنیایی جدی، فضاهای تازه‌ای را خلق می‌کنید.

منجز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی‌های ایران معرفی شدند. همچنان بازی منجز به عنوان بهترین بازی سال از تگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده‌اند.

فهرست کامل جوایز هفتمنی چشواره به این شرح است:

جوایز بخش فرعی:

دبلیم افتخار بهترین دستاوردهای فنی؛ مزرعه پهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین پهترین دستاوردهای فنی: امیر و ماهی بگیر
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای طراحی بازی: امیر و ماهی بگیر

غزال زرین پهترین دستاوردهای طراحی بازی: **Unsight**

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: فیشیو

غزال زرین پهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: هردنبل

غزال زرین پهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: خاک

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای سه بعدی: آشوب در مزرعه

غزال زرین پهترین دستاوردهای سه بعدی: مزرعه بهاری

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین پهترین دستاوردهای موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: پهترین دستاوردهای داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین: پهترین بازی با محتوا فرهنگی: ایران ۵۷

جوایز اصلی:

غزال زرین پهترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت

غزال زرین پهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین پهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین پهترین بازی در زائر سکوی بازی: **Unsight**

دیلم افتخار پهترین بازی در زائر ساده: پایالند: فرار کله ها

غزال زرین پهترین بازی در زائر ساده: امیر و ماهی بگیر

دیلم افتخار پهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیلم افتخار پهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین پهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز

گزارش کامل آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ، علی جنتی وزیر ارشاد و سرپرست تهداد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پیزدگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد گزارش کامل این مراسم را می خوانید

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزا لی دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کرده اند حاجی میرزا لی بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم بیام این صنعت را به کوش مسؤولان و سیاست کناران بر سازیم و همچنین زمینه اشتغالی گیرها با پهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتور ترین رسانه ها برای انتقال بیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت پوشش بخواهیم.

وی با اظهار تاسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بیشیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمین جشنواره گیم تهران

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این بیانیه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع اموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز نگرانی از وضعیت فلکی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوار کننده تر است.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم منجرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جواز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جواز هفتمنی جشنواره به این شرح است: جواز بخش فرعی: دیلم افتخار بهترین دستاوردهای فنی؛ مزرعه بهاری غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی؛ امپرو ماہی بگیر

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای فنی؛ فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی؛ مزرعه بهاری

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای فنی سه بعدی؛ هردنبل

غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی سه بعدی؛ خاک

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای فنی؛ آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی؛ مزرعه بهاری

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای موسیقی؛ سایه روشن؛ تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاوردهای موسیقی؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای موسیقی؛ سایه روشن؛ تابستان سیاه

دیلم افتخار بهترین دستاوردهای موسیقی؛ کلوب کاراگاهان

غزال زرین؛ بهترین دستاوردهای موسیقی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی؛ ایران ۵۷

جواز اصلی؛ غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ مدیریتی؛ مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ سکوی بازی؛

دیلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن؛ پادشاه قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن؛ امپرو ماہی بگیر

دیلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن؛ جی تی؛ کلوب سرعت

دیلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن؛ ماجراجی؛ ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم؛ منجرز



تعاریضی بر سخنرانی وزیر ارشاد پیش افتادن از برنامه افتخار ندارد

اکرم رضانی نژاد

عصر اقتصاد به گزارش ایرنا وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در یک روز پرکار علاوه بر اعلام خبر ایجاد خیابان فرهنگ و هنر در شهرها که در نشست با اهالی فرهنگ و هنر خوزستان در اهواز خبر دادند، در تهران هم شبیه شب در مراسم پایانی هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای سخنرانی تمهود و اعلام کردند که در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم.

مورد اول که وعده ای مشابه و عده على رسیعی وزیر تعاون، کار و رفاه اجتماعی را به خاطر من اندازد که چند هفته پیش گفته بود باید تهدادهای توسعه صادرات درست کنیم و ما در همان موقع این سوال در ذهنمان مبتدا شد که این همه سرمایه ملى که در سازمان توسعه تجارت، صندوق صفات صادرات، بانک توسعه تجارت، ۷ منطقه آزاد تجاری و ده ها منطقه ویژه اقتصادی هزینه کرده ایم و دارایی های ملى را در آن ها بلوکه کرده ایم چه گلی به سر صادرات زدند که حالا باید به تعداد آن ها اضافه کنیم و اگر فرآورده های نفت و گاز و پتروشیمی و معدنی را از سر جمع صادرات کم کنیم حجم صادرات پوست و روده و حنا و زعفران و زرشک و صنایع دستی همان است که قبیل ایجاد این نهادها بوده است.

حال همین سوال را از آقای وزیر ارشاد مخجوب می کنیم که با وجود این همه خانه های هنری، تشكل ها و فرهنگسراها و مراکز دینی و فرهنگی، کتابخانه ها و نمایشگاه های ریز و درشت چه گلی بر سر فرهنگ زده ایم که بنا داریم شوارع و میراث های مردم را هم در انشال فرهنگ دریاوریم. به نظر می رسد در حوزه فرهنگ مشکل ما به نهاد و خیابان و فرهنگسرا برتری گردد و وقتی هنرمندان ما تسویه حساب های دیدگاهی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظری خود را به ضرب و زور زنده باد - مرده باد حل و فصل می کنند، خیابان فرهنگ و هنر هم محلی برای، نه تعامل فرهنگی بلکه تقابل جناحی خواهد بود.

