

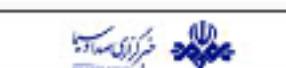
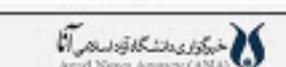
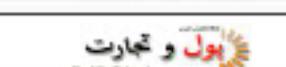
۱۳۹۷/۰۹/۱۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

- ۱ جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران ۸ برآور شد 
- ۲ بهترین بازی ایرانی صد میلیون تومان جایزه می گیرد 
- ۳ تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی 
- ۴ کیفی شدن بازی های ملی تلاش جشنواره هشتم است 
- ۵ نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران برگزار شد 
- ۶ برندهای جوایز بازی های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند 
- ۷ برندهای جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند 
- ۸ برندهای جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند 
- ۹ فرصت ارسال آثار به مسابقه «طرابی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تا پایان آذر تمدید شد 
- ۱۰ شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران را طراحی کنید 
- ۱۱ فرصت ارسال آثار به مسابقه طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد 
- ۱۲ برندهای جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند 
- ۱۳ تمدید فرصت ارسال آثار به مسابقه «طرابی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» 
- ۱۴ فرصت «طرابی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد 
- ۱۵ برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی به منظور حمایت از تولید داخل 
- ۱۶ تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی به نفع بازی سازان است 

۱۵	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل	
۱۶	تفییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است	
۱۷	تفییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است	
۱۸	تلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است / رقابت ژنرال های بازی ساز کشور	
۲۰	تلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است	
۲۱	جزییات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» در نشستی خبری اعلام شد	
۲۲	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۲۳	کیفی شدن بازی های ملی تلاش جشنواره هشتم است	
۲۵	منتقدان بازی در جمیع داوران هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۲۶	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۲۷	حمایت از تولیدات، هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۲۸	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل	
۲۹	از میان خبرها	
۳۰	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۳۱	تمکر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران بر کیفی شدن بازی های ملی / رقابت ژنرال های بازی ساز کشور	
۳۲	جوایز بازی های ویدیویی ایران به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۳۳	خبر	
۳۴	آسیب های آسیب شناسی	
۳۵	تشریح تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در گفت و گو با دبیر جشنواره	

عصر ارتباط

۳۵	جزیيات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» اعلام شد	
۳۶	با برگزاری نشست خبری جزیيات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۳۸	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی	
۳۸	افزایش ۳۱۵ میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۴۰	افزایش ۳۱۵ میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۴۱	جزیيات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۴۲	جزیيات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۴۲	جزیيات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در نشستی خبری اعلام شد	
۴۴	جزیيات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۴۵	بنیاد ملی بازی ها: دوست داریم با کافه بازار تعامل و همکاری کنیم	
۴۵	جزیيات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۴۶	جزیيات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۴۷	جزیيات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	
۴۸	صنعت بازی و الهام از پابلو اسکوبار (پادکست بازی قسمت دهم)	
۴۹	تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی	
۴۹	از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	
۵۱	از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	
۵۲	از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	
۵۳	از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	
۵۴	از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	
۵۶	گزارش نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	

۵۷

از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار پاند فرکانسی

ایران خبر

۵۹

در تکاپوی جشنواره بازی های ویدئویی ایران

تکاپوی ایران

۵۹

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد

وایمکس نیوز
wimax news

تعداد محتوا : ٦٤



پایگاه خبری

٣٨

مجله

٢

خبرگزاری

١٥

روزنامه

٩



با صرفه جویی هزینه‌های برگزاری، بهترین بازی ایرانی ۱۰۰ میلیون جایزه می‌گیرد

جوایز جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران ۸ برابر شد

خواهد شد که بهش از پایان فراغوان، در یکی از استورها منتشر شده باشد
دیگر جشنواره هستم در برایه جوایز این دوره توضیح داد هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جواز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتادم با وجود افزایش لیست‌ها هزینه جشنواره به ۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جواز به ۳۰ میلیون تومان (۸۰ سال گذشته) افزایش یافته است.

حاکمیت میرزاei با این این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزوده جایزه هر دستاورده ۳ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. میزان هزینه با این حال از تگاه مردم نیز از ۱۰۰ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دیگر نیز شغل بهترین پژوهشگرانی و بازی‌هایی که آبدید قابل توجهی از این داده‌ها و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جایزه جشنواره افزوده شده است.

وی در برایه تغییرات دلایلی در جشنواره هفت نیز گفت: «بهرین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورای میانسازگاری انتخاب خواهد کرد. همچنین ۵ داور نیز برای مستندی از افراد انتخاب می‌شوند. تعداد زایرها نیز به ۱۲ زائر به مرور آزمایشی افزایش یافته است و هر زائری تنها در موزانی داوری خواهد شد که مداخله سه بازی قابل قبول در آن زائر به مرحله نهاده را پایان

حاکمیت میرزاei گفت: برای انتخاب بهترین زایر اکademی جشنواره تشکیل خواهد که اعضا ای آن شامل نماینده تیمهای با شرکت‌هایی که در ۴ سال گذشته غزال پرده‌دان انتخاب حذفی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال پرده‌دان و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه‌ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مانند اعمور است و هرسال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که فلتام به علاوه‌تر شدن و تلقی‌تر شدن داوری‌ها اکسکو خواهد گردید.

دیگر جشنواره هشتادم با این این که همین‌ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مازکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی با به صورت قیمتیکی منتشر شده باشند گفت: «باید انتشار بازی در حالت سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل تدارک و باید اسکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره باشد.

وی در برایه تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد نام این رویداد از «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» به «جشنواره بازی‌های ویدیویی تهران» تغییر گردد است تا گستردگی بازی‌های تحت پوشش و گستردگی جنرالیات این رویداد را به عنوان درست



سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه تراویط برای همکاری‌های متبت فراموش شود.

• تفاهم با معاونت علمی

کریمی با این این که با معاونت علمی روابط جمهوری مذاکرات خوبی داشتمیم گفت: به توقعات اولیه برای این که برندگان جشنواره به عنوان شرکت خلایق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست پاچتیم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام میرسد.

وی همچنین گفت از رسانه‌ها به ویز رسانه‌های بازی‌های ویدیویی در خواست گمک و همکاری بازی‌های رایانه‌ای خوب این جشنواره و معرفی بازی‌های برتر. تذهب بازی‌های ایرانی را نسبت به بازی‌های ابریلی تغییر دهنده بازی‌هایی که موقع به دریافت جایزه می‌شوند، قطعاً بازی‌های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه‌ها به توانیم نظر بازی‌های اکنون جدی و حرفه‌ای گشود رای اینها جلب کنیم.

• تغییرات جشنواره

دیگر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران نیز در آنامه این نشست به تصریح جزئیات جشنواره برداشت محمد حاجی‌میرزاei گفت: برای نهضتنی بر شورای میانسازگاری جشنواره تشکیل شد و این شورا بازده نظر از قاعده بخش‌های رسانه‌های دیجیتال و داوران ساقی جشنواره حضور دارد.

وی آنامه داد: این شورا سه معموب مهم داشت. اول این که هزینه‌های برگزاری را کاهش نمی‌دهیم و جایزه افزایش پاد در این که در ساختار دلایلی تغییرات جدی روی داده و به جای آن که تبریز جشنواره داوران را تعیین کند، شورای میانسازگاری به انتها داوران می‌پردازد و سوم هم این که شهاب‌الهی پذیرفته

پس از انتشار فراخوان هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران از اول آذر ماه نخستین نشست خبری این جشنواره ظاهر سه شنبه ۱۶ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

فناوران - حسن گرمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نشست با این این که در جشنواره اسال هدف اصلی ما این بوده که بینسازیون مختلف و استفاده منطبق به جرأت را داشته‌اند که تغییرات مهندسی در جشنواره به ویز به وجود باید راکندی، تشویه داوری و میزان جایزه به وجود باید.

کریمی با این این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقیب متدالوی محسب می‌شود گفت: با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جایزه منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جایزه ۳۶ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با این این که از این جشنواره مسلط با وضعیت فعلی بازی‌سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: پخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نهضتنی باز شاهد حضور متقدان بازی هسته.

• از همکاری مازکت‌ها استقبال می‌کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ سوال فناوران که آیا به مانند دوره‌های گذشته، شاهد همکاری کافی‌بازار با جشنواره مسلط با وضعیت فعلی بازی‌سازان ایرانی خواهیم بود. گفت: نه تنها کافی‌بازار که مازکت همکاری با خوده مازکت‌ها هستند وی ناکید گرد: شرایط در صفت گیم ایران به گونه‌ای است که برای توسعه و پیشرفت و موقوفیت، پاید همه بازی‌گران حزره با هم همکاری گند و ما هم دست مجموعه کافی‌بازار و همچنین سایر مازکت‌ها را ایرانی همکاری به گزین من فشاریم.

• ود شکایت کافی‌بازار در دیوان عدالت

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین در پاسخ به سوال دیگر فناوران در خصوص شکایت کافی‌بازار از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در دیوان عدالت اولیه توضیح داد: پک شایه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که نه تنجه به ماهیت بنیاد، این نهضاد نمی‌تواند متولی بازی‌های ویدیویی باشند و در تبعیه ساختار حقوقی سیاست اسلامی اعضا می‌جهت ورود بازی‌های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی از این دو هفته پیش دیوان عدالت اولیه رای خود را اعلام و این شکایت را رد گردید: به هر حال از نظر ما این شکایت

بهترین بازی ایرانی صد میلیون تومان جایزه می‌گیرد

افقی حسن گرمی، ریس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری هشتمین «جشنواره ملی بازی‌های ویدیویی ایران» در برایه مبلغ جایزه‌های این دوره گفت: «جایزه بهترین بازی سال صد میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جایزه ۳۶ میلیون تومان خواهد بود.»





مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبرداد

تغییرات هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی

وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست‌گذاری بر کاسته شدن برخی از ایشنهای بود. در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی‌های سازان و ۵۰ درصد دیگر از متقدن باشند. وی پادآورشد: از مهمهای ترین خبرهای این است که تها بازی‌های مستتر شده داوری خواهد شد.

دیگر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران همچنین اغلب‌گار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختصاری برگزار کنیم و هزینه اختصاری سینگن را به جوایز اختصاص دادیم؛ به عنوان مثال سال گذشته جایزه بازی‌سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرد. توانی ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان توکان به ۱۵ میلیون و بخش زانهای از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

میرزا ای درباره بخش‌های اصلی جشنواره گفت: «بخش اصلی دستاوردهای بازی‌سال، بهترین زانهای و بخش مردمی است که داوری در آن زمینه‌ها صورت نمی‌گیرد. بخش زانهای که به صورت «اکادمی» جشنواره برگزار می‌شود از دو بخش تشکیل شده است: تمام تیمهای شرکت‌های از بنیاد جایزه غزال گرفته‌اند در این اکادمی حضور دارند. البته اشخاص حقیقی هم در این اکادمی من تواند حضور داشته باشد، بلکن شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره است.



● **تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال‌های گذشته**

محمد میرزا ای دیگر هشتمین جشنواره هم گفت: تشکیل شورای سیاست‌گذاری از انتشار مختلف‌بوده که مشکل از پانفرم‌های موبایل‌یعنی سوسروانهای اینترنتی‌هایی که این اکادمی تعریف شده‌اند تأثیرات روشنانه‌اند. سعی کردیم با توجه به این امر در همه ابعاد زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری‌ها مشکل از منتقلان و بازی‌سازان است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی گفت: در این دوره از هزینه‌های نشویقات کاسته شده و به جوایز اختصاصی پیدا کرده که به تنفع بازی‌سازان است.

حسن کویی قدوسی افزود: رویکرد بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در بحث تولید محصولات در داخل است و اسلحه تقریباً تمام موضوعات و رویدادهای اپرای محور تولید داخل پرتابه‌زی کردیم. وی ادامه داد: اتفاقی همانند رویداد همگرا جشنواره لیگ و دیگر جشنواره‌های از جمله این برنامه را بجزی هاست. همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخدده‌نوع برگزاری تغییر کرد و هزینه‌های دستاوردهای بازی‌سال و جوایز اختصاصی پیدا کرده است. کویی قدوسی اضافه کرد: با توجه به تشکیل اعضا شورای سیاست‌گذاری این جرات را پیدا کردیم که به استقبال نسبت اساسی برویم. نوع زانهای‌ندی‌های دستاوردهای بازی‌سال و جوایزها همه نسبت به سال‌های گذشته متفاوت‌تر شده‌اند. سعی کردیم با توجه به این اتفاقی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری‌ها مشکل از منتقلان و بازی‌سازان است.

کیفی شدن بازی‌های ملی تلاش جشنواره هشتم است

هوانی یک نویز تبلیغاتی در جهت ارائه مطلع قنصلایی بازی‌های ویدئویی از دیگر رویکردها و اندک مباری برگزاری این جشنواره می‌گذرد. دیگر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی هم از ادامه این نشسته گفت: شکل شورای سیاست‌گذاری مختلف‌بوده که مشکل از این ابتکانهای موقتی برخی از همراهان دیدند. رایان گفت: «این جهت نویز تبلیغاتی نماینده این نویز که به جای استفاده از هیئت مدیره همیزی بازی‌های ویدئویی است. این اتفاقی در هشتین نماینده این جشنواره مذکور و طی آن همیزی بازی‌های ویدئویی که این اتفاقی در این ایام اتفاقی نداشتند. وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست‌گذاری این جشنواره همیزی بازی‌های ویدئویی کردیم. درین مقطعیت پیشتری از بخش داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی‌های سازان و ۵۰ درصد داوران از متقدن باشند. وی این نظر را در نهایت با ۱۱ اعضاً نویز تبلیغاتی این جشنواره از داوری‌ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

درین جهت نویز تبلیغاتی این نویز که به جای استفاده از هیئت مدیره همیزی بازی‌های ویدئویی است. این اتفاقی در هشتین نماینده این جشنواره مذکور و طی آن همیزی بازی‌های ویدئویی که این اتفاقی در این ایام اتفاقی نداشتند. وی این نظر را در نهایت با ۱۱ اعضاً نویز تبلیغاتی این جشنواره از داوری‌ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اینکه هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی پاکت گفتن بر شدن صفت نویزات استگونه‌ای همکاری هاست. می‌شود، گفت: به دنبال این رویداد، زانهای بازی‌سازی گذشتگری در این مردم معرفی و به رفاقت خواهد پرداخت. به از پوشیدن این اتفاقی از همکاری فرهنگی این نویز تبلیغاتی کویی قدوسی، وزیر شیشه‌ای نویز تبلیغاتی هشتمین جشنواره ملی بازی‌های ویدئویی گفت: رویکرد این طرفی نداشتم. هشتمین جشنواره اسلامی اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره اسلامی این اتفاقی تر درین اتفاقی تر از این اتفاقی تر در همه ابعاد زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری‌ها مشکل از منتقلان و بازی‌سازان است.

دیگر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران، گفت: در هشتین نماینده این جشنواره از این اتفاقی این اتفاقی تر در همه ابعاد زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری‌ها مشکل از این اتفاقی تر در همه ابعاد زوایای جشنواره مشهود است. وی این نظر را در نهایت با ۱۱ اعضاً نویز تبلیغاتی این جشنواره از داوری‌ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

درین جهت نویز تبلیغاتی این نویز که به جای استفاده از هیئت مدیره همیزی بازی‌های ویدئویی است. این اتفاقی در هشتین نماینده این جشنواره مذکور و طی آن همیزی بازی‌های ویدئویی که این اتفاقی در این ایام اتفاقی نداشتند. وی این نظر را در نهایت با ۱۱ اعضاً نویز تبلیغاتی این جشنواره از داوری‌ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ای گفت: تصورات در هشتمین دوره جشنواره بازی‌های ویدئویی با گاهی همیزی تبلیغات به میزان جوانی جوایز انتخابی پایافت که این موضوع به نفع بازی‌سازان خواهد بود. کویی قدوسی اطلاع داشت با توجه به تشکیل اعضا شورای سیاست‌گذاری این اتفاقی تر از این اتفاقی تر در همه ابعاد زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری‌ها مشکل از منتقلان و بازی‌سازان است.

نشست خبری هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران برگزار شد

نشست خبری این جشنواره ظهر سه‌شنبه ۱۲ آذرماه برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: «نمود این مسأله را در «هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز بزرگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است». آقای حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران گفت: «رویکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه‌ای را برای حمایت از بازی‌سازان در قالب ساختار همگاری امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی‌های رایانه‌ای نیز بیشترین ترقی جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی «کویز اوکینگر» تعلق گرفت.» وی بایان این‌که در جشنواره امسال هدف اصلی ماین بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی‌سازان باشد گفت: «اعضای شورای سیاست‌گذاری به ما این جرأت را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زائریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.» کریمی بایان این‌که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰درصد افزایش داشته که رقمی متدال محسوب می‌شود، گفت: «با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال صد میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.» مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بایان این‌که «از تراهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی‌سازان ایرانی اصلاح شده است، گفت: «بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متنقان بازی هستیم.» گفتنی است بازی‌سازان سراسر کشور تا ۱۵ ماه فرست دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



۰۹۶۸۱۷۵۶

برندگان جوایز بازی‌های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۰۷/۰۸-۰۷/۰۷)

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و حلی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی‌های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش پریس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دوره از کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در روزهای پنجشنبه و جمعه، هشتم و نهم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد. تعدادی از برترين مقالات انگلیسي و فارسي در حوزه تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای پذيرش در اين کنفرانس تلاش کرددند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از ميان مقالات پذيرش شده، منتخبین در بخش هاي علوم انساني، هنر، علوم پزشکي و فني - مهندسي در کنار مقاله برگزيرde به بازی‌های دیجیتال معرفی شدند. در کنار معرفی مقالات برتر جوایزی نيز به برگزيرگان بخش بازی‌های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنان در مراسم اختتامیه شاهد رونمایي از شش جلد كتاب جدید در حوزه بازی‌های ویدئویی بوديم که هم زمان با برگزاری کنفرانس على همکاري بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه صدا و سیما توسيع انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسيده اند.

در مراسم اختتاميه روز گلشته در بخش مقالات برگزيرde در حوزه فني و مهندسي سه مقاله شايسته تقدير شناخته شدند: مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرويدی با استفاده از يادگيري تقویتی»؛ تاليف مهرداد عبداللهي و چيترا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله (آدامه دارد...)

(دامنه خبر ...) «یکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»؛ تالیف محمد امین فنا الدینی، بایک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «تنظیم پویای درجه سختی بازی با استفاده از رادگیری تقویتی عمیق»؛ تالیف محمدرضا محمدزاد و فرزین یقه‌ای اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «تبیخ شخصی مازی شده در بازی های ویدئویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»؛ تالیف فرنوش ادینی، بایک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers» متظمه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی»؛ تالیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبداللهی به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد.

در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «همیت فرم روایت در بازی های کامپیوتری»؛ تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش ها».

