

۱۳۹۵/۰۲/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 20 2016

چهارشنبه ۱۰ اردیبهشت

۱۰
۲۰
م
۵

اذان صبح ۴:۵۵ طلوع آفتاب ۶:۲۵ اذان ظهر ۱۳:۰۳ اذان مغرب ۲۰:۰۱



قیمت ایزمبلا له ای (ریال)		
▲ ۳	۳۰۲۹۶	دلار
▲ ۱۵۸	۳۴۴۵۴	یورو
▲ ۲۳۴	۴۳۵۷۵	پوند
▲ ۲۰	۲۷۷۹۶	صدین
▲ ۱	۸۲۴۹	درهم امارات
▲ ۹۵	۳۱۵۳۵	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۶۸	دلار
۳۹۵۶	یورو
۴۹۹۳	پوند
۳۱۸۵	صدین
۹۵۲	درهم امارات
۱۲۴۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۸۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۶۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	«ایران 57» علیه «انقلاب 1979»	فناوران
روزنامه حسابان		
۲	بازی رایانه ای «ایران 57»، نیاز به حمایت جدی دارد	حسابان
۳	انتشار بازی ایرانی «جنگل لرزان» روی شبکه جهانی استیم	تقارول
۴	انتشار بازی ایرانی «جنگل لرزان» روی شبکه جهانی استیم	صدا
۵	تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای	صدا
۵	بازی رایانه ای ایران 57 نیاز به حمایت جدی دارد	رسالت
۶	۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور وجود دارد	شبکه اطلاع رسانی وانا
۶	ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود	گامی
۶	۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور وجود دارد	خبرگزاری یزنا
۷	«ایران 57» علیه «انقلاب 1979»	فناوران
۷	کشف بیش از سه هزار سی دی بازی رایانه ای غیرمجاز در ملایر	خبرگاری و پژوهیان ایران ISNA
۸	ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود	خبرگزاری دانشگاه آنا Anad News Agency ANA
۸	ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود	شبکه خبری ایرنا
۹	بازی رایانه ای «ایران 57»، نیاز به حمایت جدی دارد	گامی
۹	ایسوس شاهکار دیگری خلق کرد، کیس گیمپنگ ROG GTS1CA شما را مدهوش خود می کند!	مهرخدا افزار
۱۰	خانه های فرهنگ دیجیتال اهرمی سازنده برای مقابله با تهدیدهای نرم دشمنان هستند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۰	عرضه صفحه کلید بی سیم و موس پیشرفته برای علاقمندان به بازی های ویدئویی	خبرگزاری فارس
۱۱	ادامه اعطای وام وجوه اداره شده به بازی سازان ایرانی	کافه فیکس

۱۱

شایعه: بسیاری از بازی سازان بابت پلی استیشن ۴,۵ خوشنود نیستند



۱۱

ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود



۱۲

برخی مدیران فرهنگی تنها فیلترچی هستند/ آماده ورود بازی های زرد ایرانی باشید!



۱۳

آیا «انقلاب ۱۹۷۹» بازی موفق است؟/ خیابان های تهران در تسخیر مجاهدین! + تصاویر



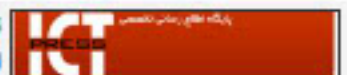
۱۵

نشست نقد و بررسی بازی رایانه ای "انقلاب 1979"



۱۵

توافق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات / ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود



۱۵

منتظر بازی های زرد ایرانی باشید!



تعداد محتوا : ۲۶



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۸

۱۰

۸



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواستار حمایت از یک بازی در مورد انقلاب اسلامی شد

«ایران ۵۷» علیه «انقلاب ۱۹۷۹»

بازی‌سازان داخلی پرداخت و گفت: بازی‌سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه‌ای پایین نمی‌توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.
رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور آرایه می‌شود.

عماد رحمانی زمان پیش‌بینی شده برای انتشار بازی را ناپستوان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی‌خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار پیش‌تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

● چه کسی باید حمایت کند؟

انتشار گفتگوی سازنده بازی ایران ۵۷ از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این فکر را به ذهن وارد می‌کند که بنیاد، خواستار حمایت از این بازی شده است.

این در حالی است که نخستین و تنها مرجع دولتی حوزه بازی‌سازی در کشور بنیاد است و قاعده‌اگر قرار است حمایتی از یک بازی صورت گیرد، باید از کانال این نهاد باشد.



ساخته می‌شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می‌گوید: نگارش بازی‌نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل‌های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد بسا این هزینه‌ها نمی‌توان با حجمه بازی‌هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی‌ها با ده‌ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده‌اند. مدیر استودیو رسالتا شکوه کویر به دانش فنی مناسب

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با انتشار خبری، خواستار حمایت از بازی «انقلاب ۵۷» شد.

فناوران - خبر انتشار بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» سر و صدای زیادی در محافل خبری به راه انداخت. این بازی که بنا به نقد مسائلی بازی‌سازی، ضعیف هم گزارش شده، در ایران و به دلیل تبلیغاتی که علیه آن به راه افتاد، مورد توجه گمراه‌ساز ایرانی قرار گرفت و سایت‌های زیادی لینک دانلود آن را منتشر کردند. کار به جایی رسید که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه اینترنتی به فیلتر مسائلی پرداخت که لینک دانلود آن را منتشر کرده بودند.

انتشار بازی در مورد انقلاب ایران در خارج از کشور، سبب انتشار انتقاداتی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شد و این سوال مطرح شد که چرا درباره یکی از مهم‌ترین رویداد معاصر ایران، باید در خارج از کشور و با ستاریویی تحریف شده فیلم بسازند.

روز گذشته اما بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با انتشار خبری اعلام کرد یک استودیوی بازی‌سازی از سه سال پیش در حال کار روی یک بازی با عنوان «ایران ۵۷» است.

● با این پول‌ها نمی‌شود

انتظار که روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گزارش داده، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسالتا شکوه کویر»

بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی‌سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی‌ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسالتا شکوه کویر» ساخته می‌شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است. عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می‌گوید نگارش بازی‌نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل‌های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است. وی اعتقاد دارد با این هزینه‌ها نمی‌توان با حجمه بازی‌هایی هم‌چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی‌ها با ده‌ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده‌اند. مدیر استودیو رسالتا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی‌سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی‌سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه‌ای پایین نمی‌توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور آرایه می‌شود.

انتشار بازی ایرانی «جنگل لوزان» روی شبکه جهانی استیم



بازی «جنگل لوزان» که دارای ۶۰ مرحله چالشی و ۱۲ دستاورد برای کاربر است، به قیمت ۱۰ دلار روی شبکه استیم منتشر شد. این نخستین بازی است که یک شرکت ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ بازی می‌سازد.

حسن مهدی اصل از انتشار بازی «جنگل لوزان» از سوی شرکت سورنا خیر داد و افزود: «این بازی به سبک دو بعدی platformer و با پشتیبانی کامل از تمامی دسته‌های بازی هم‌اکنون در اختیار کاربران سراسر جهان قرار گرفته؛ نکته جالب توجه آن این است که این نخستین بازی است که یک شرکت ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ بازی می‌سازد.»

به گفته مدیر شرکت سورنا، داستان این بازی درباره یک پسر و دختر به نام سسینا و میناست که یک روز برای بویدن گل‌های تازه به اطراف شهر می‌روند و ناگهان چیز عجیبی را مشاهده می‌کنند که باعث دزدیده شدن مینا می‌شود. مهدی اصل درباره چگونگی انجام بازی «جنگل لوزان» گفت: «وقتی بازیکن، هدایت سسینا از میان تمام معماها و موانع پیش‌رو است که دنیای زیبای آنها را با مشکلات جدی روبه‌رو کرده است.

شبکه دیجیتالی گیماپ منتشر خواهد شد. این بازی در اوبل تابلستان روی شبکه PSN و برای کنسول پلی استیشن ۴ نیز منتشر خواهد شد؛ امید می‌رود نسخه ایکس‌باکس آن نیز منتشر شود و در اختیار علاقه‌مندان قرار گیرد. بازی «جنگل لوزان» هم‌اکنون در شبکه استیم با قیمت ۱۰ دلار در دسترس است. البته تا ۲۱ آوریل با تخفیف ۲۰ درصدی ارائه خواهد شد.