اما در مورد خبر دوم :

در اینکه وزیر فرهنگ و نرم‌خواه ما با مقاهم بودجه و برنامه رابطه حرفة ای و تخصصی ندانسته باشد هیچ جای نقدی وجود ندارد اما جهت استحضار ایشان باید بگوییم عقب ماندن از برنامه در صورت تحقق شرایط پیش بینی شده در برنامه فقط یک اتهام دارد و آن هم تأثیان مجریان مربوطه خواهد بود.

اما در مورد پیش اخاذ از برنامه چهار اتهام مختلف قابل تصور است : اتهام اول این است که برآورده کنندگان دستگاه اجرایی مربوطه از امکانات و هزینه ها برای کسب سهمیه پیشتر از برنامه اعداد و ارقام اغراق آمیز را به برنامه ریزان ارائه داده اند که محل برنامه ریزی واقعی بوده و کمترین اتهام دستگاه پیشنهاد دهنده دروغ و اغراق گویی است.

اتهام دوم که در صورت تبرئه از اتهام اول مطرح می شود بی سودی و بی اطلاعی دستگاه پیشنهاد دهنده و دستگاه برآورده کشور است که قادر به برآوردهای واقعی نبوده در نتیجه اعداد و ارقام پیشتر از ظرفیت عوامل و نیاز اهداف کسی برنامه ارائه داده اند. در این مورد تأثیان از شناخت تحولات علم و تکنولوژی و آینده هر صنعت نیز مطرح است.

در صورت تبرئه از دو اتهام فوق و درست بودن برآوردها و علمی بودن برنامه ها این گمان می رود که دستگاه اجرایی در یک اقدام تبعیض آمیز، بودجه و ظرفیت های برنامه های دیگر را خرج برنامه های دلخواه خود کرده است و عاملانه خلاف برنامه عمل کرده است.

چهارمین و آخرین اتهامی که به فرض تبرئه از سه اتهام فوق، به تجزیه به ذهن متادر می شود این است که احتمال آودگی های مالی و فساد وجود دارد و باید تحقق پیش از انتظار برنامه را به طور جدی مورد بررسی قرار دهیم. بنابراین انتظار می رود جناب وزیر به جای بازخوانی گزارشاتی از این دست دستور سریع بررسی موضوع را صادر کنند و نارسانی های احتمالی را کشف و اصلاح نمایند.



گزارش کامل آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران/وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیرید

آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست تهداد ریاست جمهوری و حسن کریمی قلوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید.

رقبای ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتمن

محمد حاج میرزا لی دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: پیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: پیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزا لی با بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم پیام این صنعت را به کوش مسوولان و سیاستگذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنازی گیرها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد. دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتورترین رسانه ها برای انتقال پیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله پیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت بکوشیم.

وی با اظهار تأسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بیشیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمین جشنواره گیم تهران

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند.

براساس این بیانیه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی های دارای داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و توانواری فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران خصوص ایزراز تگرانی از وضعیت فعلی، هیچ بازی تامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزام ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فقدان یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت (ادامه دارد ...).



(ادامه خبر...) احساس می شد که خوشنالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزواد: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک بروزه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

با قدر صندی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۳۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است.

وی با بیان این که ایرانسل با دراختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می پردازد گفت: شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی های رایانه ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم.

صندی با بیان این که ایرانسل بسته های دینای ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی کمی که دور از دسترس نیست دست یابیم.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هشتیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به چشواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی ها انقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشنالی از حضور در جمیع از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمندان تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را پیغماهیم نام ببریم به تظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که انقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی افزواد: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردد اما امروز بازی ها انقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۱۶۹۲ میلیون گیم داشتمیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنت به ۳۵ سال می رسد.

صالحی با اشاره به اینکه «ما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را اینکونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. گویی تنهای در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد افزواد: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقبای گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و بومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوچوانی گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بسازیم و ممنون از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

منجز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوایز هفتادمین چشواره به این شرح است:

جوایز بخش فرعی:

دیبلم افتخار بهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورده فنی: امیرو ماهی بگیر

دیبلم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دیبلم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک

دیبلم افتخار بهترین دستاورده صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری

دیبلم افتخار بهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورده موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت(ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) دیلم افتخار پهترین دستاوردهای سایه روش: تابستان سیاه
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای سیاه بازی: کلوب کاراگاهان
غزال زرین: پهترین دستاوردهای سیاه بازی: مزرعه پهاری
غزال زرین پهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷
جوایز اصلی:

غزال زرین پهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت
غزال زرین پهترین بازی در ژانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
غزال زرین پهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه پهاری
Unsight
دیلم افتخار پهترین بازی در ژانر ساده: پایالند: فرار کله ها
غزال زرین پهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
دیلم افتخار پهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
دیلم افتخار پهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین پهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز

عصر پائولتھیپ

اسامی برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ ایران (۰۸/۰۹-۰۹/۰۸/۰۷)

پهترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند.