ای انسانی»؛ تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد. نهایتاً در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات»؛ تالیف عاطله ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور بهبود تعادل در بیماران مبتلا به ام اس»؛ تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه کلچاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

جایزه بازی های جدی در پایان مراسم اختتامیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شاهد اهدای جوایز مربوطاً به بازی های جدی بوده‌اند. در بخش جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ برنده‌گان ۵ جایزه ویژه و مولفان مقاله برتر این حوزه مورد تقدیر قرار گرفتند. همچنین اعلام شد که تمام ۶ فینالیست غیربرنده قرار گرفته اند از جمله: جایزه نقدی به ارزش ۱۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد. براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام شده تمامی بازی های تولید شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرآیند اصلی SeGaP^{۲۰۱۹} وارد مرحله داوری خواهند شد و بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال SeGaP^{۲۰۱۹} خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی مقاله Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability تالیف لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، متوجه مرادی سبزوار و عاطله ایرانی شناخته شد. جایزه ۲ میلیون تومانی امید هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به پاس تلاش ارزنده جوان ترین تیم حاضر در مسابقات به تیم مدرسه خرد تعلق گرفت. جایزه ۲ میلیون تومانی ویژه تیم رتبه دوم هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ برای بازی Powerful Brain به تیم Powerful Mind تعلق گرفت. جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نیما در حوزه سلامت به بازی کشک ک تولید تیم CarLab از دانشگاه هنر اسلامی تبریز اهدا شد. جایزه ۱۰ میلیون تومانی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم راتاگیم برای بازی سنجاب تعلق گرفت و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ نیز به بازی شبیه ساز رانندگی نصیر به تیم نصیرسافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.

۰/۰ همکاری

در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ برندهای جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۰۰:۰۰-۰۷:۰۰)

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد. تعدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردن و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی- مهندسی در کنار مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معرفی شدند.

در کنار معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنین در مراسم اختتامیه شاهد روتایران از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی های ویدیویی بودیم که هم زمان با برگزاری کنفرانس طی همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده اند.

در مراسم اختتامیه روز گذشته در بخش مقالات برگزیده در حوزه فنی و مهندسی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: (دامنه خبر ...)

(ادامه خبر) - مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی»؛ تالیف مهراد عبدالله‌ی و چیترایا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «بکارگیری شبکه‌های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»؛ تالیف محمد امین فنا الدینی، پاپک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «نتنیم پویای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق»؛ تالیف محمدرضا محمدزاد و فرزین یغمایی اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «بلیغ شخصی سازی شده در بازی های ویدیویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»؛ تالیف فرتوش ادبی، پاپک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers»؛ تالیف مصوصه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی»؛ تالیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبدالله‌ی به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد.

در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «همیلت فرم روایت در بازی های کامپیوتری»؛ تالیف فرخنده فاضل بخشی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی»؛ تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

نهایتاً در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «గربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیچجانات»؛ تالیف عاطله ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور بهبود تعادل در بیماران مبتلا به ام اس»؛ تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلزاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

جايزه بازی های جدی

در پایان مراسم اختتامیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شاهد اهدای جوایز مربوط به بازی های جدی بودند، در بخش جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ برندگان ۵ جایزه ویژه و مولانا مقاله برتر این حوزه مورد تقدیر قرار گرفتند. همچنین اعلام شد که تمام ۶ فیتالیست غیربرنده فرآیند اصلی جایزه بازی های جدی، جایزه نقدی به ارزش ۱۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد.

براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام شده تمامی بازی های تولید شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرآیند اصلی SeGaP2۰۱۹ وارد مرحله داوری خواهند شد و بازی برندگان هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال SeGaP2۰۱۹ خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی مقاله

Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability

تالیف لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، منوچهر مرادی مسیوار و عاطله ایرانی شناخته شد. جایزه ۲ میلیون تومانی امید هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به پاس تلاش ارزنده جوان ترین تیم حاضر در مسابقات به تیم مدرسه خرد تعلق گرفت. جایزه ۲ میلیون تومانی ویژه تیم رتبه دوم هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم Powerful Brain به تیم Powerful Mind تعلق گرفت. جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نیماد در حوزه سلامت به بازی کشک ک تولید تیم CarLab از دانشگاه هنر اسلامی تبریز اهدا شد.

جایزه ۱۰ میلیون تومانی برندگان هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم راتاگیم برای بازی سنجاب تعلق گرفت و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ نیز به بازی شبهه ساز راندگی نصیر به تیم نصیر سافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.



در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد.

تمدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی- مهندسی در کتاب مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معرفی شدند.

در کتاب معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنین در مراسم اختتامیه شاهد روتمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی های ویدیویی بودیم که هم زمان با برگزاری کنفرانس طی همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده است. در مراسم اختتامیه روز گذشته در بخش مقالات پرگزیده در حوزه فنی و مهندسی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرودی با استفاده از یادگیری تقویتی»؛ تالیف مهرداد عبدالللهی و چیترادادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «هیکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»؛ تالیف محمد امین قدا الدینی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «تنظیم پویایی درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق»؛ تالیف محمدرضا محمدزاد و فرزین یمامی اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «تبیخ شخصی سازی شده در بازی های ویدئویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»؛ تالیف فروشن ادبی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers» متظمه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی»؛ تالیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبدالللهی به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد.

در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «همیلت فرم روایت در بازی های کامپیوتربی»؛ تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی»؛ تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

نهایتاً در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات»؛ تالیف عاطله ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور پیشگویی تعادل در بیماران مبتلا به ام اس»؛ تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلچاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

جایزه بازی های جدی در پایان مراسم اختتامیه دومنی دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شاهد اهدای جوایز مربوط به بازی های جدی بودیم. در بخش جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ ۱۲۰ نفر از جایزه ویژه و مولفان مقاله برتر این حوزه مورد تقدیر قرار گرفتند. همچنین اعلام شد که تمام ۶ فینالیست غیربرنده فرآیند اصلی جایزه بازی های جدی، جایزه نقدی به ارزش ۱۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد.

براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرآیند اصلی SeGaP۲۰۱۹ وارد مرحله داوری خواهد شد و بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال SeGaP۲۰۱۹ خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی مقاله

Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability تالیف لیلا کاشانی وحید، مرغیه مهاجری، منوچهر مرادی سبزوار و عاطله ایرانی شناخته شد.

جایزه ۲ میلیون تومانی امید هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به پاس تلاش ارزنده جوان ترین تیم حاضر در مسابقات به تیم مدرسه خرد تعلق گرفت. جایزه ۲ میلیون تومانی ویژه تیم دوم هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ برای بازی Powerful Brain به تیم Powerful Mind تعلق گرفت.

جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نیما در حوزه سلامت به بازی کشک ک تولید تیم CarLab از دانشگاه هنر اسلامی تبریز اهدا شد. جایزه ۱۰ میلیون تومانی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم راتاگیم برای بازی سنجاب تعلق گرفت و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ نیز به بازی شبه ساز رانندگی نصیر به تیم نصیر سافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.



چهل سالگی انقلاب: حرکت رو به رشد ساخت بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۷-۹۷-۹۸)

درآمد کشور از صنعت بازی (گیم) حدود ۶۰۲ میلیون دلار بوده که این رقم کشور ما را در رتبه ۲۲ به لحاظ میزان درآمد در این صنعت قرار می دهد.

اصحاحه پژوهشی:

درآمد کشور از صنعت بازی (گیم) حدود ۶۰۲ میلیون دلار بوده که این رقم کشور ما را در رتبه ۲۲ به لحاظ میزان درآمد در این صنعت قرار می دهد. بازی های رایانه ای یکی از پیشرفت‌ترین بخش های صنایع فرهنگی به شمار می آیند.

میانگین مدت زمان بازیکنان از ۷۹ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۴ به ۹۰ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۶ رسیده است. تعداد بازیکنان از ۲۳ میلیون نفر در سال ۱۳۹۴ به ۲۸ میلیون نفر در سال ۱۳۹۶ افزایش نشان می دهد.

درآمد بیزار بازی های دیجیتال از ۴۶۰ میلیارد تومان در پایان سال ۱۳۹۴ به ۹۲۰ میلیارد تومان در سال ۱۳۹۶ رسیده است. سرانه مصرف بازی های دیجیتال در ایران، ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است و بطور متوسط بازیکنان ایرانی ۹۰ دقیقه در روز بازی می کنند.

از هر ۱۰۰ ایرانی، ۳۵ نفر بازیکن هستند.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) درصد بازیگران به تفکیک تحصیلات: ۶۰ درصد کمتر از دبیلیو، ۱۵ درصد دبیلیو و پیش دانشگاهی، ۲۰ درصد فوق دبیلیو، ۱۰ درصد کارشناسی، ۲۰ درصد کارشناسی ارشد، ۱۰ درصد دکترا و بالاتر.

در سال ۱۳۹۶ نشان داده است از ۹۲۰ میلیارد تومان کل حجم بازار (ناشی از پرداخت برای بازی، کنسول، و یا لوازم تخصصی بازی) ۵۲۴/۹ میلیارد تومان بایت ساخت افزار، ۴۴۸/۶ میلیارد تومان بایت دستگاه کنسول هزینه شده است.

شخصه بیستون، ساجرن، فیلیپسگ قلیب و پرس خوانه نمونه هایی از بهترین بازی های ساخته شده اخیر در کشور هستند.

پژوهش خبری صداوسیما: صنایع فرهنگی در کشور تیازمند بازشناسی و بازتریف مجدد هستند. ایران این ظرفیت را دارد که در آینده ای تزدیک در صنایع فرهنگی سهم بزرگی در تولید ناخالص داخلی بیابد. امروز کشور ما در حوزه های گردشگری، تئاتر، موسیقی، صنایع دستی، هنرهای تجسمی، بازی های رایانه ای و سایر حوزه ها من تواند افزون بیر بازار داخلی، بازار منطقه ای را هم تأمین کند و این صنایع، چاره ساز متغیر بحرانی اقتصاد ملی یعنی اشتغال هم باند. در این میان، بازی های رایانه ای یکی از پیشرفت‌ترین بخش های صنایع فرهنگی به شمار می‌آیند زیرا آن قدر جدی و موثر شده اند که در حوزه های متنوع فرهنگ سازی، جامعه پذیری و آموزش، اهداف بزرگی برای آنها تعریف شده است. این نوشته حاصل گفتگویی است که با جناب آقای مهندس حسن کربیعی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره پیشرفت های حاصل در حوزه بازی های رایانه ای که در کشور صورت گرفته است. متن کامل این مطلب در اینجا قابل دریافت است.

پژوهش خبری // مرتضی رکن آبادی



برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند

اقتصاد ایران: مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دومن دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد.

تمدیدی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی های دیجیتال در این کنفرانس تلاش کردد و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی - مهندسی در کتاب مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معرفی شدند.

در کتاب معرفی مقالات برتر جوایز نیز به برگزیدگان بخش بازی های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد همچنین در مراسم اختتامیه شاهد رونمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی های ویدیویی بودیم که هم زمان با برگزاری کنفرانس طی همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده اند.

در مراسم اختتامیه روز گذشته در بخش مقالات برگزیده در حوزه فنی و مهندسی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی»؛ تالیف مهراد عبداللهی و چیتر دادخواه خاتر رتبه سوم شد. مقاله «بیکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»؛ تالیف محمد امین فنا الدینی، بایک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «تنظيم پویای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق»؛ تالیف محمدرضا محمدزاد و فرزین یغمایی اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «تبیلیغ شخصی مجازی شده در بازی های ویدیویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»؛ تالیف فرتوش ادبی، بایک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers» تالیف مصوصه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی» تالیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبداللهی به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد.

در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «آهمنیت فرم روایت در بازی های کامپیوتری»؛ تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی»؛ تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

نهایتاً در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات»؛ تالیف عاطله ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور پیشگیری از مبتلا به ام اس»؛ تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلزاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ... جایزه بازی های جدی

در پایان مراسم اختتامیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های جدی بودیم در بخش جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ برندگان ۵ جایزه ویژه و مولفان مقاله برتر این حوزه مورد تقدیر قرار گرفتند همچنین اعلام شد که تمام ۶ فیلیست غیربرنده فرآیند اصلی جایزه بازی های جدی، جایزه تقاضی به ارزش ۱۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد.

براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام شده تمامی بازی های تولید شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرآیند اصلی SeGaP2۰۱۹ وارد مرحله داوری خواهند شد و بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال SeGaP2۰۱۹ خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی مقاله

Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability

تألیف لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، متوجه مرادی سبزوار و عاطله ایرانی شناخته شد.

جایزه ۲ میلیون تومانی امید هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به پاس تلاش ارزشی جوان ترین تیم حاضر در مسابقات به تیم مدرسه خرد تعلق گرفت. جایزه ۲ میلیون تومانی ویژه تیم رتبه دوم هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ برای بازی Powerful Brain به تیم Powerful Mind تعلق گرفت.

جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نیما در حوزه سلامت به بازی کشک کوتولید تیم CarLab از دانشگاه هنر اسلامی تبریز اهدا شد.

جایزه ۱۰ میلیون تومانی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم راتاکیم برای بازی سنجاب تعلق گرفت و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ نیز به بازی شبیه ساز رانندگی نصیر به تیم نصیرسافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.

نتیجه

فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد.

(۰۹۰۹-۰۷/۰۷/۱۱)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جایزه این رویداد، شخصیت جشنواره تیز تغییر می کند.

در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شانیار، مدیر دفتراعن هنری استیتو ملی بازی سازی و ناشر فرآخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضع داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تنبیبات احتسابی بدن و حجم بروزازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد.

قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فرآخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده نباید کمی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.

۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.

۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.

۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای رو به رو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی سلکته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت **zip** و در فایل زیر شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمن جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.

شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران را طراحی کنید

فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران» تا پایان آذر تمدید شد.

به گزارش گروه دانشگاه خیرگزاری آناز روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عده ده بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدئویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره نیز تغییر می کند.

در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شایار، مدیر دپارتمان هنری استیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند با از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است کهوضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تابع اعصابی بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت نمود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذر تعیین شده بود؛ اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر تمدید داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و میس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب پنجم، سه و یک میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید شرایط خاصی را رعایت کنند: ۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد. ۲. شخصیت طراحی شده تباید کمی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد. ۳. در طراحی شخصیت باید از امانت هایی بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کنند و بیدوگیم باشد. ۴.

شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد. ۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده، در حالت نمای روبه رو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (اختنیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شود. ۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لا یعنی این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدئویی ایران است. ۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدئویی ساخته خواهد شد و در زمان پرگزاری جشنواره به نمایش درمی آید. ۸. فایل های ارسالی در فرمت **zip** و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران مراجعه کنید.
انتهای پیام ۱۴۰۲۱

فرصت ارسال آثار به مسابقه طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران تا پایان آذر تمدید

شنبه ۱۵ تیر ۹۵

هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدئویی ایران امسال پرگزار خواهد شد و در مقایسه با سال های گذشته، تغییرات زیادی داشته است. برای مثال، نام آن از جشنواره بازی های رایانه ای تهران به بازی های ویدئویی ایران تغییر یافته است. علاوه بر این چندی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوانی منتشر و در آن اعلام کرد که علاقه مندان می توانند برای این دوره از جشنواره، شخصیت اصلی طراحی و کار های شان را تا ۱۵ آذر ارسال کنند. حال طبق اعلام اعلام روابط عمومی بنیاد، فرصت ارسال آثار ۱۵ روز دیگر پیش تا پایان آذر تمدید شده است.

در دوره های پیشین جشنواره، شخصیت اصلی یک موش بود که در این دوره پرگزار کنندگان تضمیم گرفته اند از کاراکتری طراحی شده توسط علاقه مندان استفاده کنند. فراز شایار، مدیر دپارتمان هنری استیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت:

تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

از ویژگی های مهم شخصیت این است کهوضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تابع اعصابی بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت نمود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

داوری انتخاب بهترین طرح، در دو مرحله صورت خواهد گرفت و در نهایت سه طرح برتر به ترتیب پنجم، سه و یک میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد. همچنین در صورتی که قصد طراحی شخصیت برای این مسابقه را دارید، حتما باید نکات زیر را در نظر داشته باشید:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
۲. شخصیت طراحی شده تباید کمی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی گشته ویدیوگیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.

۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روپرتو پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طراحی های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای چشمواره بازی های رایانه ای تهران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری چشمواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت **jpeg** و در فایل زیب شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین چشمواره بازی های ویدیویی ایران به این لینک مراجعه کنید.



در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ برندهای جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش حوزه فرهنگ و هنر برگزاری تقریب، دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد.

تعدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی - مهندسی در کتاب مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معرفی شدند.

در کتاب معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد همچنین در مراسم اختتامیه شاهد رونمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی های ویدیویی بودیم که هم زمان با برگزاری کنفرانس طی همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما توسعه انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاب رسیده اند.

در مراسم اختتامیه روز گذشته در بخش مقالات برگزیده در حوزه فن و مهندسی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی»؛ تالیف مهراد عبدالله و چیترادادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «هیکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»؛ تالیف محمد امین قدا الدینی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «نتظم یوای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق»؛ تالیف محمدرضا محمدزاده و فرزین یغمایی اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «تبیخ شخصی سازی شده در بازی های ویدیویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»؛ تالیف فرتوش ادبی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers» تالیف مقصوده دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی»؛ تالیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبدالله به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «همیت فرم روایت در بازی های کامپیوتری»؛ تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد پایه ارزش های انسانی»؛ تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

مقاله «نهايانا در بخش علوم پزشکي هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند: مقاله «غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی برایه هیجانات»؛ تالیف عاطله ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور پهلوت تعادل در بیماران مبتلا به ام اس»؛ تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلزاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

چایزه بازی های جدی در پایان مراسم اختتامیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شاهد اهدای جوایز مربوطاً به بازی های جدی بودیم در بخش چایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ برندگان ۵ جایزه ویژه و مولفان مقاله برتر این حوزه مورد تقدیر قرار گرفتند همچنین اعلام شد که تمام ۶ فینالیست غیربرنده فرآیند اصلی چایزه بازی های جدی، چایزه نقدی به ارزش ۱.۵ میلیون تoman دریافت خواهند کرد براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام شده تمامی بازی های تولید شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غریال اولیه در فرآیند اصلی SeGaP₂₀₁₉ وارد مرحله داوری خواهد شد و بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال SeGaP₂₀₁₉ خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی مقاله

Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability

تالیف لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، منوچهر مرادی سبزوار و عاطله ایرانی شناخته شد.

جایزه ۲ میلیون تومانی امید هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به پاس تلاش ارزنده جوان ترین تیم حاضر در مسابقات به تیم مدرسه خرد تعلق گرفت. جایزه ۲ میلیون تومانی ویژه تیم رتبه دوم هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به بازی Powerful Mind به تیم Powerful Brain تعلق گرفت.

جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نیما زاد در حوزه سلامت به بازی کشک ک تولید تیم CarLab از دانشگاه هنر اسلامی تبریز اهدا شد. جایزه ۱۰ میلیون تومانی برند هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم راتاگیم برای بازی سنجاب تعلق گرفت و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ نیز به بازی شبیه ساز رانندگی نصیر به تیم نصیرسافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.

کد خبر ۴۴۷۲۲۴۶

مریم علی بابایی

برچسب ها



تا پایان آذرماه صورت می گیرد؛ تمدید فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»

خبر ایران : فرست ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره تیز تغییر می کند. در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شانیار، مدیر دفتر تعامل هنری انتستیتو ملی بازی سازی و ناشر فرآخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است، و گرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نیاشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اضطرابی بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرست ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان چهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذرماه داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد.

قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فرآخوان در زمان طراحی آثار باید به تکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده تباید کمی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.

۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیو گیم باشد.

۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.

۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای رویه رو و پشت و همچنین یعنی حالت نمای صورت (خندیدن، گزیدن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. قایل های ارسالی در فرمت **zip** و در قایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.



فرصت «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد (۰۰۸۸-۰۷۰۰/۰۷۰۰)

فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد. به گزارش وینا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره تیز تغییر می کند. در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند. فراز شانیار، مدیر دفتراعن هنری استیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گزنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند. وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که پس از حد انتزاعی نیاشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم بردگاری هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود. براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۳، ۵ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به تکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
۲. شخصیت طراحی شده تبادل کنیم شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای رو به رو و پشت و همچنین بینج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شود.
۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لا یسن این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.
۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.
۸. فایل های ارسالی در فرمت **zip** و در فایل **png** در فایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.



طراحان و هنرمندان، شخصیت جدید جشنواره را خلق می کنند! فرصت «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد (۰۰۸۸-۰۷۰۰/۰۷۰۰)

ایران اینجا— فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره تیز تغییر می کند. در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند. فراز شانیار، مدیر دفتراعن هنری استیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گزنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند. وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که پس از حد انتزاعی نیاشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم بردگاری هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود. براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، (ادامه دارد...)

(دامنه خبر ...) این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال با اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله اجرا خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵، ۲ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
۲. شخصیت طراحی شده نباید کمی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیو گیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای رو به رو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.
۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.
۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.
۸. فایل های ارسالی در فرمت **zip** در قالب زیپ شده ارسال شوند. برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.

برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل (۹۵-۹۶-۹۷)

هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود

به گزارش ایننا حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم.

وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهترین اولویت برگزاری این گردهمایی است. کریمی ادame داد هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی در بخش زانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز تغییراتی نسبت به سال های گذشته کرده است و امسال ۲۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است.

به گفته مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم اهدای جوایز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که حد میلیون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها نیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت.

وی با اشاره به تغییرات در بخش زانربندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش داوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییرات شده است و امسال جشنواره از دو بخش داوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آکادمی به انتخاب بهترین بازی زانربندی پردازد.

وی افزود: این آکادمی داورها نیمی از متنقدان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور متنقدان در بخش داوری پرزنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزاچی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تخمین زده شده است.

وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد ۱۳ زانربندی بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتماً تغییر آن وجود دارد.

میرزاچی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.

در نشست خبری جشنواره بازی های ویدئویی عنوان شد: تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است (۹۵-۹۶-۹۷)

کریمی قدوسی می گوید: تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی که هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر...) پیدا کرده، به نفع بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، امروز ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاچی دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی، در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد. کریمی قدوسی در اینجا گفت: رویداد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را محور تولید داشت برترانه ریزی کردیم. اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیک و دیگر جشنواره ها، همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ خواهد داد. نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده است و این امر به نفع بازی سازان خواهد بود او ادامه داد: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست گذاری این جرئت را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم، نوع زانربندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است، همچنین داوری ها مشکل از منتقدان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال تسبیب به سال های گذشته

محمد میرزاچی دیر هشتمین جشنواره در ادامه این نشست خبری گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اشعار مختلف بوده که مشکل از پلتفرم های موبایل، بین سی و رسانه ها از همه زانربند و دعوت شدن تا تظریت خودشان را بین کنند البته برخی از افراد تیم را ترک کرده اند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به ممکاری با آنان ادامه دادیم.

او ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهد شد.

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه ستگن را به جوایز اختصاص دادیم به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش زانرهای از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

او درباره بخش هایی اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین زانرهای و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش زانرهای که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود.

میرزاچی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدئویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله تنهایی راه پیدا می کنند حضور خواهد داشت.



برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل (۱۴۰۰-۱۳۹۷/۰۷/۱۵)

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود.

به گزارش ایلنا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم.

وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهمترین اولویت برگزاری این گردهمایی است. کریمی ادامه داد: هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش زانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز تغییراتی تسبیب به سال های گذشته کرده است و امسال ۲۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است.

وی با اشاره به تغییرات در بخش زانربندی گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها تیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت.

وی با اشاره به تغییرات در بخش زانربندی گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش داوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش داوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آکادمی به انتخاب بهترین بازی زانرهای می پردازد.

وی افزود: این آکادمی داورها نیمی از منتقدان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقدان در بخش داوری پرزنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزاچی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تاخیم زده شده (ادامه دارد...).



(ادامه خبر ...) است وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ ژانر بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتماً تغییر آن وجود دارد.
میرزایی افروز: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسقتماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.



تفیرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است

اقتصاد ایران: کریمی قدوسی می گوید: تغیرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی که هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده، به نفع بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، امروز ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاچی دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی، در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد.
کریمی قدوسی در اینجا گفت: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردم. اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیک و دیگر جشنواره ها همچنین سعی کردم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ خواهد داد. نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده است و این امر به نفع بازی سازان خواهد بود او ادامه داد: با توجه به تشکیل اعضا شورای سیاست گذاری این جرئت را پیدا کردم که به استقبال تغیرات اساسی برویم. نوع ژانریندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متغیر تر شده اند. سعی کردم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است، همچنین داوری ها مشکل از مستقدان و بازی سازان است.

تغیر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته

محمد میرزاچی دیر هشتمین جشنواره در ادامه این نشست خبری گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اشعار مختلف بوده که مشکل از پلiform های موبایل، بین سی و رسانه ها از همه ژانر هستند و دعوت شدند تا تظریط خودشان را بیان کنند البته برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به ممکاری با آنان ادامه دادیم.

او ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از مستقدان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهد شد.

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه ستگین را به جوایز اختصاص دادیم به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش بخت های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بیترین زانرهای از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

او درباره بخت های اصلی جشنواره گفت: آنها که به صورت «اکادمی» جشنواره برگزار می شوند از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کارآفرین جشنواره از دیگر تغیرات جشنواره بود.

میرزاچی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار جشنواره از دیگر تغیرات جشنواره بود. قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کنند حضور خواهد داشت.



در نشست خبری جشنواره بازی های ویدئویی عنوان شد: تغیرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است

کریمی قدوسی می گوید: تغیرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی که هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده، به نفع بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، امروز ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزاچی دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی، در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد.
کریمی قدوسی در اینجا گفت: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردم. اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیک و دیگر جشنواره ها همچنین سعی کردم از لحاظ اقتصادی اتفاقات (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) خوبی در جشنواره امسال رخ خواهد داد. نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده است و این امر به نفع بازی سازان خواهد بود.

او ادامه داد با توجه به تشکیل اعضا شورای سیاست گذاری این جرئت را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم، نوع ژانریندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است، همچنین داوری ها مشکل از مستقلان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته محمد میرزاگی دیر هشتمنی جشنواره در ادامه این نشست خبری گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اشعار مختلف بوده که مشکل از پلتفرم های موبایل، بسی و رسانه ها از همه ژانر هستند و دعوت شدن تا نظرات خودشان را بیان کنند البته برخی از افراد تیم را ترک کرده در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

او ادامه داد تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن ژانر ها بود، در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتخبان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های مستشر شده داوری خواهد شد.

دیر هشتمنی جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتهای کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه ستگین را به جوایز اختصاص دادیم به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون به ۱۵ میلیون و بخش ژانرهای از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

او درباره بخش های اصلی جشنواره گفت: «بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرهای و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش ژانرهای که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته انتخابات حقیقی هم در این آکادمی می تواند حضور داشته باشد. یکی شدن غزال و کارآکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود.

میرزاگی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدیویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کنند حضور خواهد داشت.



گریمی قدوسی: قلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است / رقابت ژنرال های بازی ساز کشور

(۱۴۰۲-۰۷-۰۸)

گروه فناوری اطلاعات — مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به جزئیات «هشتمنی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، گفت: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی و به رقابت خواهد پرداخت.

به گزارش خبرنگار ایکنا، نشست خبری هشتمنی جشنواره بازی های ویدیویی ایران، با حضور حسن گریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزاگی، دیر هشتمنی دوره این جشنواره و جمی از هشت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف امروز سه شنبه ۱۲ آذرماه در ساختمان این بنیاد برگزار شد.

گریمی قدوسی در ابتدای این نشست با اشاره به جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهمترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد، تغییرات ویژه در هشتمنی جشنواره بازی های ویدیویی ایران و همچنین برگزاری رویناد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود.

وی با اشاره به تغییراتی که در این دوره از جشنواره رخ داده است، افزود مهمنشی تغییرات این دوره از جشنواره در بحث ژانریندی، داوری و میزان جوایز بود. جوایز این دوره به شدت افزایش پیدا کرد و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه حدود ۳۶۰ میلیون تومان جایزه برای این دوره از جشنواره اختصاص پیدا کرده است، تصریح کرد: بزرگترین بخش این جوایز به بهترین بازی سال اختصاص پیدا می کند که مبلغی بالغ بر ۱۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

گریمی قدوسی اضافه کرد: موضوع ژانریندی در این دوره از جشنواره را با تگاهی کاملاً ویژه و نقادانه برگزار می کنیم تا بتوانیم ضمن انتخاب بهترین ژانر بازی در همه موضوعات، این روند را هم اصلاح کنیم. بر همین اساس شورایی را تحت همین عنوان در بخش داوری ایجاد کردیم تا بتواند به بهترین شکل ممکن این روند را دنبال کند.

وی با اشاره به بحث داوری در این دوره از جشنواره به عنوان یکی از تغییرات مهم، گفت: داوری ها را دو مرحله ای و مشکل از گروه های بازی سازان که در این دوره بازی را از اینکه تکرده اند، تیم های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و بهترین ژانر از تگاه مردم تقسیم کرده ایم. تمام این تیم ها بر اساس کار های کارشناسی شده انتخاب شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی دیگر از بیزگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای تخصیص بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شد. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامیت بیشتری را پوشش دهد و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر) - کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد تکرش مثبت در مدیران عالی کشور چشم گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله، قادر دانندگان باشند و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تعامل فضای این صنعت بازی های ویدیویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پرقدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های معتبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های ویدیویی و انتقال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در چهار ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و زیوال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی می شوند و رقابت خواهند کرد افزایش میزان جوایز در این جشنواره هم باعث می شود تا عده ای با شوق بیشتر به صنعت بازی های باکیفیت داخلی حرکت کنند؛ هرچند رقابت بیشتر می شود، اما همه این ها می توانند در جوایز دیگری که در نظر گرفته شده مورد داوری قرار گیرند.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار اینکا، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های ترم و هویت ساز که به احتمال قوی برندگان این دوره از جشنواره مبادی و رود شرکت های خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شوند و کسانی که برگزیده می شوند به عنوان شرکت خلاق به این معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند اما سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملاً این اتفاق رخ نداد البته این موضوع هم قطبی نیست، اما توقعات اولیه آن شکل گرفته است.

در ادامه این نشست، حاجی میرزاei با اشاره به تشکیل شورایی سیاست گذاری جشنواره به عنوان یکی از اقدامات موثر این دوره، گفت: در این دوره از جشنواره سعی کردیم از همه گروه ها و زائر ها در بخش های مختلف داشته باشیم و با توجه به این موضع افراد را در هیئت های مختلف داوری انتخاب کردیم، وی ادامه داد: مصوبات اصلی ما در این دوره کاهش هزینه های برگزاری با حذف برخی از آیتم های جشنواره بود و در کنار آن افزایش میزان جوایز برگزیدگان و اضافه کردن ۲ بخش جدید انتخاب مردمی بهترین نسخه به روز سانی و بهترین زائر از تگاه مردم است. تغییر دیگر آیتم های داوری در این دوره بود.

دیگر هشتاد و پنجمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با بیان اینکه تغییر مدل پذیرفته شدن بازی های برتر یکی دیگر از اقدامات جدید در این دوره است، تصریح کرد با توجه به این موضع مقرر شد تهیه بازی های منتشر شده مروود ارزیابی و داوری قرار گیرند بخش اصلی جشنواره هم که انتخاب بهترین دستاوردهای سال است به یک بازی تعلق می گیرد. همچنین بهترین زائر و بهترین بازی مردمی دیگر بخش های این جشنواره را تشکیل می دهند.

حاجی میرزاei، بیان کرد: داوری این دوره با حضور ۱۰ داور اصلی و ۵ داور فرعی و همچنین ۲۰ نفر از رسانه های تخصصی حوزه بازی های ویدیویی خواهد بود بر همین اساس بخش زائر ها در آکادمی که به همین نام ایجاد شده داوری می شود در کنار این داوری ۵۰ درصد توسط خود مردم صورت می گیرد یعنی کردیم برای شفاقت هم داوری ۲ مرحله ای باشد.

به گزارش اینکا؛ بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند. انتهای پیام

دیده برگزاری پانا
۱۴۰۰-۰۷-۰۷

جوایز جشنواره بازی های ویدئویی ایران از ۴۵ میلیون تومان رسید (۱۴۰۰-۰۷-۰۷)

تهران (پانا) - پس از انتشار فراخوان «هشتاد و پنجمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزییات این رویداد تشریح شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بندگان در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: ت Mood این مسئله را در «هشتاد و پنجمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتاد و پنجمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: روش برگزیدگان مبادی و رود شرکت های خلاق می باشد و در این راستا بندگان این اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برندگان بازی ایرانی کوییز آو کینگر تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بینترین منتقد و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زائریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید. کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدال محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز مستقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶ میلیون تومان خواهد بود مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بایان این که زائرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم وی تأکید کرد شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری درخصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد یک شایع حقوقی برای همچنین در پاسخ به ماهیت بنیاد این تهداد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد کریمی افزود: تو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی کریمی بایان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافق اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد. وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیگران ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهد. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا بازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سایق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فرداخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶ میلیون تومان افزایش یافته است. حاجی میرزا لی بایان این که جایزه پهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورده ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه پهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل پهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که ابدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتگم نیز گفت: پهترین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی زائرها انتخاب می شوند. تعداد زائرها نیز به ۱۲ زائر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر زائر تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول دران را نیز به مرحله نهایی راه بیند.

حاجی میرزا لی گفت: برای انتخاب پهترین زائرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضا این شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مدام الممر است و هرسال به تعداد اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه ترشید و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل تدارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره افزوده باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فرداخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزا لی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاوه متند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گسترده‌گی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند. بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.

فلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است (۱۳۹۴-۰۷-۲۷)

نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران، با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزاپی، مدیر هشتمین دوره این جشنواره و جمعی از هئیت داوران و خیرنگاران رسانه های مختلف امروز سه شنبه ۱۲ آذرماه در ساختمان این بنیاد برگزار شد.

به گزارش پارس نیوز، کریمی قدوسی در ابتدای این نشست با اشاره به جزیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهمترین رویکرد بنیاد بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد، تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود.

وی با اشاره به تغییراتی که در این دوره از جشنواره رخ داده است، افزود: مهمترین تغییرات این دوره از جشنواره در بحث زانریندی، داوری و میزان جوازی بود.

جوائز این دوره به شدت افزایش پیدا کرد و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه حدود ۳۶۰ میلیون تومان جایزه برای این دوره از جشنواره اختصاص پیدا کرده است، تصریح کرد: پژوهشگران

یکش این جوازی به بهترین بازی سال اختصاص پیدا می کند که مبلغ بالغ بر ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

کریمی قدوسی اضافه کرد: موضوع زانریندی در این دوره از جشنواره را تکاهی کاملاً ویژه و تقدیمه برگزار می کنیم تا بتوانیم ضمن انتخاب بهترین زانر بازی در همه موضوعات، این روند را هم اصلاح کنیم. بر همین اساس شورایی را تحت همین عنوان در بخش داوری ایجاد کردیم تا بتواند به بهترین شکل ممکن این روند را دنبال کنند.

وی با اشاره به بحث داوری در این دوره از جشنواره به عنوان یکی از تغییرات مهم، گفت: داوری ها را دو مرحله ای و مشکل از گروه های بازی سازان که در این دوره بازی را لاراکه نکرده اند، تیم های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و بهترین زانر از نگاه مردم تقسیم کرده ایم. تمام این تیم ها بر اساس کار های کارشناسی شده انتخاب شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شد. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره جامیت پیشتری را پوشش دهد و بتوانیم از مابق نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور را رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله، قدردانی از بازی سازان باستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و پهله مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از مهترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پرقدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های معتبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه کناری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برگزette به عنوان الگو هایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خیری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و ژئوال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی می شوند و رقابت خواهند کرد افزایش میزان جوازی در این جشنواره هم باعث می شود تا عده ای با شوق بیشتر به صنعت بازی های باکیفیت داخلی حرکت کنند؛ هرچند رقابت پیشتر می شود، اما همه این ها می توانند در جوازی دیگری که در نظر گرفته شده مورد داوری قرار گیرند.

وی در پاسخ به سوال خیرنگار اینکا، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاویت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های ترم و هویت ساز که به احتمال قوی پرندۀ های این دوره از جشنواره مبادی و رود شرکت های خلاق معاویت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شوند و کسانی که برگزیده می شوند به عنوان شرکت خلاقه ای این معاویت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند. اما سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملاً این اتفاق رخ نداد. البته این موضوع هم قطبی نیست، اما توقعات اولیه آن شکل گرفته است.

در ادامه این نشست، حاجی میرزاپی با اشاره به تشکیل شورایی سیاست گذاری جشنواره به عنوان یکی از اقدامات موثر این دوره، گفت: در این دوره از جشنواره سعی کردیم از همه گروه ها و زانر ها در بخش های مختلف داشته باشیم و با توجه به این موضع افراد را در هیئت های مختلف داوری انتخاب کردیم.

وی ادامه داد: مصوبات اصلی ما در این دوره کاهش هزینه های برگزاری با حذف برخی از آیتم های جشنواره بود و در کنار آن افزایش جوازی دیگری کان و اضافه

کردن ۲ بخش جدید انتخاب مردمی بهترین زانر از نگاه مردم است. تغییر دیگر آیتم های داوری در این دوره بود.

دیگر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با بیان اینکه تغییر مدل پذیرفته شدن بازی های برتر یکی دیگر از اقدامات جدید در این دوره است، تصریح کرد: با توجه به این موضع مقرر شد تنها بازی های منتشر شده مرود ارزیابی و داوری قرار گیرند بخش اصلی جشنواره هم که انتخاب بهترین دستاوردهای سال است به یک بازی تعلق می گیرد. همچنین بهترین زانر های مردمی دیگر بخش های داوری می دهند.

Hassan Mirzaei, president of the National Video Game Festival, said in a press conference held at the festival's venue in Tehran on Saturday that the festival has been reorganized to meet the needs of the industry and the public. He added that the festival will focus on quality rather than quantity, and that the number of categories has been reduced from 12 to 10. The festival will also feature a new category for mobile games and a new category for emerging game studios. He also announced that the festival will be held annually and will be open to international participation. The festival will be held from July 27 to August 1, 2015.

(ادامه خبر ...) بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فرالوگون و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند.

