



«به نام خدا»

## فراخوان ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران Tehran Game Festival ۲۰۱۶

### ۱. مقدمه

دبیرخانه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با توجه به نزدیک شدن به برگزاری این رویداد بزرگ، فراخوان ششمین دوره از این رویداد علمی - فرهنگی - هنری را به شرح زیر اعلام می‌دارد. پیش از هر چیز لازم به ذکر است که ششمین دوره‌ی این جشنواره در سطح ملی برگزار می‌گردد و با تمهیداتی که اندیشیده شده است، تمامی بازی‌سازان از سراسر کشور قادر به ارسال اثر به دبیرخانه‌ی این دوره از جشنواره خواهند بود. در این جشنواره تمامی بازی‌ها اعم از مستقل و غیر مستقل قادر به شرکت بوده و تمامی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده (مستقل یا غیر مستقل) مورد داوری قرار می‌گیرند. همانند دوره‌ی گذشته، آثار براساس ژانر دسته‌بندی خواهند شد و اساساً تفکیکی بین بازی‌های بزرگ و کوچک صورت نخواهد گرفت. توضیحات و تعاریف ژانرها در ادامه‌ی این فراخوان به تفصیل شرح داده شده است. دبیرخانه دائمی این جشنواره از تمام بازی‌سازان دعوت به عمل می‌آورد تا در بزرگترین رویداد بازی‌سازی سال که در اسفند ماه ۱۳۹۵ برگزار می‌گردد، شرکت کنند. علاقه‌مندان برای حضور و ثبت‌نام در این جشنواره می‌توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر و مطالعه اخبار و مقررات جشنواره، به سایت جشنواره به آدرس <http://www.tehrangamefestival.ir> مراجعه نمایند یا با شماره تماس دبیرخانه جشنواره، به شماره ۸۸۸۶۰۹۲۳ تماس حاصل فرمایند.

### ۲. اهداف جشنواره

۱. شناخت و حمایت از استعدادهاى موجود صنعت در کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی‌سازی در ایران.
۲. ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی‌های رایانه‌ای و تصحیح نگرش منفی برخی از مسئولان نسبت به این مقوله.
۳. بهره‌مندی از ظرفیت‌های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی‌های رایانه‌ای.
۴. ایجاد تعامل مثبت و اشتراک دانش و تجربیات، بین تولیدکنندگان داخلی بازی‌های رایانه‌ای.
۵. ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای با دانشگاه‌ها.
۶. امکان صادرات بازی‌های رایانه‌ای تولیدی در کشور به بازارهای جهانی و ایجاد ارتباط و تعامل با فعالان جهانی.
۷. جلب توجه واحدها و ارگان‌های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه‌گذاری در تولید بازی‌های رایانه‌ای.
۸. معرفی بازی‌های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی‌سازی.
۹. استفاده‌ی خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی‌های رایانه‌ای.
۱۰. اتصال حلقه‌ی جشنواره به‌عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی‌های رایانه‌ای.

### ۳. رویکردها

۱. نمایش افتخارآمیز «پیشرفت بازی‌های رایانه‌ای» در ایران.
۲. تقویت روحیه‌ی همدلی بین بازی‌سازان و نهادهای حامی دولتی و خصوصی.
۳. کمک به تقویت بازار بازی‌های داخلی در داخل و خارج از کشور.
۴. نمایش و سنجش توانایی بازی‌سازان داخلی در بازارهای بین‌المللی و فضای رقابتی این صنعت در جهان.



در این دوره از جشنواره نیز همانند دوره‌ی قبل، دسته‌بندی و داوری آثار فرستاده شده در قالب ۸ ژانر اصلی بازی‌های رایانه‌ای صورت خواهد گرفت. برای دسته‌بندی صحیح بازی‌های ارسالی، سعی شده است از تعاریف مرجع و شناخته شده برای ژانرها استفاده گردد. لیست ژانرهای اصلی مفروض به همراه توضیحات هر یک در زیر آورده شده است. با توجه به توضیحات فوق دسته‌بندی آثار و جوایز در جشنواره‌ی ششم به شرح زیر خواهد بود.<sup>۱</sup>

### بهترین‌های ژانر

#### الف. بهترین بازی اکشن (Action)

بازی اکشن، بازی‌ای است که در آن «زمان واکنش بازی‌کننده» و «هماهنگی بین چشم و دست» او مهم‌ترین عناصر بازی هستند.