کاربر با انجام این بازی درمی‌یابد که فریب هیچ چیزی را در دنیا نخورد و بداند حتی آرام‌ترین موجودات نیز ممکن است به دشمن تبدیل شوند.»

بازی «جنگل لوزان»، هم‌اکنون از زبان انگلیسی، آلمانی، فرانسوی، ایتالیایی، لهستانی، اسپانیایی، روسی، ژاپنی و پارسی پشتیبانی می‌کند و نسخه پارسی آن، تابلستان امسال روی



مهر: حسن مهدی اصل، مدیر شرکت سورنا از انتشار بازی «جنگل لوزان» از سوی شرکت سورنا خبر داد و گفت: این بازی به سبک 2D platformer و با پشتیبانی کامل از کلیه دسته‌های بازی هم‌اکنون در اختیار کاربران سراسر جهان قرار گرفته است؛ این

انتشار بازی ایرانی «جنگل لوزان» روی شبکه جهانی استیم

نخستین بار است که یک شرکت ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ بازی می‌سازد. بازی «جنگل لوزان» هم‌اکنون در شبکه استیم با قیمت ۱۰ دلار در دسترس است، البته تا ۲۱ آوریل برابر با دوم اردیبهشت با تخفیف ۲۰ درصدی ارائه خواهد شد. این بازی در اوایل تابستان روی شبکه PSN و برای کنسول پلی استیشن ۴ نیز منتشر می‌شود؛ امید می‌رود نسخه ایکس‌باکس آن نیز منتشر شود و در اختیار علاقه‌مندان قرار گیرد. هم‌اکنون از ۹ زبان انگلیسی، آلمانی، فرانسوی، ایتالیایی، لهستانی، اسپانیایی، روسی، ژاپنی و پارسی پشتیبانی می‌کند و نسخه پارسی آن، تابستان امسال روی شبکه دیجیتال گیم‌آپ منتشر خواهد شد.

تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی‌های رایانه‌ای

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور بر لزوم تدوین نقشه راه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای با هدف استفاده از ظرفیت‌های موجود و مواجهه با چالش‌های این بخش تاکید کرد.

به گزارش مهر، امیر خوراکیان، معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی از بخش‌های مختلف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شامل رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

وی در این بازدید گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها تغییر کرده و بهره‌برداری از قالب‌ها متفاوت شده است. به‌عنوان مثال، بازی‌ها کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش‌های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منفی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم.

خوراکیان افزود: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده‌ای از مسائل را حل کنیم. باید از زاویه دید خانواده‌ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آنها را شناسایی کرده تا به آن پاسخ دهیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی اظهار کرد: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش فرارگامی مرکز هستیم. هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

در این بازدید حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهان پرداخت و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی‌های رایانه‌ای در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز مورد بررسی قرار گرفت.

رسالت

برای رسیدن به کیفیتی در شأن انقلاب اسلامی بازی رایانه‌ای ایران ۵۷ نیاز به حمایت جدی دارد

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی سیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می‌شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است. عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می‌گوید بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد با این هزینه‌ها نمی‌توان با هجمه بازی‌هایی هم‌چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی‌ها با ده‌ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده‌اند.

**دبیر شورای اداری شبکه ملی؛ ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور وجود دارد** (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۰۱)

دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ از وجود ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور خبر داد

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا، به نقل از فرهنگ کده، دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ از وجود ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور خبر داد و گفت: این مراکز در زمینه تولید محتوای مجازی و معرفی وب سایت ها و نرم افزارها و همچنین بازی های رایانه ای مفید فعالیت می کنند. به گزارش روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی هرمزگان، علی خاتزاده در نشست کارگروه استانی دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ از وجود ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور خبر داد و گفت: این مراکز در زمینه تولید محتوای مجازی و معرفی وب سایت ها و نرم افزارها و همچنین بازی های رایانه ای مفید فعالیت می کنند. علی خاتزاده در نشست کارگروه استانی شبکه ملی فرهنگ در بندرعباس عنوان کرد: با راه اندازی این مراکز اعم از خانه، مجتمع و مرکز فرهنگی دیجیتال، دغدغه و نگرانی خانواده ها برای دسترسی فرزندانشان به موارد آسیب زای فضای مجازی برطرف می شود. وی به جشنواره پویانمایی اشاره کرد و افزود: دبیرخانه این جشنواره در تهران مستقر است و همراه پس از ارزیابی آثار، جوایز ارزنده ای به بهترین ها اهدا می گردد. خاتزاده، از تکمیل بانک اطلاعاتی، ارائه آموزش به فعالان این حوزه و ایجاد شبکه پویانمایی به عنوان پیش مقدمه این جشنواره نام برد و اظهار داشت: دوره آموزشی تولید پویانمایی با حضور فعالان این عرصه و مدیران خانه های دیجیتال کانون های فرهنگی هنری مساجد و مدیران خانه های دیجیتال ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی به مدت ۲ روز برگزار و به شرکت کنندگان گواهی آموزشی ضمن خدمت اعطا خواهد شد. وی، عفاف و حجاب و خانواده را از موضوعات مهم در حوزه پویانمایی دانست و با اشاره به بازدید از خانه های دیجیتال استان هرمزگان، بیان کرد: وضعیت کلی مراکز استان، به ویژه شهرستان های رودان، میناب و بندرلنگه رضایت بخش است.

**ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود** (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۰۱)

طی توافقی که فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفت، در سال «اقتصاد مقاومتی: اقدام و عمل» بازی سازان می توانند بدون محدودیت زمانی درخواست های خود را جهت دریافت تسهیلات ارسال کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام جهت ارائه تسهیلات را آغاز کرد بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات می کردند. برای این تسهیلات اتمطاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند. طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی می کند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه می شود. از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد تصاب رسید کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی می کند. بازی سازان جهت ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه نمایند.

**دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ؛ ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور وجود دارد** (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۰۱)

دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ از وجود ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور خبر داد و گفت: این مراکز در زمینه تولید محتوای مجازی و معرفی وب سایت ها و نرم افزارها و همچنین بازی های رایانه ای مفید فعالیت می کنند.

به گزارش خبرگزاری برنا در هرمزگان، علی خاتزاده در نشست کارگروه استانی شبکه ملی فرهنگ در بندرعباس عنوان کرد: با راه اندازی این مراکز اعم از خانه، مجتمع و مرکز فرهنگی دیجیتال، دغدغه و نگرانی خانواده ها برای دسترسی فرزندانشان به موارد آسیب زای فضای مجازی برطرف می شود. وی به جشنواره پویانمایی اشاره کرد و افزود: دبیرخانه این جشنواره در تهران مستقر است و همراه پس از ارزیابی آثار، جوایز ارزنده ای به بهترین ها اهدا می گردد.

خاتزاده، از تکمیل بانک اطلاعاتی، ارائه آموزش به فعالان این حوزه و ایجاد شبکه پویانمایی به عنوان پیش مقدمه این جشنواره نام برد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اظهار داشت: دوره آموزشی تولید پویانمایی با حضور قلمدان این عرصه و مدیران خانه های دیجیتال کانون های فرهنگی هنری مساجد و مدیران خانه های دیجیتال ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی به مدت ۲ روز برگزار و به شرکت کنندگان گواهی آموزش ضمن خدمت اعطا خواهد شد. وی، عفاف و حجاب و خانواده را از موضوعات مهم در حوزه پویانمایی دانست و با اشاره به بازدید از خانه های دیجیتال استان هرمزگان، بیان کرد: وضعیت کلی مراکز استان، به ویژه شهرستان های رودان، میناب و بندرلنگه رضایت بخش است.



«ایران ۵۷» علیه «انقلاب ۱۹۷۹»

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار خبری، خواستار حمایت از بازی «انقلاب ۵۷» شد.

