

۱۳۹۶/۱۲/۲۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	دوره‌می بازی بازها	صبح‌خون
۴	سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم	روزگرم
۶	داوران بین المللی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند	کاروکارگر
۷	گردش مالی بازی های رایانه ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است	اقتصادی
روزنامه های پیام زمان، صاحب قلم		
۸	تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان	فناوران
۹	برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند	حُبان
۱۰	عرضه 40 بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی	کاید
۱۱	لزوم افزایش سهم بازی های رایانه ای ایرانی در بازار جهانی	حُبان
۱۲	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای برگزیدگان خود را شناخت	صاحب‌نیل
۱۳	پیشرفت بازی سازی ایران در سال ها اخیر	پانز
۱۳	عکس نوشت	هشترند
۱۴	رمز موفقیت بازی سازان ایرانی در بازارهای بین المللی	کسب‌وکار
۱۵	جوایز عملیاتی شتاب دهنده آواگیمز به جشنواره اضافه شد	باشگاه خبرنگاران
۱۵	انتخاب برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی/ تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی	میدان
۱۶	تمرکز جشنواره بازی های رایانه ای روی تهران نیست	شرکت خبرگزاری آنا And News Agency ANA
۱۷	نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی	خبرگزاری پانا
۱۸	داوران بین المللی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۹	انتخاب برترین بازی رایانه ای مبتنی بر فرهنگ دینی/ تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی	میدان

۲۰	داوران بین المللی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند	
۲۰	جشنواره فروش نروزی بازی های برتر سال 96 از 19 اسفند برگزار می شود	
۲۱	جشنواره فروش بازی های رایانه ای 19 اسفند کلید می خورد	
۲۲	تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی	
۲۳	جشنواره فروش بازی های رایانه ای 19 اسفند کلید می خورد	
۲۴	گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۴	نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی	
۲۵	گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۶	نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد	
۲۷	نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی	
۲۷	جشنواره فروش بازی های رایانه ای 19 اسفندماه کلید می خورد	
۲۸	انتشاربازی 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 بردراختیارداشتن فضای رایگان	
۲۹	رقابت بیش از 150 بازی موبایلی ایرانی	
۳۰	برترین بازی های سال ایران شنبه معرفی می شوند	
۳۱	عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نروزی	
۳۲	عرضه 40 بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نروزی	
۳۳	عرضه 40 بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نروزی	
۳۴	گزارش: نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی/ جشنواره فروش بازی های رایانه ای 19 اسفند کلید می خورد	
۳۵	عرضه 40 بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نروزی	
۳۶	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	
۳۶	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 تهران
۳۷	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	فصل تجارت FasleTejarat.ir
۳۷	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	تجارت نیوز
۳۸	معرفی برترین بازی های رایانه ای	تدبیر 24 Tadbir
۳۸	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	ارمان اقتصادی Economic Artan
۳۹	برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی معرفی شدند	جاران Jamaran.ir
۳۹	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	نسیم آنلاین NASIM ONLINE AGENCY
۳۹	معرفی بهترین بازی های رایانه ای ؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	TECHRATO
۴۰	معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی	اقتصاد گردان eghtesadgardan.com
۴۰	جشنواره مد و لباس، نهالی در حال شکوفایی	بهرگز برای جمهوری اسلامی IRNA
۴۱	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	راه آسروز
۴۱	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	پایگاه خبری اقتصاد تهران
۴۲	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	سپینا Citna
۴۲	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	خبرگزاری کار ایران
۴۳	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	فصل اقتصاد FasleEtehad.ir
۴۳	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	فصل اقتصاد
۴۴	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	امسار
۴۴	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	اقتصاد گردان
۴۴	25 میلیون کاربر ایرانی بازی های پارانه ای و فقط 12میلیارد تومان اعتبار	خانیله
۴۵	ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	تجارت آنلاین TejaratOnline.ir
۴۵	هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید	خبرگزاری دانشگاه تهران آنا Azad News Agency (ANA)

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

هفتمین 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

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



۴۸

ایرانسل جشنواره بازی های رایانه ای تهران را حمایت می کند



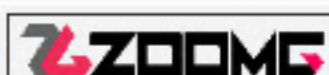
۴۹

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد



۴۹

برندگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مشخص شدند



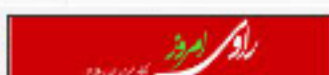
۵۲

هفتمین 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



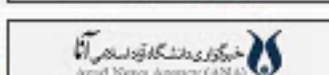
۵۵

برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند



۵۵

برترین بازی های رایانه ای سال 1396 معرفی شدند



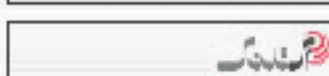
۵۶

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	حمایت ۱۰ میلیارد تومانی از بازی های رایانه ای داخلی	
۶۶	گزارش کامل آیین 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+ فهرست کامل برندگان جوایز هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۷۲	گزارش کامل آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۷۳	پیش افتادن از برنامه افتخار ندارد	
۷۴	گزارش کامل آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران/وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم	
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	آیین 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 96 ایران



۸۶

انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال 96 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

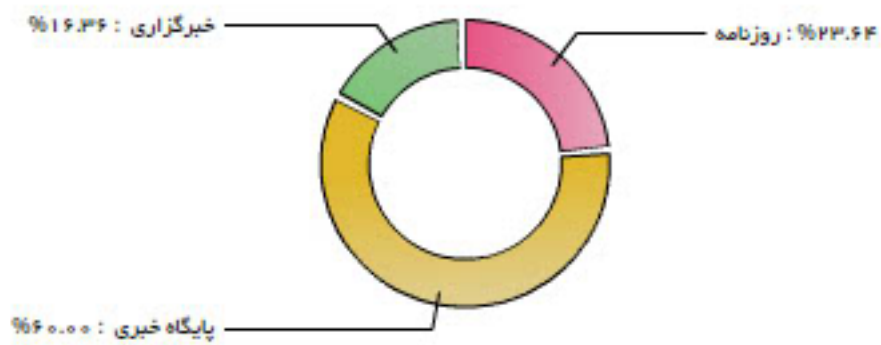
۱۸

پایگاه خبری

۶۶

روزنامه

۲۶



جشنواره هفتم بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد

دوره می بازی بازها

گزارش لیلا شوقی

بی شک صنعت بازی یکی از پردرآمدترین صنایع در جهان است. بسیاری از کشورها این صنعت را جدی گرفته اند و به آن هم توجه ویژه ای دارند. وجود بنیادی که متولی بازی های رایانه ای در کشور است، می تواند به رشد و ارتقای آن کمک کند. اتفاقاً یکی از اهداف بنیاد بازی های رایانه ای بالا بردن کیفیت بازی هاست. شاید به خاطر همین است که جشنواره ای را هم برای این منظور در نظر گرفته است. امسال هم مانند سال های قبل، جشنواره بازی های رایانه ای برگزار شد.

امتیازهای داوران شبیه به هم بود

هفت دوره است که بنیاد بازی های رایانه ای نهادی که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می کند. جشنواره بازی های رایانه ای را برگزار می کند. دیرینه دوره هفتم این مسابقات آقای «محمد حاجی میرزایی» است. او در گفت و گو با «صبح نو» درباره تفاوت این دوره با دوره های قبل گفت: «ما سعی کردیم در این مراسم، فرصتی را برای بازی سازهایی که در این مراسم برگزیده می شوند، مهیا کنیم تا در بازار بهتر دیده شوند. از ۱۷۰ عنوانی که به جشنواره فرستاده شد، ۴۰ عنوان برتر، انتخاب شدند که به جشنواره فروش نوروزی فرستاده می شوند. یک سری استورهایی که طرف این قرارداد هستند، این بازی ها را در فروشگاه های خود انتشار می دهند. از ۱۹ اسفندماه تا ۱۹ فروردین ماه از کاربران می خواهیم که با توجه به برد تبلیغاتی که این رویداد دارد، به این استورها روند تا هم مزیت اجتماعی برای بازی ها داشته باشد و هم اینکه مردم با بازی های ایرانی آشنا شوند.» این البته تنها حمایت بنیاد از برگزیدگان نیست: «یک بخشی از جایزه، جایزه فروش شان در همین طرح است. ۴۰ درصد از میزان فروشی که در این جشنواره دارند تا سقف معینی به عنوان جایزه فروش بعد از تمام شدن آن در فروردین ماه. به بازی سازان داده می شود. تفاوت عمده دیگر ما این است که داوری بین المللی مان را خیلی جدی تر از سال ها قبل گرفته ایم. ۲۰ داور بین المللی و ۱۴ داور داخلی داشتیم که امتیازهای ما با ضربی با هم جمع شدند.»

او درباره یکی از اتفاقات جالب جشنواره نیز عنوان می کند: «نکته جالب برای ما این بود که امتیازهای داخلی و خارجی حتی تا یک دهم اعشار هم نزدیک به هم شده بود. داوران بین المللی با فرایند خود و داوران ایرانی با فرایند خود، امتیازهای یکسانی را به کارهای مشابه داده بودند. با اینکه دیدگاه ها متفاوت بود، مشابهت اما زیاد بود.» او با اشاره به رشد روزافزون تولیدکنندگان بازی های موبایلی در کشور، بهترین فرصت برای آنها را حضور در جشنواره های این چنینی می داند: «این جشنواره ها یک تربیون هستند که بازی سازان می توانند روی آنها بایستند و دیگران را

خیابان حافظ، روبه روی تالار وحدت شلوغ است. دختران و پسران جوان روبه روی در ورود تجمع کرده اند. هر نفر دعوت نامه ای آبی رنگ در دستش است. درون حیاط و سالن اصلی تالار هم پر از جمعیت است. تعداد پسران از دختران بیشتر است. همه مهیج است. با اینکه ساعت از ۶ عصر گذشته، مراسم اما هنوز شروع نشده است. با یک ساعت تأخیر، همه با قدم های کوتاه به درون سالن اصلی وارد می شوند. سالن تقریباً پر است. اغلب صندلی ها پر هستند با اینکه یکی از اعضای گروه بازی سازی آن را برای اعضایش رزرو کرده است. طبقه های بالا هم همگی پر هستند. هر سه طبقه بالای تالار وحدت توسط مدعوین پر شده است. نیم ساعتی زمان می برد تا همه روی صندلی ها بنشینند. در کنار راهروی باریک، هنوز کسانی هستند که صندلی برای نشستن پیدا نکرده اند و ایستاده مراسم را تماشا می کنند. بسیاری هم به دلیل نبودن جا، مجبور به ترک سالن می شوند. با بیش از یک ساعت تأخیر، ساعت ۱۹:۱۵ در نهایت هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای بنیاد بازی ها شروع می شود. سالن پر از جمعیت است و با هر اتفاقی، عشاق بازی های رایانه ای از خود ابراز علاقه می کنند. شور و هیجان حرف اول اختتامیه را می زند. نزدیک به ۲۵ نفر، در پنج بخش، طراحی بازی، موسیقی و صداگذاری، فنی، هنری و داستان بازی و بازی نامه، برگزیده شدند.



را، خدا را شکر کاربران پسندیدند، امتیاز بازی در کافه بازار، ۴/۷ است. حدود یک میلیون کاربر این بازی را بازی می‌کنند. بازی خاک حدود ۷ ماه پیش، منتشر شد. ۶ ماه تولید بازی، با یک تیم ۱۳ نفره زمان برد. ما تلاش کردیم که بازی بسازیم تا از لحاظ فنی، 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 روبه‌رو هستند و در همه گوشی‌ها اجرا می‌شوند و همین قضیه باعث شده است که کاربران از آن راضی باشند.»

ملک محمدی یکی از حسن‌های گروه و تیمش را نسبت به سایر گروه‌های بازی‌ساز دیگر، فعالیت همزمانشان می‌داند: «گروه ما به‌طور همزمان، در انیمیشن فعال هستیم. یعنی این که در بخش تولید انیمیشن و تولید سه‌بعدی مشکلی نداریم و می‌توانستیم که از نظر گرافیکی به آن چیزی که مدنظرمان بود، برسیم. از بحث تولید بازی نیز، توانستیم، گرافیکی که از نظر انیمیشن شده (بهینه‌سازی) هوشمند آماده کنیم. فعالیتمان در دو حوزه خیلی کمک‌مان کرد تا به این گرافیک سه‌بعدی قابل قبول برسیم.» او تنها راه پیشرفت بازی‌سازان در بخش فنی و به خصوص سه‌بعدی را تنها یک چیز می‌داند: «اولین نکته این است که تخصص‌گرایی شود. یک نفر نباید همه کارها را انجام دهد. رقابت در بحث بازی‌ها خیلی زیاد است و باید هر کسی هم کار خاص خود را انجام دهد.» ساعت از نیمه شب هم گذشته است. خیابان‌ها خلوت هستند. مهمانان تالار وحدت اما سکوت شب را شکسته‌اند. همه آنها با همان شور و شوق اولیه، با جایزه یا بی آن، همان‌طور با شور و هیجان، درباره بازی بحث می‌کنند. دورهمی سالانه بازی‌های رایانه‌ای پایان یافته است. عشاق بازی‌ها اما از بحث و تبادل اطلاعات دل نمی‌کنند.