#### ب. بهترین بازی ماجراجویی (Adventure)

بازی ماجراجویی قصه‌ای تعاملی است درباره‌ی یک یا چند شخصیت که توسط بازی‌کننده کنترل می‌شوند و در آن عناصر «قصه» و «معما» نقش بسزایی دارند.

#### پ. بهترین بازی نقش‌آفرینی (Role Playing Game)

بازی نقش‌آفرینی بازی‌ای است که در آن دو عنصر «قصه‌ی حماسی» و «ارتقا و رشد کاراکتر» بر دیگر عناصر غالب هستند.

#### ت. بهترین بازی استراتژی و مدیریتی (Strategy - CMS)

بازی استراتژی (یا ساخت و ساز و مدیریتی) بازی‌ای است که در آن عناصر «ساخت و ساز»، «مدیریت منابع»، «کشف» (Exploration) و «جنگ» نقش بسزایی دارند.

#### ث. بهترین بازی ماجراجویی - اکشن (ActionAdventure)

بازی‌ای که تلفیقی از عناصر ژانر اکشن و ماجراجویی است. از بین عناصر متعدد این ژانر می‌توان به «داستان ماجراجویانه»، «کارکترهای شخصیت‌پردازی شده»، «سیستم مبارزه» و «چالش‌های موقعیتی» اشاره کرد.

#### ج. بهترین بازی سکوبازی (Platformer)

بازی سکوبازی، بازی اکشنی است که مکانیک و چالش اصلی در آن «پرش» (Jump) است و این عنصر در کنار «طراحی مرحله‌ی وابسته به پرش» کلیدی‌ترین عناصر این ژانر قلمداد می‌شوند.

#### چ. بهترین بازی ورزشی (Sport)

بازی‌ای که به «شبیه‌سازی یکی از رشته‌های ورزشی» بپردازد. این بازی‌ها در یک طیف قرار می‌گیرند که یک سوی آن شبیه‌سازی محض است و سوی دیگر آن بازی‌های ورزشی آرکیدی.

#### ح. بهترین بازی ساده (Casual)

همه‌ی ژانرهای فوق ممکن است با تغییر عناصر کلیدی‌شان، ساده (کژوال) شوند. از عناصر مهم این دسته‌ی فرعی (و بسیار بزرگ در ایران) می‌توان به «داشتن مخاطب عام»، «دوره‌های کوتاه گیم‌پلی»، «پلتفرم‌های مقصدی چون گوشی‌های همراه و تبلت‌ها»، «استفاده از مکانیک‌هایی که خاستگاه‌شان دنیای واقعی است و

۱ برای اطلاع بیشتر از این تعاریف به کتاب‌های «Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design» یا «Fundamentals of Game Design (2nd Edition)» رجوع کنید.



مخاطب نسبت به آن‌ها شناختی اولیه دارد»، «داشتن یک (یا چند) مکانیک محدود»، «داشتن شکل هنری مختص خود»، «آسان بودن قواعد بازی»، «یادگیری سریع بازی» و «هدف کسب امتیاز بیشتر» اشاره کرد.

- نکته: هیات داوران مختار خواهد بود در هر دسته‌بندی و بر اساس تعداد و کیفیت بازی‌های فرستاده شده و در قالب رتبه‌بندی، بازی‌های برتر سال را در هر ژانر اعلام نماید. همچنین بر اساس کیفیت بازی‌های ارسالی و به تشخیص تیم داوری ممکن است هیچ یک از بازی‌های یک ژانر شایسته دریافت جایزه دانسته نشوند.