انتهایی پیام /
منبع خبر : ایکنا



جزیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» در نشستی خبری اعلام شد (۱۳۹۸-۰۷/۰۴/۱۰)

پس از انتشار فرالوگون «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۲ آذر برگزار و جزیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: تمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید. از جمله این که جوایز برتراندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن گریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برندۀ بازی ایرانی کوییز آو کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جزرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژاگریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

گریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدالو محضوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژاگری های جشنواره بازی های ویدیویی ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییرات اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدن بازی هشتم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما اماده همکاری با همه مارکت ها هستیم، وی تأکید کرد: تراویط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موقوفیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایعه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

گریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی گریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برندۀ های جشنواره به عنوان شرکت خالق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سراجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهدن. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تفصیرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزیئات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا بازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور داردند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتساب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از بیان فرالوگون، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم دریاره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در مال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۳۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزا لی با بیان این که جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورده ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بیشترین بازی از نگاه مردم تیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بیشترین به روزسانی و بیزه بازی هایی که آبديت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جایزه جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتگن تیز گفت: بیشترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهد کرد. همچنین ۵ داور تیز برای دسته بندی زانوها انتخاب می شوند. تعداد زانوها نیز به ۱۲ زان به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر زانی تها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن زان به مرحله نهایی راه پائند.

حاجی میرزاپی گفت: برای انتخاب بیشترین زانوها، آکادمی جشنواره غزال برده اند و همچنین مورد انتخاب خواهد کرد. همچنین ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مدام الممر است و هرسال به تعداد اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access مکانی برای آپلود فایل تدارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای دلوار جشنواره قراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر فرست دارند آثار خود را ارسال کنند.

حاجی میرزاپی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تعامل کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جفرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۹۷-۹۸-۹۹)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۲ آذر برگزار و جزیبات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: ت Mood این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جایزه برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برندگان بازی ایرانی کوییز آو کینگر تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زانویی، شیوه داوری و میزان جایزه به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جایزه منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که زانوها جشنواره مرتبط با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدان بازی هستیم. از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری درخصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود. تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافق اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سراجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهدن. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جذب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیر هشتمن جشنواره بازی های ویدیویی ایران تیز در ادامه این نشست به تشریف جزیيات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای تحسین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا بازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC تمایندگان رسانه ها، دیرین و داوران سایق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از بایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزا لی با بیان این که جایزه پهلویان بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه پهلویان بازی از نگاه این است: همچنین ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل پهلویان به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتمن تیز گفت: پهلویان بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور تیز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می شوند. تعداد ژانرهای تیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانر تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه پابند.

حاجی میرزا لی گفت: برای انتخاب پهلویان ژانرهای، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نماینده گان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مدام الممر است و هر سال به تعداد اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت *Early access* نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل تدارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزا لی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تعامل کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جفرافایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



کیفی شدن بازی های ملی قلاش جشنواره هشتم است (۱۴۰۰-۰۷/۰۷/۱۲)

تهران - ایرنا - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه هشتمن جشنواره ملی بازی های ویدیویی باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات اینگونه بازی ها در کشور می شود گفت: به دنبال این رویداد، زنگال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی و به رقابت خواهند پرداخت.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه در نشست تشریف برگزاری هشتمن جشنواره ملی بازی های ویدیویی، گفت: رویکرد این بنیاد در موضوع تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برترانه ریزی کردیم.

وی افزود: اتفاقی همانند رویداد همگرا جشنواره لیگ و دیگر جشنواره های از طرفی تلاش شده از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ دهد که در این راستا نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) ** تغییرات جشنواره بازی های ویدئویی نفع بازی سازن مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تغییرات در هشتمنی دوره جشنواره بازی های ویدئویی با کاهش هزینه تشریفات به میزان جواز اختصاص یافت که این موضوع، به نفع بازی سازن خواهد بود.

کریم قدوسی اظهار داشت: با توجه به تشکیل اعضا شورای سیاست گذاری این هست به وجود آمد با شهادت به استقبال تغییرات اساسی برویم.

** با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار می کنیم به گفته وی، نوع ژانریندی ها، دستاوردهای بازی سال و جوازها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند و از سویی سعی شده با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود و همچنین داوری ها مشکل از منتقلان و بازی سازان هستند.

** تغییر نام جشنواره از تهران به ایران مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اظهار داشت: یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای تختیین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شد. کریمی قدوسی افزود همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

** جشنواره و پنج هدف مهم آن کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و پهله مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از مهترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

** جشنواره و تقویت ارتباط فعالان صنعت بازی های ویدئویی وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پرقدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های متبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد وی افزود همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معوفی بازی های بر جسته به عنوان الگو هایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ایزار تبلیغاتی درجه اولی سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود.

** شورای سیاست گذاری از اقسام مختلف دبیر هشتمنی جشنواره بازی های ویدئویی هم در ادامه این نشست، گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اقسام مختلف بود که مشکل از پلتفرم های موبایل، بین سی و رسانه ها از همه ژانر مستند که دعوت شدند تا نظرات خودشان را بیان کنند.

محمد میرزای افزود: برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقلان باشد و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهد شد.

** ۱۰۰ میلیون جایزه بازی سال دبیر هشتمنی جشنواره بازی های ویدئویی ایران، گفت: در تلاش هستیم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جواز اختصاص دادیم.

وی افزود به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرهای از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

** یک جشنواره و سه بخش میرزای درباره بخش های اصلی جشنواره هم گفت: سه بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرهای و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش ژانرهای که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند اینه اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند، یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود.

** قدردانی از نقش بی بدیل رسانه ها وی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدئویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی مسابقاتی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کند، حضور خواهد داشت.

در ابتدا انتهایی نشست با رسانه ها، علی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از نقش بی بدیل و تأثیر گذار اصحاب رسانه در پوشش کامل برگزاری این رویداد از صفر تا حد آن تشکر و قدردانی کرد.

منتقدان بازی های ویدیویی ایران در جمیع داوران هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» با اشاره به اینکه جشنواره امسال نسبت به سالیان گذشته تغییرات گسترده دارد، اعلام کرد که امسال برای اولین بار منتقلان بازی در فرآیندهای داوری بازی ها شرکت خواهند کرد. حسن کریمی قدوسی، با اشاره به اینکه تمرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر توسعه بازی های داخلی بود و تغییرات اساسی در جشنواره برهمناس صورت گرفت، مورد تغییرات جشنواره امسال گفت: «کلیات تغییرات در حوزه ژانریندی، تحوه انتخاب داوران و میزان جوایز است». او در مورد تغییرات در نحوه انتخاب داورها نیز اضافه کرد: «داوری از دو بخش تشکیل می شود داوری بخش بهترین «بازی سال و دستاوردها» که داوران این بخش توسط شورای سیاستگذاری بنیاد ملی بازی انتخاب می شود. برای انتخاب بهترین «بازی ژانر» نیز آکادمی از داوران تشکیل خواهد شد. بخشی از داوران این آکادمی منتقلین بازی ها و بخش دیگر بازی سازان و رسانه های حوزه بازی سازی هستند.»

در ادامه محمد حاجی میرزاچی، دیر جشنواره بازی های ویدیویی ایران، با اشاره به اینکه امسال با تغییر نام این جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» گشته شرکت کنندگان افزایش پیدا کرده و تمام افراد از سراسر کشور می توانند درین جشنواره حضور یابند در مورد تغییرات دیگر جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته بیان کرد: «تشکیل شورای سیاستگذاری اولین گام در تغییر جشنواره امسال بود. سعی کردیم دراین شورا از تمام بازی سازان و رسانه ها و تمام افراد با تencرات مختلف بپرسیم. در توجه پذیرش بازی های نیز تغییراتی داشتیم. امسال تیم هایی در جشنواره شرکت می کنند که بازی های خود را در یکی از فروشگاه هایی عرضه بازی به صورت مجازی یا فیزیکی ارائه کرده باشند.»

او ادامه داد: «یکی از مصوبات اصلی این شورا کاهش هزینه های برگزاری این جشنواره بود. به همین خاطر از یکسری از برنامه های جشنواره کاستیم و به جاییه امسال افزودیم. سال گذشته ۲۴ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده بود و امسال این جوایز ۳۶ میلیون تومان شد.»

حسن کریمی با بایادآوری اینکه جشنواره سه بخش اصلی دارد و تغییراتی نیز در این بخش ها رخ داده است، گفت: «لولین بخش، انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها است که با جلسات متعدد تعداد دستاوردها را افزایش دادیم. در بخش دوم بازی ها از نظر بهترین ژانر سال انتخاب می شوند و در بخش سوم بهترین بازی سال با رای مردم است که این بخش نیز سه قسمت دارد. بهترین بازی ها با رای مردم از منظر پیشترین بهترین به روز رسانی، بازی مورد انتظار و بهترین بازی مردمی.»

جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزیات این رویداد تشریح شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: تعداد این مستله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بهترین جایزه نقدی به برندگان بازی ایرانی کوییز او کینگر تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جزات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدال محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانر های جشنواره مطبوع با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقلان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موقوفیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجموعه کافه بازار وجود می شود که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی توانی بازی های ویدیویی باشد توضیح داد: یک شایع حقوقی برای اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) امیدواریم با رفع این شایعه‌ها شرایط برای همکاری‌های مثبت فراهم شود. تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافق اولیه برای این که برنده‌های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سراج‌جام می‌رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه‌ها به ویژه رسانه‌های تخصصی بازی‌های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی‌های برتر، ذهنیت بازی‌کنان ایرانی را نسبت به بازی‌های ایرانی تغییر دهدن. بازی‌هایی که موفق به دریافت جایزه‌من شوند، قطعاً بازی‌های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه‌ها بتوانیم نظر بازی‌کنان جدی و حرفة‌ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست‌گذاری

دیگر هشتمن جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران تیز در ادامه این نشست به تشرییج جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای تحسین بار شورای سیاست‌گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا بازده نفر از فعالان بخش‌های مختلف حوزه‌ی بازی شامل بازی‌سازان موبایل و PC تماین‌گران رسانه‌ها، دیگران و داوران سایق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه‌های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیگر جشنواره، داوران را تعیین کنند، شورای سیاست‌گذاری به انتخاب داوران می‌پردازد و سوم هم این که تنها بازی‌هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اب استورها منتشر شده باشند.

دیگر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت‌ها، هزینه جشنواره به ۲۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزا لی با بیان این که جایزه پهلویان بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه‌های غرسته ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه پهلویان بازی از نگاه این است: همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل پهلویان به روزرسانی ویژه بازی‌هایی که آبدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتم تیز گفت: پهلویان بازی و دستاوردهای ۱۰ داور منتخب شورای سیاست‌گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور تیز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می‌شوند. تعداد ژانرهای تیز به ۱۲ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانر تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه پایند.

حاجی میرزا لی گفت: برای انتخاب پهلویان ژانرهای، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده‌های شرکت‌هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نماینده‌گران رسانه‌ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مدام الممر است و هر سال به تعداد اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه ترشدن و دقیق ترشدن خواهد کرد.

دیگر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت *Early access* نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای ایلود قابل تدارد و باید امکان دالود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می‌گیرد.

حاجی میرزا لی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می‌شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه‌های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاوه متن نیز می‌توانند مراسم را به صورت آنلاین تعامل کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» به «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» تغییر کرده است تا گسترده‌گی بازی‌های تحت پوشش و گسترده‌گی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



در نشست خبری هشتمن جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران؛ حمایت از تولید داخل، رویکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از تولید داخل است

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صنا و سیما، حسن کریمی در نشست خبری هشتمن جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران به رویکرد امسال بنیاد درباره حمایت از تولید داخل اشاره کرد و افزود: نمود این مسئله را در «هشتمن جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برنده‌گران به ۳۶ میلیون تومان افزایش یافته است.

وی گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه‌ای را برای حمایت از بازی سازان (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کویز آو کینگز تعلق گرفت.

کریمی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد، افزود: اعضا شورای سیاستگذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهم در جشنواره به ویژه در بحث ژانریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید. وی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول محضوب می شود، گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز متنقل شده است، به این ترتیب جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانر های جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است، افزود: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته است و نخستین بار شاهد حضور متنفذان بازی هستیم.

وی در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازی با جشنواره و حمایت آن ها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازی که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

کریمی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

محمد حاجی میرزا لی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزیمات جشنواره پرداخت و گفت: نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا پردازه نفر از فمالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی افزود: این شورا سه مصوبه مهم داشت: اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از بایان قرآنخوان، در یکی از اپ استور ها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره درباره جوایز این دوره گفت: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۳۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزا لی بیان این که جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است، افزود: جایزه هر دستاورده ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است، جایزه بیشترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است، همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بیشترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی از این داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتگ تیز گفت: بیشترین بازی و دستاورده ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانر ها انتخاب می شوند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی فرست دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

در نشست خبری جشنواره بازی های ویدیویی ایران؛ حمایت از تولیدات، هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای

(۱۳۹۷-۰۷-۱۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صنا و سیما، حسن کریمی در نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به رویکرد امسال بنیاد درباره حمایت از تولید داخل اشاره کرد و افزود: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندها به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

وی گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کویز آو کینگز تعلق گرفت.

کریمی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد، افزود: اعضا شورای سیاستگذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

وی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول محضوب می شود، گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانر های جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است، افزود: بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته است و تخصیص بار شاهد حضور منتقلان بازی هستیم وی در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آن ها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم، کریمی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

محمد حاجی میرزاپی دبیر هشتادمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزیمات جشنواره پرداخت و گفت: تخصیص بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا بازده نظر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC تمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سایق جشنواره حضور دارند.

وی افزود: این شورا سه مصوبه مهم داشت: اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید، دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهد شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اب استور ها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره درباره جوایز این دوره گفت: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزاپی بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است، افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است، جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است، همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهد کرد، همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانر ها انتخاب می شوند.

بر اساس بازی سازان کشور تا ۱۵ دی فرست دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشان <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

قاوانيوز

برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل (۱۴۰۰-۰۷/۰۷)

هشتادمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود به گزارش قاوانيوز به نقل از اینلا، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم.

وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهمترین اولویت برگزاری این گردهمایی است. کریمی ادامه داد: هشتادمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز تغییراتی تسبیت به سال های گذشته کرده است و امسال ۳۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است.

به گفته مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم اهدای جوایز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که حد میلیون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها نیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت. وی با اشاره به تغییرات در بخش ژانربندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش داوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش داوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آکادمی به انتخاب بهترین بازی ژانرها می پردازد.

وی افزود: این آکادمی داورها نیمی از منتقلان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقلان در بخش داوری پررنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزاپی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اخلاص اداده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تخفیف زده شده است.

وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ ژانر بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتمال تغییر آن وجود دارد.

میرزاپی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.

خرسان

از میان خبرها

شرکت های خلاق بازی ساز حمایت می شوند
حاجیان - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از توافق این بنیاد و معاوحت علمی ریاست جمهوری برای حمایت از شرکت های خلاق حوزه بازی سازی خبر داد. کمیسیون فنوسی روز گذشته در نشست خبری چشواره بازی های ویدیویی که علی روزهای ۱۶ و ۱۷ اسفند ماه برگزار می شود درخصوص وعده سال گذشته معاوحت علمی فناوری برای حمایت از بازی سازان گفت: به رغم قول معاوحت علمی برای حمایت از بازی سازان و برترین های چشواره تولید بازی های رایانه ای، سال گذشته تفاهم مشترکی در این زمینه حاصل نشد اما در جلسه ای که به تازگی با این معاوحت برگزار کردیم، توافق ند شرکت های برتر بازی ساز کشور به عنوان شرکت های خلاق بتوانند از حمایت های معاوحت علمی و فناوری ریاست جمهوری پیشنهاد نمودند. وی همچنین با اشاره به برگزاری چشواره بازی های ویدیویی خاطر نشان کرد: این چشواره در سه بخش دستاوردها و بازی سال: بخش پیشترین بازی ژانر و پیشترین بازی مردمی و یا هدف رقابت برای انتخاب پیشترین بازی سال ایرانی، برگزار خواهد شد.

آسیب های فضای مجازی علت ۶۸ درصد طلاق ها در ۱۵ کشور
معاون پرورش آموزش و پرورش با اشاره به این که در هفته ۲۰ تا ۸۰ ساعت از فضای اینترنت استفاده می شود، گفت: ۲۰ میلیون نفر از ۵۰ میلیون کاربر اینترنت در سن زیر ۱۸ سال قرار نارند که بدون آموزش مهارت های لازم، با به این فضای گذشته اند. وی افزود: براساس آمارهای جهانی، حدود ۶۴ درصد طلاق های ثبت شده در ۱۵ کشور جهان، بر اثر روابط خارج از زنانشی در فضای مجازی است. به گزارش اینترنت کاظمی در نشست تأثیر فضای مجازی بر دختران دهه ۸۰ اظهار کرد: همان طور که ظهور اینترنت و رایانه هزاران اطلاعات و فضای سه بعدی و تزدیک به زندگی شخصی را ارائه می دهد در بحث تربیتی هم تأثیر گذارد.

وی افزود: داشن آموزان هم پیش از این در فضای فیزیکی مدرسه، خانه و اجتماع رشد می کردند، اما امروز فضای سومی با عنوان فضای مجازی به میدان رشد ورود کرده است که به متابه جنگل بدون قانون یا اقیانوس عمیقی است که داشن آموز را غرق می کند؛ فضایی خطرناک که نظراتی بر آن نیست.

با این سیاه

جوایز چشواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید

پس از انتشار فراخون «هشتمین چشواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این چشواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزیات این رویداد تصریح شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: تعود این مسئله را در «هشتمین چشواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کمیسیون در نشست خبری درباره هشتمین چشواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد امسال بنیاد در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای تیز پیشترین جایزه نقدی به برندگه بازی ایرانی کوییز آو کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در چشواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضا شورای سیاست گذاری به ما این جزات را دادند که تغییرات مهمی در چشواره به ویژه در بحث ژانرهایی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کمیسیون با بیان این که هزینه برگزاری چشواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدال محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه پیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای چشواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری چشواره تیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور مستقدن بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار چشواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم، وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری درخصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کمیسیون افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاوحت علمی کمیسیون با بیان این که با معاوحت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) بونده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد. وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری دریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهدن. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها توانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تصریح جزیرات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی های پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزا لی بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتگم تیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ دور نیز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می شوند. تعداد ژانرهای نیز به ۱۲ ژانر به صورت آزمایش افزایش یافته است و هر ژانر تها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه پابند.

حاجی میرزا لی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرهای آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده های شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام عمر است و هرسال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر فرست دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزا لی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی های سازمان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گسترده‌گی بازی های تحت پوشش و گسترده‌گی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



گریمی قدوسی: تمرکز هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران بر گیفی شدن بازی های ملی / رقابت ژنرال های بازی ساز گشود

گروه فناوری اطلاعات — مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، گفت: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی و به رقابت خواهد پرداخت.

به گزارش خبرنگار ایکتا؛ نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران، با حضور حسن گریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزا لی، دبیر هشتمین دوره این جشنواره و جمی از هشت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف امروز سه شنبه ۱۲ آذرماه در ساختمان این بنیاد برگزار شد.

گریمی قدوسی در این نشست با اشاره به جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر...) وی با اشاره به تغییراتی که در این دوره از جشنواره رخ داده است، افزود: مهمنترين تغييرات اين دوره از جشنواره در بحث ژانريندی، داوری و ميزان جوايز بود جوايز اين دوره به شدت افزایش پيدا كرد و تلاش كرديم تاریخت و ميل بازي سازان را برای توليد بازي هاي باکيفت تر ملى بيش از پيش افزایش دهيم.