منوجه خود کند. بنیاد یک بخشی به نام انستیتوی بازی‌سازی دارد که سال‌هاست کار می‌کند و آموزش کلاسیک و آکادمیک در این حوزه می‌دهد. در سال آینده هم قرار است که با مشارکت مدرسه فیلم کانادا این دوره‌ها را بین‌المللی کنیم. با این دید که استانی با مدرک بین‌المللی داشته باشیم و در استان‌های مختلف پخش شوند و آموزش را داشته باشند. مراکز رشدی که تیم‌های جوان، جا ندارند برای کار و ایده‌های نو دارند، به این مراکز معرفی می‌شوند و در بازه شش‌ماهه تا یک‌ساله، از خدمات مشاوره و سخت‌افزارها استفاده کنند. این رویدادها باعث می‌شود که علاقه‌مندان میل بیشتر و راحت‌تری داشته باشند و شانس اینکه آدم با استعدادتری جذب شود، بیشتر است.» او درباره برگزیدگان هم توضیح می‌دهد: «یکی از اتفاقات خوبی که در این جشنواره افتاد این بود که حدود ۷۰ درصد آثاری که به دست ما رسید از استان‌ها بودند. با این اتفاق ما دیگر نمی‌توانیم بگوییم که مرکز بازی‌سازی در تهران است. اتفاقاً از برگزیدگان هم هستند.»

انیمیشن‌سازیم

یکی از برگزیدگان جشنواره هفتم، از شهر ارومیه است. آقای «کیوان ملک محمدی» متولد ۶۶ است. او در بخش هنری سه‌بعدی و برای بازی خاک برنده لوح زرین شد. ملک محمدی از کودکی عاشق بازی‌سازی بوده است و نخستین بازی‌اش را در دبیرستان ساخته است ولی به‌طور جدی و حرفه‌ای از سال ۹۱ وارد صنعت بازی شده است. ساخت ۱۲ بازی، حاصل کارهای او در این سال‌هاست. بازی ملک محمدی در مسابقات ای‌ان‌جی‌اس سانفرانسیسکو به‌عنوان کاندیدای بهترین بازی جهانی انتخاب شد. او درباره بازی‌اش در گفت‌وگو با «صبح‌نو» می‌گوید: «این بازی

وزیر ارشاد خواستار شد:

سهم خود را از بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای بگیریم

گروه فناوری - آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش روزگار ما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بزرگ‌ترین جشن بازی‌سازان کشور، بازی‌های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوری به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می‌خوانید. محمد حاج میرزایی دبیر هفتمین جشنواره رایانه‌ای تهران در مراسم اختتامیه این جشنواره گفت: بیش از هزار بازی‌ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند. وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزار کننده هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هر چه بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند. حاجی میرزایی با بیان این که مهم‌ترین هدف ما از برگزاری این رویداد تقای صنعت بازی‌سازی 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 بازی‌های ایرانی فراهم آمده باشد.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در بیانیه‌ای، آثار امسال بازی‌سازان را چندان رضایت‌بخش

ندانستند. براساس این بیانیه روند فنی بازی‌های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت‌بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی‌ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته‌اند. همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه نرسید و میانگین امتیازات این دوره پایین‌تر از دوره پیش بود. در بخش بازی‌نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز نگرانی از وضعیت فعلی، هیچ بازی‌نامه‌ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی‌های داستان محور شرایط امیدوار کننده‌تر است.

در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی‌سازان به صورت رسمی اعلام شد. فرزاد ملک‌ار عضو هیات‌موسس خانه بازی‌سازان در این باره گفت: فقدان یک صنف و انجمن در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شد که خوشحالم با تلاش‌های صورت گرفته بالاخره خانه بازی‌سازان به عنوان مجموعه‌ای صنفی، غیر تجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد. باقر 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 ۲۵ سال سن دارند و ۷۷ درصدشان باگوشی 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 و ویژگی‌های رایانه‌ای از طریق اپ‌استور چارخونه در نظر

گرفته‌ایم. 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 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 کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهمترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظر من دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده‌اند. وزیر ارشاد تاکید کرد: بازی در سال‌های اخیر هم در حوزه سخت‌افزاری و هم در حوزه‌های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آنقدر گسترده‌تر است که خیره‌کننده به نظر می‌رسد. صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگر چه بازی‌ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند 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 دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی‌های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ



بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال
تشخیص ندادند.

فهرست کامل جوایز هفتمین
جشنواره به این شرح است:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی:
مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو
ماهی بگیر - دیپلم افتخار بهترین دستاورد

طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر - غزال زرین
بهترین دستاورد طراحی بازی: Unsight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری
دوبعدی: فیشسیمو - غزال زرین بهترین

دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری -
دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری

سه بعدی: هر دنبیل - غزال زرین بهترین
دستاورد هنری سه بعدی: خاک - دیپلم

افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در
مزرعه - غزال زرین بهترین دستاورد صدا:

مزرعه بهاری - دیپلم افتخار بهترین
دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان

سیاه - غزال زرین بهترین دستاورد

موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت -
دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه

روشن: تابستان سیاه - دیپلم 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 بهترین بازی در ژانر اکشن:

خروس جنگی: 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
سکوبازی: Unsight - دیپلم افتخار

بهترین بازی در ژانر ساده: پالاند: فولر
کله ها - غزال زرین بهترین بازی در ژانر

ساده: امیرو ماهی بگیر - دیپلم افتخار
بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب

سرعت - دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر
اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷ - غزال زرین

بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

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

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 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 بازارهای 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: امسال استراژی 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 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 دانش 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 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 پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند. دبیر 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 (۲۰۰ اثر) نزدیک شدیم که اتفاق خوشایندی بود.

محمد حاجی میرزایی افزود: این دوره ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه به بنیاد ملی بازی رسید که بیشترین ژانر بازی اکشن، ساده و استراتژیک بود.

وی گفت: امسال نقش استان ها بسیار پر رنگ بود و از تمام استان های اثر 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 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.

میرزایی اظهار کرد: جوایز دستاوردی که 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 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. امسال همچنین بهترین بازی فرهنگی را داریم. یک بازی انتخاب می شود که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی اسلامی غنی باشد. مراسم اختتامیه هفتمین جشنواره بین المللی بازی های رایانه ای ساعت ۱۸ روز شنبه در تالار وحدت برگزار می شود.

گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای از هر محصول فرهنگی دیگری بالاتر است

وزیر ارشاد با تأکید بر اینکه باید سهم‌مان را از بازار جهانی ارتقا دهیم، گفت: بازی را باید با هویت خود بسازیم؛ این معنای تکرار گذشته نیست، بلکه منظور «نوخوانی» گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است. به گزارش فارس، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای شب‌شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. سید عباس صالحی در این مراسم از حضور در جمعی از «چووانان خلاق» اظهار خرسندی کرد و گفت: از مهم‌ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر فضای مجازی و صنعت

بازی است که 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 نرم‌افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گسترده و سریع است که خیره‌کننده به نظر می‌رسد.

صالحی با اشاره به اینکه در حوزه اهداف، اگرچه بازی‌ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی‌ها آن قدر جدی شده‌اند اظهار داشت: 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 ادامه داد: در سال ۹۴ میزان بازگیران به ۲۲ میلیون نفر رسید

و میانگین سنی کیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند. در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال رسیده است.

صالحی با اشاره به اینکه «ما انسان‌ها همه در حال بازی هستیم و دیگر این حوزه محدود به کودکان نیست» صحبت‌های 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 بازی‌سازان را باید جدی گرفت چراکه برای یک اتفاق جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده‌اند. گویی تنها در حاشیه زندگی حرکت نمی‌کنند و در متن حضور دارند. وزیر ارشاد ادامه داد: اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه‌ها هنوز

به رتبه اول منطقه نرسیده‌ایم اما در بازی‌سازی رتبه اول منطقه شده‌ایم و این نشان می‌دهد می‌توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده‌تر و جدی‌تر دنبال کنیم. به عقیده وی باید سهم‌مان را از بازار جهانی ارتقا دهیم و بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و بومی‌سازی صحبت می‌کنیم منظور تکرار گذشته نیست، بلکه منظور نوخوانی گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است. صالحی در پایان خطاب به بازی‌سازان گفت: قصه‌های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیه‌ودمنه، نظامی و شاهنامه را به‌روز بخوانیم. می‌توانیم برای همه این قصه‌ها فضاهای تازه‌ای را بسازیم و ممنونم از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه‌ای را خلق می‌کنید.

داوران تعارف را کنار گذاشتند؛ بازی برتر سال نداریم

تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان

تیم‌های بازی سازی برنده: بسیاری از همکاران مان به خارج از کشور مهاجرت کرده‌اند



آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در حالی برگزار شد که هیات داوران، هیچ کدام از بازی‌های سال ۱۳۹۶ را لایق عنوان بهترین بازی سال نداشتند.

فناوران - مراسم اختتامیه این جشنواره شنبه شب، ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنئی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی موسس مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تالار وحدت برگزار شد.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در پانزدهمین روز از اسفند ماه بازی‌سازان را چندان رضایت‌بخش نداشتند. براساس این بقیه روند فنی بازی‌های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت‌بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی‌ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری قلمبه گریخته‌اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه نرسید و منتقدان انتقادات این دوره پامین‌تر از دوره پیش بود. در بخش بازی‌نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ایراد نگری از وضعیت فنی، هیچ بازی‌نامه‌ای را شایسته تقدیر نداشتند. اما در بخش بازی‌های داستان‌محور شرایط امیدوارکننده‌تر است.

در پایان مراسم نیز هیات داوران بار دیگر روی صحنه آمده و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، نه در بخش موبایل و نه در بخش PC نتوانستند نظر هیات داوران را جلب کرده و در نتیجه آنها از اعلام بهترین بازی سال خودداری می‌کنند. براساس نظر هیات داوران، هیچ بازی نتوانسته بود در همه ابعاد فنی، هنری، موسیقی و طراحی، هم‌زمان عملکرد قابل قبولی داشته باشد. به نظر می‌رسد این جشنواره تلنگری به بازی‌سازان ایرانی باشد چرا

که اولاً ساخت بازی با هر کیفیتی، دیگر مورد قبول متخصصان نیست و دوماً هیچ کدام نتوانسته بودند کیفیت بازی را در همه ابعاد حفظ کرده و به نظر می‌رسد تیم‌های مختلف برای تقویت نقاط ضعفشان نیز به همکاری و انجام پروژه‌های مشترک دارند. بر اساس این گزارش در حالی داوران انتقادات خود را اعلام کردند که بسیاری از تیم‌های بازی‌ساز پس از حضور روی سن اعلام کردند که بسیاری از همکارانشان کشور را ترک کرده‌اند. موضوعی که با اظهار ناسف دبیر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی‌سازان به خارج از کشور متأسفم

محمد حاج میرزایی، دبیر هفتمین جشنواره رایانه‌ای تهران نخستین سخنران این مراسم بود. او گفت: بیش از هزار بازی‌ساز 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 ۹ ماه گذشته برای هرچه بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی‌میرزایی با بیان اینکه مهم‌ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی‌سازی در کشور است، گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم پیام این صنعت را به گوش مسئولان و سیاست‌گذاران برسیم و همچنین زمینه آشنایی گیمرها با بهترین بازی‌های ایرانی فراهم آمده باشد.

دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان اینکه بازی‌های ویدیویی یکی از موثرترین رسانه‌ها برای انتقال پیام است، گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می‌شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراثدار فرهنگ فنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت بکوشیم. وی با اظهار ناسف از اینکه 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 جشنواره هشتم ببینیم.

اعلام رسمی تأسیس خانه بازی‌سازان

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

فرزاد ملک‌آرا، عضو هیات مؤسس خانه بازی‌سازان در این باره گفت: نبود یک صنف و انجمن در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شدت احساس می‌شد که خوشحالیم با تلاش‌های صورت گرفته بالاخره خانه بازی‌سازان به عنوان مجموعه‌ای منسجم، فیرتجزی و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی‌سازان به صورت حقیقی در خانه بازی‌سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در

یک پروژه بازی‌سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

رتبه نخست بازی‌سازی در منطقه هستیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی‌های رایانه‌ای از طبق ۲۰ ساله نوسه جلوداریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی‌ها آن قدر 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.

صالحی در سخنانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمع از «جوایان خانه» گفت: اگر مهم‌ترین نتایج چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظر من دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده‌اند.