عصر پانک به گزارش خبرآنلاین، بازی منجرز به عنوان پهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان پهترین بازی سال تشخیص نداده اند
جوایز اصلی

غزال زرین پهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت
غزال زرین پهترین بازی در ژانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
غزال زرین پهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه پهاری
Unsight
دیلم افتخار پهترین بازی در ژانر ساده: پایالند: فرار کله ها
غزال زرین پهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
دیلم افتخار پهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
دیلم افتخار پهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
جوایز پخش فرعی

دیلم افتخار پهترین دستاوردهای فنی: مزرعه پهاری
غزال زرین پهترین دستاوردهای فنی: امیرو ماهی بگیر
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر
Unsight
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: فیشیمو
غزال زرین پهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: مزرعه پهاری
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: هر دنیل
غزال زرین پهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: خاک
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای صدا: آشوب در مزرعه
غزال زرین پهترین دستاوردهای صدا: مزرعه پهاری
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روش: تابستان سیاه
غزال زرین پهترین دستاوردهای موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روش: تابستان سیاه
دیلم افتخار پهترین دستاوردهای سیاه بازی: کلوب کاراگاهان
غزال زرین: پهترین دستاوردهای سیاه بازی: مزرعه پهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی؛ ایران ۷۷

فنا

تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان بازی برتر سال نداریم

آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حالی برگزار شد که هیات داوران، هیچ کدام از بازی های سال ۱۳۹۶ را لایق عنوان بهترین بازی سال ندانستند.

- مراسم اختتامیه این جشنواره شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد. هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در پایانه ای، آثار اصلی بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این پایانه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته است.

همچنان هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه نرسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ایراز تکرانی از وضیعت فعلی، هیچ بازی تامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. در پایان مراسم نیز هیات داوران بار دیگر روی صحنه آمد و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، ته در بخش موبایل و ته در بخش PC توانستند نظر هیات داوران را جلب کرده و در تبیجه آنها از اعلام پیشترین بازی سال خودداری می کنند. براساس نظر هیات داوران، هیچ بازی توانسته بود در همه اینداد فنی، هنری، موسیقی و طراحی، هم زمان عملکرد قابل قبول داشته باشد.

به نظر می رسد این جشنواره تلکری به بازی سازان ایرانی باشد چرا که اولاً ساخت بازی با هر کیفیتی، دیگر مورد قبول متخصصان نیست و دوماً هیچ کدام توانسته بودند کیفیت بازی را در همه اینداد حفظ کرده و به نظر می رسد تیم های مختلف برای تقویت نقاط ضعف شان، نیاز به همکاری و انجام بروزه های مشترک دارند.

بر اساس این گزارش در حالی داوران انتقادات خود را اعلام کردند که بسیاری از تیم های بازی ساز پس از حضور روی سین اعلام کردند که بسیاری از همکاران شان کشور را ترک کرده اند. موضوعی که با اظهار تأسف دیگر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی سازان به خارج از کشور متأسف محمد حاج میرزاچی، دیگر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران تحسین سخنران این مراسم بود. او گفت: «یعنی از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: «یعنی از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزاچی با بیان اینکه مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است، گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم بیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاست گذاران برسانیم و همچنین زمینه اشتغالی گیمراهها را بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

دیگر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان اینکه بازی های ویدیویی یکی از موثرترین رسانه ها برای انتقال یافای است، گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت پوشیم.

وی با اظهار تأسف از اینکه برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بینیم.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان

در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزاد ملک آرا، عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: «بود یک صفت و اینچمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک بروزه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هشتم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره گیم تهران در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: «امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

صالحی در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمی از «جوانان خلاق» گفت: «اگر مهم ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند» (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارشاد افزود: بازی در سال های اخیر هم در حوزه ساخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گسترده و سریع است که خبره کشته به نظر می رسد. صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۸۲ شانزده میلیون گیم داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوان نیستند. در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال می رسد. جوابی چشواره

بر اساس این گزارش بازی منتج در حالی از نگاه مردم به عنوان محبوب ترین بازی سال شناخته شد که این بازی در هیچ یک از بخش های فرعی و اصلی چشواره حتی نامزد هم نشده بود.

علاوه بر این جایزه، هیات داوران از در ۸ زانر اصلی چشواره، داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای غزال زرین شدند:

غزال زرین بهترین بازی در زانر اکشن: خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

Unsight

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زانر سکویازی: پایان‌نامه: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زانر ساده: امپرا ماهی بگیر



ایران رتبه اول منطقه در بازی سازی رایانه ای

۰۰۰۰-۰۰-۰۰/۱۲/۰۱

اختتامیه هفتمین چشواره بازی های رایانه ای تهران شبه شب با حضور وزیر ارشاد در تالار وحدت برگزار شد. سید عباس صالحی در این مراسم با ایاز خوشحالی از حضور در جمی از جوانان خلاق گفت: «اگر مهrem ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام بیریم به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صفت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند. وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه ساخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خبره کشته به نظر می رسد.

در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است. در ایران سال ۸۲ ۱۶ میلیون بازیگر داشتیم که سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسید.