مدير عامل بنیاد ملي بازي هاي رايانيه اى با بيان اينكه حدود ۲۶۰ ميليون تومان جائزه برای اين دوره از جشنواره اختصاص پيدا كرده است، تصریح كرد: بزرگترین بخش اين جوايز به بهترین بازي سال اختصاص پيدا مى كند که مبلغ بالغ بر ۱۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود. کريمه قدوسي اضافه كرد: موضوع ژانريندی در اين دوره از جشنواره را نگاهي كاملا ويزه و نقادانه برگزار مى كنیم تا بتوانيم ضمن انتخاب بهترین ژانر بازي در همه موضوعات، اين روند را هم اصلاح كنيم. بر همین اساس شورایي را تحت همین عنوان در بخش داوری ايجاد كرديم تا بتوانند به بهترین شكل ممکن اين روند را دنبال كنند.

وی با اشاره به بحث داوری در اين دوره از جشنواره به عنوان يكى از تغييرات مهم، گفت: داوری ها را دو مرحله اى و مشكك از گروه هاي بازي سازان که در اين دوره بازي را لارا تکرده اند، تيم هاي رسانه اى و تخصصي حوزه بازي و بهترین ژانر از نگاه مردم تقسيم كرده ايم. تمام اين تيم ها بر اساس كار هاي کارشناسی شده انتخاب شده اند.

مدير عامل بنیاد ملي بازي هاي رايانيه اى تصریح كرد: يكى دیگر از ویژگي هاي اين جشنواره تغيير نام آن بود که به جاي استفاده از عبارت «بازي هاي رايانيه اى» برای تخصیص بار از «بازي هاي ویدیویی» استفاده شد. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. اين اقسام به پيشنهاد فعالان و رسانه هاي تخصصي اين صنعت روي داده تا نام جشنواره «جامبيت پيشنيري را پوشش دهد و بتوانيم از مابير نقاط کشور هم شرکت داشته باشيم». کريمه قدوسي در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری اين جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد هاي موجود در صنعت کشور را روپرداز تقویت صنعت بازي سازی در ايران، ايجاد نگرش مثبت در مدیران عالي کشور چشم گسترش صنعت بازي هاي ویدیویی و تصحیح نگرش منفی پرخی از مسوولان نسبت به اين مقوله، قدردانی از بازي سازان بالاستعداد و بازي هاي با كييفيت در سراسر کشور، و بهره مندی از ظرفیت هاي تاریخی، فرهنگی و ادبیات علنی کشور در تولید بازي هاي ویدیویی از مهمترین اهداف برگزاری اين جشنواره است.

وی با بيان اينكه اين جشنواره ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازي هاي ویدیویی را با دانشگاه ها، تقویت مى كند تا دانشجویان بتوانند به صورت پرقدرت تر در اين عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به اين جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه هاي متبر كشور هم برای طراحی شخصيت و انتخاب آثار به ما كمک خواهند كرد همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد هاي مختلف دولتي برای افزایش سرمایه گذاري در تولید بازي هاي ویدیویی، معرفی بازي هاي برجهسته به عنوان الکو هاي برای صنعت بازي سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در چشم ايجاد بازار مناسب برای بازي هاي ویدیویی و اتصال حلقة جشنواره به عنوان يك ابزار تبلیغاتی در چشم ارتقای سطح اقتصادی بازار بازي هاي و اهداف ما دیگر روپرداز ها و اهداف ما برای برگزاری اين جشنواره بود.

مدير عامل بنیاد ملي بازي هاي رايانيه اى تصریح كرد: اين رقابت در الواقع باعث گيافت تر شدن صنعت تولیدات بازي هاي ویدیویی در کشور خواهد شد و ژنرال هاي بازي سازی کشور در اين عرصه معرفی مى شوند و رقابت خواهند كرد. افزایش ميزان جوايز در اين جشنواره هم باعث مى شود تا عده اى با شوق بيشتر به صنعت بازي هاي باکييفت داخلی حرکت كنند؛ هرچند رقابت بيشتر مى شود، اما همه اين ها مى توانند در جوايز دیگری که در نظر گرفته شده مورد داوری قرار گيرند.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار اينکن، مبنی بر حمایت هاي اعلام شده معاونت علمي و فناوري رياست جمهوري از صنعت بازي هاي يومي و برگزيدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت هاي خليج خوبی را با ستاد قاواری هاي نرم و هویت ساز داشتم که به احتمال قوي برند هاي اين دوره از جشنواره مهادي و رود شركت هاي خلاق معاونت علمي و فناوري رياست جمهوري مى شوند و کسانی که برگزيده مى شوند به عنوان شركت خلاق به اين معاونت علمي و فناوري رياست جمهوري معرفی مى شوند. اما سال گذشته به دليل عدم اين تفاهم مشترك برای برندگان عملا اين اتفاق رخ نداد. البته اين موضوع هم قطبی نیست، اما توقعات اوليه آن شکل گرفته است.

در ادامه اين نشست حاجي ميرزاي با اشاره به تشكيل شوراي سياست گذاري جشنواره به عنوان يكى از اقدامات موثر اين دوره، گفت: در اين دوره از جشنواره سعى كرديم از همه گروه ها و ژانر ها در بخش هاي مختلف داشته باشيم و با توجه به اين موضع افراد را در هيئت هاي مختلف داوری انتخاب كردیم. وی ادامه داد: مصوبات اصلی ما در اين دوره کاهش هزینه هاي برگزاری با حذف برخی از آيتم هاي جشنواره بود و در کنار آن افزایش جوايز برگزيدگان و اضافه کردن ۲ بخش جديد انتخاب مردمی بهترین نسخه به روز رسانی و بهترین ژانر از نگاه مردم است. تغيير دیگر آيتم هاي داوری در اين دوره بود.

دبير هشتمين جشنواره بازي هاي ویدیویی ايران با بيان اينكه تغيير مدل پذيرفته شدن بازي هاي برتر يكى دیگر از اقدامات جديد در اين دوره است، تصریح كرد: با توجه به اين موضع مقرر شد تنهبا بازي هاي منتشر شده مورد ارزیابی و داوری قرار گيرند. بخش اصلی جشنواره هم که انتخاب بهترین دستاورده سال است، به يك بازي تعلق مى گيرد. همچنین بهترین ژانر و بهترین بازي مردمی دیگر بخش هاي اين جشنواره را تشكيل مى دهند.

حاجي ميرزاي بيان كرد: داوری اين دوره با حضور ۱۰ داور اصلی و ۵ داور فرعی و همچنین ۲۰ نفر از رسانه هاي تخصصي حوزه بازي هاي ویدیویی خواهند بود. بر همین اساس بخش ژانر ها در آكادمي که به همین نام ايجاد شده داوری مى شود. در کنار اين داوری ۵۰ درصد توسط خود مردم صورت مى گيرد. سعى كرديم برای شفاقت هم داوری ۲ مرحله اى باشد.

به گزارش اينکن؛ بازي سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دي ماه فرصت دارند تا بازي هاي خود را به اين جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بيشتر، دریافت فراخوان و ارسال آثار خود مى توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند. انتهای پیام

تکیه ایمان

جوایز بازی های ویدیویی ایران به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۱۴۰۲-۰۷-۰۷)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۲ آذر برگزار و جزیبات این رویداد تشریح شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به روی کرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: ت Mood این مستله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی های رایانه ای برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برندۀ بازی ایرانی کوییز آو کینگر تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضا شورای سیاست گذاری به ما این جوایز را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زائریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که زائرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییرات اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تأکید کرد شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به این سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز چهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد، به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری ملکات خوبی داشته ایم گفت: به تفاوت اولیه برای این که برندۀ های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تردد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهدن. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوب هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیگر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزیبات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزاگی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC نمایندگان رسانه ها، دیبران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیگر جشنواره داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از بیان فراخوان، در یکی از اب استورها منتشر شده باشند.

دیگر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

Hassan میرزاگی با بیان این که جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورده ۲ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بیشترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بیشترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتگم تیز گفت: بیشترین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی زائرها انتخاب می شوند. تعداد زائرها نیز به ۱۲ زائر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر زائر تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن راه پر موجله نهایی راه یابند.

Hassan میرزاگی گفت: برای انتخاب بیشترین زائرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضا آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، انتخاب حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در (ادامه دارد ...)

جستجو

(ادامه خبر ...) این آکادمی مدام المهر است و هرسال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن ناوری ها کمک خواهد کرد. دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت **Soft lunch**، **Early access** نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل تدارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه مرتبه ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزاپی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. مایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گسترده‌گی بازی های تحت پوشش و گسترده‌گی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



خبر

انتقادهایی بی سابقه کارگردان آمریکایی در تلویزیون ایران

آقای نادر طالب زاده در جدیدترین برنامه تلویزیونی «عصر» میزان «جان جیاتویتو» کارگردان مستقل سینمای آمریکاست. به گزارش «صبح تو»، جان جیاتویتو استاد دانشگاه و کارگردان مستقل سینمای آمریکاست. او نویسنده کتاب «گفت و گو با آندری تارکوفسکی» و استاد تاریخ سینما در دانشگاه های مختلف آمریکا مثل دانشگاه ماساچوست، دانشگاه بوسنون و دانشگاه امرسون است. او یکی از معتقدان جدی سیاست های جنگ طلبانه دولت های مختلف ایالات متحده است و فیلم های متعددی را در تقدیم این رویکرد کاخ سفید ساخته است: فیلم «أوازهای دیوانه وار فراناندا حسین» و «دور از افغانستان» مخصوص نگاه انتقادی جیاتویتو است. آثار این کارگردان در جشنواره های مهم چون نیزی، لوکارنو، و تورنتو به نمایش در آمد و برگزیده شده است. جیاتویتو از فیلان خدجنگ در آمریکاست که آثار سینمایی اش همواره بای ثابت محافظ دانشگاهی و سازمان های بین المللی حامی صلح بوده است. برنامه تلویزیونی عصر با اجرای نادر طالب زاده پنجشنبه ها ساعت ۲۱ از شبکه «افق» و جمهه ها بعد از خبر ۱۴ از شبکه «یک» پخش می شود.

نشست خبری هشتمین جشنواره

بازی های ویدیویی ایران برگزار شد

نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذرماه برگزار شد. مدیر عامل بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: «تمود این مسأله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است». آقای حسن گرمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: «رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای اسسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیش ترین جایزه تقاضی به برندگان بازی ایرانی «کوییز او کینگز» تعلق گرفت». وی با بیان این که در جشنواره اسسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: «اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرأت را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید». گرمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدابول محسوب می شود، گفت: «با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال صد میلیون تومان، جایزه پخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود». مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره متعلق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است، گفت: «پخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور معتقدان بازی هستیم». گفتنی است بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

هشتمین همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» امروز افتتاح می شود

افتتاحیه هشتمین همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» با حضور عکاسان و هنرمندان، ساعت ۱۷ چهارشنبه ۱۴ آذرماه در خانه هنرمندان ایران برگزار می شود. هشتمین دوره همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» در پخش های تماشگاهی، نشست های تخصصی، سخنرانی، به سوی نگاه شخصی، کارگاه و «در جست و جوی راهی نو» برگزار می شود.

«در جست و جوی راهی نو» و نمایشگاه آثار دانشجویان از برنامه های جدید همایش است که در این دوره برای نخستین بار برگزار می شود این جمیع عکاسان ایران با مشارکت انجمن های تخصصی عکاسی هشتمین همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» را ۲۲ تا ۲۳ آذرماه در خانه هنرمندان ایران برگزار می کند.

صُبَحْ جَوْ

گزارشی از مبارزه کهنه ما با دنیای جدید بازی های ویدئویی؛ آسیب های آسیب شناسی

دیروز نشست خبری «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» برگزار شد؛ جشنواره ای که پیشتر با عنوان «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» برگزار می شد. این جشنواره که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود در تمام سال های برگزاری این تلاش کرده نگاه سیاست گذاران، پدر و مادرها و بازیکن ها را به بازی و بازی های ایرانی تغییر دهد؛ تلاشی که البته توفیقات چشمگیری داشته است اما در این گزارش تلاش می کنیم به مقدم ترین مانع این تلاش ها بپردازم؛ مانعی که چندان ارتباطی با بحث های فنی و حتی اقتصادی ندارد. برای آشنازی با این مانع بزرگ در این گزارش ما را همراهی کنید.

سال ها از ورود نخستین بازی ویدئویی به ایران می گذرد. از آنرا گرفته تا میکرو و سگا، بازی های ویدئویی خیلی زود راه خود را در ایران باز کردند. در همان سال های دهه های ۶۰ و ۷۰ با آن حجم محرومیت کافی بود یک دستگاه بازی به یک محله یا یک فامیل برسد تا همه بجهه ها و گاهی بزرگترها را ساعت ها مشغول خود کند.

کم کم و با ورود رایانه و بعدتر کنسول های حرفه ای مانند پلی استیشن بازی کردن شکل تازه ای پیدا کرد هر روز میانگین سه بازیکن ها بالاتر رفت تا این که به زمانه ما رسید، زمانه ای که عمدۀ «گیمرها» افراد بالای ۱۸ سال هستند. انسان های بالغی که بعضی از آن ها تحصیلات عالیه دارند، فارغ التحصیل دانشگاه هایی همچون صنعتی شریف و تهران و علامه طباطبائی هستند در عالی ترین رتبه های شغلی هم مشغول به فعالیت اند اما خودشان را «گیمر» معرفی می کنند. با همه این تغییرات و توسعه حیرت آور بازی های ویدئویی هنوز هم عنده ای همانند دوران گذشته تلاش می کنند با نگاه تجدید محور به تحلیل این بازی ها بپردازند هنوز هم بحث های آسیب شناسی بازی در حال و هوای تربیت کودکان سیر می کند.

واقعیت این است که جامعه هدف اصلی بخش بزرگی از بازی ها نه کودکان که بزرگسالانند. سلسله های تازه بازی ها با رویکردهای تعاملی و داستان های باز رقیب جدی صنعت سینما به حساب می آیند.

بازی هایی که شما به عنوان نقش آفرین اصلی تصمیم می گیرید تا قصه چگونه ادامه پیدا کند و با کمک تکنولوژی هایی همچون «کینکت» وارد دنیای باز می شوید. در چنین فضایی حتی اگر بخواهیم راجع به آسیب بازی ها صحبت کنیم باید به سراغ کسانی برویم که واقعاً وقت خود را صرف بازی های سیک زندگی ساز و درگیر گشته می کنند و گیمیر بودن را هویت اصلی خود می دانند. هر چند این رویکرد در چنین جهانی چندان توفیق آمیز نیست. رویکرد آسیب محرومی اختصاصی به کشور ما ندارد. در عمدۀ کشورهایی که همچنان خانواده محوری ترین نهاد اجتماعی به شمار می آید پدر و مادرها و فمالان حوزه تعلیم و تربیت از آسیب دیدن بجهه ها بینناک اند و تلاش می کنند این آسیب ها را به حداقل برسانند. حال سوال مهم این جاست: این رویکردها چقدر در رسیدن به هدف شان توفیق داشته اند؟

واقعیت اینجاست که جریان ساخت و توسعه بازی های ویدئویی و به طور کلی صنعت سرگرمی مuttle نگرانی های انجمن اولیا و مریبان نیست.

در دورانی که زندگی بشری تا این حد پیچیده شده که برای سالاد درست کردن، خواباندن نوزاد و گرفتن هسته آیالو هم دستگاه های الکترونیکی ساخته شده است، توصیه های اخلاقی چندان کارساز نیستند.

برخوردهای اتفاقی و ایجاد محدودیت و ممنوعیت های پر تعداد تنها موجب مسدود شدن راه گفت و گو و حس غرفت و بی اعتمادی درونی می شود پس چه باید کرد؟ یکی از بهترین چاره ها در چنین وضعی اخذ موضعی فعال و تعاملی است. نخستین راه، زدودن برجسب های منفی از بازی های رایانه ای و خصوصاً بازیکن هاست. بازی کردن باید از یک فعالیت نیمه زیرزمینی به امری مشروع تغییر وضعیت پیدا کند. یک بار برای همیشه باید از زدن برجسب هایی همچون علاف و لا ابابی به گیمرها دست برداریم. این برجسب ها باعث کاهش گرایش به بازی کردن نمی شود بلکه تها سبب ایجاد سد محکم برای شنیدن و پاسخ دادن خواهد شد.

جامعه در مورد بازی به دو دسته تقسیم می شود و هر کدام در جهت عکس همدیگر به مسیر خود ادامه می دهد. قدم بعدی تلاش برای فراهم کردن مشارکت فعال در این بازار گسترش دارد: بازیکر که هم بسیار پرسود است هم به شدت تأثیرگذارد. با همان منطق که به سینما توجه می کنیم و هنرمندانش را ستایش می حرکت کنیم.

پنځلارید با یک مثال وضعیت را روشن تر کنیم. چند سال پیش یعنی دقیقاً در هفدهم فروردین ۱۳۹۵ یک بازی با عنوان «انقلاب ۱۹۷۹، جمهوری سیاه» منتشر شد. این بازی که توسط کارگردان ایرانی اصل بازی GTA ساخته شده بود به سرعت با واکنش منفی در جامعه ایرانی مواجه شد.

عمده کارشناسان و مسوولان و خانواده های ایرانی با اعتراض به خشونت افسارگسیخته و تحریف تاریخی این بازی آن را نامناسب و مضریه توصیف کردند. این بازی از بازار جمع شد و لینک های دانلودش هم به سرعت قیلتر می شد. در همان زمان یک بازی ساز جوان داخلی نزدیک به سه سال بود که درگیر ساخت یک بازی دریاره انقلاب اسلامی بود اما به خاطر کمبود امکانات و سرمایه توانسته بود با سرعت مناسی روند ساخت را پیش ببرد. آقای عmad رحمانی، مدیر عامل استودیو «رسانا شکوه تصویر» به عنوان سازنده این بازی در همان سال طی مصاحبه ای گفته بود: «بازی سازان ایرانی ظرفیت پسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با وجودجه ای پایین نمی توان یک بازی قایقرانی و در شان انقلاب اسلامی ایران تولید کرد. برای بازی پیش از ۱۰۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحظه قابل استفاده باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۷۷ تا ۲۶ دی ۷۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود».

البته بعدتر این بازی با یک حمایت حداقتی توانست «گیم پلی» خود را پیشود دهد و با اصلاح روند قصه بازه ای از سال ۴۲ و راهیمیانی کفن (ادامه دارد...)

صُبَحْ جَوْ

(ادامه خبر ...) پوشان ورامین تا پیروزی انقلاب را پوشش دهد. هر چند این بازی پس از انتشار هم آنچنان که شایسته اش بود دیده نشد. این دیده نشدن ارتباطی با گفتش این بازی نتاراد بلکه علت اصلی یک چیز است، ما تنها برای آسیب شناسی فرصت داریم. این دیده نشدن ریشه در نگاه ما به بازی های ویدیویی دارد. نگاه مملو از بدینش، هراس و انفعال. واقعیت این است که تا این نگاه پر آسیب را اصلاح نکنیم شناسی برای موفقیت در این صفت پر سود و تأثیر گذار نخواهیم داشت.