وزیر ارشاد افزود: بازی در سال‌های اخیر هم در حوزه ساختارهای و هم در حوزه‌های نرم‌افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گسترده و سریع است که خیره‌کننده به نظر می‌رسد. صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی‌ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی‌ها آن قدر 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 ۹۲، شانزده میلیون گیم‌ر داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۳ میلیون رسیده است. میلگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند. در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۳۵ سال می‌رسد.

جوایز جشنواره

بر اساس این گزارش بازی منجر در حالی از نگاه مردم به عنوان محبوب‌ترین بازی سال شناخته شد که این بازی در هیچ یک از بخش‌های فنی و امسلی جشنواره حتی نامزد هم نشده بود. علاوه بر این جایزه هیات داوران از در ۸ ژانر اصلی جشنواره،

داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای جوایز زین شدند: جوایز زین بهترین بازی در ژانر اکشن-خروس جنگی، تاج و تخت جوایز زین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی-بال‌های نارنجک ۲ جوایز زین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریت-مزرعه بهاری جوایز زین بهترین بازی در ژانر سکوپاری Unstight دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساند پایتاند؛ فروز کله‌ها جوایز زین بهترین بازی در ژانر ساند اسنو ماهی بگور

برترین بازی‌های رایانه‌ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند

مزرعه
غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری
دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوپ کاراگاهان
غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی:
بال‌های تاریک ۲
غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی:
Unsign
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپالند: فرار کله‌ها
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی:
جی‌تی: کلوپ سرعت
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

برترین بازی‌های رایانه‌ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس 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 منچرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد.

هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده‌اند.

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی:
Unsign

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه‌بعدی: هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه‌بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در

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 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 بازی‌نامه در جشنواره ارسال به رقابت می‌پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی‌های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی‌میرزایی با بیان این که در جشنواره هفتم نقش استان‌ها پررنگ بود، گفت: ۶۷ 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 بازی‌سازی متحصص به تهران نیست. دبیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی‌ساز خیره‌برانگیز 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 یادآور شدند. وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 امتیازشان بسیار نزدیک است.

□ حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوری

حاجی‌میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی‌های برتر، جشنواره فروش نوری 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 خواهند شد. وی افزود: علاقه‌مندان به بازی می‌توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید بلیت‌های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر بلیت یک شانس شرکت در قرعه‌کشی 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. دبیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: به میزان ۴۰ درصد از فروش که هر بازی در جشنواره خواهد داشت، تا سقف مشخصی، بنیاد به آن بازی سال آینده جایزه خواهد داد.

عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره

فروش نوری

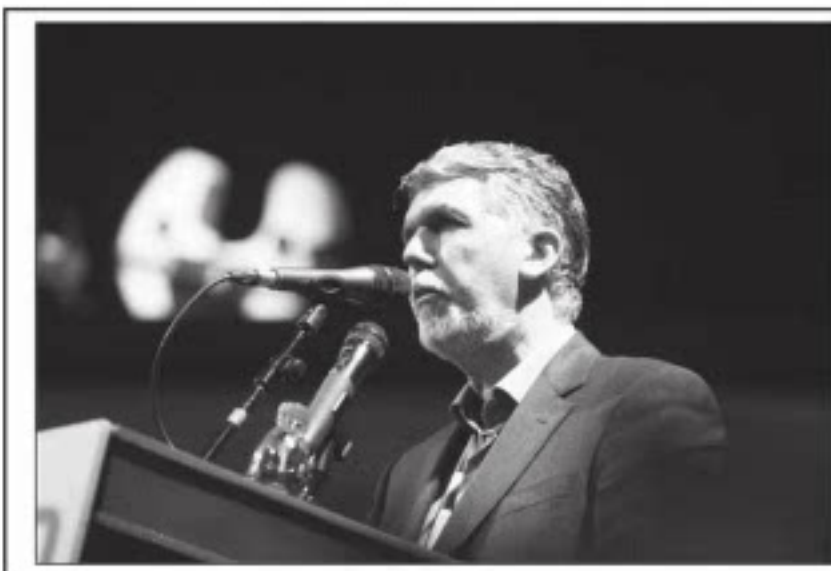


نشست خبری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و محمد حاجی‌میرزایی دبیر این جشنواره برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که روز گذشته در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد، به توضیح سیاست‌های کلان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 برداشته‌ایم. 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 بازی‌سازی بین‌المللی سنجیده شوند. وی افزود: نکته دیگر تغییر استراتژی ما برای حضور در نمایشگاه‌های بین‌المللی است. از این پس تلاش می‌کنیم به جای آن که بنیاد در نمایشگاه‌ها پاپوین برپا کند، بازی‌سازان به کنفرانس‌های بین‌المللی اعزام شوند. جوایز عملیاتی جشنواره نیز بر همین اساس تعیین شده و بازی‌های برتر به طور مشخص علاوه بر امکان دریافت داشتن فضای رایگان در رویداد TGC، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

□ حضور پررنگ استان‌ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران
حاجی‌میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای نیز گفت: دوره ششم

سیدعباس صالحی در اختتامیه جشنواره گیم تهران:

لزوم افزایش سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در بازار جهانی



دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای 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 اینگونه ادامه داد: بازی زندگی ما را 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 ورود پیدا کرده‌اند گویی تنها 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 برخی از حوزه‌ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده‌ایم اما در بازی‌سازی رتبه اول منطقه شده‌ایم و این نشان می‌دهد می‌توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده‌تر و جدی‌تر دنبال کنیم. وی ادامه داد: ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهمیمان از بازار جهانی ارتقا پیدا کند. بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و بومی‌سازی صحبت می‌کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوخوانی گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است. صالحی در پایان سخنان خود خطاب به بازی‌سازان گفت: قصه‌های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیشه و دمنه، نظامی و شاهنامه را باید به روز بخوانیم. می‌توانیم برای همه این قصه‌ها فضاهای تازه‌ای را بسازیم و ممنوع از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه‌ای را خلق می‌کنید.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای 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 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 سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در تالار وحدت برگزار شد. سیدعباس صالحی در این مراسم در سخنانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوئیان 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 انقدر گسترده و سریع است که خیره‌کننده 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 ۹۲، ۱۶ میلیون گیم‌ر داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۳ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیم‌رها هم

با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای برگزیدگان خود را شناخت

برگزیدگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای در بخش های مختلف با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی معرفی شدند.

آئین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور سید عباس صالحی شامگاه شنبه ۱۹ اسفند در تالار وحدت برگزار شد و برندگان بخش های مختلف به شرح زیر اعلام شد.

•• بخش دستاوردهای فنی

دیپلم افتخار بهترین طراحی فنی به مهدی دانشور و بهروز بهرام مهر برای بازی «مزرعه بهاری» رسید.

غزال زرین بهترین طراحی فنی نیز به سپهر تقدسیان برای بازی «امیرو ماهی بگیر» اهدا شد.

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

غزال زرین بهترین طراحی بازی به آرمان پاکان برای بازی «آنسایت» اهدا شد.

دیپلم افتخار دستاورد هنری دو بعدی به سعید فرهنگیان برای بازی فرهنگیان «فیشیمو» رسید.

غزال زرین دستاورد هنری دو بعدی به مریم زندی برای بازی «مزرعه بهاری» اهدا شد.

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

غزال زرین دستاورد هنری سه بعدی کیوان ملک محمدی برای بازی «خارک» اهدا شد.

• ژانر استراتژی و مدیریتی

جایزه بهترین بازی به «مزرعه بهاری» به شرکت پیشگامان یارا کیش اهدا شد.

وزیر فرهنگ و ارشاد تاکید کرد:

پیشرفت بازی سازی ایران در سال ها اخیر

باید جدی گرفت چراکه برای یک انتقال جدی در زندگی امروز ما ورود پیدا کرده اند. گویی تنها در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

وزیر ارشاد یادآور شد: بازی سازی ایران در سال ها اخیر پیشرفت های خوبی داشته و اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شدیم.

عضو کمیته دولت دوازدهم با بیان اینکه ورود به بازارهای جهانی را باید افزایش دهیم تا سهممان از بازار جهانی ارتقا یابد، افزود: بازی را باید با هویت خود بسازیم. وقتی از هویت و بومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور نوعی گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، یادآور شد که قطب های خود را باید بازخوانی معین کرده و نظامی و شاخصه ها را به روز بخوانیم. می توانیم برای همه این قطب ها نشانی تازه ای را بسازیم.



است. افزود: میانگین سنی بازیگرها هم دیگر نوجوانان نیستند. در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد. صالحی با تاکید بر اینکه بازی زندگی ما را فراگرفته است همانطور که دیگر فضای مجازی، مجازی نیست. بازی هم دیگر

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 فرهنگ و ارشاد اسلامی با بیان اینکه در سال ۸۲ ما در ایران ۱۶ میلیون بازیگر

اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوگیری 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 مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، با یادآوری اینکه مهم ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر فضای مجازی و صنعت بازی است، گفت: این دو بخش بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند.

وی با بیان اینکه بازی در سال های اخیر در حوزه سخنانشناختاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده است، افزود: این پیشرفت آنقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی به اهداف وزارت ارشاد در بخش بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: در حوزه اهداف اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود



آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شامگاه شنبه با حضور سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در تالار وحدت برگزار شد / مهر



مشاور بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد

رمز موفقیت بازی‌سازان ایرانی در بازارهای بین‌المللی

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

به گزارش خبر آنلاین، مهرداد آشتیانی، مشاور بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: محصول با کیفیت در صنعت بین‌المللی گیم، یعنی یک کار خلاقانه و نوآورانه به زبان انگلیسی که قدرت درآمدزایی داشته باشد و بتواند گیمرهای بیشتری را به خود جذب کند.

مدیر سابق رخداد گیم TGC تهران افزود: بزرگ‌ترین ضعف رخداد TGC ۲۰۱۷ تهران، کم بودن گستردگی 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 گیم‌های ایرانی در بازار بین‌المللی داشت. ضعف دیگری که آشتیانی روی آن تاکید کرد این بود که سخنرانی‌های کنفرانس دسته‌بندی نشده بود و امید است در رخداد ۲۰۱۸ که با همکاری گیم کانکشن فرانسه در تیرماه ۱۳۹۷ برگزار خواهد شد، این نکته نیز مدنظر قرار گیرد. گفتنی است مهم‌ترین دستاورد TGC ۲۰۱۷ رسیدن دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی بود که این روند می‌تواند در TGC ۲۰۱۸ با وسعت بیشتری تکرار شود.

جوایز عملیاتی شتاب دهنده آواگیمز به جشنواره اضافه شد

(۱۳۹۶/۱۲/۱۵ - ۱۳۹۶/۰۲/۰۲)

با پیوستن آواگیمز به جمع حامیان معنوی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جوایز عملیاتی ویژه ای به مجموع جوایز 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 جوایز نقدی، برندگان از جوایز عملیاتی موثری بهره مند می شوند. این جوایز تاثیر قابل قبولی در موفقیت بازی های برتر جشنواره در سال های گذشته داشته است و امسال نیز با اضافه شدن آواگیمز به حامیان معنوی، جوایز عملیاتی جشنواره توسعه یافته است. بر اساس تفاهم نامه منعقد شده، آواگیمز با تمامی برندگان، جلسات معارفه و بررسی 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 صنعت 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.

در نشست جشنواره بازی های رایانه ای اعلام شد: انتخاب برترین بازی رایانه ای کشور مبتنی بر فرهنگ دینی / تلاش برای ورود بازی سازان به عرصه های بین المللی

(۱۳۹۶/۱۲/۱۵ - ۱۳۹۶/۰۲/۰۲)

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 کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی، دبیر این جشنواره در سالن کنفرانس این بنیاد برگزار شد. کریمی قدوسی در ابتدای 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 برخی 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 اهدا می شود.

کریمی قدوسی با بیان اینکه امسال 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 بفرستیم، به همین منظور جوایز 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 اهدا می شود تا از دانش 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 گذار ها و شرکت ها بهتر 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.

قدوسی 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 سبک بازی ها در طی پنج دوره اشاره شده است. بهترین بازی های سال همچون پروانه، شتاب شهر و شمشیر تاریکی منتشر شدند. در ادامه این نشست حاجی میرزایی، 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 ۹ ماهه تمداد بازی هایی که به دست ما می رسد، کمتر از سال گذشته باشد، اما اینطور نبود و تمداد 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 اینکه ۱۷۹ بازی به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رسید، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): گفت: ۲۰ عنوان بازی برای پرسی و سایر بازی ها در قالب موبایلی ارائه شد. بیشترین ژانری 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 امسال مانند سال های قبل حضور استان ها پررنگ بود و به نوعی از تمام استان ها اثر خوب و جایزه بگیر 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 بیشتری داشتند و امیدواریم در سال های بعد نیز این مسیر ادامه داشته باشد.