قناورن- خیر انتشار بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» سر و صدای زیادی در محافل خبری به راه انداخت. این بازی که بنا به نقد سایت های بازی سازی، ضعیف هم گزارش شده، در ایران و به دلیل تبلیغاتی که علیه آن به راه افتاد، مورد توجه گیم‌های ایرانی قرار گرفت و سایت های زیادی لینک دانلود آن را منتشر کردند. کار به جایی رسید که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه اینترنتی به فیلتر سایت هایی پرداخت که لینک دانلود آن را منتشر کرده بودند.

انتشار بازی در مورد انقلاب ایران در خارج از کشور، سبب انتشار انتقاداتی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای شد و این سوال مطرح شد که چرا درباره یکی از مهم ترین رویداد معاصر ایران، باید در خارج از کشور و با سناریویی تحریف شده فیلم بسازند. روز گذشته اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار خبری اعلام کرد یک استودیوی بازی سازی از سه سال پیش در حال کار روی یک بازی با عنوان «ایران ۵۷» است.

با این پول ها نمی شود

آنطور که روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش داده، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی سیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کوپیر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است. عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کوپیر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی پرداخت و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی قلمخ و در شان انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تأکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

چه کسی باید حمایت کند؟

انتشار گفت وگویی سازنده بازی ایران ۵۷ از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این فکر را به اذهان وارد می کند که بنیاد، خواستار حمایت از این بازی شده است.

این درحالی است که نخستین و تنها مرجع دولتی حوزه بازی سازی در کشور بنیاد است و قاعدتاً اگر قرار است حمایتی از یک بازی صورت گیرد، باید از کانال این نهاد باشد.



کشف بیش از سه هزار سی دی بازی رایانه ای غیرمجاز در ملایر (۱۳۷۷-۹۸/۰۲/۰۱)

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ملایر گفت: در طول ۳ ماه گذشته با بازرسی های مشترکی که صورت گرفته، بیش از سه هزار سی دی حاوی محصولات و بازی های غیرمجاز کشف و ضبط شده و به مراجع ذیربط تحویل داده شده است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایستا)، منطقه همان، "غلامرضا جمالی زاده" چهارشنبه ۱ اردیبهشت ماه، در جلسه ستادهای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حیانت از محصولات فرهنگی و هنری و مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز شهرستان ملایر، افزود: تقریباً همه این کشفیات از فروشگاه ها و صنوف غیرمرتبط با عرضه محصولات فرهنگی و بازی سراها بوده اند که این امر بیانگر لزوم نظارت بیشتر بر سایر صنوف است. وی عنوان کرد: در سطح شهرستان ملایر ۲۱ بازی سرا و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی دارای مجوز از اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی و اتحادیه صنفی مربوطه وجود دارند.

جمالی زاده اظهار کرد: پس از تشکیل ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با ساختار جدید در طول ۳ ماه گذشته بازرسی هایی از صنوف مختلف صورت گرفته اما واقعیت این است که با توجه به ورود فناوری های جدید و راه های سهل الوصول برای اخذ تولیدات و بازی های غیرمجاز، باید در زمینه فرهنگ درست استفاده از محصولات، بالا بردن سطح سواد دیجیتال خانواده ها و غنی سازی فکری و فرهنگی جامعه تلاش کرد و برخوردهای سطحی همانند زدن شاخ و برگ زائد درختان است که در ظاهر خوب به نظر می رسد اما کار ریشه ای صورت نمی گیرد.

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ملایر بر لزوم فرهنگ سازی در زمینه نحوه استفاده از آثار فرهنگ و بازی های رایانه ای تأکید کرد و خواستار جدیت اعضا این ستاد در سطح شهرستان و ارائه طرح های عملیاتی برای تقویت عملکرد ستاد شد.

گفتنی است: در این جلسه مقرر شد ضمن تشکیل جلسه مشترک و توجیهی با مسئولان بازی سراها (گیم نت) و فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و هنری شهرستان، از سایر صنوف نیز بازرسی های گسترده صورت پذیرد و متخلفان با حکم دادستانی مورد تعقیب قضائی قرار بگیرند.

خبرگزاری ایسنا

خبرنگار: ۸۱۱۹



با توافق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات ثبت نام وام و جوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود (۱۳۹۸-۱۵/۰۲/۰۱)

طی توافقی که فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفت، در سال «اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل» بازی سازان می توانند بدون محدودیت زمانی درخواست های خود را جهت دریافت تسهیلات ارسال کنند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام جهت ارائه تسهیلات را آغاز کرد بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات می کردند.

برای این تسهیلات انتظاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند.

طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی می کند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه می شود.

از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد نصاب رسید کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی می کند. بازی سازان جهت ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه کنند.



ثبت نام وام و جوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود (۱۳۹۸-۱۵/۰۲/۰۱)

ایراناطلی توافقی که فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفت، در سال «اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل» بازی سازان می توانند بدون محدودیت زمانی درخواست های خود را جهت دریافت تسهیلات ارسال کنند.

به گزارش ایرانا، سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام جهت ارائه تسهیلات را آغاز کرد بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات می کردند.

برای این تسهیلات انتظاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند.

طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی می کند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه می شود.

از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد نصاب رسید کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی می کند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سازان جهت ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه نمایند.



بازی رایانه ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۹۷-۰۱-۰۱)

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان درمورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی سیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است. عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.



ایسوس شاهکار دیگری خلق کرد، کیس گیمینگ ROG GT51CA شما را مدهوش خود می کند! (۱۳۹۷-۰۱-۰۱)

نوشته شده توسط خیات کریمی جمهوری خلق گیمهای ایسوس (ROG) از یک کیس از پیش آماده قدرتمند مخصوص گیمینگ جدید به نام ROG GT51CA پرده برداشت. ROG GT51CA قدرت پردازشی خود را از نسل ششم پردازنده های Core i7 می گیرد و تنها با یک کلیک، آن را تا فرکانس ۴.۶ گیگاهرتز آن هم بدون نیاز به راه اندازی مجدد، اورکلاک می کند.

این کیس می تواند میزان تا دو کارت گرافیک GeForce GTX Titan X تحت پیکربندی Way SLI-2 برای اجرای روان بازی ها در وضوح 4K UHD با نرخ فریم دهی فراتر از ۶۰ فریم بر ثانیه باشد. این کیس از پیش آماده همچنین می تواند تا ۵۱۲ گیگابایت حافظه NVMe PCIe SSD تحت پیکربندی RAID 0 برای دست یابی به سرعت خواندن اطلاعات عظیم تا ۳.۲ گیگابایت بر ثانیه داشته باشد. حافظه رم DDR4 ۲۱۳۳ مگاهرتزی ROG GT51CA برای سرعت بوت شدن بیشتر و کاهش زمان بارگذاری بازی ها، به ۲۸۰۰ مگاهرتز اورکلاک شده است.

ROG GT51CA از خنک کننده مایع برای پردازنده بهره می برد و کانال های جداگانه های برای مکش هوای تازه به درون کیس برای خنک نگه داشتن کارت گرافیک و دیگر اجزا تعبیه شده است. منبع تغذیه نصب شده در گوشه پایینی کیس، دارای فن و سیستم گردش هوای جداگانه خود است که مانع از انتقال حرارت تولید شده توسط منبع تغذیه به درون کیس می شود.

افزون بر قدرت پردازشی بالا و خنک سازی پیشرفته، ROG GT51CA طراحی خیره کننده ای نیز دارد. در پل جلویی مدخل ورودی هوای تازه با ظاهر توربین تعبیه شده که زیبایی فوق العاده خاصی به این کیس بخشیده است. این توربین دارای فن PWM با قابلیت کنترل سرعت چرخش می باشد. درون کیس نیز برای کابل کشی بهینه و زیبا طراحی ویژه ای دارد. با هدف هرچه هیجان انگیز تر کردن ROG GT51CA، ایسوس در چهار ناحیه مختلف این کیس جلوه نورپردازی LED با ۸ میلیون رنگ تعبیه کرده و هنگامی که سیستم اورکلاک شود، شروع به رقص می کنند. به لطف طراحی خیره کننده، کیس ROG GT51CA جوایز طراحی iF ۲۰۱۶ و نو آوری CES ۲۰۱۶ را از آن خود کرد.