وَبَنا / پیش‌بینی‌های طبقه‌بندی شده

تشریح تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در گفت و گو با دبیر جشنواره

در قسمت ۱۲۷ پادکست صدای بازی درباره تمدید از مهم ترین رویدادهای روز بازی های ویدیویی در ایران و جهان گفت و گو کرده ایم. در این شماره از صدای بازی با محمد حاج میرزاپی سردبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت و گو کردم و مهم ترین تغییرات دوره هشتم را مورد بحث قرار دادیم. همچنین مروری داشتم بر دوین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که هفته گذشته در روزهای هشتم و نهم آذرماه برگزار شد. در کنار بررسی تحولات صفت بازی ایران از مراسم گیم لوارد ۲۰۱۸ که قرار است پنجشنبه همین هفته برگزار شود و اتفاقات مهمی که در این مراسم رخ خواهد داد صحبت کردیم. از بازی جنجال برانگیز فال لوت ۷۶ و حاشیه های عجیب و غریب آن حرف زدیم و بحث این هایی که بازی بتلفلید ۵ درگیر آن شده است را مرور کردیم.

اگر طرفدار بازی های ویدیویی هستید پادکست ۱۲۷ صدای بازی را از دست ندهید.

شنبدهن پادکست در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای

شنبدهن پادکست در وبسایت شنوتو

اصحاح اصطلاح

جزیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» اعلام شد

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزیات این رویداد تشریح شد.

به گزارش عصر ارتباط آتلاین، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مستله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندهای ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز آو کینگر تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زائریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدالوں محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه پیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه پخش دستاوردها ۴۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که زائرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: پخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدان بازی هستیم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوالیدر خصوص شکایت یک فروشگاه عرضه ایلکترونیکیشن داخلی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایبه حقوقی برای این مجموعه وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این تهدید نصی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تردد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهد بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفه ای کشود را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیگر هشتمن جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای تحسین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده تن از فعالان بخش های مختلف حوزه های بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دیگران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی ناده و به جای آن که دیگر جشنواره، داوران را تعیین کنند شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از باطن قرآن، در یکی از اب استورها منتشر شده باشند.

دیگر جشنواره هشتم دریاره جوایز این دوره توضیح داد هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۳۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزا لی با این این که جایزه پهلوان بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه پهلوان بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل پهلوانین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجه از این داده هد و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی دریاره تغییرات داوری در جشنواره هفتم تیز گفت: پهلوان بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی زانوها انتخاب می شوند. تعداد زانوها نیز به ۱۳ زان به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر زانی تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن زان به مرحله نهایی راه پابند.

حاجی میرزا لی گفت: برای انتخاب پهلوان زانها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضا این شامل تماشده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مدام عمر است و هر سال به تعداد اضافه خواهد شد که قطعاً به عادله تر شدن و دقیق تر شدن دستاورد را می بینند.

دیگر جشنواره هشتم با این این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با این این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر قریب دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزا لی دریاره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. مایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی دریاره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فریضت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://iran-gamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.

گیم نیوز

با برگزاری نشست خبری جزئیات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: تعداد این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری دریاره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برندگان بازی ایرانی کوییز آو بینکن تعلق گرفت.

وی با این این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضا شورای سیاست گذاری به ما این جزء را دادند که تغییرات مهم در جشنواره به جایزه در بحث زانهایی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود باید.

کریمی با این این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدال محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه پهلوان بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با این این که زانهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: (دامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدان بازی هستیم. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری درخصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیع داد: یک شایه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

کریمی با این این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مناکرات خوبی داشته ایم گفت: به توقعات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تردد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی در خواست کمک و همکاری دریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهدن. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها پتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جلب کیم.

دیبر هشتمن جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزاپی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC نمایندگان رسانه ها، دیبران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیبر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهد شد که پیش از پایان فرداخون، در یکی از اب استورها منتشر شده باشند.

دیبر جشنواره هشتم دریاره جوایز این دوره توضیع داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در

جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزاپی بیان این که جایزه پهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان دارد که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه پهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل پهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی از این داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی دریاره تغییرات داوری در جشنواره هفتم نیز گفت: پهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می شوند. تعداد ژانرهای نیز به ۱۲ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزاپی گفت: برای انتخاب پهترین ژانرهای اکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این اکادمی مادام الممر است و هر سال به تعداد اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دیبر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل تدارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵ و ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزاپی دریاره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاوه متن نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی دریاره تغییر نام جشنواره نیز توضیع داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا

گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند. بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت



برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی

(۰۷۰۴-۰۷/۰۷/۱۶)

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوايز بینزایم. وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهترین اولویت برگزاری این گردهمایی است. کریمی ادامه داد هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش زائریندی، شیوه داوری و میزان جوايز تغییراتی نسبت به سال های گذشته کرده است و امسال ۳۶۰ میلیون تومان برای جوايز در نظر گرفته شده است. به گفته مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم اهدای جوايز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که حد میليون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها تیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت. وی با اشاره به تغییرات در بخش زائریندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایل در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش داوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش داوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت يك آزادی به انتخاب بهترین بازی زائرها می پردازد.

وی افزود: این آزادی داورها نیمی از منتقدان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقدان در بخش داوری پوزنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزاپی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوايز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تخمین زده شده است. وی با این اینکه فقط بازی های ویدئویی ایران که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ زائر رایی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتماً تغییر آن وجود دارد.

میرزاپی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.



افزایش ۳۱۵ میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران

(۰۷۰۴-۰۷/۰۷/۱۶)

روز گذشته نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران برگزار شد و طی آن روند این مراسم و تغییرات آن نسبت به سال های گذشته مشخص شد.

اول آذر ماه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران را منتشر کرد. ظهر سه شنبه ۱۳ آذر، و پس از ۱۲ روز نشست خبری، این رویداد با حضور اصحاب رسانه و در محل بنیاد برگزار و اطلاعات تکمیلی در رابطه با این مراسم اعلام شد. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و اعلام کرد که تمود این مساله در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به وضوح قابل شهود است. یکی از نکات بسیار جالب جشنواره امسال، افزایش رقم جوايز کل از ۴۵ میلیون تومان به ۳۶۰ میلیون تومان است. حسن کریمی در ادامه صحبت های خود گفتند:

رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کویز آو کینگز تعلق گرفت.

قیوسی با این اینکه جشنواره امسال هدف اصلی بیشترین منفعت و استفاده برای بازی سازان است صحبت های خود را ادامه داد. اعضاي شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بخش زائریندی، شیوه داوری و میزان جوايز به وجود بیاید.

هزینه برگزاری مراسم امسال به گفته های قیوسی ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول به حساب می آید. با این حال امسال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه ها به بخش جوايز منتقل شده است. به ترتیب جایزه بهترین بازی سال از ۱۰ میلیون تومان جشنواره هفتم به ۱۰۰ میلیون تومان رسیده است و جایزه بخش دستاوردها نیز هر يك ۲۰ میلیون تومان خواهد بود.

قیوسی از تغییرات در تحove داوری نیز صحبت هایی کرد و اعلام داشت که امسال و برای اولین بار، شاهد حضور منتقدان بازی در پروسه داوری بازی های منتخب هستیم. وی در پاسخ به این سوال که آیا بنیاد آماده همکاری با کافه بازار است پاسخ داد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای نه تنها با کافه بازار، بلکه آماده همکاری با تمام مارکت ها است.

وی تاکید کرد: شرایط در صفت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم. مدیر عامل بنیاد در ادامه نشست خبری نیز از اهمیت رسانه ها نیز حرف هایی به میان آورد (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر) از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های بیتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهدند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنان جدی و حرقه ای کشته را به آنها جلب کنیم.

پس از اتمام سخنان کریمی قدوسی، محمد حاجی میرزاگی به عنوان دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به تشریف جزیبات جشنواره پرداخته برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه بی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC نماینده گان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

این شورا سه مصوبه مهم داشته، اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی بذریغه خواهند شد که پیش از یابان فراخوان، در یکی از امورها منتشر شده باشند.

هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

دبیر جشنواره در ادامه بحث در رابطه با جوایز جشنواره امسال و اعلام جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی برای بهترین بازی سال، جوایز دوره هشتم را با دوره پیشین مقایسه کرد. جایزه هر دستاورد از ۲ میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان افزایش داشته است. بهترین بازی از نگاه مردم نیز به جای جایزه یک میلیون تومانی، جایزه ۱۵ میلیون تومانی را دریافت می کند. حاجی میرزاگی سپس در رابطه با نحوه انتخاب آثار نیز چنین گفت:

بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می شوند. تعداد ژانرهای نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

برای انتخاب بهترین ژانرهای آکادمی جشنواره تشکیل خواهد شد که قطعاً به علاوه از شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشاره می کند. حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نماینده گان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام عمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به علاوه از شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشاره می کند.

یکی از مشکلاتی که همواره در جشنواره های پیشین در رابطه با بازی های حاضر در جشنواره وجود داشته، محصور نهایی نبودن بسیاری از آثار بوده است. به طوری که شاهد جایزه گرفتن بازی هایی بودیم که هیچ کنام تاریخ عرضه مشخصی نداشتند و حتی برخی از آنها هنوز هم عرضه نشده اند. حاجی میرزاگی در این رابطه نیز توضیحاتی ارائه کرد و گفت مهم ترین شرط برای شرکت در جشنواره این است که بازی در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی، خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. البته بازی های دسترسی پیش از عرضه (ارلی اکسس) و بازی های سافت لانچ نیز می توانند در بخش مسابقه جشنواره شرکت کنند. دیگر مانند سال های قبل، اینچنین نیست که فایل بازی برای داوران آیلود شود و شرکت کنندگان باید آدرس و نحوه دانلود بازی نهایی خود را از یکی از مارکت های معتبر برای داوران ارسال کنند.

شخصیت اصلی جشنواره امسال نیز به طور کلی قرار است تغییر کند و به همین دلیل چندی پیش فراخوانی منتشر شد و طراحان علاقمند تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را برای شخصیت جدید جشنواره بازی های ویدیویی ارسال کنند. به سه اثر برتر، به ترتیب پنج، سه و یک میلیون تومان جایزه اهدا می شود و تاکنون در حدود ۳۰ اثر برای شخصیت جدید جشنواره ارسال شده است.

اختتامیه این رویداد نیز با تفاوت هایی نسبت به دوره های پیشین برگزار خواهد شد. تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسی شده با مراسم دعوت می شوند و کوچک کردن این مراسم یکی از اصلی تغییراتی است که به مرحله نهایی ها بوده است.

در انتها نیز اگر در زمرة بازی سازان قرار دارد و می خواهد بازی خود را در جشنواره شرکت دهد، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارد با مراجعت به سایت اصلی جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> اثر خود را ثبت کنید.



۳۱۵ میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران

اول آذر ماه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران را منتشر کرد. ظهر سه شنبه ۱۳ آذر، و پس از ۱۲ روز تنشت خبری، این رویداد با حضور اصحاب رسانه و در محل بنیاد برگزار و اطلاعات تکمیلی در رابطه با این مراسم اعلام شد. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و این مساله در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به وضوح قابل شهود است. یکی از نکات بسیار جالب جشنواره امسال، افزایش رقم جوایز کل از ۴۵ میلیون تومان به ۳۶۰ میلیون تومان است. حسن کریمی در ادامه صحبت های خود گفتند:

رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

قلمروی با بیان اینکه جشنواره امسال هدف اصلی بیشترین منفعت و استفاده برای بازی سازان است صحبت های خود را ادامه داد. اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانرهایی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

هزینه برگزاری مراسم امسال به گفته های قدوسی ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول به حساب می آید. با این حال امسال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه ها به بخش افزایش منتقل شده است. به ترتیب جایزه بهترین بازی سال از ۱۰ میلیون تومان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جشنواره هفتم به ۱۰۰ میلیون تومان رسیده است و جایزه بخش دستاوردها تیز هر یک ۲۰ میلیون تومان خواهد بود. قدوسی از تغییرات در نحوه داوری نیز صحبت هایی کرد و اعلام داشت که امسال و برای اولین بار، شاهد حضور متقدان بازی در پروسه داوری بازی های منتخب هستیم، وی در پاسخ به این سوال که آیا بنیاد آماده همکاری با کافه بازار است پاسخ داد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای نه تنها با کافه بازار، بلکه آماده همکاری با تمام مارکت ها است.

وی تأکید کرد شرایط در صفت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

مدیر عامل بنیاد در ادامه نشست خبری نیز از اهمیت رسانه ها نیز حرف هایی به میان آورد:

از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهد. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

پس از اتمام سخنان کریمی قدوسی، محمد حاجی میرزا لی به عنوان دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به تشریح جزئیات جشنواره پرداخته برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا پارده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه های بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دیبران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

این شورا سه مصوبه مهم داشته، اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اب استورها منتشر شده باشند.

هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶ میلیون تومان افزایش یافته است.

دبیر جشنواره در ادامه بحث در رابطه با جوایز جشنواره امسال و اعلام جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی برای بهترین بازی سال، جوایز دوره هشتم را با دوره پیشین مقایسه کرد. جایزه هر دستاورد از ۲ میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان افزایش داشته است. بهترین بازی از نگاه مردم نیز به جای جایزه یک میلیون تومانی، جایزه ۱۵ میلیون تومانی را دریافت می کند. حاجی میرزا لی سپس در رابطه با نحوه انتخاب آثار نیز چنین گفت:

بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی زانرهای انتخاب می شوند. تعداد زانرهای نیز به ۱۳ زانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر زانر تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن زانر به مرحله نهایی راه یابند.

برای انتخاب بهترین زانرهای اکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این اکادمی مادام عمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عدالتانه ترشدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

یکی از مشکلاتی که همواره در جشنواره های پیشین در رابطه با بازی های حاضر در جشنواره وجود داشته، محصور نهایی نبودن بسیاری از آثار بوده است. به طوری که شاهد جایزه گرفتن بازی هایی بودیم که هیچ کدام تاریخ عرضه مشخصی نداشتند و حتی برخی از آنها هنوز هم عرضه نشده اند. حاجی میرزا لی در این رابطه نیز توضیحاتی ارائه کرد و گفت مهم ترین شرط برای شرکت در جشنواره این است که بازی در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی، خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. البته بازی های دسترسی پیش از عرضه (ارلی اکسس) و بازی های سافت لانچ نیز می توانند در بخش مسابقه جشنواره شرکت کنند. دیگر مانند سال های قبل، اینچنین نیست که فایل بازی برای داوران آیلود شود و شرکت کنندگان باید آدرس و نحوه دانلود بازی نهایی خود را از یکی از مارکت های معتبر برای داوران ارسال کنند.

شخصیت اصلی جشنواره امسال نیز به طور کلی قرار است تغییر کند و به همین دلیل چندی پیش فراخوانی منتشر شد و طراحان علاقمند تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را برای شخصیت جدید جشنواره ارسال شده است. در حدود ۳۰ آثر برای شخصیت جدید جشنواره ارسال شده است.

اختتامیه این رویداد نیز با تفاوت هایی نسبت به دوره های پیشین برگزار خواهد شد. تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسند به مراسم دعوت می شوند و کوچک کردن این مراسم یکی از اصلی ترین راه های کاهش هزینه ها بوده است.

در انتهای نیز اگر در زمرة بازی سازان قرار دارید و می خواهید بازی خود را در جشنواره شرکت دهید، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارید با مراجمه به سایت اصلی جشنواره به نشانی irangamefestival.ir آثر خود را ثبت کنید.

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزاری می شود

به گزارش ایستاده، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیشتر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا پیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراغون هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند.

در تهابی هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای تحسین بار شورای سیاست گذاری برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا مستقدن و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوايز اهداده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوايز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدابل محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوايز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت زان، ۱۲ زان برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر زان، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زان حذف شده و در یک زان کلی ترا داغام خواهد شد. یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و پیشترین دستاوردها پردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نهاده، بهترین بازی های زانهای مختلف را انتخاب کند.

محمد حاجی میرزاei - دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی زانهای انتخاب می شوند. یکی دیگر از تغییرات قابل توجه، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای تعلق پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای» از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در تهابی «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دبارتعان هنری انتیوت ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرته به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراغون طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم امامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسیات اعصابی بدن و حجم پردازی هر چند ماده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود. همچو شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارک های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دالنود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

Hassan Mirzaei درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجمه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای بیام

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۴۰۰-۰۷/۰۷/۱۲)

اقتصاد ایران: جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزاری می شود.

به گزارش ایستاده، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیشتر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا پیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در تهابی هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای تحسین بار شورای سیاست گذاری برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا مستقدن و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوايز اهداده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوايز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدابل محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوايز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت زان، ۱۲ زان برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر زان، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زان حذف شده و در یک زان کلی ترا داغام خواهد شد. یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب پهترین بازی و پهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای پیش از ۵۰ نفر در دوره نهاده، پهترین بازی های زانهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزاei - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: پهترین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی زانهای انتخاب می شوند. یکی دیگر از تغییرات قابل توجه، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای تعلق پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضا شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای» از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در تهابی «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دبارتعان هنری انتسیتو ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرته به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم امامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، پیش از حد انتزاعی نیاشد و پیش از حد هم واقع گرایانه نیاشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسیات اعصابی بدن و حجم پردازی هر چند ماده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود. همچو شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارک های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دالنود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

Hassan Mirezaei درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجمه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

اتهای پام



جزییات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در نشستی خبری اعلام شد (۱۴۰۰-۰۷/۰۷/۱۲)

رسانه کلیک - پس از انتشار فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزییات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخلی اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در (آدایه دارد ...)

جاذبه‌کننده

(ادامه خبر ...) هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران خواهیم دید از جمله این که جوایز برنده‌گان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز آو کینکر تعلق گرفت. از دست تنهید

هیچ مطلب موجود نیست

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جزات را دانند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید. کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقم متدال محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره متنطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییرات اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور مستقدان بازی هستیم. از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود. گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم. وی تأکید کرد: شرایط در صفت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موقوفیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم. دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری درخصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایع حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز چهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد. کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود. تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق تزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد. وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری دیگر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزاei گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یارده نفر از فلان بخش های مختلف حوزه ای بازی سازان موبایل و PC نمایندگان رسانه ها، دیوان و داوران ساقی جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیگر جشنواره، داوران را تعیین کند شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از بیان را خواهند، در یکی از اب استورها منتشر شده باشند.

دیگر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۶۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حاجی میرزاei با بیان این که جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورده ۲ میلیون تومان بود که به ۱۵ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بیشترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بیشترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی از ای داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتگن تبیین نیز گفت: بیشترین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می شوند. تعداد ژانرهای نیز به ۱۲ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانر تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزاei گفت: برای انتخاب بیشترین ژانرهای آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مدام المیر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دیگر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های (ادامه دارد ...)

جاذبه‌کننده

(ادامه خبر...) دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت **Soft lunch** و **Early access** نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد. وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر قریبست دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می‌گیرد. حاجی میرزاچی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می‌شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه‌های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می‌توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» به «جشنواره بازی‌های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی‌های رایانه‌ای را در بر بگیرد. بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فریضت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.

پارس

جزئیات جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۴۰۲-۰۷-۰۱)

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزاری می‌شود.