میرزایی 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 خیره 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: جوایز بخش دستاورد ها 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 ها ثبات 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 هایی مشخص ارائه شود.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار اینکامبسی اینکامبسی نگاه به بازی های آموزشی، تأثیرگذار و باتوجه 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 مبتنی بر فرهنگ اسلامی - ایرانی است انتخاب می شود. امسال همچنین بهترین 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 بهترین 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 (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 تمامی 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 میرزایی، دبیر 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 مزیتی داشته باشد».

وی افزود: «در جشنواره امسال داورهای بین المللی به تیم داوری اضافه شده اند. با این کار بازی های ایرانی براساس ترانزاها 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 تعلق می گیرد».

مدیرعامل 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 جوایز 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 تقبل خواهیم کرد».

کریمی گفت: «این اقدامات گامی به سوی مطرح شدن بازی ها و بازی سازی ایرانی در جشنواره های بین المللی است». محمد میرزایی با اشاره به این که فرصت 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 نبوده است. در این دوره نیز مانند دوره قبلی حدود ۲۰۰ اثر ارائه شد که شامل ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه می شود. این امر خوشایندی است چراکه هرچه بازی بیشتری تولید شود شانس این که بازی ها بهتری 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 ژانر محبوب ساده، اکشن و استراتژی مدیریتی ساخته می شود. در جشنواره امسال ۷۳ بازی در ژانر ساده، ۳۳ بازی در ژانر اکشن و ۲۴ بازی در ژانر استراتژی مدیریتی ساخته و ارائه شده اند».

دبیر هفتمین دوره جشنواره گفت: «این دوره نیز مانند دوره های قبلی بازی ها از استان 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».

میرزایی می گوید: «تمرکز روی بازی های تهران نیست؛ این ادامه راهی است که از جشنواره قبلی شروع شد. سعی شد که اطلاع رسانی و جمع آوری بازی سازهای فعال در هر استان به نحو احسن انجام شود. امیدواریم که این روند در دوره 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 خیره کشور (ادامه دارد ...)

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

کریمی می گوید: «امتیاز داورهای 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 ها نیز براساس امتیازها داده می شود البته جوایز دستاوردها که تخصصی تر هستند توسط داورهای داخلی انتخاب شده اند».

دبیر هفتمین دوره جشنواره همچنین اضافه کرد: «در این دوره یک جشنواره فروش نیز داریم که بازی های برگزیده در فروشگاه های مشخصی 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 جوایزی اهدا خواهد شد».

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



در نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اعلام شد نظر یگان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی (۱۳/۱۱/۹۵-۲۰۰۳)

تهران (پانا) - نشست خبری هفتمین 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 میرزایی 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 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 پاپیون 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**، به **Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله 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.

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 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.

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، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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، آیین 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.
آیین 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.



مدیر عاملی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: داوران بین المللی آثار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را قضاوت می کنند (۱۵/۱۲/۹۵-۱۴۰۰)

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 بازارهای 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 داورانی را انجام دهند و هدف این است که بازی های ایرانی با تراز استانداردهای جهانی و بین المللی داورانی 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: اسامی 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 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 دانش 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 بهتر می توانند هزینه را تأمین کنند و استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها داتلود و فروش خوبی دارند، بدین ترتیب این بازی ها این پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند.

دبیر 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 (۲۰۰ اثر) نزدیک شدیم که اتفاق خوشایندی بود.

محمد حاجی میرزایی افزود: این دوره ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه به بنیاد ملی بازی رسید که بیشترین ژانر بازی اکشن، ساده و استراتژیک بود. وی گفت: اسامی نقش استان ها بسیار پر رنگ بود و از تمام استان های اثر 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 هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای افزود: در داورانی 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.

میرزایی اظهار کرد: جوایز دستاوردی که 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 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 داورانی شدند تا مشخص شود کدام بازی روایت جالب تری دارد، اسامی همچنین بهترین بازی فرهنگی را داریم. یک بازی انتخاب می شود که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی اسلامی غنی باشد.

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

فرهنگ ۹۳۳۸ ●● ۱۰۷۱



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 (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳۷۳)

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 ایکن؛ 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 میرزایی، دبیر این جشنواره در سالن کنفرانس این بنیاد برگزار شد. کریمی قدوسی در ابتدای 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 برخی 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 اهدا می شود.

کریمی قدوسی با بیان اینکه اسامی 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 بفرستیم، به همین منظور جوایز 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 اهدا می شود تا از دانش 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 گذار ها و شرکت ها بهتر می توانند هزینه را تأمین کنند. همچنین استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها داندود 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.

قدوسی 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 سبک بازی ها در طی پنج دوره اشاره شده است. بهترین بازی های سال همچون پروانه، شتاب شهر و شمشیر تاریکی منتشر شدند. در ادامه این نشست حاجی میرزایی، 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 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 خوشایندی 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 پسی و سایر بازی ها در قالب موبایلی ارائه شد. بیشترین زائری که در آثار ارسالی شاهد آن بودیم ساده، اکشن و استراتژی مدیریت بود.

وی افزود: ۷۲ بازی ساده، ۳۳ بازی اکشن و ۲۴ بازی استراتژی مدیریت بود و اسامی مانند سال های قبل حضور استان ها پررنگ بود و به نوعی از تمام استان ها اثر خوب و جایزه بگیر 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 بیشتری داشتند و امیدواریم در سال های بعد نیز این مسیر ادامه داشته باشد.

میرزایی 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 خیره 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: جوایز بخش دستاورد ها 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 ها ثبات 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 هایی مشخص ارائه شود.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار ایکن 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: 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 مبتنی بر فرهنگ اسلامی - ایرانی است انتخاب می شود. اسامی همچنین بهترین 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 بهترین 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 هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را

قضاوت می کنند (۱۳/۱۲/۹۵-۱۴۰۲)

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 ایران اکونومیست: 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 بازارهای 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 تراژ 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: اسامی 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 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 دانش 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 بهتر می توانند هزینه را تامین کنند و استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها داتلود و فروش خوبی دارند، بدین ترتیب این بازی ها این پیام را به سازنده منتقل می کنند که بیشتر مورد توجه قرار گیرند.

دبیر 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 (۲۰۰ اثر) نزدیک شدیم که اتفاق خوشایندی بود.

محمد حاجی میرزایی افزود: این دوره ۱۷۹ بازی و ۱۸ بازی نامه به بنیاد ملی بازی رسید که بیشترین ژانر بازی اکشن، ساده و استراتژیک بود. وی گفت: اسامی نقش استان ها بسیار پر رنگ بود و از تمام استان های اثر 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 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.

میرزایی اظهار کرد: جوایز دستاوردی که 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 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، اسامی همچنین بهترین بازی فرهنگی را داریم. یک بازی انتخاب می شود که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی اسلامی غنی باشد.

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



جشنواره فروش نوروزی بازی های برتر سال ۹۶ از ۱۹ اسفند برگزار می شود (۱۳/۱۲/۹۵-۱۴۰۲)

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

حاجی میرزایی 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 هفتم، 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 پی سی) و ۱۸ اثر دیگر بازی نامه ها هستند. این یعنی نزدیک به ۹۰ درصد بازی های مورد قبول جشنواره اسامی را بازی های موبایلی تشکیل می دهند؛ رقم عجیبی که یک بار دیگر گلابه ی قدیمی نام جشنواره را مطرح می کند و واژه «رایانه 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 نام 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 مسئولین برگزار کننده این رویداد نیز وجود دارد.

«جشنواره فروش نوروزی» احتمالا مهم ترین تفاوت رویداد امسال با دوره های پیشین است که رونق بازار را از فاز گفت‌وگو 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 کنند در جشنواره فروش شرکت داده خواهند شد.

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

با این حال، عدم همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با فروشگاه های مطرحی همچون کافه بازار (بازی های موبایل) و هیولا (بازی های پی سی)، پرسش هایی را مطرح می کند نظیر آنکه مخالفت استورها مبنی بر دریافت عوارض بیشتر از بازی های خارجی چه میزان روی رابطه شرکت ها با بنیاد تاثیر گذاشته.

طبیعتا کاربرهای بیشتر این سرویس ها به خصوص در بخش موبایل می توانند فرصتی استثنایی برای بازی های برگزیده به ارمغان بیاورد اما به هر روی این اتفاق رخ نداده و جشنواره فروش محدود به دو استور چارگون و آریو شده است.

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

او در ادامه به عدم تمایل فروشگاه ها برای مشارکت در این طرح اشاره می کند: «چون اولین دوره بود، نه ما می دانستیم و نه آن ها که آیا جشنواره فروش جواب می دهد یا نه. با برخی از آن ها صحبت کردیم و اصلا 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 تابستان برگزار خواهد شد، بتوانیم مجموعه فروشگاه های بیشتری داشته باشیم.»

اما کریمی قدوسی که از ماجرای پشت پرده با خبر بود در ادامه صحبت های حاجی میرزایی گفت: «من شخصا با همه استورهایی 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 ثبت نام 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 (۱۳۹۶-۰۲/۱۲/۱۵)

نشست خبری هفتمین 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 میرزایی دبیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش تیتربرت 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 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 پابوین 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 EC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر 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 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. 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.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نروزی 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.

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 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.

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 بیشتر این جشنواره فروش در این صفحه قابل مشاهده است.

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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 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

(۱۳/۱۲-۹۶-۲۲۴۵)

دبیر 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 های 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 اسفند ماه، با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی، دبیر این جشنواره در سالن کنفرانس این بنیاد برگزار شد.

کریمی قدوسی در ابتدای 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 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؛ دلیل ورود داوران بین المللی به انتخاب بازی ها 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 قدوسی با بیان این که امسال 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 بفرستیم. به همین منظور جوایز جشنواره بازی های رایانه ای را به این بخش متصل کردیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: به بردگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران کمک هزینه و بلیت حضور در جشنواره های بین المللی اهدا می شود تا از دانش بین المللی استفاده کنند و بازی های خود را به ناشران خارجی ارائه 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 بهتر می توانند هزینه را تأمین کنند. همچنین استقبال از بازی ها در مارکت زیاد است و این بازی ها دانه 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.

قدوسی 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 سبک بازی ها در طی پنج دوره اشاره شده است. بهترین بازی های سال همچون پروانه، شتاب شهر و شمشر تاریکی منتشر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شدند در ادامه این نشست حاجی میرزایی، 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 تعداد بازی هایی که به دست ما می رسد، کمتر از سال گذشته باشد اما این طور نبود و تعداد 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 پبسی و سایر بازی ها در قالب موبایلی ارائه شد. بیشترین ژانری که در آثار ارسالی شاهد آن بودیم ساده، اکشن و استراتژی مدیریتی بود. او افزود: ۷۲ بازی ساده، ۲۳ بازی اکشن و ۲۴ بازی استراتژی مدیریتی بود و امسال مانند سال های قبل حضور استان ها پررنگ بود و به نوعی از تمام استان ها اثر خوب و جایزه بگیر 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 بیشتری داشتند و امیدواریم در سال های بعد نیز این مسیر ادامه داشته باشد.

میرزایی 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 خیره 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: جوایز بخش دستاورد ها 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 ها ثبات 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 هایی مشخص ارائه شود.

او در پاسخ به سوالی مبنی اینکه نگاه به بازی های آموزشی، تأثیر گذار و باتوجه 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 مبتنی بر فرهنگ اسلامی - ایرانی است انتخاب می شود. امسال بهترین 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 بهترین بازی که محتوای آن از نظر فرهنگ ایرانی-اسلامی غنی باشد انتخاب و تقدیر می شود.

سخت افزار

جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست خبری هفتمین 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 میرزایی 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 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 پابویون 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزایی 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. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروژ حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروژی 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. وی افزود: علاوه بر این 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 جشنواره را به دست بیاورند. در حال حاضر (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(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. 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. براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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.



پول و تجارت
Pool & Trade

گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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



ZIMA
زیما

نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست خبری هفتمین 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 میرزایی دبیر این جشنواره برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی زیما نیوز، 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 تراژ استاندارد های 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 پایوبن 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی EC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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 منحصراً به تهران نیست.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروید حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروید 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.

وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفند تا ۱۹ فروردین، با خرید پلیت های مخصوصی، بازی مورد نظر خود را خریداری کنند و به ازای هر پلیت 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.

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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اطلاعات بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آیین 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. آیین 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/ythtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



گزارش نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۴۰۱)

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

با نزدیک شدن به مراسم اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در تاریخ ۱۹ اسفند، امروز ۱۵ اسفند نشست خبری این رویداد با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی، 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 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 آنکه بنیاد در نمایشگاه ها پایوبن 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**، به **Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حاجی میرزایی، 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 اسفند به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی **PC** و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی با بیان اینکه 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است، اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حاجی میرزایی با بیان اینکه بلافاصله 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.

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 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 ...) 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. براساس این گزارش، آیین 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. آیین 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 جشنواره در سامانه اطلاع رسانی ایوند به رایگان ثبت نام کنند.



نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد (۱۳/۱۲/۹۵-۲۰۱۵۲)

نشست خبری هفتمین 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 میرزایی 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 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 پابویں 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوری 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.

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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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. آیین 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.

نظر یکسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۵)

نشست خبری هفتمین 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 میرزایی 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 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 پایوبن 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی EC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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.

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.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوری

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوری 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 EC) عرضه خواهند 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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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.



click

جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفندماه کلید می خورد (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۵)

رسانه کلیک - نشست خبری هفتمین 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 میرزایی 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 قبال 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 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 پاپوین 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهرانجای میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی استراتژیک است.

حاجی میرزایی با بیان این که در جشنواره بازی های رایانه ای 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. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خبره ایرانی به دوری 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروژی حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروژی 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.

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 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.

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 بیشتر این جشنواره فروش در صفحه <http://www.tehran-game-festival.ir/nsf> قابل مشاهده است.

بر اساس این گزارش، آیین 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.

آیین پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه 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.



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 TGC، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد

(۲۲/۱۱/۹۵-۲۲/۱۱/۹۵)

خبرایران: مدیرعامل 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 منظور 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.

به گزارش خبرایران، نشست خبری «هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران» صبح امروز ۱۵ اسفند ماه ۱۳۹۶ با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «محمد حاجی میرزایی» دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، «علی فخار» مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اصحاب رسانه در ساختمان مرکزی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و در این نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 پاپوین 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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.

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.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوری

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوری 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.

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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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/ythtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



در جشنواره بازی های رایانه ای تهران صورت می گیرد رقابت بیش 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 موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

نشست خبری هفتمین 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 میرزایی 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 قبال 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 پاپوین 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد (ادامه دارد ...)

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

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی EC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزایی 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. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله 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 EC) عرضه خواهند شد. وی افزود: علاقه مندان به بازی می توانند از ۱۹ اسفندماه 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 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.

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 بیشتر این جشنواره فروش در صفحه www.tehrangamefestival.ir/nsf قابل مشاهده است. براساس این گزارش، آیین 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. آیین 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.

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

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد

بنیاد بازی های رایانه ای - حسن کریمی قدوسی 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 برداشته 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: نکته 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 پایوبن 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

کریمی در پاسخ به این سوال که سرنوشت بازی های برتر جشنواره سال های پیش چه بود گفت: سال ۹۴ پیمایش 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 جزئیات 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 نهایت 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 ژانر ساده اختلاف فاحشی با سایر ژانرها دارد گفت: اولاً این ژانر سرمایه کمتری می خواهد و دوماً مردم نیز استقبال خوبی از این بازی ها دارند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... حضور پررنگ استان ها در جشنواره

حاجی میرزایی، 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا فراخوان 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 نامه در جشنواره ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی با بیان اینکه 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه ۱۴ بازی ساز خیره 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 ها یادآور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 ۴ بازی برتر، نظر داوران ایرانی و خارجی یکسان بوده و حتی امتیازشان بسیار نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی ایرانی در جشنواره فروش

حاجی میرزایی با بیان اینکه بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نروزی 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.

وی افزود: علاقه مندان ندای 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 جشنواره را به دست بیاورند.

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 دادوی گفت: این نخستین تجربه ما در برگزاری جشنواره فروش است و امیدواریم اشکالات کار دربیاید و در دوره های بعدی با قدرت بیشتری 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 ژانر 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 ها انتخاب و جایزه ویژه ای به آن تعلق خواهد گرفت.

این اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت این رویداد به نشانی tehrangamefestival.ir مراجعه کنید.



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

نروزی (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر 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 روز گذشته 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 پاپیون 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 دراختیار داشتن فضای رایگان در رویداد TGC، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ارسال به رقابت می پردازند که از این تعداد ۲۰ بازی PC و ۱۵۲ بازی موبایلی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جشنواره حضور دارند. بیشترین ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزایی 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. دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله 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 چارکونه (ویژه بازی های موبایلی) و آریو (ویژه بازی های PC) عرضه خواهند 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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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.



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

نوروزی (۱۶/۱۲/۹۵-۹۶)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر 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 روز گذشته 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 پاپوین 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، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

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

حاجی میرزایی 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ها یادآور شدند.

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروژی

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروژی 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.

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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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/ythtgf> به رایگان ثبت نام کنند.



عرضه ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروژی

به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که روز گذشته 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 پایوبن 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 قضای رایگان در رویداد TGC، به Gamescom آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور در جشنواره بازی تهران

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروژی

حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله پس از اختتامیه و اعلام بازی های برتر، جشنواره فروش نوروژی 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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.



ایرانی بازی

گزارش: نظر یگسان داوران ایرانی و خارجی در انتخاب بازی های برتر ایرانی / جشنواره فروش بازی های رایانه ای ۱۹ اسفند کلید می خورد (۱۳/۱۲/۹۵-۲۲/۱۲/۹۵)

نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۵ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر این جشنواره برگزار شد. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

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 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 پایوبن 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 **IGC**، به **Gamecom** آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان های سراسر کشور در جشنواره بازی تهران حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است.

حاجی میرزایی 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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 ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل 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 یگسان بوده و حتی امتیازشان بسیار نزدیک است.

حضور ۴۰ بازی برتر ایرانی در جشنواره فروش نوروزی حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله 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 آزیو (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) (ویژه بازی های PC) عرضه خواهند 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 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.

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

براساس این گزارش، آیین 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.

آیین 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.

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 هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر این جشنواره برگزار شد.

لرؤم انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی

حسن کریمی 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 تراژ 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 پایوبن 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**، به **Gamescom** آلمان نیز فرستاده خواهند شد.

حضور پررنگ استان ها سراسر کشور

حاجی میرزایی 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 ۲۰۰ اثر رسید. با توجه به فاصله ۹ ماهه برگزاری جشنواره پیشین تا 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 ژانر آثار هم به ترتیب مربوط به بازی های ساده، اکشن و مدیریتی-استراتژیک است. حاجی میرزایی 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.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که ۱۴ بازی ساز خیره 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.

امتیازهای نزدیک به هم

وی افزود: برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شد اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی لحاظ 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 نزدیک به هم است. حاجی میرزایی با بیان این که بلافاصله 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 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. 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 جشنواره را به دست بیاورند. 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. همچنین آیین 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 (۱۳۹۵/۱۲/۱۷-۱۳۹۵/۰۱/۰۱)

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

به گزارش ایسنا، 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 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

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

انتهای پیام



معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۳۹۵/۱۲/۱۷-۱۳۹۵/۰۱/۰۱)

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 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است.

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

انتهای پیام



معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۳۹۵/۱۲/۱۷-۱۳۹۵/۰۱/۰۱)

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

به گزارش ایسنا، 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(ادامه 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 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد 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 آپارات پخش خواهد شد.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۳۹۴-۰۹/۱۲/۱۳۹۵)

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 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد 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 آپارات پخش خواهد شد.

انتهای پیام



معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۳۹۴-۰۹/۱۲/۱۳۹۵)

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 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد 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 (ادامه دارد ...)

تجارت نیوز

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



تدوین و تدوین
تدوین 24 Tadhir

معرفی برترین بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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

تدوین 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 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 نداشته 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 داور می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود و این جشنواره به صورت زنده از طریق سایت آپارات پخش خواهد شد.



ارائه اقتصادی

معرفی برترین بازی های رایانه ای با داور بین المللی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

هفتمین 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 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 نداشته 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 داور می شود برای انتخاب بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی گرفته شده است. آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفندماه 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 (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۶)

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 پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد 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 آپارات 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 (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۶)

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 پنجم برگزار شد و به همین دلیل به گفته 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد 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 آپارات پخش خواهد شد.

منبع: ایسا



معرفی بهترین بازی های رایانه ای ؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۶)

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 تکرانو ، 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 داوران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بین المللی نیز استفاده شده است.

بررسی روند رشد تولید بازی های رایانه ای در این چند سالنوره 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 نداشته اند و حتی در مقایسه با مدت زمان تعیین شده، با رشد نیز مواجه بوده اند یعنی چیزی حدود ۱۹۰ اثر به جشنواره ارسال شده اند.

تعداد آثار ارسال شده به جشنواره بازی های رایانه ای بهترین بازی های رایانه ای از بین آثار ارسال شده انتخاب خواهند 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 بهترین بازی در هر ژانر، از طریق فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است. اما در انتخاب بهترین دستاورد شامل دستاوردهای فنی، موسیقی، هنری و طراحی بازی، تنها نظر بازی سازان ایرانی اعمال خواهد شد.

اختتامیه و معرفی بهترین 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 آپارات پخش خواهد شد. در پایان برترین بازی های رایانه ای نیز معرفی خواهند شد.

منبع: isna



در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای انجام می شود معرفی برترین بازی های رایانه ای با داوری بین المللی (۱۳۹۵-۰۲/۱۲/۱۹)

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

اقتصادگردان - 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 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 نداشته 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 بهترین بازی در هر ژانر، با فرمولی نظر داوران ایرانی و خارجی اعمال شده است اما در انتخاب بهترین دستاورد 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 آپارات پخش خواهد شد.



هنرهای تجسمی در هفته ای که گذشت؛ جشنواره مد و لباس، نهایی در حال شکوفایی (۱۳۹۵-۰۲/۱۲/۱۸)

تهران - ایرنا - هفتمین جشنواره بین المللی مد 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 بخش بین الملل با حضور ۱۰ کشور افتتاح شد.

حمید قیادی دبیر کارگروه ساماندهی مدو لباس در آیین 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 المللی شرکت کرده و ظرفیت ها را معرفی می کند که شاهد فعالیت چشمگیر در رویدادهای آسیایی و اروپایی هستیم که اخیر در جشنواره مدو لباس در برلین یکی از نقرات برگزیده از طراحان ایرانی بوده است.

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

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

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.

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

همچنین ۱۴ اسفند ماه اختتامیه جشنواره مدو لباس فجر برگزار شد که قیادی خبر از امضای تفاهم نامه همکاری در حوزه مدو 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 پوشاندگی و همچنین دارا بودن جنبه های هنری در عناصر آن بیان کرد: در بین اجزای هویتی جوامع، اجزای هنری بیش از هر چیز دیگری مؤثرند و در این بین لباس و معماری، مهمترین اجزای بصری هویت یابی 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 ما تناسب دارد و از سوی دیگر لباس با اقتصاد کشور نیز دارای پیوست است.

همچنین در این آیین طراحان برتر معرفی و تقدیر شدند.

این هفته تولد هنرمندان پیشکسوت متولد اسفند ماه در باغ زیبا برگزار شد و هنرمندان به مناسبت روز درختکاری نهال هایی را کاشتند و زادروز تولدشان جشن 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.

فراهنگ ●● ۹۳۳۸ ●● ۱۰۰۷۱



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 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 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 هربار 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 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 تفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصادتهران: 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 ...) سازه‌های 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 سازه های 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 هربار 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۸۱/۱۲/۱۴-۱۳۸۲/۰۱/۰۱)

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 سینتا 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 سازه های 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 سازه های 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 هربار 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۸۱/۱۲/۱۴-۱۳۸۲/۰۱/۰۱)

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 ایلنا 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 سازه های 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 سازه های 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 هربار 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 ۱۷۳ 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 ایرنسل 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 ایرنسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ایرنسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۱/۱۲/۱۶-۱۳۹۱/۰۱/۰۸)

فصل اقتصاد - هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرنسل برگزار می شود. به گزارش فصل اقتصاد به نقل از روابط عمومی ایرنسل، 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.

ایرنسل، 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 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 هربار 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 ایرنسل 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 ایرنسل 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 ایرنسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ایرنسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۱/۱۲/۱۶-۱۳۹۱/۰۱/۰۸)

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۹ اسفند ماه سال جاری به مدت یک ماه با حمایت ایرنسل 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.

ایرنسل، 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 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 هربار 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 ایرنسل 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 ایرنسل 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 ایرنسل برگزار شده بود نفرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.

انتهای پیام /

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 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 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 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 هربار 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 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 «قیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 شمانیوز: 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 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 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 هربار 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 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 «قیفا» شده بودند.



ابراهیمی مطرح کرد: ۲۵ میلیون کاربر ایرانی بازی های یارانه ای و فقط ۱۲ میلیارد تومان اعتبار (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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.

علیرضا 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 ناچیز برای ورود به بازار رقابتی تولیدی درحیطه 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 قاچاق وارد کشور می شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که این امر باعث ترویج ناهنجاری اجتماعی در جامعه می شود. ابراهیمی افزود: اگر بخواهیم اعتماد 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 تدابیری اندیشیده شود که تولیدکننده در این عرصه در داخل کشور فعالیت خود را ادامه دهد. این نماینده مجلس افزود: نخبگان بسیار کاردانی 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 تدابیر ویژه ای در این خصوص اندیشیده شود. عضو هیئت ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه اعتبارات بنیاد ملی رایانه ای جوانگویی ۲۵ میلیون نفر کاربر ایرانی بازی ها نیست، یادآور شد: نخبگان ایرانی تولیدکننده بازی های رایانه ای در جهان صاحب جایگاه ویژه هستند. / پایان پیام



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۸۸-۱۳/۱۲/۹۵)

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 آنلاین 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 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 های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر رویوب 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» شده بودند.



هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید (۱۳۸۸-۱۳/۱۲/۹۵)

بزرگ ترین جشن بازی سازان 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، آیین 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 متشکل از بازی سازان باتجربه داخلی و خارجی بررسی شده و در مراسم اشدب، بازی های برتر ژانرهای مختلف اعلام می شود. علاوه بر معرفی برترین بازی های ایرانی، در بخشی جذاب، گروه ارکستر که اعضای آن تلفیقی از بهترین نوازندگان ارکستر ملی و سمفونیک هستند، به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهند پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریلهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد. علاقه مندان 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 تماشای این مراسم بنشینند. این پخش زنده از ساعت ۱۸ آغاز به کار خواهد کرد.

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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

به گزارش سرویس بازار ایستا، بنابر 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 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 های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر رویوب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هربار 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» شده بودند.

انتهای پیام

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 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 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 هربار 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» شده بودند.

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 (نامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازه‌های 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 سازه های 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 هربار 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 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.

۲۱۲۱



هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید (۱۳/۱۲/۹۵-۱۲/۱۳/۹۵)

بزرگ ترین جشن بازی سازان ایران، به صورت زنده و از طریق سایت آپارات پخش می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین 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 متشکل از بازی سازان باتجربه 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 تلفیقی از بهترین نوازندگان ارکستر ملی و سمفونیک هستند، به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهند پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریبلرهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد.

علاقه مندان می توانند در مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای را ندرند می توانند به صورت زنده و از طریق سایت آپارات 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

ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳/۱۲/۹۵-۱۲/۱۳/۹۵)

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

به گزارش 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 سازه های 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 سازه های ایرانی راه اندازی کرده و بازی های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر رویوب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هربار 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 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.

**ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۴۰۲/۱۳۹۵)**

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 اکونومیست 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 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 های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر رویوب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هربار 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» شده بودند.

**هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید (۱۳۹۵-۱۴۰۲/۱۳۹۵)**

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

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین 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 متشکل از بازی سازان باتجربه داخلی و خارجی بررسی شده و در مراسم اسشب، بازی های برتر ژانرهای مختلف اعلام می شود.

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

علاقه مندان 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 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 (۱۳۹۵-۱۴۰۲/۱۳۹۵)**

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، بنابر 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 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 های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر رویوب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارخونه قرار داده است. این امکان برای کاربران در نظر گرفته شده که با هربار 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 ۱۷۳ 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 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 نقرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 خبرگزاری بسیج 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 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 های برتر جشنواره را به صورت اختصاصی بر روی وب سایت و نرم افزار کاربردی اندروید چارکونه 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.

چارکونه 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 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 نقرات نخست دو بازی «کلش رویال» و «فیفا» شده بودند.



برندگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مشخص شدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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

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 اسفند 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 ارسال 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 سالی 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 ژانرهای شرکت داده شده در این مراسم بودند.

نهایتا پس از یک پروسه دو ماه و نیمه، برندگان جشنواره ملی 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 ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

نامزدها:

مزرعه بهاری

بابایز

آمازیا

هردنیل (ادامه دارد ...)

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

خروس جنگی: تاج و تخت

هزار مشتاق

مبارزه در خلیج عدن

آشوب در مزرعه

بهترین بازی ژانر اکشن - ماجرای دیپلم افتخار: ایران ۵۷

بهترین بازی ژانر سادهربنده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار: پاپالند: فرار کله ها

نامزدها:

امیرو ماهی بگیر

پاپالند: فرار کله ها

فیثیمو

تاکسیدو

نجات قلعه

بهترین بازی ژانر سکو بازی

برنده: **Unsiight**

نامزدها:

Unsiight

سانجو فرار

دبرین دبرین دختر پادشاه

The Paradox

قیصر انتقام

بهترین بازی ژانر ماجرایبرنده: بال های تاریک ۲

دیگر نامزدها:

بال های تاریک ۲

داستان های خاله قزی

کلوپ کارآگاهان

سایه روشن: تابستان سیاه

آناهیتا

بهترین بازی ژانر ورزشیبرنده: جی تی: کلوپ سرعت

نامزدها:

جی تی: کلوپ سرعت

هشت

ماشین آنلاین

دستآورد فنیبرنده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار: مزرعه بهاری

نامزدها:

امیرو ماهی بگیر

مزرعه بهاری

کابوس دشمن

خروس جنگی: تاج و تخت

دستآورد هنری دوبدیرنده: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار: فیثیمو

نامزدها:

مزرعه بهاری

فیثیمو

خروس جنگی: تاج و تخت

داستان های خاله قزی(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... پاپاند

مدافعان آزادی

دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار: هر دنیانامزدها:

هر دنیل

نجات قلمه

مبارزه در خلیج عدن

فوتبال راتر

خاک

دستاورد طراحی بازی: **Unisight**

دیپلم افتخار: امیرو ماهی بگیر

نامزدها:

Unisight

امیرو ماهی بگیر

هزارمستان

پاپاند

Space Z

الکترون

آمازیا

دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار: کلوب کارآگاهان

نامزدها:

بال های تاریک ۲

مزرعه بهاری

کلوب کارآگاهان

آناهیئا

دستاورد صدای: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار: آشوب در مزرعه

نامزدها:

آشوب در مزرعه

سایه روشن

خاله قزی

مزرعه بهاری

امیرو ماهی بگیر

خروس جنگی: تاج و تخت

دستاورد موسیقی بازی: خروس جنگی: تاج و تخت

دیپلم افتخار: سایه روشن: تابستان سیاه

نامزدها:

فیثیمو

خروس جنگی

داستان های خاله قزی

پاپاند

سایه روشن

آمیروزا

دستاورد بهترین صداگذاری و دوبله دیپلم افتخار: سایه روشن

نامزدها:

بال های تاریک ۲

کلوب کارآگاهان

سایه روشن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... داستان های خاله قزی

مهدیار ۲

بهترین بازی فرهنگسازنده: ایران ۵۷

بهترین بازی ایرانی از نگاه مردمسازنده: بازی منچرز



هفتمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده از طریق آپارات تماشا کنید (۱۳/۱۱/۱۹-۱۲/۱۲/۱۹)

ایرانیان بزرگ ترین جشن بازی سازان ایران، به صورت زنده و از طریق سایت آپارات پخش می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین 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 متشکل از بازی سازان باتجربه 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 تلفیقی از بهترین نوازندگان ارکستر ملی و سمفونیک هستند، به اجرای قطعاتی از بازی های فاخر ایرانی و غیر ایرانی خواهند پرداخت. همچنین در این مراسم برای نخستین بار تریلهایی از جدیدترین بازی های باکیفیت ایرانی که در حال تولید هستند به نمایش در خواهد آمد.

علاقه مندان 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 تماشای این مراسم بنشینند. این پخش زنده از ساعت ۱۸ آغاز به کار خواهد کرد.



ایرانسل حامی جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳/۱۱/۱۹-۱۲/۱۲/۱۹)

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 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 متفاوت در جهت گسترش حوزه فعالیت برای 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 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 هربار 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 ۱۷۳ 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 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 «قیفا» 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 ناچیز 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 قاچاق وارد کشور می شوند که این امر باعث ترویج ناهنجاری اجتماعی در جامعه می شود. ابراهیمی افزود: اگر بخواهیم اعتماد موجود در بازی سازی رایانه ای را همسو با صنعتی شدن ارتقا دهیم باید اعتبارات بازی های رایانه ای در کشور را افزایش دهیم. این نماینده مجلس افزود: نخبگان بسیار کاردانی برای توسعه بازی های رایانه ای در کشور داریم اما از نظر حمایت بودجه ای و تزیق 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 تدابیر ویژه ای در این خصوص اندیشیده شود.

عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه اعتبارات بنیاد ملی رایانه ای جوابگویی 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 (۱۳۹۶-۰۶/۱۲/۲۰۱۰)

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

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی 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 منچرز 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

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپلند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۱۳۹۶-۰۹/۰۹-۰۹/۰۹)

برترین 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 شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قنوسی 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 منچرز 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

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

**برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۱۳۹۶-۰۶/۱۲-۰۵۵۱)**

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، آئین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شبه 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 جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unight**

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unight**

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

**برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۱۳۹۶-۰۶/۱۲-۰۵۵۱)**

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

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا، آئین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شبه 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 جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 اند. فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unisight**

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unisight**

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپالند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۱۳۹۶-۰۷-۰۱)

تهران (پانا) - برترین 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 رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی 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 منچرز 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

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unisight**

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل
 غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
 غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکویازی: Unisight
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: فرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۱۳۹۶-۰۶/۱۲/۹۶)

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

به گزارش آی تابناک: آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی 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 منچرز 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.

قهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

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

(ادامه خبر ...) 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unight**

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

منبع: آی تی رسان



در آیین 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 (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

وزیر ارشاد با تاکید 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 منظور «نوخوانی» گذشته و آوردن آن به زمان حال و آینده است.

به گزارش گروه جامعه خبرگزاری فارس، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. سید عباس صالحی در این مراسم از حضور در جمعی از «جوانان خلاق» اظهار خرسندی کرد و گفت: از مهم 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 تاکید کرد: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی با اشاره به اینکه در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند اظهار داشت: 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 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 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 ادامه داد: 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 رقابتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

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

صالحی در پایان خطاب به بازی سازان گفت: قصه های خود را باید بازخوانی مدرن کنیم؛ کلیله و دمنه، نظامی و شاهنامه را به روز بخوانیم. 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.

محمد حاج میرزایی 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 مسئولان 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 میرزایی 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.

قهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره

جوایز بخش فرعی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امپرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امپرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unisight**

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unisight**

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امپرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

انتهای پیام /



برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ معرفی شدند (۱۳۹۶-۰۶/۱۳/۹۶)

برترین 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 اکتتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای شبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قنوسی 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 منچرز 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

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امپرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امپرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unisight**

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲
غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unsaigt
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: فرار کله ها
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به کار خود پایان داد (۱۳۹۶-۱۳۹۵)

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 نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش ایران اکنومیست 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 نوری به طور رسمی آغاز شد.

●● رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 بکوشیم.

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 ببینیم.

●● 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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین 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 ابراز 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 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 احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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 مدیرکل 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 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 دیتای ویژه بازی سازان ارائه 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 جشنواره 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 سخنانی کوتاه با 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 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 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 ۱۶،۹۲ میلیون گیمر 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 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 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 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 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 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 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 بخوانیم. می توانیم برای همه این قصه ها فضاهای تازه ای را بسازیم و ممتونم از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

♦♦ منچرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 فرعی:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

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

(ادامه خبر ...) 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲
غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unight
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پابلند: قرار کله ها
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به پایان رسید (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

اختتامیه 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 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 بیاتیه ای، آثار اسامال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این بیاتیه روند فنی بازی های ایرانی یا 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 انتقادات اولیه نرسید 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 فعلی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

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: فقدان یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالی با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

باقر صمدی مدیرکل 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 چارکوته در نظر گرفته ایم.

صمدی با بیان این که ایرانسل بسته های دیتای ویژه بازی سازان ارائه 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 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 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 سخنانی کوتاه با 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 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 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 گیمر داریم 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 نرسیده 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 منچرز 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 اند. فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره به این شرح است:

جوایز بخش های فرعی:

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیر و ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

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

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unight

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

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به پایان رسید (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

دیجی کالا - منبع جامع اخبار و مقالات تخصصی در حوزه ی محصولات دیجیتال، دانش و فناوری و بازی اختتامیه 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 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 بیانه ای، آثار اصنام 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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند. همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتقادات اولیه نرسید 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 فعلی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر ندانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

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 احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

باقر صمدی مدیرکل توسعه محصول و خدمات ایراتسل 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 ایراتسل 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 چارکوته در نظر گرفته ایم.

صمدی با بیان این که ایراتسل بسته های دیتای ویژه بازی سازان ارائه 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 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 جلودریم 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 سخنانی کوتاه با 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 داده اند. وزیر ارشاد تاکید 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، اگر چه 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 ۱۶۹۲ میلیون گیمر داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۳ 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 اقیانوس 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 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 منچرز 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 دستاورد فنی: امیر و ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unisight

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

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

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unisight

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

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

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



گزارش اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

آیین 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 برای هفتمین دوره برگزار کرد که شب گذشته آیین پایانی این مراسم با حضور بازیکنان، بازیسازان و جمعی 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 خبرنگاران و ظرفیت کم صندلی ها، برخی از حاضران مجبور شدند تا این مراسم طولانی را به صورت سر پای یا از پشت درهای بسته و از طریق اینترنت تماشا کنند.