با هدف ارائه بهترین تجربه صوتی ممکن در استفاده از هدفون و هدست به گیمرها، ایسوس DAC هدفون حرفه ای ESS Sabre و آمپلی فایر جداگانه ای را برای جک های صوتی پل جلویی تعبیه کرده است. بسته نرم افزاری AEGIS II انحصاری ایسوس به گیمرها امکان نظارت بر عملکرد سیستم را می دهد. به لطف نرم افزار Gamecaster می توان به آسانی گیم پلی بازی ها ضبط و ویرایش کرده و آنها را در شبکه های اجتماعی با دوستان و دیگر گیمرها به اشتراک گذاشت.

یکی دیگر از قابلیت های جالب این کیس، دستبند ROG است که به گیمرها امکان دسترسی به یک محفظه مخفی در درون کیس برای نگه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشتن هارد دیسک های حاوی اطلاعات شخصی و مهم را می بخشد. از این دستند همچنین می توان برای فعال سازی حالت اورکلاکینگ استفاده کرد

این کیس خیره کننده با وزن ۲۷ کیلوگرم، در پیکربندی های مختلفی قابل انتخاب از سوی کاربر، عرضه می شود.
منبع: techpowerup



یک مسئول: خانه های فرهنگ دیجیتال اهرمی سازنده برای مقابله با تهدیدهای نرم دشمنان هستند (۱۳۹۸/۰۲/۰۵)

بندرعیاس - ایرنا- دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ با اشاره به اهمیت فعالیت مجتمع ها و خانه های فرهنگ دیجیتال، گفت: دشمن از طریق تهاجم فرهنگی سعی در نفوذ در میان نسل جوان کشور دارد که فعالیت مراکز مذکور اهرمی مهم و سازنده برای مقابله با تهدیدهای دشمنان در این تهاجم است.

به گزارش چهارشنبه خبرنگار ایرنا، علی خاتزاده در دیدار با مدیرکل ارشاد هرمزگان با اشاره به فعالیت ۴۰۰ خانه فرهنگ دیجیتال در کشور، اظهار داشت: مجتمع های دیجیتال و خانه های فرهنگ دیجیتال بستری برای انجام فعالیت در حوزه دیجیتال و فناوری اطلاعات هستند که برای مقابله با تهدید های نرم دشمنان فعالیت می کنند.

وی بیان داشت: خانه های فرهنگ دیجیتال و تعدادی از مجتمع های دیجیتال در مساجد کشور فعالیت می کنند که فعالیت این مراکز در مساجد علاوه بر اینکه فرصتی برای جذب نسل جوان و نوجوان به مساجد هستند زمینه ساز گسترش فرهنگ دیجیتال در جامعه و گسترش معارف اسلامی در فضای مجازی نیز هستند. خاتزاده با اشاره به فعالیت این مراکز در ساخت بازی های رایانه ای، تصریح کرد: با فعالیت این مجتمع ها، دغدغه و نگرانی خانواده ها برای دسترسی فرزندان شان به موارد آسیب زای فضای مجازی برطرف می شود.

وی با اشاره به فعالیت های رسانه ای دشمن در فضای مجازی در راستای نابودی ارزش های اسلامی، تاکید کرد: شبکه ملی فرهنگ، ظرفیت بسیار خوبی برای خنثی سازی توطئه های دشمن در این عرصه است.

دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ با اشاره به بازدید های انجام شده از خانه های دیجیتال هرمزگان، خاطرنشان کرد: وضعیت کلی مراکز این استان به ویژه در شهرستان های رودان، میناب و بندرلنگه رضایت بخش است.

۶۰۴۸ / ۱۳۹۸



عرضه صفحه کلید بی سیم و موس پیشرفته برای علاقمندان به بازی های ویدئویی (۱۳۹۷/۰۸/۰۱)

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس به نقل از اندروید پلیس، صفحه کلید دارای نور در پس زمینه، موشواره بلوتوث و یک صفحه زیرموشواره نرم و صاف برای تضمین حرکت روان موشواره از جمله ابزار تازه عرضه شده توسط Razer است.

این مجموعه برای استفاده همراه با رایانه های شخصی عرضه شده و بسیاری از کاربران قبلا از نمونه های قدیمی تر تولیدات Razer در همین زمینه استقبال کرده بودند.

وجود یک آداپتور یواس بی ۲.۴ گیگاهرتز، سازگاری این مجموعه با وسایل و ابزار سازگار با اندروید تی وی یا تبلت های آندرویدی را تسهیل می کند. حسگر ۳۵۰۰ DPI این موشواره باعث حساسیت فوق العاده آن در برابر جزئی ترین حرکات دست کاربران خواهد شد و لذا کاربران به خصوص در زمان اجرای بازی های اکشن یا مسابقه ای مشکلی نخواهند داشت.

**ادامه اعطای وام و جوه اداره شده به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

طی توافقی که بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفت، در سال اقتصاد مقاومتی: اقدام و عمل بازی سازان می توانند بدون محدودیت زمانی درخواست های خود را جهت دریافت تسهیلات ارسال کنند.

سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام جهت ارائه تسهیلات را آغاز کرد به این صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات می کردند. برای این تسهیلات انعطاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند. لازم به ذکر است که طرح های ارسالی توسط کارگروهی به ریاست مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مورد بررسی قرار گرفته و پس از تایید، تسهیلات ارائه می شود. از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد نصاب رسید، کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی می کند. بازی سازان جهت ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه نمایند.

**شایعه: بسیاری از بازی سازان بابت پلی استیشن ۴.۵ خوشنود نیستند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

شایعات نسل جدید کنسول پلی استیشن ۴ روز به روز داغ تر می شوند؛ دستگاهی که گفته شده قدرت پردازشی و گرافیکی به مراتب بهتری نسبت به مدل اصلی خود دارد. هر چند با آمدن این دستگاه صاحبین فعلی پلی استیشن ۴ از محتویات جدید محروم نمی شوند اما ارائه یک کنسول جدید آن هم در این زمان که هنوز چیزی از عمر پلی استیشن ۴ نگذشته، موجبات ناراحتی بسیاری از مردم و حتی بازی سازان را فراهم کرده است. کالین موربارتی به عنوان سردبیر ارشد سایت IGN که هم اکنون در Kinda Funny Games فعالیت دارد، توثیقی به متن زیر را ارسال کرده است: یک منبع مورد اعتماد به من گفته است که بازی سازان با آمدن پلی استیشن ۴.۵ و ساخت اجباری محتویات برای آن خوشنود نیستند. هزینه های زیاد، برنامه ریزی و دیگر اراجیف از این قبیل. بعد از آمدن پلی استیشن ۴.۵ گفته می شود که بازی ها با دو حالت عرضه خواهند شد: معمولی و NEO. حالت معمولی برای کنسول های پلی استیشن ۴ معمولی است که همین حالا هم در بازار موجود می باشند. حالت NEO با قدرت افزایش یافته ای که کنسول جدید دارد، می تواند ثبات بیشتر در نرخ فریم و گرافیک بهتری را با رزولوشن ۱۰۸۰p ارائه کند. با اینکه گفته شده که قدرت پلی استیشن ۴.۵ بسیار زیاد است، خیلی ها بر این باورند که سونی با این کار قصد فروش تلویزیون های Ultra HD بیشتر، به منظور اجرای رزولوشن ۴K را دارد. تا E3 زمان زیادی باقی نماند. آیا آنجا معرفی صورت خواهد گرفت؟

**ثبت نام وام و جوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

به گزارش خبرگزاری فارس، سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام جهت ارائه تسهیلات را آغاز کرد بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات می کردند. برای این تسهیلات انعطاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند. طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی می کند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه می شود. از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد نصاب رسید کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی می کند. بازی سازان جهت ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه نمایند.

برخی مدیران فرهنگی تنها فیلترچی هستند / آماده ورود بازی های زرد ایرانی باشید!