به گزارش پارس نیوز، «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» شناخته می‌شد در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا پیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران اول اذرماه منتشر شد و بازی سازان فریضت دارند آثار خود را تا پایاندهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت همو قرار است ۱۶ اسفند برترین بازی‌های ایرانی معرفی شوند. برای تحسین بار شورای سیاست گذاری برگزاری جشنواره بازی‌های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش‌های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا متقدن و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کویمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - درباره جوایز اهدافش در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدابل محسوب می‌شود. با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت زان، ۱۲ زان برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر زان، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زان حذف شده و در یک زان کلی تر ادغام خواهد شد. یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن‌ها به انتخاب پهلوانی و پهلوان دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره‌های بین‌المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، پهلوانی بازی‌های زان‌های مختلف را انتخاب کند.

محمد حاجی میرزاچی - دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران - در این باره می‌گوید: پهلوانی بازی و دستاوردها را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین یعنی داور نیز برای دسته‌بندی زان‌ها انتخاب می‌شوند. یکی دیگر از تغییرات جشنواره هشتاد، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی‌های رایانه‌ای نصی بردازد و بازی‌های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه‌ای» از کلمه «ویدیویی» استفاده می‌شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می‌شود تا در نهایت «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» به «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دبارتعان هنری انتیوت ملی بازی‌سازی - در این باره می‌گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرته به عنوان مثال طراحان می‌توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می‌کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس‌های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم امامه می‌دهد: از ویژگی‌های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسیات اعصابی بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت‌های مختلف طراحی شود. مهیج ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت **Soft lunch** و **Early access** نیز مورد قبول است. اما (ادامه دارد...).



(ادامه خبر ...) سایت جشنواره دیگر مکانی برای آیلود فایل تدارد و باید امکان دالود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد. حاجی میرزاپی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به بث و ارسال آثار خود اقدام کنند.



دیدیات

بنیاد ملی بازی ها: دوست داریم با کافه بازار تعامل و همکاری کنیم (۱۳۹۴-۰۷-۱۵)

حسن گرمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی ها در تشییع خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران ضمن اشاره به رویکرد سال جاری بنیاد مبنی بر حمایت از تولیدات داخلی اعلام کرد که مایل است همکاری نزدیکی با مجموعه کافه بازار داشته باشد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران امسال با تغییراتی گسترده نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از مهر تبریز آن ها می توان به افزایش چند برابری میزان جوایز اشاره کرد. بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان و بهترین بازی هر ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد که این مسئله مجموع جوایز را به رقم ۲۶۰ میلیون تومان می رساند. در عین حال هزینه های برگزاری کاسته شده و مراسمی کوچک تر برگزار خواهد شد. بخش داوری نیز با پیدا آمدن قسمی تحت عنوان «آکادمی جشنواره» نفس تازه ای به خود گرفته و منتظر حوزه بازی نیز برای اولین بار در روند داوری نقش دارد.

گرمی قدوسی در پاسخ به خبرنگاری که پیرامون شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط با اعطای مجوزها پرسید گفت: «یک شایبه حقوقی برای این مجموعه وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز را ندارد. در واقع روی مجوزهای بنیاد شکایت شده بود. دیوان عدالت اداری حدود دو هفته ای پیش رای خود را صادر کرد که در آن عنوان شد که قابلیت بنیاد در حوزه صدور مجوز قانونی و درست بوده و بنیاد به خاطر ساختار حقوقی اش می تواند مجوز بدهد. تقویض وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

به بنیاد نیز منع قانونی نداشتند؛ از طرفی اساسنامه بنیاد مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی است و مصوبه شورای عالی فضای مجازی هم صراحت دارد.» در ادامه اما مدیر عامل بنیاد از رویکرد مثبت مجموعه خود در همکاری با کافه بازار و دیگر فروشگاه های دیجیتالی بازی گفت: «این شکایت حالا سبب خیر شده، چرا که ما همیشه دوست داشتیم با این مارکت تعامل و همکاری کنیم چه در جشنواره چه در جای دیگر. امیدواریم این اختلافات که حالا از این طریق برطرف شده، بتوانیم هم در جشنواره و هم در حوزه های دیگر همکاری کنیم و به صفت بازی کمک کنیم. شرایط کشور به گونه ای است که نیازمند همکاری تمام دستگاه هاست و از همین جا دست همه مارکت های دیگر را به گرمی می فشاریم تا بایند کمک کنند و در جشنواره نقش ایفا کنند.»

در همین رابطه با اعلی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارتباط گرفتیم تا توضیحات تکمیلی پیشتری داشته باشیم. فخار در این رابطه به دیدگیات گفت: «فکر می کنیم اینتا لازم است از نظر حقوقی اتفاقی که افتاده را توضیح دهم تا باعث موافقه شود. شکایتی که شده به شکل حقیقی از سوی مدیر یک مارکت آن هم نه مستقیما از بنیاد بلکه از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بوده است. در واقع این شکایت از سمت حقوقی آن مارکت نبود. موضوع شکایت نیز در رابطه با تقویض وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت ارائه مجوز صدور تولید و توزیع بازی ها و همچنین مواردی در اساسنامه بنیاد بوده است. در واقع اینطور گمان می کردند که این تقویض درای اشکال قانونی است و در نتیجه بنیاد اجازه صدور یا صلاحیت قانونی صدور مجوز را ندارد.»

فخار در ادامه می گوید: «برای ما محزز بود که نتیجه ای این شکایت چه خواهد شد، اما حالا که برای دوستان نیز محزز شده فکر می کنم باید تلاش کنیم تا با همکاری به نفع بازی سازان و صفت بازی کشور قدم برداریم. به نظر می آید بهترین محل برای این همکاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران باشد. با توجه به افزایش قابل توجه جوایز نقدی جشنواره، اگر مارکت هایی همچون کافه بازار نیز به بازی های برتر جوایز عملیاتی پیده اتفاق بسیار مشتی خواهد افتاد. مطمئناً بنیاد از این همکاری استقبال می کند.»

هنوز زمان دقیق برگزاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران مشخص نیست اما گفته شده که نیمه های اسفند سال جاری زمانی است که باید منتظر این رویداد بزرگ برای بازی سازی ایران باشیم.



اقتصاد کردن
economy.krdan...

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود

اقتصاد کردن - «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با اتم «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا پیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فرایدان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در تهابیت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) – برای تحسین بار شورایی میاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا متقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوايز اهداده در این جشنواره توضیح داد هزینه برگزاری و جوايز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدالو محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوايز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورایی میاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت زان، ۱۲ زان برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر زان، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زان حذف شده و در يك زان کلی تر ادغام خواهد شد.

یکن دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که يك نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره میاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها پردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بینش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های زان های مختلف را انتخاب کند.

محمد حاجی میرزاچی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورایی میاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چین یعنی داور تیز برای دسته بندی زان ها انتخاب می شوند.

یکن دیگر از تغییر جشنواره هشتگی، تغییر نام و کاراکتر آن است. بر اساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضا شورایی میاست گذاری، به جای واژه هرایانه ای، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دپارتمان هنری انتیتو ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرته به عنوان مثال طراحان می توانند از يك گونه جاتوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم امامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضاي بدن و حجم پردازی هر چند ماده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

همچوں شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول يك سال گذشته در يک از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft launch Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل تدارد و باید امکان دالنود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

Hassan Mirzaeian درباره اختتامیه این رویداد تیز می گوید: تنها بازی های رایانه ای شناخته می شد، در حالی به دوره

هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید.

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول اذرماه منتشر شد و بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مقالم را به صورت آنلاین ثبت کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجمه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir ثبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود

به گزارش آرمان اقتصادی، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید.

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول اذرماه منتشر شد و بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مقالم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند.

در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای تحسین بار شورایی میاست گذاری برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا متقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوايز اهداده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوايز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدالو محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوايز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورایی میاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت زان، ۱۲ زان برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر زان، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زان حذف شده و در يك زان کلی تر ادغام خواهد شد.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دیپر جشنواره) داوران را به تهابی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها پیروز ازند. علاوه بر این قرار است «اکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های زانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزاپی - دیپر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج دور نیز برای دسته بندی زانرهای انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییرات جشنواره هشت، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضا شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای» از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دفتراعنم هنری انتسبت ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جاتوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخون طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تنسیبات اعضا یابن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

همچو ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دیپر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزاپی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرستند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند. انتهای پیام

قاوانیز

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۴۰۰-۰۷-۰۷)

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزاری می شود. به گزارش قاوانیز به نقل از ایسا، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخون هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرست دارت آثار خود را تا پایاندهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا مستقدن و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کربیمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدابل محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایش به جای هشت زانر، ۱۲ زانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و این به صورتی که برای هر زانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زانر حذف شده و در یک زانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دیپر جشنواره) داوران را به تهابی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها پیروز ازند. علاوه بر این قرار است «اکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های زانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزاپی - دیپر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج دور نیز برای دسته بندی زانرهای انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییرات جشنواره هشت، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) ای نصی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در تهییت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. قرار شناسیار - مدیر دارتمان هنری استیتو ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گرته به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جاتوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که واضح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تنسیمات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ماده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

همچوین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گفتشه در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دیگر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزاپی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند، بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعته به سایت جشنواره به نشان irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

صنعت بازی و الهام از بابلو اسکوبار (بادکست بازی قسمت دهم)

قسمت این هفته می بادکست بازی در واقع مقدمه ای برای یک قسمت بزرگ تر است، در این قسمت به تعدادی از سوال های پرسیده شده پاسخ می دهیم و هم چنین درباره ی یک دو بازی مستقل که تام برد بودیم، بیشتر صحبت می کنیم. نشست دیروز بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جشنواره ملی بازی های ایران هم بخشی از صحبت های ماست؛ نشستی که به سوال های ما درباره ی جشنواره پاسخ داده است.

در قسمت دهم بادکست بازی درباره ی موضوع های زیر می شوید:

نگاهی کوتاه به دو بازی مستقل Roof Rage و Return of Obra Dinn

بررسی نشست جشنواره بازی های ایران و پیشرفت های جشنواره نسبت به سال های گذشته
بابلو اسکوبار و مواد مخدور در بازی های ویدیویی

معرفی بازی مستقل هفته

از شما دعوت می کنیم که این قسمت از بادکست بازی را ببینید. هم چنین، همانطور که در طول بادکست به آن اشاره کردیم، می توانید جمله شب منظر مصاحبه ای مفصل درباره ی بازی سازی پاشید.

بادکست بازی سری جدید

قسمت اول: پول شویی در صنعت بازی ایران

قسمت دوم: تاثیر نداشته ی رسانه در صنعت بازی ایران و ماجراهای حضرت استاد

قسمت سوم: بیان ندانن به بازی سازان زن در کشور و نگاهی به اتفاقات هفته ی گذشته

قسمت چهارم: بررسی جامع بازی های ایرانی کامپیوتر و وضعیت آن ها

قسمت پنجم: جشنواره های بازی و حمایت از بازی سازان مستقل

قسمت ششم: آیا مستقلان بازی رشوه می گیرند؟

قسمت هفتم: حمایت همگرا از بازی سازان، قصه ی رومل و نبرد بارباروسا

قسمت هشتم: تاریخچه اکشن های اول شخص، روز جهانی آبریزگاه و افتخارات وحید پولادی

قسمت نهم: چرا بازی های مجرای اجنبی به درد نمی خورند؟



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبرداد؛ تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی خبرداد و گفت: در این دوره از هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاصی پیدا کرده که به تنقیح بازی سازان است.

حسن کریمی قدوسی افزود: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردیم.

وی ادامه داد: اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیگ و دیگر جشنواره ها، از جمله این برنامه ریزی هاست. همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ دهد؛ نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاصی پیدا کرده است. کریمی قتوسی اضافه کرد: با توجه به تشکیل اعضا شورای سیاست گذاری این جرأت را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم؛ نوع زائریندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متغیر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری ها مشکل از منتقدان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته

محمد میرزاپی دبیر هشتمین جشنواره هم گفت: تشكیل شورای سیاست گذاری از اقتراح مختلف بود که مشکل از پلتفرم های موبایل، بی سی و رسانه ها از همه زائر هستند و دعوت شده اند تا نظرات خودشان را بیان کنند. البته برخی از افراد تیم را ترک کردند ولی در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود. در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند. وی یادآورشد: از مهم ترین خبرها این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهند شد.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران همچنین اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنجین را به جوایز اختصاص دادیم؛ به عنوان مثال سال گذشته جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است. در بخش دستاوردها هم رقم جوایز از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش زائرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

میرزاپی درباره بخش های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، پیشترین زائرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد. بخش زائرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشكیل شده است: تعامل تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند. البته اشتغال حقيقی هم در این آکادمی می تواند حضور داشته باشد. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره است.

گزارش اخبار ایران
IRANIAN NEWS AGENCY

ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای که گذشت؛ از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی

(۱۴۰۰-۰۷-۱۵)

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرکانسی که قبلا برای بخش همگانی آنلاین از آن استفاده می شد در اختیار صد اسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش ایستاده، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و پیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان های خارجی بیان

کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم باید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حريم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند. اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتکرام و طلاکرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی (دانمه دارد...).

(ادامه خبر...) استفاده کنند در رسانه هم اعتقد این است که مردم باید نیازهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب کرد دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان های بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهنتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر این اتفاق بینند و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهد.

باند فرکانس حبس شده در صداوسیما باوجود بالاستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبل از پیش همکاری آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرکانسی

برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد مسؤولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاخ جوشانی - معاون وزیر ارتباطات - این بخش از باندهای فرکانسی را از نظر اقتصادی سیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت - بیان این که فرکانس هرچه بایین تر باشد طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطابی بیشتر است. اظهار کرد که با استفاده از فرکانس های بایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیشتر و پهن تر و پهلوی را ایجاد کنند و شبکه های پیش باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. در حالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیشتری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیبرتوری بیشتری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسؤولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پیش باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پنهانی باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

دانستان تکراری گوشی های توافقی

قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش تردد از روزنی، روتندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایل همچون دریافت از دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی باقیماند هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که تردد از روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی های بالاست و البته مسؤولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توافقی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توافقی شده چه تأثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن - سریس انجمن صنفی فروشنندگان تلفن همراه کشور - بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث از اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص از مشخصا واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود. وی با اشاره به عرضه گوشی های توافقی بیان کرد آنچه مسلم است، قطعا در مقتضی که این گوشی ها وارد بازار شوند، تأثیر لحظه ای می گذارد اما این تأثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می شود و کاهش قیمت اتفاق می افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت ها به حالت اول برمی گردند.

فروتن درباره توجه توزیع گوشی های توافقی باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی ها وجود دارد و اینطور نباید که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صفاتی خود متنظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلا نمی توان نظر داد اما قطعا باید جواب موضع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیانا شرایطی که قبل ایجاد شده بود، مجددا تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تعیینی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیافتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران

جشنواره بازی های ویدیویی ایران « که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران » شناخته می شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جواز اعطا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جواز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جواز منتقل شده است.

مهمو ترین شرط حضور بازی های در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی رایه صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره مکانی برای آپلود فایل تاریخ دارند و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزا زاده - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجمه به سایت جشنواره به شناسی irangamefestival.ir نسبت به ثبت ارسال آثار خود اقدام کنند.

اتهای پیام



از مجوزدهی به پیام رسان‌ها تا انحصار باند فرکانسی

(۱۳۹۴-۰۷-۱۵)

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی که پیش از یک میلیون کاربر دارد در ایران و انحصار باند فرکانسی که قبلاً برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می‌شد در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش آرمان اقتصادی، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی بود در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و پیشتر با هدف حمایت از پیام رسان‌های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان‌های يومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان‌هاست.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی سریس مرکز ملی فضای مجازی - درباره توجه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان‌های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه‌های خارجی که پیش از یک میلیون کاربر دارد، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشد و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینکه پیام رسان‌ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج نکنند، آنها هم باید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حريم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کردیم، شامل شبکه‌های اجتماعی هم می‌شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند. اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله‌ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و طلاگرام از تلگرام توضیح داد: بنایی ما این است که در کشور پخش بزرگی از جامعه از پلتفرم‌های ملی و يومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمن این است که مردم باید نیازهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم‌های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان‌های داخلی تصویب کرد.

دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان‌ها پخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهنه‌ی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر این اتفاق بینند و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی‌شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهدند.

باند فرکانس جبس شده در صداوسیما

با وجود بالاستفاده بودن باند فرکانسی ۸۰۰ و ۷۰۰ مگاهرتز که قبلاً برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می‌شد و در حالی که می‌توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد مسؤولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی‌کند.

در این باره، حسین فلاخ جوشانی - معاون وزیر ارتباطات - این پخش از باندهای فرکانسی را از نظر اقتصادی سیاست‌سازی با ارزش خواند و می‌گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت - با بیان این که فرکانس هرچه بایین تر باشد طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطاب پیش تر است، اظهار کرد که با استفاده از فرکانس های بایین اپراتورها می‌توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و پهتری را ایجاد کنند و شبکه‌های پیش باند با هزینه کمتری دست مصرف کنند نهایی قرار می‌گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل‌های پیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می‌رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیبرتوری بیشتری نیز برای اتصال به دکل‌ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسؤولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پیش باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پیش باند فرکانسی بیشتری نیست؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

دانستان تکراری گوشی‌های توافقی

قیمت گوشی در ماه‌های اخیر با افزایش نرخ ارز، روند صعودی را در پیش گرفت و البته دلایل همچنون دریافت از دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی باقیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، همچنان قیمت گوشی‌ها بالاست و البته مسؤولان روش هایی همچنون عرضه گوشی‌های توافقی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی‌عنوان می‌کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی‌های توافقی شده چه تأثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن سریس اینچمن صنفی قروشندگان تلفن همراه کشور - با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث از اقتصادی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاده و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت‌ها در پخش واردات انجام داده و خیانتی که به پخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصاً واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی‌های توافقی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعاً در مقطعي که این گوشی‌ها وارد بازار شوند، تأثیر لحظه‌ای می‌گذارد اما این تأثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می‌شود و کاهش قیمت اتفاق می‌افتد اما به صورت مستمر ادامه تغواهد داشت و قیمت‌ها به حالت اول برگزین گردند.

فروتن درباره توجه توزیع گوشی‌ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی‌ها وجود دارد و اینطور نباید که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صفاتی که خرید متنظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلاً نمی‌توان نظر داد اما قطعاً باید جواب موضع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلاً ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی‌ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تعیینی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیافتد.

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

«جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» شناخته می‌شد، به دوره هشتم خود رسیده است (ادامه دارد...)

(آدامه خبر ...) و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود. حسن کویمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جواز اخدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جواز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جواز منتقل شده است.

مهیو ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft launch Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دالنود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزا لی - دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسید به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعته به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام



فراسو

از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرکانسی که قبل از پیش همکانی آنلاین از آن استفاده می شد در اختیار صنایع سیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش فراسو، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان هاست.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی - رئیس مرکز ملی فضای مجازی - درباره تحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشد و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینکه نهاد اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و خریم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و طلاگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی استفاده کنند؛ در زمانه هم اعتقادمان این است که مردم باید تیازهایی پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب کرد

دیر شورای عالی فضای مجازی آنها داد در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان های بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهنهای به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر اثر این اتفاق بینند و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایت خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود تمی شوند اما باید بتواند مستقبل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهد.