#### ۴-۲ بخش فرعی

علاوه بر انتخاب بازی‌های برتر در هر ژانر، هیئت داوران مختار است بنابر نظر خود در دسته‌بندی‌های زیر از بازی‌های برتر در قالب جایزه دستاورد تقدیر نماید:

۱. بهترین دستاورد فنی.
۲. بهترین دستاورد هنری در بازی‌های دو بعدی (2D art).
۳. بهترین دستاورد هنری در بازی‌های سه بعدی (3D art).
۴. بهترین دستاورد طراحی بازی.
۵. بهترین دستاورد داستان بازی (در این بخش بهترین قصه‌ای که در بازی پیاده‌سازی شده است مورد بررسی قرار می‌گیرد).
۶. بهترین دستاورد صدای بازی.
۷. بهترین دستاورد موسیقی بازی.
۸. بهترین بازی با محتوای فرهنگی. (توضیحات این بخش جلوتر ذکر شده است)
۹. بهترین بازی برای دستگاه‌های همراه هوشمند (بازی‌های موبایلی و تبلتی).

#### ۴-۳ بازی سال

پس از اعلام بازی‌های برتر در هر ژانر، در نهایت یک بازی نیز به عنوان بازی سال ایران انتخاب خواهد شد. در انتخاب بازی سال تمامی بازی‌ها، فارغ از رتبه‌ی آن‌ها در هر ژانر می‌توانند به عنوان کاندید دریافت جایزه شمرده شوند.

#### ۴-۴ بهترین بازی با محتوای فرهنگی

این جایزه (که در این دوره از جشنواره جایگاه ویژه‌ای برای آن اختصاص یافته) به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین کارکرد را در ارتقای فرهنگ عمومی ایران اسلامی داشته باشد. آثار ارسالی که در این بخش شرکت داده می‌شوند باید در یکی از محورهای زیر اثرگذاری مطلوب فرهنگی داشته باشند:

- بیان، ارتقا و تبیین هنجارهای ایرانی اسلامی (سبک زندگی، نظم، قانون‌گرایی و ...)
- بازنمایی آثار مخرب ناهنجاری‌ها (ظلم، اسراف، تنبلی و ...)
- بیان و انتقال مفاهیم دینی (قرآن، احادیث، سیره و ...)
- اسم سال (اقتصاد مقاومتی اقدام و عمل)

آثار ارسالی در این بخش، صرف نظر از ژانر، پلتفرم، خصوصیات بصری و غیره مورد داوری قرار خواهند گرفت؛ که اهم شاخص‌های مورد بررسی به شرح زیر خواهد بود:

- انتقال مفاهیم از طریق روند بازی (گیم‌پلی)
- استفاده از ظرفیت‌های مختص بازی‌های رایانه‌ای در ارائه‌ی محتوای فرهنگی
- تمرکز و پرهیز از پراکنده‌گویی



- پرهیز از استفاده از سایر روش‌های انتقال پیام مانند متن، فیلم، گفتار و بیانیه

#### ۴-۵ بهترین بازی نامه

توضیحات کامل ارائه‌ی اثر در این بخش در بند ۱۰ همین متن به تفصیل شرح داده شده است.

#### ۵. زمان بندی

زمان بندی پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به شرح زیر است:

۱. زمان ارسال آثار: از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ۱۳۹۵
۲. زمان شروع فرآیند انتخاب و دسته‌بندی آثار: از ۱۵ دی تا ۲۵ دی ۱۳۹۵
۳. زمان داوری نهایی آثار: از ۲۵ دی تا ۱ اسفند ۱۳۹۵
۴. زمان برگزاری مراسم اختتامیه: ۵ اسفند ۱۳۹۵

#### ۶. چگونگی ارسال آثار

بازی‌ها، به همراه مستندات و متعلقات آن‌ها باید به یکی روش‌های زیر به دبیرخانه ارسال شوند:

۱. فایل اجرایی نهایی بازی به همراه متعلقات آن بر روی ۳ نسخه DVD یا CD جداگانه به آدرس پستی<sup>۱</sup> بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طریق پست پیش‌تاز ارسال گردد.
۲. در صورتی که فایل بازی و کلیه متعلقات آن از ۲۵ مگابایت کمتر است، تیم سازنده می‌تواند در صورت تمایل فایل بازی و کلیه متعلقات آن را به آدرس پست الکترونیک دبیرخانه به آدرس [inbox@tehrangamefestival.ir](mailto:inbox@tehrangamefestival.ir) ارسال نماید.
۳. در صورتی که بازی برای سیستم‌های عامل iOS و برای دستگاه‌های Apple تهیه شده است؛ فایل IPA بازی باید برای UDID دستگاه بنیاد به شماره **۰۴۰۹۲D۵۳۱۱۲۸۸۰۰۱۴۲۰۹۰۴۲۴۱۴۹۳۱۳۷۰۶CB۵۰۰۷AA۶FCBF۲B** از طریق بارگذاری و فرستادن دعوت در TestFlight انجام شود.  
\* برای فرستادن نسخه APK به یکی از روش‌های ۱ یا ۲ عمل نمایید.  
\* در صورتی که بازی ارسال شده برای اجرا، نیازمند نرم‌افزار خاصی است حتماً در نسخه ارسالی، نمونه قابل نصب از آن نرم افزار وجود داشته باشد.