به گزارش خبرنگار فرهنگی خبرگزاری فارس، نشست نقد و بررسی بازی انقلاب ۱۹۷۹ صبح امروز با حضور علی صابونچی مدیر موسسه آرماگنون و بابک کرباسی بازی ساز و نماینده کارگروه بازی های رایانه ای در دانشکده رسانه خبرگزاری فارس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، بابک کرباسی ضمن اشاره به انتشار بازی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: با عرضه شدن این بازی در ایران عکس العمل هایی را از سوی رسانه ها شاهد بودیم و طی این مدت درباره افرادی که این بازی را ساختند و چرایی اهداف آنها میاحتی مطرح شده است. اما نکته مهم در این خصوص این است که ما بدانیم تا وقتی مدیر فرهنگی شجاع نداشته باشیم که بتواند رفتارهای پیشگیرانه انجام دهد وضعیت به همین منوال خواهد بود. ما در هنگام تولید فیلمهایی چون ۳۰۰ یا آرگو هم شاهد این واکنش ها بوده ایم و امروز می بینیم که این رخدادها مدام تکرار می شود.

بازی های که یک کشور را مورد هدف قرار می دهند

صابونچی در ادامه این نشست ضمن اشاره به کارکرد رسانه در دنیای امروز گفت: رسانه اصولاً به ابزاری برای رسیدن به خواسته های برخی کشورها تبدیل شده چند کشور که در دنیا که همواره با آمریکا و به طور کلی با جریانات غربی مشکل داشتند مورد حمله های رسانه ها قرار گرفتند. کشورهایی چون کره شمالی، عراق، سوریه در معرض این حمله های رسانه ای بودند و درباره آنها در زمینه فرهنگی کارهای هدف دار بسیاری انجام شده است.

وی افزود: در این مورد به مثال بازی Call of duty اشاره کرد. اصولاً مخاطبان بازی ها نوجوانان و جوانان هستند یعنی همان طیف سنی که برای ارتش آمریکا می جنگند. این بازی هم به جهت جذب همین مخاطبان ساخته شده اما برخی دیگر از بازی ها هستند که صرفاً یک کشور را مورد هدف قرار می دهند

بازی انقلاب ۱۹۷۹ فقط قصد تحریف تاریخ را دارد

صابونچی درخصوص سازنده بازی انقلاب ۱۹۷۹ نیز گفت: نوید خوانساری کارگردان این بازی است که در کمپانی های بزرگی کار کرده و چند سالی است که شرکت خودش را تأسیس می کند و اولین پروژه او هم همین بازی است که درباره انقلاب ایران ساخته می شود. از نظر من انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی نیست چرا که عناصر اصلی و استانداردهای لازم یک بازی را ندارد و چه از نظر استاندارد گرافیکی و چه از نظر داستانی با نقاط ضعف اساسی روبروست.

این کارشناس بازی های رایانه ای ادامه داد: این بازی تنها فقط قصد تحریف تاریخ را دارد و با دیالوگ هایی که بین کاراکترها در بازی رد و بدل می شود سعی می شود تا حرف هایی به مخاطبان القاء شود. در واقع در این بازی به مخاطب طوری نشان داده می شود که او می تواند سرنوشت انقلاب ایران را تعیین کند اما در نهایت الگوریتمی خاص طراحی می شود که تنها اهداف خاص سازندگان بازی به مخاطب اقا می شود.

فعالیت های فرهنگی ضد انقلاب ایران

وی تصریح کرد: در این بازی جوری مراحل پیش می شوند که نشان داده شود که در واقع اسلام گراها انقلاب ایران را مصادره کردند. در این بازی سعی می شود که امام به عنوان یک رهبر فرعی و آیت الله شریعتمداری به عنوان رهبر اصلی انقلاب معرفی شود. در همه جای بازی هم آرم و لوگوی سازمان مجاهدین را مشاهده می کنیم و با استفاده ای فکر شده از این لوگوها در واقع اینگونه بیان می شود که انقلاب توسط سازمان مجاهدین خلق انجام شده است.

صابونچی در خصوص تیم تولید این بازی نیز گفت: بسیاری از افرادی که در این بازی مشارکت داشته اند در دیگر پروژه های ضد ایران مانند فیلم سینمایی آرگو و ۳۰۰ و سرایال Home land هم حضور داشتند. نوید نگهبان، فرشاد فرهاد و امیر ابطی برخی از این سازندگان بازی هستند که سابقه ای در فعالیت های فرهنگی ضد انقلاب ایران داشتند. در ابتدا گفته شده که این افراد به خاطر تسلط به زبان فارسی برای دوبلاژ انتخاب شدند اما با مشاهده بازی می بینیم که دوبله بازی بسیار ضعیف است و قالب دیالوگ ها به زبان انگلیسی بیان می شوند و اساساً نیاز چندانی به دوبله هم ندارد.

بابک کرباسی در ادامه نشست نقد و بررسی بازی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: نوید خوانساری کارگردان فنی تولید انیمیشن های بازی هایی مثل Max Pain و GTA بوده و در واقع کارگردان انیمیشن این بازی ها بوده است. تفاوت کارگردان انیمیشن با کارگردان بازی ذات ذهنی میان آنهاست در واقع بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک انیمیشن است که به اسم بازی تولید شده است. ۴ سال پیش اولین صحبت های ساخت این بازی در رسانه ها مطرح شد. این پروژه در واقع یک بازی نیست یک بیانیه سیاسی است که از نظر من بازی ساز هیچ ارزش کیفی ندارد چرا که کسی که می آید و می خواهد درباره انقلاب اثری تولید کند باید انقلاب را درک کرده باشد.

فیلتر کردن نباید به عنوان اولین راه انتخاب شود

وی درباره اینکه با توجه به بودجه هنگفت این بازی چرا کیفیت آنچنانی و استاندارد لازم را ندارد نیز گفت: قرار است طوری این بازی ها عرضه شود که انگار به صورت خودجوش و مردمی ساخته شده اند و در واقع این امر هم به نوعی تمندی است.

صابونچی در خصوص پرداخت جزئیات این بازی نیز گفت: اولاً که مشخص است این بازی یک مجموعه دنباله دار است و در ادامه شاهد قسمت های دوم و سوم آن هم خواهیم بود اما جزئیات داخل بازی نشان می دهد که سازندگان آن یک سفر هم برای انجام تحقیقات به ایران نداشتند.

وی درخصوص نوع برخورد با محصولات این چنین نیز گفت: بازی های رایانه ای که در فضای ضد ایرانی ساخته شده بسیار متنوع است فیلتر کردن نباید به عنوان اولین راه انتخاب شود. ۴ سال پیش این بازی تولید خود را آغاز کرد اما ما طی این ۴ سال ما هیچ کاری نکردیم و تنها وقتی بازی تولید شد و روی خروجی ها قرار گرفت به سرعت دستور فیلتر دادیم. ما فیلتر کردیم اما آیا واقماً مخاطبان نمی توانند به آن دسترسی پیدا کنند؟ از طرفی فیلتر کردن ممکن است جواب معکوس هم بدهد.

همه مسئولان فرهنگی در جریان ساخت این بازی بودند

کرباسی در ادامه همین بحث گفت: مدیران فرهنگی ما طی این سالیان کجا رفتند؟ مسئولان فرهنگی در این حوزه نگران برداشت هایی هستند که ممکن است از ساخت یک پروژه انقلابی انجام شود، تمام مسئولین فرهنگی ما در جریان ساخت این بازی بودند اما هیچ اقدامی در این ارتباط نکردند. شرکت های خصوصی هم که در این زمینه وارد می شوند هیچ نوع حمایت و تشویق نمی شوند و ما به جای اینکه جوانان سازنده را جذب کنیم با گذاشتن موانع مختلف بر سر راه آنها این جوانان را دفع می کنیم.

وی افزود: زمانی که آقای رحمانی شروع به ساخت بازی انقلاب ایران کرد به همه جا مراجعه کرد تا بتواند کارش را بسازد تا کسی می خواهد کار درباره انقلاب بسازد سریع این چنین برداشت می شود که فلانی کیسه دوخته و دغدغه اقتصادی دارد سر آخر هم آقای رحمانی برای به ثمر رساندن یک (انامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پروژه انقلابی زمین پدري اش را فروخت تا نهايتا بعد از ۳ سال بسيج پای کار آمد.