باند فرکانس حبس شده در صدلوسیما بوجود بالاستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبل از پیش همکانی آنلاین از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسؤولان ارتباطی معتقدند صدلوسیما این باند فرکانس را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاح جوشانی - سماون وزیر ارتباطات - این بخش از باندهای فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بیزاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت - با بیان این که فرکانس هرچه باین تر باشد طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برایر خطای بیشتر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرکانس های پایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری بخش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه های پیش باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه بخش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیبرتوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسؤولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیا است اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پیش باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پنهانی باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

دانستان تکراری گوشی های توقیفی قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش ترخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایل همچون دریافت ارز دولتی

توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت ازad هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که ترخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت (آدامه دارد ...)

خواسو

(ادامه خبر ...) گوشی‌ها بالاست و البته مسروقان روش‌های همچون عرضه گوشی‌های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی‌عنوان می‌کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی‌های توقیف شده چه تأثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فرودن سریس انجمن صنفی فروشنده‌گان تلفن همراه کشور- با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث از اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت‌ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصاً واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی‌های توقیفی بیان کرد آنچه مسلم است، قطعاً در مقاطعی که این گوشی‌ها وارد بازار شوند، تأثیر لحظه‌ای می‌گذارد اما این تأثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می‌شود و کاهش قیمت اتفاق می‌افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت‌ها به حالت اول بر می‌گردند.

فرودن درباره تجربه توزیع گوشی‌ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی‌ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صفاتی خود متنظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلاً نمی‌توان نظر داد اما قطعاً باید جواب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلاً ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی‌ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تعیینی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیافتد.

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» که پیش‌تر با نام «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» شناخته می‌شود، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می‌شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - درباره جواز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جواز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول محسوب می‌شود. با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جواز منتقل شده است.

مهم ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. مدیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت *Soft launch* و *Early access* نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزا لی - مدیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می‌گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسند به مراسمه اختتامیه دعوت می‌شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه‌های کاهش هزینه بود. سایر بازی‌سازان علاقه مند نیز می‌توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت iran-gamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



econews

از مجوزدهی به بیام‌رسان‌ها تا انحصار باند فرکانسی

اقتصاد ایران: اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده بیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی در ایران و انحصار باند فرکانسی که قبلاً برای پخش همگانی آنلاین از آن استفاده می‌شود در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش ایستاده، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره بیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی بود. در حالی که بیام‌رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از بیام‌رسان‌های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از بیام‌رسان‌های یومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی بیام‌رسان‌هاست. در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی - رئیس مرکز ملی فضای مجازی - درباره تجربه شورای عالی فضای مجازی برای بیام‌رسان‌های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه‌های خارجی که پیش از یک میلیون کاربر دارند، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه بیام‌رسان‌ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و خریم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از بیام‌رسان کرده‌ایم، شامل شبکه‌های اجتماعی هم می‌شود. سیاست ما این است که ایستگام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند. اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله‌ای باند بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و طلاگرام از تلگرام توضیح داد: پیش از جامعه از پلتفرم‌های ملی و یومی استفاده کنند؛ در رسانه‌های اعتمادهای این است که مردم باید نیازهایی بیام‌رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم‌های داخلی تصور کرد. دیگر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این بیام‌رسان‌ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو بیام‌رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکنایی برسند. قرار بوده تا آخر اذر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکنایی برسند و ما (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد پس از این تاریخ هم این دو بیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهد.

باند فرکانس جبس شده در صداوسیما

با وجود بالاستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبل از پخش همکاری آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد مسؤولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاخ جوشانی - معاون وزیر ارتباطات - این پخش از باندهای فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضایی مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت - با بیان این که فرکانس هرچه بایین تر باشد، طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برایر خطاب پیشتر است از اینکه اظهار کرده بود که با استفاده از فرکانس های بایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و پیشتر را ایجاد کنند و شبکه های پیشتر باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه بعده سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های پیشتر لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیبرتوری پیشتری تری تیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس مبنای ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسؤولان، پوشش شبکه موبایل در ایران پیشتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پیشتر باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پیشایی باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت مبنای فرکانسی در شبکه موبایل رو به رو هستیم.

دانستان تکراری گوشی های توافقی

قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش نرخ ارز، روند صعودی را در پیش گرفت و البته دلایل همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی ها بالاست و البته مسؤولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توافقی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توافقی شده چه تأثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن - سریس انجمن صنفی فروشندهای تلفن همراه کشور - با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث از اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت ها در پخش واردات انجام داده و خیانتی که به پخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصاً واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود. وی با اشاره به عرضه گوشی های توافقی بیان کرد آنچه مسلم است، قطعاً در مقطுعی که این گوشی ها وارد بازار شوند، تأثیر لحظه ای می گذارد اما این تأثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می شود و کاهش قیمت اتفاق می افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت ها به حالت اول برمی گردند.

فروتن درباره تجربه توزیع گوشی ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی ها وجود دارد و اینطور نباید که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صفاتی خود باید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلاً نمی توان نظر داد اما قطعاً باید جواب موضع منجذبه و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبل ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تعیینی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیافتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران

جشنواره بازی های ویدیویی ایران « که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران » شناخته می شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جواز اعدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جواز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدابل محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جواز منتقل شده است.

مهنم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft launch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای دلوار جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزا لی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره بررسد به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت جشنواره به شناسی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

اتهای پیام



(ادامه خبر...) و انحصار باند فرکانسی که قبلاً برای پخش همگانی آنلاین از آن استفاده می‌شود در اختیار صنایع سینما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش است، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و پیشتر با هدف حمایت از پیام رسان‌های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان‌های بومی آغاز شده و از طرفی سورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان‌هاست. در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی سریس مرکز ملی فضای مجازی- درباره تعویه اجرای مصوبه سورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان‌های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه‌های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشد و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینکه نگهداشت اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حريم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و سورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کردیم، شامل شبکه‌های اجتماعی هم می‌شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند. اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله‌ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و طلاگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور پخش بزرگی از جامعه از پلتفرم‌های ملی و بومی استفاده کنند؛ در رسانه‌های این اعتقدامن این است که مردم باید نیازهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم‌های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد سورای عالی فضای مجازی سندي برای تقویت پیام رسان‌های داخلی تصویب گردید. دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان‌ها پخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهنتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکافی برسند. قرار بوده تا آخر این اتفاق بینند و امیدوارم آنها به خودکافی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی‌شوند اما باید بتوانند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند. باند فرکانس جبس شده در صنایع سینما باوجود بלאستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلاً برای پخش همگانی آنلاین از آن استفاده می‌شود و در حالی که می‌توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، سسوولان ارتقا می‌نماید. این باند فرکانسی از ارزاد نمی‌کند. در این باره، حسین فلاح جوشقانی- صحاون وزیر ارتباطات- این پخش از باندهای فرکانسی را از نظر اقتصادی سیار با ارزش خواند و می‌گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و سورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری- عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت- با بیان این که فرکانس هرچه باین تر باشد طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برایر خطای بیشتر است، اظهار کرد که با استفاده از فرکانس‌های باین ابزارهای توائید با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه‌های بین باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می‌گیرد. در حالی که هرچه به سمت فرکانس‌های ایالات بروند تعداد دکلهای بیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می‌رود. ضمن این که با اضافه شدن دکلهای فیرتوری بیش تر تیز برای اتصال به دکلهای لازم است. با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسؤولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه بین باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پیشای باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم. داستان تکراری گوشی‌های توقیفی قیمت گوشی در ماه‌های اخیر با افزایش ترخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایل همچون دریافت ارز دولتی توسط اورکنندگان و عرضه گوشی با قیمت از ارز هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که ترخ ارز روند کاهشی گرفت، هم جنان قیمت گوشی‌ها بالاست و البته مسؤولان روش هایی همچون عرضه گوشی‌های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می‌کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی‌های توقیف شده چه تأثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار قروطن- رئیس انجمن صنفی فروشنگان تلفن همراه کشور- با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارز اقتصادی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افزایش و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت‌ها در پخش واردات انجام داده و خیانتی که به پخش اقتصادی این حوزه کرده‌اند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود. وی با اشاره به عرضه گوشی‌های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعاً در مقطعبی که این گوشی‌ها وارد بازار شوند، تأثیر لحظه‌ای ای می‌گذارد اما این تأثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می‌شود و کاهش قیمت اتفاق می‌افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت‌ها به حالت اول برمی‌گردند.

فروتن درباره تغییر توزیع گوشی‌ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی‌ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صفاتی که خرید متنظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلاً نمی‌توان نظر داد اما قطعاً باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلاً ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی‌ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تعیین برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتند.

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» که بیش تر با نام «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» شناخته می‌شود، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می‌شود. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای- درباره جواز اعطا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جواز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول محسوب می‌شود. با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جواز منتقل شده است. (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک مال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت **Soft launch** و **Early access** نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزا لی -دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران- درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجمه به سایت irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام



گزارش نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران

جزیيات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» در نشست خبری اعلام شد جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید

پس از انتشار فراخون «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزیيات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: تمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برندگان ایجاد کوییز او گینگر تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زائریندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدالو محسب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بیشترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که زائرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییرات اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور متقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافق اولیه برای این که برندگان جشنواره به عنوان شرکت خلاق تردد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سراججام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی در خواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیگران ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها توانیم نظر بازی کنن جدی و حرفة ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزیيات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزا لی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ای بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تمايندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند. وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش باید. دوم این که در ساختار داوری تغييرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتها داوران می بردازد و سوم هم این که تنها بازی های پذیرفته خواهد شد که پيش از پایان فراخوان، در يكى از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قيمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ ميليون تومان کاهش يافته و میزان جوایز به ۳۶۰ ميليون تومان افزایش يافته است.

حاجی میرزاei با بيان اين که جاييزه بهترین بازي سال ۱۰۰ ميليون تومان است افزود: جاييزه هر دستاورده ۲ ميليون تومان بود که به ۲۰ ميليون تومان افزایش يافته است. جاييزه بهترین بازي از نگاه مردم نيز از ۱ ميليون تومان رسيده است. همچنین دو جاييزه مردمي ديجيتك شامل بهترین به روزرسانی ويزه بازي هایی که آبديت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتقالاترين بازي سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغييرات داوری در جشنواره هفتگم تيز گفت: بهترین بازي و دستاورده را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نيز برای دسته بندی ژانرهای انتخاب می شوند. تعداد ژانرهای نيز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشي افزایش يافته است و هر ژانر تها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازي قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه يابند.

حاجی میرزاei گفت: برای انتخاب بهترین ژانرهای آکادمي جشنواره تشکيل خواهد که اعضاي آن شامل نماينده تيم ها یا شركت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقيقي که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین يسيت نفر از نمايندگان رسانه ها خواهد بود. عضويت افراد در اين آکادمي مدام المmer است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بيان اين که مهم ترين شرط حضور بازي ها در جشنواره اين است که در طول يك سال گذشته در يكى از ماركت های ديجيتال داخلی و خارجی یا به صورت فيزيکي منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازي در حالت Soft lunch و Early access نيز مورد قبول است. اما سایت جشنواره ديجيتك مكانی برای آپلود فایل تدارد و باید امكان دانلود بازي از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بيان اين که کاراكتر جشنواره تغيير خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراكتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرست دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه لائر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ ميليون تومان جاييزه تعلق می گيرد.

حاجی میرزاei درباره اختتامیه اين رویداد نيز گفت: تنها بازي سازانی که به مرحله نهایی جشنواره يرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه يكى از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازي سازان علاقه مند نيز می توانند مراسم را به صورت آنلайн تماشا کنند.

وی درباره تغيير نام جشنواره نيز توضیح داد: نام اين رویداد از «جشنواره بازي های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازي های ویدیویی تهران» تغيير کرده است تا گستردگی بازي های تحت پوشش و گستردگی جغرافیائی اين رویداد را به خوبی برساند.

بر اين اساس بازي سازان سراسر کشور تا ۱۵ دي ماه فرصت دارند با مراجمه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.

آنچه

ارتباطات و فناوري اطلاعات در هفته اي که گذشت؛ از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانس

(۱۴۰۰-۰۷/۱۵)

اظهارات رئيس مرکز ملي فضای مجازی درباره لزوم وجود تماينده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که پيش از يك ميليون کاربر دارند در اپلیکیشن و انحصار باند فرکانسی که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد در اختیار صداوسیما، از مهترین اخبار در هفته گذشت بود

به گزارش آفاق خبر، به نقل از ايسنا، يكى از مهترین اخبار اين هفته حوزه ارتباطات و فناوري اطلاعات، اظهارات رئيس مرکز ملي فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و پيشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالي فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان هاست. در اين راستا ابوالحسن فیروزآبادی- سریس مرکز ملي فضای مجازی - درباره تحوه اجرای مصوبه شورای عالي فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بيان گرد: ما معتقديم در مرکز ملي فضای مجازی رسانه های خارجی که پيش از يك ميليون کاربر دارند، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشد و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اينگونه پیام رسان ها حق تدارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادي و حريم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفي که ما در مرکز ملي و شورای عالي فضای مجازی از پیام رسان کرده ايم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما اين است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند اما اينکه اجرای این سیاست در چه مرحله اى باشد بحث ديجيتك است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و طلاگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما اين است که در کشور پخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملي و بومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمن اين است که مردم باید نيازهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادي از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالي فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب گرد (ادامه دارد...)

آنچه خبر

(ادامه خبر...) دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان‌ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار گیرد مهلتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر از این اتفاق یافتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایت خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی‌شوند اما باید بتوانند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند.

باند فرکانس جبس شده در صناؤسیما باوجود بالاستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلاً برای یخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می‌شد و در حالی که می‌توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد مسؤولان ارتاطی معتقدند صناؤسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی‌کند. در این باره، حسین فلاخ جوشقانی - سهادون وزیر ارتباطات - این یخش از باندهای فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می‌گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و قرایبند آن در جریان است. همچنین بهزاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساختم - بیان این که فرکانس هرچه بایین تر باشد طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطای بیشتر است، اظهار کرد که با استفاده از فرکانس های بایین اپراتورها می‌توانند با کمترین سرمایه گذاری یوش بش تر و بهتر را ایجاد کنند و شبکه های پیش باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می‌گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه یوش بش بالاتر می‌رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، قیمت‌نوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است. با توجه به این که فرکانس متابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسؤولان، یوش بش شبکه موبایل در ایران پیش از کشوری چون ایتالیا است اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پیش باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پیش باند فرکانسی بیشتری است: در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت متابع فرکانسی در شبکه موبایل روپرتو هستیم.

دانستان تکراری گوشی های توفیقی قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش ترخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایل همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی های بالاست و البته مسؤولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توفیقی را راه حلی برای یوش بش مسؤولان می‌کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توفیق شده چه تأثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار قروتن - رئیس انجمن صنفی فروشندهای تلفن همراه کشور - بیان این که برای تبیین قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث از اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت های در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به یخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصاً واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود. وی با اشاره به عرضه گوشی های توفیقی بیان کرد آنچه مسلم است، قطعاً در مقطுم که این گوشی های وارد بازار شوند، تأثیر لحظه ای می‌گذارد اما این تأثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می‌شود و کاهش قیمت اتفاق می‌افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت های به حالت اول برمی‌گردد.

فروتن درباره تجربه توزیع گوشی های اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی های وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صفاتی خرید منظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلاً نمی‌توان نظر داد اما قطعاً باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلاً ایجاد شده بود، مجدد تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی های باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تعیینی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیافتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می‌شود، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می‌شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جواز امداده شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوازی جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناول محسوب می‌شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوازی منتقل شده است.

مهمو ترین شرط حضور بازی های در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزا لی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می‌گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می‌شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی هایی که به مراسم اختتامیه دعوت نمی‌شوند می‌توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعت به سایت iran-gamefestival.ir نسبت به ثبت ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام /

بر خط جامعه؛ در تکابوی جشنواره بازی های ویدئویی ایران (۱۴۰۱-۹۷/۰۷)

در تکابوی جشنواره بازی های ویدئویی ایران

نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، سه شنبه ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزاپی، دبیر هشتمین دوره این جشنواره و گمی از هشت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف در ساختمان این بنیاد برگزار شد. کریمی قدوسی در این نشست با بیان جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این حصوص یکی از اقداماتی که انجام شد تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود. مهترین تغییرات این دوره از جشنواره در زمینه ژانریندی، داوری و میزان جوازی بود. جوازی این دوره به شدت افزایش یافت و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم.

وی با بیان اینکه تغییر در داوری این دوره از جشنواره یکی از تغییرات مهم است، گفت: داوری ها را دو مرحله ای و متشکل از گروه های بازی سازان، که در این دوره بازی را از اینکه تکرده اند، گروه های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و پرتوی زائر از نگاه مردم تفسیه کرده اند. تمام این گروه ها با انجام کارشناسی انتخاب شده اند. یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شد. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فمالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا تمام جشنواره، جامعیت پیشتری را دربر گیرد و پیوایم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

کریمی قدوسی در ادامه به اهداف برگزاری این جشنواره پرداخت و گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد تغییر مثبت در مدیران عالی کشور چشم گشتن صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح تغییر منطقی برخی از مستولان به این مقوله، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های باکیفیت در سراسر کشور و پرده مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از مهترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار اینکا، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های نرم و هویت ماز داشتیم که به احتمال فراوان برند های این دوره از جشنواره مبادی ورود شرکت های خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شود، برگزیدگان به صورت شرکت خلاق به معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند. سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملای این اتفاق رخ نداد البته این موضوع هم قطبی نیست، اما توقعات اولیه آن شکل گرفته است. به گزارش اینکا؛ بازی سازان از ۱۱ تا ۱۵ دی ماه فرست دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فرایون و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند.



جزئیات جشنواره بازی های ویدئویی ایران اعلام شد (۱۴۰۱-۹۷/۰۷)

جشنواره بازی های ویدئویی ایران، از اول تا ۲۲ دی ماه با برگزاری می شود.

وایمکس نیوز - «جشنواره بازی های ویدئویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا پیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فرایون هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نماینده گانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا متقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جواز اهداده در این جشنواره توضیح داد هزینه برگزاری و جوازی جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متدالوں محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جواز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت زائر، ۱۳ زائر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر زائر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن زائر حذف شده و در یک زائر کلی تر ادغام خواهد شد. یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب پیشترین بازی و پیشترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، ماتن بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای پیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، پیشترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کند.

محمد حاجی میرزاپی، دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران - در این باره می گوید: پیشترین بازی و دستاورده را ۱۰ داور منتخب (ادامه دارد ...)

(دامنه خبر ...) شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد هم چنین پنج دور تیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. یکی دیگر از تنبیران جشنواره هشتاد، تئییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بروزی بازی های رایانه ای تعیی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر ندارد، با پیشنهاد اعضا شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تئییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دارتمان هنری انتیتو ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. و گزنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسیات اعضا بدن و حجم پردازی هر چند ماده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

همچو ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft launch Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دالنود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حجی میرزاپی درباره اختتامیه این رویداد تیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره پرسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند تیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرست دارند با مراجمه به سایت جشنواره به نشانی iran-gamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

منبع: ایسا

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۹/۱۸