۱ تهران - خیابان مطهری - خیابان سلیمان خاطر - خیابان وراوینی - خیابان زیرک زاده - نیش کوچه گلزار غربی - پلاک ۳۲

#### ۷. مدارک مورد نیاز جهت ثبت اثر در دبیرخانه

به منظور تشکیل پرونده و ثبت آثار فرستاده شده، تیم بازی‌سازی موظف به فرستادن موارد زیر است:

۱. تکمیل فرم ثبت‌نام بر روی سایت جشنواره به آدرس <http://www.tehrangamefestival.ir>
۲. ارسال ۳ نسخه از بازی بر روی CD یا DVD به همراه راهنمای نصب و اجرا.  
✓ پیش از ارسال نسخه‌های بازی حتماً آنها را تست نموده واز صحت اجرای آن مطمئن شوید.  
✓ در صورتی که در بازی کد نسوزی پیش‌بینی شده است، مستندات و توضیحات مربوطه ارسال شود.
۳. در خصوص بازی‌های برخط (Online) متقاضی باید دامنه (URL) بازی را به همراه دو حساب کاربری (Account) که یکی تازه ساخته شده و کار نکرده و دیگری فعال با مقداری پیشرفت در بازی است به همراه رمزهای عبور به دبیرخانه تحویل نمایند.
۴. ارائه یک تیزر یا تریلر از بازی که حتماً در آن، فیلم روند بازی (Gameplay) وجود داشته باشد. فیلم تهیه شده باید حداقل ۳ دقیقه و حداکثر ۵ دقیقه باشد. بهتر است فایل‌های ویدئویی با فرمت mp4 و با استفاده از codecهای H۲۶۴

برای تصویر و AAC برای صدا باشد. اندازه ویدئو بهتر است ۷۲۰p۳۰ یا بالاتر باشد.

## ۸. توضیحات بخش اصلی جشنواره

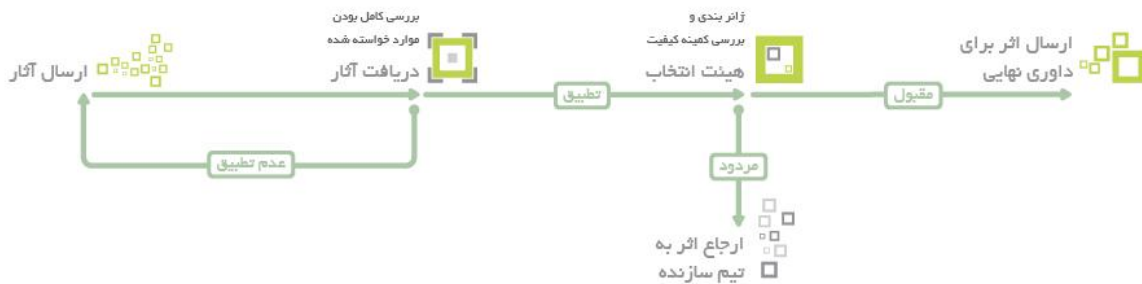
لازم به تأکید دوباره است که این جشنواره خاص بازی‌های مستقل و غیر مستقل نبوده و تمامی بازی‌ها تنها با توجه به محصول نهایی و بدون توجه به ماهیت و ساختار تیم سازنده مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