میانگین سنی بازیگرها هم دیگر نوجوانان نیستند. در برخی کشورها مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال می رسند و با اشاره به این که «ما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» افزود: بازی زندگی ما فراگرفته است همان طور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود کرده اند. گویی تهدا در حالتی زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر بیریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتقا بیندا کند. بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و بومی سازی صحبت می کنیم به معنای تکرار گذشته نیست بلکه منظور آن است که گذشته را تحویل کنیم، به زمان حال بباوریم و به آینده بیریم. صالحی در پایان سخنان خود خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. من توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را پسازیم و ممتنوم از همه شما که برای این دنیا جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

وی همچنین در گفت و گویا خبرگزاری صدا و سیما گفت: در صفت بازی در حقیقت فاصله زیادی بین آن چه مصرف و آن چه تولید می شود وجود دارد این از یک چهت فرصت است که نشان می دهد بازار داخلی خوبی در این عرصه برای کار داریم و از یک منظور می تواند هشدار باشد تا به سمت تولید بازی های بومی پیشتری برویم.

براساس آخرین پژوهش ها، ۲۲ میلیون نفر در ایران بازی می کنند و در هفته میانگین ۷۹ دقیقه مصرف بازی داریم. در حوزه بازی سازی، تولید بازی در ایران روند رو به رشدی دارد در ۱۸ استان بازی سازی وجود دارد، که در این عرصه در بین استان شرایط بهتر است. در منطقه رتبه تخصیت بازی سازی را داریم که جایگاه در خور توجهی از لحاظ تولید بازی است. در هفتمین چشواره بازی های رایانه ای تهران ۱۳ بازی برتر سال موفق به کسب «غزال زرین» شدند. در چشواره امسال ۱۷۲ بازی ایرانی و ۲۰ بازی نامه حضور داشتند که در دو مرحله توسعه داوران داخلی و بین المللی ارزیابی شدند.



بهترین بازی‌های کامپیوتری سال ۱۳۹۶ ایران معرفی شدند

برترین بازی‌های رایانه‌ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند.

بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند. جوابی اصلی

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوپازی: *Unsight*

دبلیوم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پایالند؛ قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دبلیوم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی؛ کلوب سرعت

دبلیوم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

جوابی بخش فرعی

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: *Unsight*

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد هنری دو بعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هر دنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن؛ تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس چنگی؛ تاج و تخت

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن؛ تابستان سیاه

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷

منبع: Khabaronline



اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان

(۰۹۰۰-۰۹-۰۵/۰۷/۲۱)

در اختتامیه هفتمین بازی‌های رایانه‌ای تهران، تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فریزان ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فقدان یک صنف و اتجاه در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شد که

خوشحالیم با تلاش‌هایی صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه‌ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک پروژه بازی سازی در

یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.



آین اختمامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد + تصاویر (۰۷۰۸-۰۷/۰۷/۲۱)

آین اختمامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضایی مجازی پاسگاه خبرنگاران جوان؛ در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خواهد.

رقبات ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم محمد حاج میرزاپی دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزاپی بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم

پیام این صنعت را به گوش مستولان و سیاستگذاران برسانیم و همچنین زمینه آشایی گیمرها با پهلوانان بازی های ایرانی فراهم آمده باشد. دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتورهای رسانه های برای انتقال پیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشت و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چین شرایطی ما به عنوان میزبان دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت پوشید.

وی با اظهار تأسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بیشیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمین جشنواره گیم تهران

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند.

براساس این بیانه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی های بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و توان ابداعی فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز تکرانی از وضعیت فعلی، هیچ بازی تامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان

در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فریزان ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: فکدان یک صفت و اینچمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشنحالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که مقاضی عضویت حداقل در یک پروژه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت توسعه موسيقی فعال بوده باشد.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

با قریب ۲۷۰ میلیاردی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۲۵ سال سن دارند

رتبه تحصیل بازی سازی در منطقه هشتم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه تحصیل منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی های آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمیع از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمندین تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را با خواهیم نام بیزیم به تقریب دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی پیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده اند. وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی های آنقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۲ میلیون گیم داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند

در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد. صالحی با اشاره به اینکه «ما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را اینگونه ادامه داد: بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما وارد کرده اند. گویی تنها در حالت زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارشاد افزوخت: بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است، اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از جوهر ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابتی گستردۀ تر و جدی تر دنبال کنیم، وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند، بازی را باید با هویت خود بسازیم، وقتی از هویت و يومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوخوانی گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز نوچوینیم، می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بسازیم و ممنونم از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

منجرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوازی فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوازی هفتادمین جشنواره به این شرح است:

جوازی بخش فرعی:

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورده فنی: امیرو ماهی بکیر

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی: امیرو ماهی بکیر

غزال زرین بهترین دستاورده طراحی بازی: Unisight

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشمیو

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده صدا: آنوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورده موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین بهترین دستاورده داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷

جوازی اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن: خروس چنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در زائر سکوی بازی: Unisight

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایالند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امیرو ماهی بکیر

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دبلیوم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز



تعربی از برنامه افتخار ندارد

اکرم رضانی تزاد

عصر اقتصاد به گزارش ایرنا وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در یک روز پرکار علاوه بر اعلام خبر ایجاد خیابان فرهنگ و هنر در شهرها که در نشست با اهالی فرهنگ و هنر خوزستان در اهواز خبر دادند، در تهران هم شنبه شب در مراسم پایانی هفتادمین جشنواره بازی های رایانه ای سخنرانی نموده و اعلام کردند که در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم.