مدیر فرهنگی دلسوز کم نداریم اما مدیر کاربلد بسیار کم داریم

این کارشناس حوزه بازی ادامه داد: مدیران فرهنگی ما نمی دانند چه کار کنند، ما اصولاً مدیر فرهنگی دلسوز کم نداریم اما مدیر کاربلد بسیار کم داریم. مدیریت فرهنگ اساساً مدیریتی بلند مدت است و نیازمند تثبیت هرچه بیشتر است. در ما در حوزه تولید بسیار ضعیف هستیم و جرأت تولید نداریم بر همین اساس است که برخی مدیران فرهنگی ما تنها به فیلترچی تبدیل می شوند. برخی دیگر از مدیران فرهنگی نیز صرفاً به دنبال تسویه حساب سیاسی هستند. کرباسی درخصوص موضوع اقتصاد فرهنگ نیز گفت: اگر فرهنگ ما با اقتصاد آمیخته نباشد یعنی ما در حال درجا زدن هستیم و پروژه های محتوا محور ما تا زمانی که اقتصادی نشوند موفق نخواهند بود. در این میان دولت و متولیان نباید طلبکار بخش خصوصی فرهنگی باشند، ما کار خودمان را با همه مسائل و موانع پیش رو انجام می دهیم و به دولت هم امیدی نداریم اما اینجا باید هشدار بدهیم که به دلیل انفعال مسئولین و اهمال در مسائل راهبردی و تولید باید آماده ورود بازی های زرد ایرانی باشیم.



آیا «انقلاب ۱۹۷۹» بازی موفق است؟! / خیابان های تهران در تسخیر مجاهدین! + تصاویر (۱۳۰۱-۱۳۰۲/۱۱)

سینماپرس: سازندگان بازی «انقلاب ۱۹۷۹» ادعا کردند این بازی بناست به روایت مستند از انقلاب اسلامی ایران در سال ۵۷ بپردازد و برای کاربران این امکان ایجاد شود تا در قالب چندین شخصیت مختلف، مسیر انقلاب را به دلخواه تغییر دهند، ولی پس از انتشار بازی مشخص شد همه چیز در حد ادعا باقی مانده است.

بالاخره پس از تبلیغات فراوان از سوی رسانه های غربی و بالاخص آمریکایی بازی انقلاب ۱۹۷۹، جمعه سیاه در تاریخ ۱۷ فروردین سال جاری منتشر شد. بازی که به ادعای سازندگان آن بنا داشت به روایت مستند از انقلاب اسلامی ایران در سال ۵۷ بپردازد، ولی پس از انتشار در حد همان ادعا باقی ماند. این بازی توسط فردی به نام نوید خوانساری تهیه و کارگردانی شده است. خوانساری که سالها در کمپانی های بزرگی همچون (اک استار گیمز Rockstar Games و استودیوی رمدی Remedy فعالیت داشته به یکباره با افتتاح شرکت شخصی خود با نام (اینک استوریز iNK Stories) و رونمایی از پروژه ساخت بازی در خصوص انقلاب اسلامی ایران در صدر اخبار قرار گرفت. وی در مصاحبه های خود در خصوص این پروژه می گوید:

«قرار است در این بازی، وقایع اصلی و مهم انقلاب ایران (سیر پیروزی انقلاب و تسخیر لانه جاسوسی) به تصویر کشیده شود و برای کاربران این امکان ایجاد شود تا در قالب چندین شخصیت مختلف، مسیر انقلاب را به دلخواه (با توجه به گرایش های سیاسی و مذهبی خود) تغییر دهند»^۱

ولی مدتی بعد علیرغم ادعای خوانساری مبنی بر تلاش برای ادامه کار با تیم حرفه ای، این پروژه تغییرات زیادی کرد که می توان عمده ترین دلیل آنرا پیدا شدن سرمایه گذار جدید دانست.

اضافه شدن افرادی که تنها سابقه و معروفیت ایشان بازی در فیلم ها و سریال های ضد ایرانی همچون سنگسار تریا، هوملند ۳۰۰، Homeland، آرگو Argo و ... است به عنوان صدا پیشه نه تنها به کیفیت بازی نیفزوده که حتی باعث ضعف بازی هم شده است. این یکی دیگر از دلایل تغییر خط اصلی پروژه تبدیل آن از یک بازی تاریخی درباره انقلاب اسلامی به یک بازی ضد انقلاب اسلامی ایران است.

نوید نگیبان، برای نقش شهید اسدالله لاجوردی بازیگر فیلم های ضد ایرانی «سنگسار تریا» Homeland و American Sniper و فرهاد قراحت برای نقش حسین شیرازی، بازیگر فیلم های ضد ایرانی Argo و Rise of an Empire ۳۰۰ امید ابطخی برای نقش بابک آزادی، بازیگر فیلم های ضد ایرانی Argo و Homeland و ۲۴ مؤان مارتو برای نقش بی بی گلستان، بازیگر فیلم های ضد ایرانی سنگسار تریا و لیست سیاه

و...

داستان بازی درباره جوانی دانشجو به نام رضا شیرازی از خانواده ای وابسته به رژیم طاغوت است که برای تحصیل به آلمان رفته و در روزهای انقلاب به ایران برگشته و با تشویق دوست خود بابک آزادی که اتفاقاً کارگر خانه شان است به یکباره خود را در میان انقلابیون می بیند. حسین برادر رضا یکی از ارتشی های رژیم شاهنشاهی است که برای ساواک کار می کند و در مقابل پسرعموی آنان یعنی علیرضا شیرازی از انقلابیون است که به سازمان مجاهدین خلق پیوسته و مثلاً قرار است تاثیرگذاری هر دو نفر بر روی تصمیمات رضا ادامه بازی را مشخص نماید ولی در عمل تغییر آنچنانی در روند بازی ندارد.

در جریان بازی رضا به همراه بابک در شهر که حال هوای انقلاب آن را گرفته به گشت گذار می پردازد و با گروه های مختلف مبارز اعم از توده ای و کمونیست و ملی گراها و مذهبیون و ... مواجه می شود.

ماموریت اصلی مخاطب در این بازی این است که در نقش بابک در این گشت و گذار به عکاسی از سطح شهر بپردازد و هر عکس که از سطح شهر گرفته می شود یا نمونه اصلی نمایش داده شده و در ذیل آن توضیحاتی هم داده می شود. سازندگان بازی سعی دارند تا با استفاده از عکس های واقعی مایکل ستبون (Michael Setbon) عکاس خبری معروف بود که در زمان حضورش در ایران، عکس هایی از انقلاب تهیه کرده، القاء کنند که تمام محتوای این بازی بر اساس واقعیت است و لیکن تحریف تاریخ و یا وارونه جلوه دادن واقعیت از جمله مواردی است که به برخی از آنها اشاره می شود.

در این بازی رضا توسط بابک و علیرضا با زنی توده ای به نام بی بی گلستان آشنا می شود که مدیریت هسته مرکزی انقلاب، متشکل از همه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گروه های مبارز اعم از توده ای، مجاهدین خلق، ملی گراها، کمونیست ها و مذهبپون در یک سینما برنامه ریزی و هدایت انقلاب را به عهده دارد همین گروه برنامه ریزی برای تجمع ۱۷ شهریور در میدان زاله را بر عهده دارند و رضا با گرفتن کارت عضویت سازمانی رسماً به عضویت این گروه در می آید این درحالی است که اعضای اولیه شورای انقلاب، شهید مطهری، شهید بهشتی، آیت الله موسوی اردبیلی، شهید باهنر، آیت الله هاشمی رفسنجانی، آیت الله طالقانی، آیت الله خامنه ای، آیت الله مهدوی کنی، احمد صدر حاج سید جوادی، مهندس بازرگان، دکتر یدالله سبحانی، مهندس کتیرایی، سرلشکر ولی ... قرن و سرتیپ علی اصغر مسعودی بودند که پس از پیروزی انقلاب و تشکیل دولت موقت، دکتر حسن حبیبی، مهندس عزت الله سبحانی، دکتر عباس شیانی، ابوالحسن بنی صدر، صادق قطب زاده، مهندس میرحسین موسوی، احمد جلالی و دکتر حبیب الله پیمان از اعضای بعدی شورای انقلاب بودند.