در ابتدای برنامه محمد حاجی میرزائی، دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران سخنان خود را با عذرخواهی از افرادی آغاز کرد که نتوانستند به دلیل محدودیت جا وارد سالن برگزاری مراسم شوند و در ادامه از « بیش هزار بازیساز که با ارسال آثار خود اعتبار بخش هفتمین جشنواره بودند، سپاسگذاری کرد حاجی میرزائی در ادامه افزود:

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

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

دو هفته جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ادامه سومین هدف مهم برگزاری این رویداد را آشنایی مهم ترین بازیگران صنعت بازی های ویدیویی یعنی گیمرها با بازی های برتر ایرانی بیان کرد و افزود:

این رویداد می تواند ارتباط میسری را میان بازیسازان، سیاست گذران و سرمایه گذارها ایجاد کند. حاجی میرزایی سپس با اشاره به جایگاه برترین بازی های سال گفت:

بازی های ویدیویی یکی از میسرترین رسانه ها برای انتقال پیام به نسل های آینده است، مثلا این جایگاه یعنی جایگاه برترین بازی های سال جایگاه بسیار مهمی است. در روزگاری که گردش مالی بازی های ویدیویی از بسیاری از محصولات فرهنگی و هنری دیگر سبقت گرفته و این افزایش شتاب دار است یعنی هر سال ما از سایر محصولات فرهنگی در جهان فاصله می گیریم. طبیعتا این جایگاه یعنی برترین بازی های سال اهمیت بسیاری دارد.

دو هفته جشنواره 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 پستی و بلندی بسیاری به دست ما رسیده و از آنجا که بازی های ویدیویی ابزار مؤثری برای انتقال این میراث به کشورهای دیگر است این جایگاه اهمیت بسیاری دارد.

حاجی میرزایی 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 سنگین را روی دوش خود احساس می کنیم و امیدواریم که تمام بازیسازها، سیاست گذاران، سرمایه گذاران و در نهایت مصرف کنندگان یعنی ما گیمرها دست در دست هم به شکلی مشکلات را کاهش دهیم که بتوانیم در سال های آینده با افتخار بگوییم که تمام عزیزان حاضر روی این سن، امسال با بازی های جدیدتر حضور دارند. کما اینکه بازیسازان خبره ای را داریم که با وجود مشکلات همچنان مشغول فعالیت در کشور هستند.

در ادامه مراسم، سیدعلی سیداف، به نمایندگی از هیئت داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روی سن حاضر شد و به قرائت متن بیانیه ی هیئت داوران پرداخت. متأسفانه با توجه به ضعف ها متعددی که بازی های حاضر در مراسم در بخش های مختلف داشتند، آثار ارسال شده نتوانستند در بخش های فنی، طراحی، داوری هنری، بازی نامه و داستان تمام انتظارات داوران را برآورده کنند و از همین جهت نیز بیانیه ی قرائت شده توسط سید علی سیداف، عمدتا با ایراز تاسف به دلیل عدم پیشرفت بازی ها، همراه بود. این بیانیه بازی ها را در بخش های فنی، طراحی، داوری هنری، بازی نامه 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 بدون داشتن پشتوانه فنی مناسب جهت اجرا هیچ ایده و طرحی هرچند جذاب و پیچیده 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 ایراد فنی، روان و بهینه بودن بازی و همچنین وجود فناوری ها و قابلیت های ویژه.

بازی های شرکت کننده با توجه به بیانیه نتوانستند انتظار تیم داوران را با وجود تاثیر مثبت پیشرفت های سال های اخیر از بعد موتورهای بازی سازی و رشد کمی و کیفی منابعی آموزشی برآورده کنند. در ادامه بیانیه هیئت داوران آمده بود:

به دلیل تفاوت معیاری داوری ها در هر سبک، داوری بخش طراحی بازی از سخت ترین بخش ها است. هیئت داوران این بخش تمام بازی های رسیده به دبیرخانه را بازی کرده اند و برای اعلام رای نهایی شان هم معیار های کلی و هم معیارهای متناسب با هر سبک از قبیل، مکانیک های بازی، آموزش و ارتباط با کاربر و روند سخت 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 ایم.

اما بخش هنری و بازی نامه، بزرگترین انتقاد ها را در بیانیه ی داوران به همراه داشت به شکلی که هیئت داوران در بیانیه خود از برآورده نشدن انتظارات اولیه خود گفتند و طبق اعلام آنها میانگین آثار به نسبت دوره های قبل بسیار پایین بوده است. این ناامیدی 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 حیطه ی بازی نامه های مکتوب و بازی های داستان محور خبر دادند. در بخش بازی نامه هیئت داوران ضمن ایراز تکراری از عدم درک درست نویسندگان از شیوه های جدید و درست روایتی، هیچ متنی را شایسته انتخاب ندانستند. از سوی دیگر طبق گفته ی داوران، نویسندگان بازی نامه ها دچار تکرار، کپی برداری و زیاده گویی شده اند و نویسنده های بازی های کوچک نیز از شیوه های 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 فرزام ملک آرا، عضو هیئت موسس خانه بازیسازان پشت تریبون آمد و در سخنانی 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 ترین بخش های هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مانند دوره های گذشته، برگزاری زنده موسیقی برخی از آثار درخشان بازی های ویدیویی مانند آنچارتد، Grim Fandango و افسانه زلدا به صورت زنده بود. به ویژه بازی زلدا به دلیل طراحی استیج یا ظاهر تینتندو سوچ بسیار جذاب بود.

اما مهمان ویژه هفتمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی بود که در سخنانی کوتاه با ایراز خوشحالی از حضور در جمعی از جوانان خلاق 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.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارشاد در ادامه 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 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 با ارائه آماری از گیم های ایرانی، آمار گیم ها در سال ۹۲ را ۱۶ میلیون اعلام کرد که در سال ۹۴ به ۲۳ میلیون نفر رسید. طبق گفته ی سید عباس صالحی، میانگین سنی گیم ها دیگر نوجوانان نیست و حتی در برخی از کشورها مانند آمریکا معدل سنی بازیکنان به ۳۵ 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 تنها در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

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

اگر در اقی 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 رقابتی 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 بسازیم. وقتی از هویت و بومی سازی صحبت می کنیم منظور تکرار گذشته نیست بلکه منظور توخوانی گذشته و آوردن 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:

ممنونم 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 جوایز در شاخه های مختلف ادامه پیدا کرد که طی آن 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 ضعف آثار ارسال شده در طول سال گذشته داشت. شما می توانید لیست کامل برندگان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را در زومجی مطالعه کنید.



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

(۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۲۰۱)

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 تامین 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 فرارخوان می دهیم تا در 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 کشور داشته است، اگر بازی سازان ما محصول با کیفیت ارائه دهند مسلماً سرمایه گذاران با رقابت بیشتری وارد بازار می شوند.

کریمی قدوسی افزود: در حال حاضر بنیاد ملی بازی های رایانه ای پای 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 دایره بازی ها در جشنواره امسال گفت: سیستمی که ما برای دایره 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 آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۲۰۱)

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

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی 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. (ادامه دارد ...)

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

محمد حاج میرزایی 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. افزوده: 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 بکوشیم. 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 ببینیم.

انتقاد هیات داوران از آثار هفتمین جشنواره گیم تهران

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای، آثار اصنام 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 نرسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ایراد 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 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: فقدان یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیرکل 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 دنیای ویژه بازی سازان ارائه 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 جشنواره 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. سعید عباس صالحی در این مراسم در سخنانی کوتاه با ایراد 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 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 هدف، 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 گیمر 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 «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 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 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 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 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 بخوانیم. 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منچرز نظر مردم را جلب کرد در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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. قهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره به این شرح است:

جوایز بخش فرعی:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unsight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unsight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قنوسی 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 توریوی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید.

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.

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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین 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 ابراز 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 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 احساس می شد که خوشحالی با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیرکل 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 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 دیتای ویژه بازی سازان ارائه 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 جشنواره 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 سخنانی کوتاه با 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 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 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 گیمر 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 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 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 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 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 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 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 بخوانیم. 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.

منچرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 فرعی:

دیلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پابلند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



گزارش کامل آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم / اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان + فهرست کامل برندگان جوایز هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

خبرایران: آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، سرپرست نهاد ریاست جمهوری و مدیرعامل بنی «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» در تالار وحدت برگزار شد.

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قندوسی 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 توروژی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید.

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.

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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین 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 ابراز 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 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 احساس می شد که خوشحالی با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیرکل 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 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 دنیای ویژه بازی سازان ارائه 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 جشنواره 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 سخنانی کوتاه با 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 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 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 گیمر 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 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 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 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 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 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 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 بخوانیم. 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.

منچرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 فرعی:

دیلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)
 غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر
 غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unight**
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قشیمو
 غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هرذنبیل
 غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
 غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unight**
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز




گزارش کامل آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قنوسی 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 نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید.
 رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم
 محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 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 بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.
 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 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 نرسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ایراد نگرائی از وضعیت فعلی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر نمانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم

منچرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 فرعی: دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



تعریفی بر سخنرانی وزیر ارشاد پیش افتادن از برنامه افتخار ندارد

اکرم رضائی 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 شنبه شب در مراسم پایانی هفتمین 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 ربیعی وزیر تعاون، کار و رفاه اجتماعی را به خاطر می اندازد که چند هفته پیش گفته بود باید نهادهای توسعه صادرات درست کنیم و ما در همان موقع این سوال در ذهنمان متبادر شد که این همه سرمایه ملی که در سازمان توسعه تجارت، صندوق ضمانت صادرات، بانک 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 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 قبل از ایجاد این نهادها بوده است.

حال همین سوال را از آقای وزیر ارشاد محبوب می کنیم که با وجود این همه خانه های هنری، تشکل 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 اشغال فرهنگ دریاوریم.

به نظر می رسد در حوزه فرهنگ مشکل ما به نهاد و خیابان و فرهنگسرا بر نمی گردد و وقتی هنرمندان ما تسویه حساب های دیدگاهی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظری خود را به ضرب و زور زنده یاد - 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 فرهیخته و نرمخوی ما با مفاهیم بودجه و برنامه رابطه حرفه ای و تخصصی نداشته باشند 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 ناتوانی مجریان مربوطه خواهد بود. اما در مورد پیش افتادن از برنامه چهار اتهام مختلف قابل تصور است :

اتهام اول این است که برآورد 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 مغل برنامه ریزی واقعی بوده و کمترین اتهام دستگاه پیشنهاد دهنده دروغ و اغراق گویی است.

اتهام دوم که در صورت تیره از اتهام اول مطرح می شود بی سوادی 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 تیره 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 عاقدانه خلاف برنامه عمل کرده است.

چهارمین و آخرین اتهامی که به فرض تیره از سه اتهام فوق، به تجربه به ذهن متبادر می شود این است که احتمال آلودگی 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 گزارشات از این دست دستور سریع بررسی موضوع را صادر کنند و تارسایی های احتمالی را کشف و اصلاح نمایند.



گزارش کامل آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران / وزیر ارشاد: سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قنوسی 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 نوری به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید.

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم

محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 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 بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.

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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین 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 ابراز نگرانی از وضعیت فنی، 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.

فرزاد 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 خوشحالیام با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیرکل توسعه محصول و خدمات ایراتسل 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 ایراتسل 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 چارکوته در نظر گرفته ایم.

صمدی با بیان این که ایراتسل بسته های دیتای ویژه بازی سازان ارائه 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 جشنواره 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 سخنانی کوتاه با 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 داده اند.

وزیر ارشاد تاکید 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، اگر چه 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 ۱۶،۹۲ میلیون گیمر 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 فرا گرفته 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 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 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 رقابشی 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 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 بخوانیم. 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.

منچرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 فرعی:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...)
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unight**
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



عصر بانک

اسامی برترین بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۶ ایران (۱۳/۱۲/۹۶-۱۳/۱۲/۹۷)

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

عصر بانک به گزارش خبرنگاران، بازی منچرز 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.
 جوایز اصلی

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: 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 سکوبازی: **Unight**
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر
 غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: **Unight**
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشمو
 غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل
 غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
 غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری (ادامه دارد ...)

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

تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان بازی برتر سال نداریم

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 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 قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتقادات اولیه نرسید 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 فعلی، هیچ بازی نامه 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 آمده و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، نه در بخش موبایل و نه در بخش PC نتوانستند نظر هیات داوران را جلب کرده و در نتیجه آنها 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 قبولی داشته باشد.

به نظر می رسد این جشنواره تلنگری به بازی سازان ایرانی باشد چرا که اولاً ساخت بازی با هر کیفیتی، دیگر مورد قبول متخصصان نیست و دوماً هیچ کدام نتوانسته 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 همکاران شان کشور را ترک کرده اند. موضوعی که با اظهار تأسف دبیر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی سازان به خارج از کشور متأسفم

محمد حاج میرزایی، 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 بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزایی 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 پیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاست گذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنایی گیمرها 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 بکوشیم.