### ۸-۱ ضوابط و مقررات عمومی

۱. بازی‌های شرکت‌کننده در این بخش پس از ارسال توسط هیئت انتخاب، بر حسب ژانر طبقه‌بندی و سپس داوری می‌گردد.
۲. هر اثر فقط یک‌بار امکان شرکت در جشنواره را دارد. آثاری که در دوره‌های قبلی این جشنواره شرکت کرده‌اند، حق شرکت در این دوره از جشنواره را ندارند.
۳. کلیه محصولات تولید شده ایرانی که تا ۱۵ دی ماه ۱۳۹۵ تولید آنها به اتمام رسیده و یا مرحله نهایی تولید را سپری می‌کنند می‌توانند در جشنواره شرکت نمایند و بررسی وضعیت بازی‌ها بر مبنای نسخه ارائه شده خواهد بود.
۴. بازی باید حتماً توسط شرکت‌ها یا تیم‌های ایرانی تولید شده باشند، ارائه هر گونه MOD یا سایر موارد، غیر قابل قبول است.
۵. در خصوص تعداد محصولات ارسالی توسط متقاضی در بخش مسابقه محدودیتی وجود ندارد.
۶. محصول مورد نظر باید دارای نصب سریع و آسان باشد و در صورتی که نصب و اجرای آن نیازمند طی مراحل خاصی است، باید این پیش‌نیازها همراه محصول و راهنمای نصب ارسال گردند. بدیهی است امکان حضور سازنده جهت نصب و یا اجرای بازی بر روی یک کامپیوتر خاص منتفی بوده و در صورتی که تیم داوری به هر دلیل قادر به نصب و اجرای بازی نباشند، بازی مورد نظر از بخش مسابقه حذف خواهد گردید.
۷. ✓ بدیهی است که هیئت انتخاب آثار، در رد هر اثر با توجه به کیفیت و اصالت آن آزاد است.
۸. عدم رعایت اصل صداقت در ارائه اطلاعات، موجب حذف کامل بازی از جشنواره می‌گردد.
۹. ثبت‌نام اثر در بخش اصلی جشنواره، صرفاً توسط تولیدکننده بازی، صاحب پروانه ساخت و یا مدیر پروژه (به عنوان نماینده حقوقی) انجام می‌گیرد.
۹. برای ثبت نام، صاحب اثر باید فرم‌های ثبت‌نام روی سایت را تکمیل نموده و اثر خویش را تا زمان اعلام شده به همراه مدارک مورد نیاز به دبیرخانه جشنواره ارسال نماید.
۱۰. انتخاب ژانر بازی برای بازی‌های ارسال شده در درجه اول بر مبنای خواست شرکت سازنده انجام می‌گیرد. هیئت انتخاب آثار نیز بر مبنای نظر کارشناسی خود ژانر بازی را بر اساس عناصر تشکیل دهنده ژانرهای معرفی شده و وزن آن‌ها در روند بازی دسته‌بندی خواهد نمود. در صورتی که ژانر تعیین شده در هیئت انتخاب با ژانر انتخابی توسط تیم بازی‌سازی متفاوت باشد، در نهایت ملاک تصمیم‌گیری، نظر نهایی تیم سازنده خواهد بود.
۱۱. تیم سازنده موظف است یک فرد حقیقی را به عنوان نقطه تماس با بنیاد در فرم ثبت‌نام اعلام نماید. بدیهی است که کلیه ارتباطات بنیاد با تیم سازنده در مورد جشنواره از طریق آن فرد صورت خواهد گرفت. لازم است که فرد معرفی شده از زمان ارسال بازی تا پایان فرآیند داوری همواره در دسترس و پاسخگو باشد.

### ۹. چرخه کار بازی‌های فرستاده شده به دبیرخانه

خلاصه‌ای از چرخه کار بازی‌های فرستاده شده به دبیرخانه در زیر آورده می‌شود:



## ۱۰. شرح نیازمندی‌های بخش بازی‌نامه

### ۱-۱۰ مسابقه بازی‌نامه نویسی

«مسابقه‌ی بازی‌نامه‌نویسی» مختص متن‌هایی است که هنوز به بازی تبدیل نشده‌اند (یا مراحل تولیدشان را سپری می‌کنند) و باید با آن‌ها به شکل یک متن ادبی (همچون نمایشنامه یا فیلم‌نامه) برخورد کرد. موضوع «مسابقه‌ی بازی‌نامه‌نویسی» امسال نیز همچون سال گذشته آزاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن‌های ارسالی، این است که «داستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند.