مورد اول که وعده ای مشابه وعده علی ریسی وزیر تعاون، کار و رفاه اجتماعی را به خاطر من اندازد که چند هفته پیش گفته بود باید تهدادهای توسعه صادرات درست کنیم و ما در همان موقع این سوال در ذهنمان مبتدا شد که این همه سرمایه ملی که در سازمان توسعه تجارت، صندوق ضمانت صادرات، پانک توسعه تجارت، ۷ منطقه آزاد تجاری و ده ها منطقه ویژه اقتصادی هزینه کرده ایم و دارایی های ملی را در آن ها بلوکه کرده ایم چه گلی به سر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صادرات زدند که حالا باید به تمدّد آن ها اضافه کنیم و اگر فرآورده های نفت و گاز و پتروشیمی و معدنی را از سر جمع صادرات کم کنیم حجم صادرات پوست و روده و حنا و زعفران و زرشک و صایع دستی همان است که قبل از ایجاد این نهادها بوده است.

حال همین سوال را از آقای وزیر ارشاد محقق می کنیم که با وجود این همه خانه های هنری، تشكّل ها و فرهنگسراها و مراکز دینی و فرهنگی، کتابخانه ها و نمایشگاه های ریز و درشت چه گلی بر سر فرهنگ زده ایم که بنا داریم شوارع و معبرهای مردم را هم در انتقال فرهنگ درباریم. به نظر من رسید در حوزه فرهنگ مشکل ما به نهاد و خیابان و فرهنگسرا برنامی گردد و وقتی هرمندان ما تسویه حساب های دیدگاهی و نظری خود را به ضرب و زور زنده باد - مرده باد حل و فصل می کنند، خیابان فرهنگ و هنر هم محلی برای، ته تعامل فرهنگی بلکه تقابل جناحی خواهد بود.

اما در مورد خبر دوم:

در اینکه وزیر فرهنگته و نرمخواه ما با مقاهمیم بودجه و برنامه رایله حرقه ای و تخصصی ندانه باشد هیچ جای نقدی وجود ندارد اما چهت استحضار ایشان باید بگوییم عقب ماندن از برنامه در صورت تحقیق شرایط پیش بینی شده در برنامه فقط یک اتهام دارد و آن هم ناتوانی مجریان مربوطه خواهد بود.

اما در مورد پیش افتدن از برنامه چهار آتهام مختلف قابل تصور است:

اتهام اول این است که برآورده کنندگان دستگاه اجرایی مربوطه از امکانات و هزینه ها برای کسب سهمیه بیشتر از برنامه اعداد و ارقام اغراق آمیز را به برنامه ریزان ارائه داده اند که مدخل برنامه ریزی واقعی بوده و کمترین اتهام دستگاه پیشنهاد دهنده دروغ و اغراق گویی است.

اتهام دوم که در صورت تبرئه از اتهام اول مطرح می شود بی سادی و بی اطلاعی دستگاه پیشنهاد دهنده و دستگاه برنامه ریزی کشور است که قادر به برآوردهای واقعی نبوده در نتیجه اعداد و ارقامی بیشتر از ظرفیت عوامل و نیاز اهداف کمی برنامه ارائه داده اند. در این مورد ناتوانی از شناخت تحولات علم و تکنولوژی و آینده هر صنعت نیز مطرح است.

در صورت تبرئه از دو اتهام فوق و درست بودن برآوردها و علمی بودن برنامه ها این گمان می رود که دستگاه اجرایی در یک اقدام تبعیض آمیز، بودجه و ظرفیت های برنامه های دیگر را خرج برنامه های دلخواه خود کرده است و عدمانه خلاف برنامه عمل کرده است.

چهارمین و آخرین اتهام که به فرض تبرئه از سه اتهام فوق، به تجربه به ذهن متادر می شود این است که احتمال آودگی های مالی و فساد وجود دارد و باید تحقیق پیش از انتظار برنامه را به طور جدی مورد بررسی قرار دهیم. بنابراین انتظار می رود جناب وزیر به جای بازخوانی گزارشاتی از این دست دستور سریع بررسی موضوع را صادر کنند و نارسانی های احتمالی را کشف و اصلاح نمایند.



اسامی برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ ایران (۰۱/۰۷/۲۰۱۷-۰۱/۰۷/۲۰۱۸)

برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. بازی معرفی شده بعنوان برترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان برترین بازی سال تشخیص نداده اند.

برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. بازی معرفی شده بعنوان برترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان برترین بازی سال تشخیص نداده اند.

جوایز اصلی
غزال زرین برترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین برترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین برترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین برترین بازی در زائر سکوی بازی: Uniaight

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایالند: فرار کله ها

غزال زرین برترین بازی در زائر ساده: امیرو ماهی بگیر

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دبلیم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

جوایز بخش فرعی
دبلیم افتخار بهترین دستاوردهای فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی: امیرو ماهی بکیر

دبلیم افتخار بهترین دستاوردهای طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاوردهای طراحی بازی: Uniaight

دبلیم افتخار بهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری دو بعدی: مزرعه بهاری