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 بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان

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

فرزاد ملک آراء، عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: نبود یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالی با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز 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 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 سخنانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوئان 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 سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر 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 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 گیمر 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 ۳۵ سال می رسد. جایزه جشنواره

بر اساس این گزارش بازی منچر 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، هیات داوران از ۸ ژانر اصلی جشنواره، داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای غزال زرین شدند:

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: 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 سکوبازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر



ایران رتبه اول منطقه در بازی سازی رایانه ای (۱۳/۱۲/۹۴-۱۳۹۴)

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شبه شب با حضور وزیر ارشاد در تالار وحدت برگزار شد.

سید عباس صالحی در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از جوانان خلاق گفت: تاگر 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. 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.

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 رسد. وی 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 را 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 تنها در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند.

ورود به بازارهای جهانی را باید بالاتر ببریم تا سهم ما از بازار جهانی ارتقا پیدا 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 نخوانی کنیم، به زمان حال بیاوریم و به آینده ببریم. صالحی در پایان سخنان خود 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 بسازیم و ممنونم از همه شما که برای این دنیای جدی، فضاهای تازه ای را خلق می کنید.

وی همچنین در گفت و گو با خبرنگارگزاری صدا و سیما گفت: در صنعت بازی در حقیقت فاصله زیادی بین آن چه مصرف و آن چه تولید می شود وجود دارد. این از یک جهت فرصت است که نشان می دهد بازار داخلی خوبی در این عرصه برای کار داریم و از یک منظر می تواند هشدار باشد تا به سمت تولید بازی های بومی بیشتری برویم.

بر اساس آخرین پژوهش ها، ۲۳ 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 پنج استان شرایط بهتر است. در منطقه رتبه نخست بازی سازی را داریم که جایگاه درخور توجهی از لحاظ تولید بازی است. در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۳ بازی برتر سال موفق به کسب «غزال زرین» شدند.

در جشنواره امسال ۱۷۲ بازی ایرانی و ۲۰ بازی نامه حضور داشتند که در دو مرحله توسط داوران داخلی و بین المللی ارزیابی شدند.

بهترین بازیهای کامپیوتری سال ۱۳۹۶ ایران معرفی شدند (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳۹۶)

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

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: 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 سکوبازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هر دنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم 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 (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳۹۶)

در اختتامیه هفتمین بازی های رایانه ای تهران، تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد. فرزاد 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 احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد + تصاویر (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳۹۶)

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشور، بازی های برگزیده سال ۱۳۹۶ معرفی شدند. همچنین جشنواره فروش نوروژی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید.

رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 مسئولان و سیاست گذاران 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 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 بکوشیم.

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 ببینیم.

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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین 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 ابراز 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.

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 احساس می شد که خوشحالم با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

بازار هزار میلیاردی صنعت بازی دست یافتنی است

باقر صمدی مدیرکل توسعه محصول و خدمات ایراتسل 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.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم

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 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 سخنانی کوتاه با 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 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 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 گیمر داریم 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.

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 تنها در حاشیه زندگی حرکت نمی کنند و در متن حضور دارند! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 نرسیده 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. 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 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 بخوانیم. 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. منچرز نظر مردم را جلب کرد

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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. قهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره به این شرح است:

جوایز بخش فرعی:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unaiht

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه

غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه

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

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه

دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان

غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unaiht

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



تعریفی بر سخنرانی وزیر ارشاد؛ پیش افتادن از برنامه افتخار ندارد

اکرم رضایی 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 شنبه شب در مراسم پایانی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای سخنرانی نموده و اعلام کردند که در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوگیری نمی شود.

مورد اول که وعده ای مشابه وعده علی ربیعی وزیر تعاون، کار و رفاه اجتماعی را به خاطر می اندازد که چند هفته پیش گفته بود باید نهاد های توسعه صادرات درست کنیم و ما در همان موقع این سوال در ذهنمان متبادر شد که این همه سرمایه ملی که در سازمان توسعه تجارت، صندوق ضمانت صادرات، بانک 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 تمداد آن‌ها 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 قبل از ایجاد این نهادها بوده است. حال همین سوال را از آقای وزیر ارشاد محبوب می‌کنیم که با وجود این همه خانه های هنری، تشکل‌ها و فرهنگسراها و مراکز دینی و فرهنگی، کتابخانه‌ها و نمایشگاه‌های ریز و درشت چه گلی بر سر فرهنگ زده ایم که بنا داریم شوارع و میزهای مردم را هم در اشغال فرهنگ دریاوریم. به نظر می‌رسد در حوزه فرهنگ مشکل ما به نهاد و خیابان و فرهنگسرا بر نمی‌گردد و وقتی هنرمندان ما تسویه حساب‌های دیدگاهی و نظری خود را به ضرب و زور زنده باد - مرده باد حل و فصل می‌کنند، خیابان فرهنگ و هنر هم محلی برای، نه تعامل فرهنگی بلکه تقابل جناحی خواهد بود. اما در مورد خبر دوم:

در اینکه وزیر فرهیخته و نرم‌خوی ما با مفاهیم بودجه و برنامه رابطه حرفه‌ای و تخصصی نداشته 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 ناتوانی مجریان مربوطه خواهد بود. اما در مورد پیش افتادن از برنامه چهار اتهام مختلف قابل تصور است:

اتهام اول این است که برآوردکنندگان دستگاه اجرایی مربوطه از امکانات و هزینه‌ها برای کسب سهمیه بیشتر از برنامه اعداد و ارقام اغراق آمیز را به برنامه ریزان ارائه داده‌اند که منحل برنامه ریزی واقعی بوده و کمترین اتهام دستگاه پیشنهاد دهنده دروغ و اغراق گویی است.

اتهام دوم که در صورت تیره از اتهام اول مطرح می‌شود بی‌سوادی و بی‌اطلاعی 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 داده‌اند. در این مورد ناتوانی از شناخت تحولات علم و تکنولوژی و آینده هر صنعت نیز مطرح است.

در صورت تیره از دو اتهام فوق و درست بودن برآوردها و علمی بودن برنامه‌ها این گمان می‌رود که دستگاه اجرایی در یک اقدام تمیض آمیز، بودجه و ظرفیت‌های برنامه‌های دیگر را خرج برنامه‌های دلخواه خود کرده است و عامدانه خلاف برنامه عمل کرده است.

چهارمین و آخرین اتهامی که به فرض تیره از سه اتهام فوق، به تجربه به ذهن متبادر می‌شود این است که احتمال آلودگی‌های مالی و فساد وجود دارد و باید تحقیق بیش از انتظار برنامه را به طور جدی مورد بررسی قرار دهیم. بنابراین انتظار می‌رود جناب وزیر به جای بازخوانی گزارشات از این دست دستور سریع بررسی موضوع را صادر کنند و تارسایی‌های احتمالی را کشف و اصلاح نمایند.



اسامی برترین بازی‌های رایانه‌ای سال ۱۳۹۶ ایران (۱۳۹۶-۱۳۹۵)

برترین بازی‌های رایانه‌ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. بازی منچرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده‌اند.

برترین بازی‌های رایانه‌ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. بازی منچرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده‌اند. جوایز اصلی

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی: بال‌های تاریک ۲

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

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپائند: فرار کله‌ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه
غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری
دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوپ کاراگاهان
غزال زرین: بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری
غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷

روزگارا

سهم خود را از بازار جهانی بازی های رایانه ای بگیریم

گروه فناوری- آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی 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 روزگارما 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 نوروژی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را می خوانید. محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنایی گیمرها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

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 ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند. همچنین 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 ابراز نگرانی از وضعیت فنی، 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 صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالییم با تلاش های صورت گرفته بالاخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد. باقر صمدی مدیرکل توسعه محصول و خدمات ایراتسل نیز در این مراسم گفت: وجود ۲۳ 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 ایراتسل 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. 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 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 سخنانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جووانان 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 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 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 این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر - دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر - غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی:

Unsiight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: قیشمو - غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری - دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هرذنبیل - غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک - دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه - غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری - دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه - غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تخت - دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه - دیپلم 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 بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: 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 سکوبازی: Unsiight - دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپالند: فرار کله ها - غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امپرو ماهی بگیر - دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت - دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷ - غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز



تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان بازی برتر سال نداریم (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۲۱)

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 نمانستند.

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 قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای، آثار اصنام بازی سازان را چندان رضایت بخش نمانستند. 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 انتقادات اولیه نرسید 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 فعلی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر نمانستند؛ اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. در پایان مراسم نیز هیات داوران بار دیگر روی صحنه آمده و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، نه در بخش موبایل و نه در بخش PC نتوانستند 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 نتوانسته بود در همه ابعاد فنی، هنری، موسیقی و طراحی، هم زمان عملکرد قابل قبولی داشته باشد.

به نظر می رسد این جشنواره تلنگری به بازی سازان ایرانی باشد چرا که لولا ساخت بازی با هر کیفیتی، دیگر مورد قبول متخصصان نیست و دوما هیچ کدام نتوانسته بودند کیفیت بازی را در همه ابعاد حفظ کرده و به نظر می رسد تیم های مختلف برای تقویت نقاط ضعفشان، 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 همکاریانشان کشور را ترک کرده اند. موضوعی که با اظهار تاسف دبیر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی سازان به خارج از کشور متاسفم

محمد حاج میرزایی، 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 بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزایی 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 پیام این صنعت را به گوش مسئولان و سیاست گذاران برسانیم، همچنین زمینه آشنایی گیمرها 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 بکوشیم.

وی با اظهار تاسف 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 بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.

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: نبود یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالی با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز که از یک سفر استانی مستقیماً 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 سخنانی 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 صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند. وزیر ارشاد افزود: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر 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 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 گیمر 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 ۳۵ سال می رسد.

جوایز جشنواره

بر اساس این گزارش بازی منچر 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، هیات داوران از در ۸ ژانر اصلی جشنواره، داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای غزال زرین شدند:

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: 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 سکوبازی: Unisight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: فرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر



انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ ایران (۱۳/۱۱/۹۶-۱۳/۱۲/۹۶)

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 تکراتو، در این جشنواره بازی منچرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شده است. هیات 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 ۹۶ غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی

غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی

جوایز بخش فرعی برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی

غزال زرین بهترین دستاورد فنی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا

غزال زرین بهترین دستاورد صدا

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی

غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)
دیپلم افتخار بهترین دستاورد استان بازی
غزال زرین بهترین دستاورد استان بازی
غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی
منبع: akharonkhabar



انتشار لیست برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ ایران (۱۳۹۶-۰۷-۱۳)

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 منجز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شده است. هیات 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 ۹۶ غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن
خروس جنگی: 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 سکوبازی
Unight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده
پاپالند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده
امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی
جی تی: کلوب سرعت

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی
ایران ۵۷

جوایز بخش فرعی برترین بازی های رایانه ای سال ۹۶ دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی
مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی
امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی
امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی
Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی
قیسیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی
مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی
هردنیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی
خاک

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا
آشوب در مزرعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... غزال زرین بهترین دستاورد صدا
مزرعه بهاری
دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی
سایه روشن : تابستان سیاه
غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی
خروس جنگی : تاج و تخت
دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله
سایه روشن : تابستان سیاه
دیپلم 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 : آخرین خبر


هفت روز

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد + تصاویر (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)

به گزارش هفت روز خبر:
آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.
منبع خبر


سهر اختتامی

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران؛ مراسمی که «بهترین بازی سال» نداشت (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قنوسی 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 نوروزی به طور رسمی آغاز شد. گزارش کامل این مراسم را در ادامه می خوانید.
رقابت ۱۰۰۰ بازی ساز در جشنواره هفتم محمد حاج میرزایی 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 میرزایی 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 سیاست گذاران 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 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 بکوشیم.
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 ببینیم.
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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 نرسید 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 فعلی، 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. فرزاد 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 احساس می شد که خوشحالیم با تلاش های صورت گرفته بالاخره 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.

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 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 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 دیتای ویژه بازی سازان ارائه 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 نخست بازی سازی در منطقه هستیم

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 جلودریم 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 سخنانی کوتاه با 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 مهمترین 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 آنقدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگر چه 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 ۹۲، ۱۶ میلیون گیمر داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۳ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی 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 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 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 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 رقابشی 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 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 بخوانیم. 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.

منچرز نظر مردم را جلب کرد

هیات داوران اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز 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 فرعی:

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردتیل(ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ...)
- غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه
 غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری
- دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
 غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
 دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
 غزال زرین: بهترین دستاورد 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 ماجراجویی: بال های تاریک ۲
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unright**
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها
 غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
 دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
 غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵



+

پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۲/۲۱