نادیده گرفتن نقش روحانیون در رهبری گروه های مردم و مساجد و هیئات مذهبی به عنوان پایگاه های مردمی انقلاب از تحریفات تاریخی این بازی است، به نحوی که شما در این بازی حتی یک مسجد یا روحانی در جریان انقلاب نمی بینید این در حالی است با رجوع به تمام اسناد و مدارک و حتی منابع غیر معتمد مثل ویکی پدیا در خصوص حادثه ۱۷ شهریور اذعان دارند که برنامه ریزی برای اعتراض به حادثه سینما رکس ابادان در روز ۱۷ شهریور در میدان زاله توسط علامه یحیی توری از علمای تهران صورت گرفته و ایشان تا همین چندسال پیش، قبل از فوت در دفتر و مدرسه قدیم خود در خیابان مجاهدین اسلام به درس و بحث مشغول بودند.

همچنین در این بازی با نمایش تصاویر مختلف آیت الله شریعتمداری در کنار تصویر حضرت امام خمینی در دست تظاهر کنندگان و دست به دست شدن نوار های سخنرانی ایشان در کنار نوارهای سخنرانی حضرت امام، به مخاطب القا می کنند که اکثریت مردم طرفدار رهبری آیت الله شریعتمداری بوده اند و طرفداران آیت الله خمینی در اقلیت قرار داشتند از این رو، همه خواستار رهبری وی بوده اند، نه رهبری آیت الله خمینی!

در این بازی نقش بازاریان و قشر سنتی مذهبی نیز کم رنگ و در بخشی مخالف جریان های انقلابی نشان داده میشود. به نحوی که در بخشی از بازی رضا در مقابل ورودی بازار از جمعی عکس می گیرد که در حال سینه زنی و عزاداری هستند و یا اینکه در بخشی دیگر در تجمع روز هفده شهریور بین مأمورین رژیم شاهنشاهی و هسته مرکزی انقلاب که در حال سخنرانی و برگزاری میتینگ برای مردم هستند درگیری ای صورت می گیرد و یکی از رهبران این گروه به نام عباس توسط یک ناشناس با یک چاقوی مخصوص قالبیایی مورد سوء قصد قرار میگیرد. در ادامه بازی هم عباس با دیدن این چاقو و اطلاع از اینکه با این چاقو مورد سوئی قصد واقع شده می گوید که این وسیله فقط در مغازه های فرش فروشی بازار پیدا می شود و به بازیکن القا می کند که بازاریان از ابتدا با جریان انقلاب همراه نبوده اند و خشونت ها خودسرانه و خیانت های زمان انقلاب را به بازاریان منتسب می نماید.

وجود لوگوی سازمان مجاهدین خلق (منافقین) بر روی دیوار ها و لباس تظاهر کنندگان و انقلابیون هم سعی در این دارد که القا کند اکثریت انقلابیون از طرفداران این سازمان بوده اند و پس از پیروزی، انقلاب توسط اسلامگرایان مصادره شده است.

این بحث زمانی جلوه پیدا میکند که رضا در جریان بازی و در ایام پس از پیروزی انقلاب در یکی از خانه های تیمی دستگیر می شود و وقتی در زندان لوین در مقابل بازجوی خشن خود قرار می گیرد با معرفی توسط خود بازجو، مخاطب متوجه میشود که وی کسی نیست جز شهید سید اسدالله لاجوردی. سازندگان بازی در پرونده بازی برای معرفی شهید سید اسدالله لاجوردی از وی به عنوان قصاب لوین نام می برند و اینجاست که میتوان به عمق کینه و دشمنی منافقین را از این شهید بزرگوار پی برد.

در این بازی شهید لاجوردی با شکنجه های مختلف مثل باتوم برقی، اقدام به خفه کردن با تسیح و تهدید با چاقو و اسلحه و حتی شکنجه برادر رضا در مقابل چشماتش، سعی دارد تا از وی اعتراف بگیرد و به محل اختفای بی بی گلستان پی ببرد.

شهید لاجوردی در حین بازجویی از رضا پرونده ای که در مقابلش است آرم و لوگوی سپاه پاسداران انقلاب اسلامی درج شده و و این درحالی است که رسیدگی به موضوع منافقین در آن برچه زمانی در اختیار دادستانی انقلاب اسلامی و کمیته انقلاب اسلامی بود نه سپاه پاسداران!!!

لازم به ذکر است که این مطالب تنها گوشه کوچکی از تناقضات و ایرادات محتوایی این بازی است و برای کوتاهی سخن از بیان آنان اجتناب شده است. دست آخر ذکر این نکته لازم و ضروری است که این به اصطلاح بازی رایانه ای علاوه بر عدم موفقیت در استناد به یک روایت تاریخی به دلیل تحریف های موجود، فاقد عناصر مهم موفقیت در بازی ها مانند مراحل اکشن، معماهای درون داستان، گرافیک قوی، دوبله و صداگذاری مناسب، جذابیت داستانی، قابلیت انتخاب مسیر توسط مخاطب و... است.

بهتر است بگوییم که این اصلاً یک بازی رایانه ای نیست و در خوشبینانه ترین حالت یک کلیپ یا انیمیشن است که با کمک مخاطب به مرور یک دروغ بزرگ تاریخی می پردازد و امیدوار است که مخاطب این دروغ را پذیرفته و با آن همراه شود. به هر حال جدای از محتوای این بازی، به دلیل نکات فوق انجام این بازی به هیچ کس علی الخصوص گیرهای حرفه ای توصیه نمی شود چرا که فقط وقت شما را هدر می دهد.

منابع اینترنتی مورد استفاده:

مرکز اسناد انقلاب اسلامی

ویکی پدیا

IMDB

سایت سازنده بازی ۱۹۷۹ Revolution

کالبدشکافی بازی های رایانه ای

آرمانگون

منبع خبر: فرنا



نشست نقد و بررسی بازی رایانه ای "انقلاب ۱۹۷۹" (۱۳۹۸-۱۴۰۱/۰۱/۰۱)



توافق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات / ثبت نام وام و جوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود (۱۳۹۸-۱۴۰۱/۰۱/۰۱)

ICTPRESS - طی توافقی که فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفت، در سال "اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل" بازی سازان میتوانند بدون محدودیت زمانی درخواست های خود را برای دریافت تسهیلات ارسال کنند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام برای ارائه تسهیلات را آغاز کرد بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات میکردند. برای این تسهیلات امتحاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال میتوانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند. طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی میکند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه میشود. از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد تصاب رسید کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی میکند. بازی سازان برای ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه کنند.



منتظر بازی های زرد ایرانی باشید! (۱۳۹۸-۱۴۰۱/۰۱/۰۱)

نشست نقد و بررسی بازی «انقلاب ۱۹۷۹» صبح امروز با حضور علی صابونچی مدیر موسسه آرماگدون و بابک کرباسی بازی ساز و نماینده کارگروه بازی های رایانه ای در دانشکده رسانه خبرگزاری فارس برگزار شد.

نشست نقد و بررسی بازی انقلاب ۱۹۷۹ صبح امروز با حضور علی صابونچی مدیر موسسه آرماگدون و بابک کرباسی بازی ساز و نماینده کارگروه بازی های رایانه ای در دانشکده رسانه خبرگزاری فارس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، بابک کرباسی ضمن اشاره به انتشار بازی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: با عرضه شدن این بازی در ایران عکس العمل هایی را از سوی رسانه ها شاهد بودیم و طی این مدت درباره افرادی که این بازی را ساختند و چرایی اهداف آنها میاحتی مطرح شده است. اما نکته مهم در این خصوص این است که ما بدانیم تا وقتی مدیر فرهنگی شجاع نداشته باشیم که بتواند رفتارهای پیشگیرانه انجام دهد وضعیت به همین منوال خواهد بود. ما در هنگام تولید فیلمهایی چون ۳۰۰ یا آرگو هم شاهد این واکنش ها بوده ایم و امروز می بینیم که این رخدادها مدام تکرار می شود. بازی های که یک کشور را مورد هدف قرار می دهند صابونچی در ادامه این نشست ضمن اشاره به کارکرد رسانه در دنیای امروز گفت: رسانه اصولاً به ایزاری برای رسیدن به خواسته های برخی کشورها تبدیل شده چند کشور که در دنیا که همواره با آمریکا و به طور کلی با جریانات غربی مشکل داشتند مورد حمله های رسانه ها قرار گرفتند. کشورهایی چون کره شمالی، عراق، سوریه در معرض این حمله های رسانه ای بودند و درباره آنها در زمینه فرهنگی کارهای هدف دار بسیاری انجام شده است.