دبلیم افتخار بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: هردنیل

غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری سه بعدی: خاک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیلم افتخار پهترین دستاورده صدا: آشوب در مزرعه غزال زرین پهترین دستاورده صدا مزرعه بهاری
دیلم افتخار پهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
غزال زرین پهترین دستاورده موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت دیلم افتخار پهترین دستاورده دبله: سایه روشن: تابستان سیاه
دیلم افتخار پهترین دستاورده داستان بازی: کلوب کاراکاها
غزال زرین: پهترین دستاورده داستان بازی: مزرعه بهاری
غزال زرین پهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷



روزگارها

سهم خود را از بازار جهانی بازی رایانه‌ای بگیرید

گروه فناوری - آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی فلوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تالار وحدت برگزار شد. به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بزرگ ترین جشن بازی‌سازان کشور، بازی‌های برگزیده سال ۱۳۹۵ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را من خوانید. محمد حاج میرزاچی دبیر هفتمین جشنواره رایانه‌ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند. وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند حاجی میرزاچی با بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: ایده‌واریم در این جشنواره توانسته باشیم یکامن صنعت را به گوش مسولان و سیاست گذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنازی گیرها با پهترین بازی‌های ایرانی فراهم آمده باشد.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در بیانه‌ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این بیانیه روند فنی بازی‌های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش متاب آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی تیز بازی‌ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند. همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد. فریام ملک ارا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: قدردان یک صنف و این جمن در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شود که خوشنحالیم با تلاش‌های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه‌ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتقامی تشکیل شد. باقر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل تیز در این مراسم گفت: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی در ایران، که ۸۰ درصد آنها زیر ۳۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می‌کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای است. وی با بیان این که ایرانسل با در اختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می‌پردازد گفت: شرایط ویژه‌ای را برای عرضه بازی‌های رایانه‌ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه تخصص منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی‌ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی تیز است و جدی شده است. سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمیع از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمنشین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به تظم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی پیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند. وزیر ارشاد تأکید کرد: بازی در سال‌های اخیر هم در حوزه ساخت افزایی و هم در حوزه‌های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می‌رسد. صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی‌ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی‌ها آنقدر جدی شده اند که در حوزه‌های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن‌ها تعریف می‌شود که این یعنی بازی دیگر بازی تیز و جدی شده است.

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی‌های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچر به عنوان پهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران هفتمین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان پهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره به این شرح است:

دیلم افتخار پهترین دستاورده فنی: مزرعه بهاری
غزال زرین پهترین دستاورده فنی: امیرو ماهی بگیر- دیلم افتخار پهترین دستاورده طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر- غزال زرین پهترین دستاورده طراحی بازی: **Unsight**

دیلم افتخار پهترین دستاورده هنری دو بعدی: فیشمیو- غزال زرین پهترین دستاورده هنری دو بعدی: مزرعه بهاری - دیلم افتخار پهترین دستاورده هنری سه بعدی: هر دنبیل - غزال زرین پهترین دستاورده هنری سه بعدی: خاک - دیلم افتخار پهترین دستاورده صدا: آشوب در مزرعه - غزال زرین پهترین دستاورده صدا: مزرعه بهاری - دیلم افتخار پهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه - غزال زرین پهترین دستاورده موسیقی: خروس چنگی: تاج و (ادامه دارد ...)

ردیگارها

(ادامه خبر ...) تخت - دیلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن؛ تابستان سیاه - دیلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان - غزال زرین؛ بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری - غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷ غزال زرین بازی در زائر اکشن: خروس چنگی؛ تاج و تخت - غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجی: بال های تاریک ۲ - غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری غزال زرین بهترین بازی در زائر سکوپاری: *Unsight* - دیلم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایالند: قرار کله ها - غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امیر و ماهی بگیر - دیلم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی؛ کلوب سرعت - دیلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجی: ایران ۵۷ - غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز



تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان برتر سال نداریم (۱۴۰۴-۱۴۰۳/۱۱)

این اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حالی برگزار شد که هیات داوران، هیچ کدام از بازی های سال ۱۳۹۶ را لایق عنوان بهترین بازی سال ندانستند.

مراسم اختتامیه این جشنواره شبه شنبه ۱۹ استفاده با حضور عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی فتوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد. هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار اصلی بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این بیانیه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاصیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز تکرای از وضیحت فملی، هیچ بازی تامه ای را شایسته تقدیر ندانستند؛ اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. در پایان مراسم نیز هیات داوران بار دیگر روی صحنه آمد و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، ته در بخش موبایل و ته در بخش PC توانستند نظر هیات داوران را جلب کرده و در نتیجه آن ها از اعلام بهترین بازی سال خودداری می کنند. براساس نظر هیات داوران، هیچ بازی توانسته بود در همه ابعاد فنی، هنری، موسیقی و طراحی، هم زمان عملکرد قابل قبول داشته باشد.

به نظر می رسد این جشنواره تلنگری به بازی سازان ایرانی باشد چرا که اوا لساخت بازی با هر کیفیت، دیگر مورد قبول متخصصان نیست و دو ما هیچ کدام توانسته بودند کیفیت بازی را در همه ابعاد حفظ کرده و به نظر می رسد تیم های مختلف برای تقویت نقاط ضعف شان، نیاز به همکاری و انجام پروژه های مشترک دارند.