### ۲-۱۰ ضوابط و مقررات عمومی

- ✓ حضور تمامی نویسندگان، تولیدکنندگان و علاقه‌مندان در این بخش بلامانع است.
- ✓ هیچ محدودیتی در خصوص موضوع و ژانر بازی‌نامه وجود ندارد.
- ✓ بازی‌نامه‌هایی باید به این بخش ارسال شوند که تبدیل به بازی نشده باشند؛ در صورتی که بازی‌نامه‌ای به بازی تبدیل شده و مراحل تولید آن سپری شده است، در بخش «دست‌آورد بهترین داستان بازی» داوری خواهد شد.
- ✓ در این بخش، متن بازی‌نامه‌ها فارغ از هرگونه نگاه موضوعی، از جهات «روایت داستانی جذاب برای تولید یک بازی» و «تبعیت از اسلوب صحیح نگارش بازی‌نامه» بررسی خواهند شد.
- ✓ بازی‌نامه‌هایی که سال (یا سال‌های) گذشته در این بخش شرکت کرده‌اند و همچنین بازی‌نامه‌هایی که بازی‌های‌شان سال (یا سال‌های) گذشته در بخش اصلی جشنواره داوری شده است، مجوز شرکت در بخش بازی‌نامه‌نویسی را ندارند.
- ✓ در خصوص تعداد بازی‌نامه‌های ارسالی توسط متقاضی در این بخش محدودیتی وجود ندارد.
- ✓ موارد محتوایی که باید در یک بازی‌نامه لحاظ گردد به شرح زیر است؛ طبیعتاً بازی‌نامه‌هایی که اسلوب‌های نگارش بازی‌نامه را رعایت نکرده باشند از داوری نهایی حذف خواهند شد.
  - خلاصه‌ی سه خطی پیرنگ بازی.
  - خلاصه‌ی یک صفحه‌ای پیرنگ بازی.
  - پیرنگ کامل داستان بازی.
  - معرفی شخصیت‌های اصلی و فرعی و شناسنامه‌ی آن‌ها.
  - متن کامل میان‌پرده‌ها.

- معرفی روند بازی (Gameplay) و درهم تنیدگی داستان با مکانیک‌های اصلی و فرعی.
- لیست کامل نام و تعداد مراحل و موقعیت زمانی و مکانی هر مرحله تا جایی که به داستان بازی ربط پیدا می‌کند.
- شرح کامل هر مرحله به همراه میان‌پرده‌ها، دیالوگ‌های درون بازی، متن ماموریت‌ها، معماها و غیره.
- منابع
- ✓ پژوهش‌ها، تعاریف یا ترجمه‌ی اصطلاحات خاص بازی‌نامه باید در بخش ضمیمه بازی‌نامه آورده شود.
- ✓ کلیه‌ی آثار ارسالی در بانک بازی‌نامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به نام صاحب اثر ثبت می‌گردد.
- ✓ برای ثبت‌نام، صاحب اثر باید فرم ثبت‌نام در بخش بازی‌نامه را تکمیل نموده و تا زمان اعلام‌شده به همراه مدارک خواسته شده به دبیرخانه‌ی جشنواره ارسال نماید.

### ۳-۱۰ مدارک مورد نیاز برای ثبت بازی‌نامه در دبیرخانه

- تکمیل فرم ثبت‌نام
- اصل متن بازی‌نامه به صورت تایپ‌شده در دو نسخه‌ی مجلد در قطع A۴
- یک فایل PDF از متن بازی‌نامه، نگاشته شده بر روی دیسک فشرده
- رعایت اصول نگارش در متن‌های ارسالی الزامی است:
  - رعایت کامل املا، صحیح، قواعد دستور زبان، علامت‌گذاری درست و غیره.
  - پرهیز از رنگ کردن متن، درشت کردن کلمات، کادر کشیدن و غیره.
  - شماره‌گذاری صفحات (وسط‌چین پایین)
  - نگارش دیالوگ‌ها از وسط صفحه و با فاصله از توضیحات
- استانداردهای نگارش متن بازی‌نامه عبارت است از:
  - سایز صفحه A۴
  - خروجی استاندارد ۲۰۰۷ Office
  - چینش صفحه Portrait
  - فونت
    - برای تیترها فونت «تیترا» با اندازه ۱۴
    - برای متن‌ها فونت «نازنین» با اندازه ۱۲