وی افزود: در این مورد به مثال بازی Call of duty اشاره کرد. اصولاً مخاطبان بازی ها نوجوانان و جوانان هستند یعنی همان طیف سنی که برای ارتش آمریکا می جنگند. این بازی هم به جهت جذب همین مخاطبان ساخته شده اما برخی دیگر از بازی ها هستند که صرفاً یک کشور را مورد هدف قرار می دهند بازی انقلاب ۱۹۷۹ فقط قصد تحریف تاریخ را دارد

صابونچی درخصوص سازنده بازی انقلاب ۱۹۷۹ نیز گفت: نوید خوانساری کارگردان این بازی است که در کمپانی های بزرگی کار کرده و چند سالی است که شرکت خودش را تأسیس می کند و اولین پروژه او هم همین بازی است که درباره انقلاب ایران ساخته می شود. از نظر من انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی نیست چرا که عناصر اصلی و استانداردهای لازم یک بازی را ندارد و چه از نظر استاندارد گرافیکی و چه از نظر داستانی با نقاط ضعف اساسی روبروست.

این کارشناس بازی های رایانه ای ادامه داد: این بازی تنها فقط قصد تحریف تاریخ را دارد و با دیالوگ هایی که بین کاراکترها در بازی رد و بدل می شود سعی می شود تا حرف هایی به مخاطبان القا شود. در واقع در این بازی به مخاطب طوری نشان داده می شود که او می تواند سرنوشت انقلاب ایران را تعیین کند اما در نهایت الگوریتمی خاص طراحی می شود که تنها اهداف خاص سازندگان بازی به مخاطب القا می شود.

فعالیت های فرهنگی ضد انقلاب ایران

وی تصریح کرد: در این بازی جواری مراحل پیش می شوند که نشان داده شود که در واقع اسلام گراها انقلاب ایران را مصادره کردند. در همه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جای بازی هم آرم و لوگوی سازمان مجاهدین را مشاهده می کنیم و با استفاده ای فکر شده از این لوگوها در واقع اینگونه بیان می شود که انقلاب توسط سازمان مجاهدین خلق انجام شده است.

صایونچی در خصوص تیم تولید این بازی نیز گفت: بسیاری از افرادی که در این بازی مشارکت داشته اند در دیگر پروژه های ضد ایران مانند فیلم سینمایی آرگو و ۳۰۰ و سریال Home land هم حضور داشتند. نوید نگهبان، فرشاد فرهاد و امیر ابطی برخی از این سازندگان بازی هستند که سابقه ای در فعالیت های فرهنگی ضد انقلاب ایران داشتند. در ابتدا گفته شده که این افراد به خاطر تسلط به زبان فارسی برای دوبلاژ انتخاب شدند اما با مشاهده بازی می بینیم که دوبله بازی بسیار ضعیف است و قالب دیالوگ ها به زبان انگلیسی بیان می شوند و اساساً نیاز چندانی به دوبله هم ندارد.

بابک کرپاسی در ادامه نشست نقد و بررسی بازی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: نوید خوانساری کارگردان فنی تولید انیمیشن های بازی های مثل Max Pain و GTA بوده و در واقع کارگردان انیمیشن این بازی ها بوده است. تفاوت کارگردان انیمیشن با کارگردان بازی ذات ذهنی میان آنهاست در واقع بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک انیمیشن است که به اسم بازی تولید شده است. ۴ سال پیش اولین صحبت های ساخت این بازی در رسانه ها مطرح شد. این پروژه در واقع یک بازی نیست یک بیانیه سیاسی است که از نظر من بازی ساز هیچ ارزش کیفی ندارد چرا که کسی که می آید و می خواهد درباره انقلاب اثری تولید کند باید انقلاب را درک کرده باشد.

فیلتر کردن نباید به عنوان اولین راه انتخاب شود

وی درباره اینکه با توجه به بودجه هنگفت این بازی چرا کیفیت آنچنانی و استاندارد لازم را ندارد نیز گفت: قرار است طوری این بازی ها عرضه شود که انگار به صورت خودجوش و مردمی ساخته شده اند و در واقع این امر هم به نوعی تمدنی است.

صایونچی در خصوص پرداخت جزئیات این بازی نیز گفت: اولاً که مشخص است این بازی یک مجموعه دنباله دار است و در ادامه شاهد قسمت های دوم و سوم آن هم خواهیم بود اما جزئیات داخل بازی نشان می دهد که سازندگان آن یک سفر هم برای انجام تحقیقات به ایران نداشتند.

وی درخصوص نوع برخورد با محصولات این چنین نیز گفت: بازی های رایانه ای که در فضای ضد ایرانی ساخته شده بسیار متنوع است فیلتر کردن نباید به عنوان اولین راه انتخاب شود. ۴ سال پیش این بازی تولید خود را آغاز کرد اما ما طی این ۴ سال ما هیچ کاری نکردیم و تنها وقتی بازی تولید شد و روی خروجی ها قرار گرفت به سرعت دستور فیلتر دادیم. ما فیلتر کردیم اما آیا واقعاً مخاطبان نمی توانند به آن دسترسی پیدا کنند؟ از طرفی فیلتر کردن ممکن است جواب معکوس هم بدهد.

همه مسئولان فرهنگی در جریان ساخت این بازی بودند

کرپاسی در ادامه همین بحث گفت: مدیران فرهنگی ما طی این سالیان کجا رفتند؟ مسئولان فرهنگی در این حوزه نگران برداشت هایی هستند که ممکن است از ساخت یک پروژه انقلابی انجام شود، تمام مسئولین فرهنگی ما در جریان ساخت این بازی بودند اما هیچ اقدامی در این ارتباط نکردند. شرکت های خصوصی هم که در این زمینه وارد می شوند هیچ نوع حمایت و تشویق نمی شوند و ما به جای اینکه جوانان سازنده را جذب کنیم با گذاشتن موانع مختلف بر سر راه آنها این جوانان را دفع می کنیم.

وی افزود: زمانی که آقای رحمانی شروع به ساخت بازی انقلاب ایران کرد به همه جا مراجعه کرد تا بتواند کارش را بسازد تا کسی می خواهد کار درباره انقلاب بسازد سریع این چنین برداشت می شود که فلاتی کیسه دوخته و دغدغه اقتصادی دارد سر آخر هم آقای رحمانی برای به ثمر رساندن یک پروژه انقلابی زمین پدیری اش را فروخت تا نهایتاً بعد از ۳ سال بسیج پای کار آمد.

مدیر فرهنگی دلسوز کم نداریم اما مدیر کاربلد بسیار کم داریم

این کارشناس حوزه بازی ادامه داد: مدیران فرهنگی ما نمی دانند چه کار کنند، ما اصولاً مدیر فرهنگی دلسوز کم نداریم اما مدیر کاربلد بسیار کم داریم. مدیریت فرهنگ اساساً مدیریتی بلند مدت است و نیازمند تثبیت هرچه بیشتر است. در ما در حوزه تولید بسیار ضعیف هستیم و جرأت تولید نداریم بر همین اساس است که برخی مدیران فرهنگی ما تنها به فیلترچی تبدیل می شوند. برخی دیگر از مدیران فرهنگی نیز صرفاً به دنبال تسویه حساب سیاسی هستند.

کرپاسی درخصوص موضوع اقتصاد فرهنگ نیز گفت: اگر فرهنگ ما با اقتصاد آمیخته نباشد یعنی ما در حال درجا زدن هستیم و پروژه های محتوا محور ما تا زمانی که اقتصادی نشوند موفق نخواهند بود. در این میان دولت و متولیان نباید طلبکار بخش خصوصی فرهنگی باشند، ما کار خودمان را با همه مسائل و موانع پیش رو انجام می دهیم و به دولت هم امیدی نداریم اما اینجا باید هشدار بدهیم که به دلیل انفعال مسئولین و اهمال در مسائل راهبردی و تولید باید آماده ورود بازی های زرد ایرانی باشیم.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۲/۰۱