بر اساس این گزارش در حالی داوران انتقادات خود را اعلام کردند که بسیاری از تیم های بازی ساز پس از حضور روی سن اعلام کردند که بسیاری از همکارانشان کشور را ترک کرده اند موضوعی که با اظهار تأسف دیگر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی سازان به خارج از کشور متأسف محمد حاج میرزاگی، دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران نخستین سخنران این مراسم بود. او گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بیشتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزاگی با بیان اینکه مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقاء صنعت بازی سازی در کشور است، گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم پیام این صنعت را به کوش مستولان و سیاست گذاران برسانیم، همچنین زمینه اشتغال گیمزها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان اینکه بازی های ویدیویی یکی از موثرترین رسانه ها برای انتقال پیام است، گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت پوشش بیشتر بدهیم.

وی با اظهار تأسف از اینکه برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بیشتر در جشنواره هشتم بسیم.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزانم ملک آرا، عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: بود یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشنحالی با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک پروژه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

رتیه نخست بازی سازی در منطقه هشتم وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز که از یک سفر استانی مستقیما به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) ... رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم؛ گفت: امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

صالحی در سخناتی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهم ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صفت بازی پیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد افزود: بازی در سال های اخیر هم در حوزه ساخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گستره و سریع است که خیره گننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کرده اما امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۲ شانزده میلیون گیرم داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۳ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیرمها هم دیگر نوجوان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال می رسد.

جوایز جشنواره

بر اساس این گزارش بازی منجر در حالی از نگاه مردم به عنوان محبوب ترین بازی سال شناخته شد که این بازی در هیچ یک از بخش های فرعی و اصلی جشنواره حتی نامزد هم نشده بود.

علاوه بر این جایزه، هیأت داوران از ۸ ژانور اصلی جشنواره، داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای غزال زرین شدند:

غزال زرین بهترین بازی در ژانور اکشن: خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در ژانور ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در ژانور استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در ژانور سکویازی: Unisight

دبلیوم افتخار بهترین بازی در ژانور ساده: پایالند؛ قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانور ماهی بگیر



انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ ایران (۱۴۷۸-۱۴۷۷/۱۱/۰۱)

فهرست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ اعلام شد بعد از برگزاری هنتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهترین بازی های سال مشخص شدند به گزارش تکرانو، در این جشنواره بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شده است. هیأت داوران اعلام کردند که آنها هیچ بازی را مناسب عنوان برترین بازی رایانه ای سال ۹۶ تشخیص نداده اند.

جوایز اصلی اهدایی به برترین بازی های رایانه ای سال غزال زرین بهترین بازی در ژانور اکشن

غزال زرین بهترین بازی در ژانور ماجراجویی

غزال زرین بهترین بازی در ژانور سکویازی

دبلیوم افتخار بهترین بازی در ژانور ساده

غزال زرین بهترین بازی در ژانور ورزشی

دبلیوم افتخار بهترین بازی در ژانور ماجراجویی

جوایز بخش فرعی برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ دبلیوم افتخار بهترین دستاورد فنی

غزال زرین بهترین دستاورد فنی

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد هنری دوربندی

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوربندی

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد صدا

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد موسیقی

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی

دبلیوم افتخار بهترین دستاورد دوبله (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیلم افتخار بهترین دستاورده داستان بازی
غزال زرین بهترین دستاورده داستان بازی
غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی
منبع: alcharinlhabar



انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۷/۲۱)

فهرست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ اعلام شد بعد از برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهترین بازی های سال مشخص شدند

به گزارش آی تابناک: در این جشنواره بازی منجرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شده است. هیات داوران اعلام کردند که آنها هجیج بازی را

مناسب عنوان برترین بازی رایانه ای سال ۹۶ تشخصیس نداده اند.

جوایز اصلی اهدایی به برترین بازی های رایانه ای سال غزال زرین بهترین بازی در زانر اکشن

خرروس جنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در زانر ماجراجویی

بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در زانر استراتژی و مدیریتی

مزروعه پهاری

غزال زرین بهترین بازی در زانر سکویاری

Unsight

دیلم افتخار بهترین بازی در زانر ساده

پاپالند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در زانر ساده

امیرو ماهی بگیر

دیلم افتخار بهترین بازی در زانر ورزشی

جی تی: کلوب سرعت

دیلم افتخار بهترین بازی در زانر اکشن ماجراجویی

ایران ۵۷

جوایز بخش فرعی برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ دیلم افتخار بهترین دستاورده فنی

مزروعه پهاری

غزال زرین بهترین دستاورده فنی

امیرو ماهی بگیر

دیلم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی

امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورده طراحی بازی

Unsight

دیلم افتخار بهترین دستاورده هنری دوربندی

فیشمیو

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دوربندی

مزروعه پهاری

دیلم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی

هردبیل

غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی

خاک

دیلم افتخار بهترین دستاورده صدا

آشوب در مزرعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین دستاورد صدا
مزارعه پهاری
دبلیم افتخار بهترین دستاورد موسیقی
سایه روشن : تابستان سیاه
غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی
خرسچنگی : تاج و تخت
دبلیم افتخار بهترین دستاورد دوبله
سایه روشن : تابستان سیاه
دبلیم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی
کلوب کاراگاهان
غزال زرین بهترین دستاورد داستان بازی
مزارعه پهاری
غزال زرین بازی با محتوای فرهنگی
ایران ۵۷
منبع : آخرین خبر



آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد + تصاویر (۰۵۰۰۰-۰۹/۱۷/۲۰)

به گزارش هفت روز خبر:
آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.
منبع خبر



اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ مراسمی که «بهترین بازی سال» نداشت (۰۵۰۰۰-۰۹/۱۷/۲۰)

آین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر ارشاد و سرپرست تهداد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروزی به طور رسمی آغاز شد گزارش کامل این مراسم را در ادامه می خوانید.

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم محمد حاج میرزاei دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند. وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزاei با بیان این که مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم پیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاستگذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنایی گیمرها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.
دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان این که بازی های ویدئویی یکی از موتورهای رسانه ها برای انتقال پیام است گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت یکپوشیم.

وی با اظهار تاسف از این که برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بهتر در جشنواره هشتم بیشیم.
انتقاد هیات داوران از آثار هفتمین جشنواره گیم تهران هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیانیه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت پخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی های بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند. همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ایاز نگرانی از وضعیت فملی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد. فرزام ملک آرا عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: «قدان یک صنف و اتجاه در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتقامی تشکیل شد.» وی افزود: «امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که مقاضی عضویت حداقل در یک بروزه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.» بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است. باقر صمدی مدیر کل توسعه محصول و خدمات ایرانسل نیز در این مراسم گفت: «وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی در ایران، که در حد آنها زیر ۲۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان با گوشی بازی می کنند، یک فرصت بزرگ برای توسعه صنعت بازی های رایانه ای است.» وی با بیان این که ایرانسل با دراختیار داشتن بیشترین کاربران جوان، به حمایت از بازی سازان و بازیکنان می پردازد گفت: «شرایط ویژه ای را برای عرضه بازی های رایانه ای از طریق اپ استور چارخونه در نظر گرفته ایم. صمدی با بیان این که ایرانسل بسته های دیتابی ویژه بازی سازان ارایه کرده است گفت: «امیدواریم صنعت گیم روز به روز پیشرفت کند و به بازار هزار میلیاردی گیم که دور از دسترس نیست دست یابیم.» وزیر ارشاد: رتبه تختست بازی سازی در منطقه هستیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که از یک سفر استانی مستقیماً به چشواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه تختست منطقه را در اختیار داریم، گفت: «امروز بازی ها انقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

سید عباس صالحی در این مراسم در سخنرانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمیع از «جوانان خلاق» گفت: «اگر مهمنترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی پسر را بخواهیم نام ببریم به تظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی پسر را به خود اختصاص داده اند.» وزیر ارشاد تأکید کرد: «بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که انقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها انقدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۱۶ میلیون گیم داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این مدل سنی به ۳۵ سال می رسد.

صالحی با اشاره به اینکه «اما انسان ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت های خود را اینگونه ادامه داد: «بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست، بازی هم دیگر بازی نیست. با این نگاه بازی سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. کوئی تنها در حائمه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد افزود: «بازی سازی ایران در سال های اخیر پیشرفت هایی خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقبا کشته تر و جدی تر دنبال کنیم.»

وی ادامه داد: «ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم مان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود بسازیم، وقتی از هویت و یومی سازی صحبت می کنیم منتظر تکرار گذشته نیست بلکه منتظر نوخوانی گذشته و اوردن آن به زمان حال و آینده است.

صالحی خطاب به بازی سازان گفت: «قصه های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بازیم و ممتنع از همه که برای این دنیا جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

منجز نظر مردم را جلب کرد

هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان پهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منجز به عنوان پهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان پهترین بازی سال تشخیص نداده اند. فهرست کامل جوایز هفتمین چشواره به این شرح است:

جوایز بخش فرعی:

دیبلوم افتخار پهترین دستاورد فنی؛ مزرعه بیداری

غزال زرین پهترین دستاورد فرعی؛ امیرو ماهی بکیر

دیبلوم افتخار پهترین دستاورد طراحی بازی؛ امیرو ماهی بکیر

غزال زرین پهترین دستاورد طراحی بازی؛ Insight

دیبلوم افتخار پهترین دستاورد هنری دو بعدی؛ فیشیسو

غزال زرین پهترین دستاورد هنری دو بعدی؛ مزرعه بیداری

دیبلوم افتخار پهترین دستاورد هنری سه بعدی؛ هر دیبل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) ... غزال زرین بهترین دستاوردهای سه بعدی: خاک
 دیبلم افتخار بهترین دستاوردهای آشوب در مزرعه
 غزال زرین بهترین دستاوردهای مزرعه بهاری
 دیبلم افتخار بهترین دستاوردهای موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
 غزال زرین بهترین دستاوردهای موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
 دیبلم افتخار بهترین دستاوردهای دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیبلم افتخار بهترین دستاوردهای داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاوردهای داستان بازی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷
 جوابی اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در زائر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت
 غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی در زائر سکوی بازی: *Unsight*
 دیبلم افتخار بهترین بازی در زائر ساده: پایالند: قرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در زائر ساده: امیر و ماهی بگیر
 دیبلم افتخار بهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیبلم افتخار بهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچجز

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت

گزارش



مقاله

اطلاعیه



فراخوان

گفتگو



پیام مردمی

تصویری



شماره صفحه



۱

۲

۳

۴



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

۱۳۹۶/۱۲/۲۱

