

۱۳۹۵/۰۳/۱۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

MAY 31 2016

سه شنبه ۱۱
خرداد

اذان صبح ۴:۰۶

طلوع آفتاب ۵:۵۰

اذان ظهر ۱۳:۰۲

اذان مغرب ۲۰:۳۵

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▼ ۵	۲۰۴۶۰	دلار
▲ ۱۲۲	۲۳۹۵۸	یورو
▲ ۲۵۵	۴۴۷۸۵	پوند
▼ ۳۱	۲۷۴۱۲	صه بین
▼ ۱	۸۲۹۳	درهم امارات
▲ ۸۳	۲۰۷۱۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۴۸۰	دلار	
۳۹۰۵	یورو	
۵۰۹۰	پوند	
۳۱۳۵	صه بین	
۹۵۱	درهم امارات	
۱۱۹۵	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۰۱۵۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار	
۱۰۰۱۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)	
۹۹۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)	
۵۰۰۰۰۰	نیم سکه	
۲۷۵۰۰۰	ربع سکه	

فهرست

- ۱ حمایت از مسابقات بازی های رایانه ای جزوی از اهداف است
- ۲ حمایت قاطع از مسابقات بازی های رایانه ای
- ۳ "بزرگ ترین رویداد بازی سازی کشور" را "کوچک ترین رویداد" می کیم!
- ۴ قانون کنترل و ساماندهی بازار بازی های رایانه ای کشور تدوین شود
- ۵ توسل به جادو و سپردن نقش منجی به آمریکا در مهندسی بازی ها!
- ۶ حمایت قاطع از مسابقات بازی های رایانه ای
- ۷ ۲۲۰ بازی فاخر رایانه ای در کشور طراحی شد
- ۸ حمایت قاطع از مسابقات بازی های رایانه ای
- ۹ «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد
- ۱۰ حمایت قاطع از مسابقات بازی های رایانه ای
- ۱۱ شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور؛ نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / عکس
- ۱۲ شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور؛ نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / عکس
- ۱۳ «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» به پلی استیشن ۴ آمد
- ۱۴ «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد
- ۱۵ وجود ۲۲۰ بازی فاخر ایرانی در کشور
- ۱۶ «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد
- ۱۷ «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد
- ۱۸ اولین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ امروز عرضه می شود
- ۱۹ «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» به پلی استیشن ۴ آمد

رسالت

خبرگزاری رسمی انجمن ایران

تاتاک

خبرگزاری حوزه اطلاعاتی IRNA

تستران

خبرگزاری تخصصی حوزه دین

باندکار ایران

بندکار ایران

ساز

خبرگزاری ساز

بولتن

سایت خبری تحلیلی

آذن

خبرگزاری اذن

آذن

آذن

آذن

آذن

ISNA

خبرگزاری انجمن ایران

artna

ISNA

خبرگزاری انجمن ایران

گلوبال

گلوبال

گلوبال

گلوبال

گلوبال

گلوبال

۱۰

شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور، نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد



۱۰

نخستین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ را بشناسید؛ شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور



۱۱

افتخاری دیگر برای بهترین بازی سال ایران



۱۱

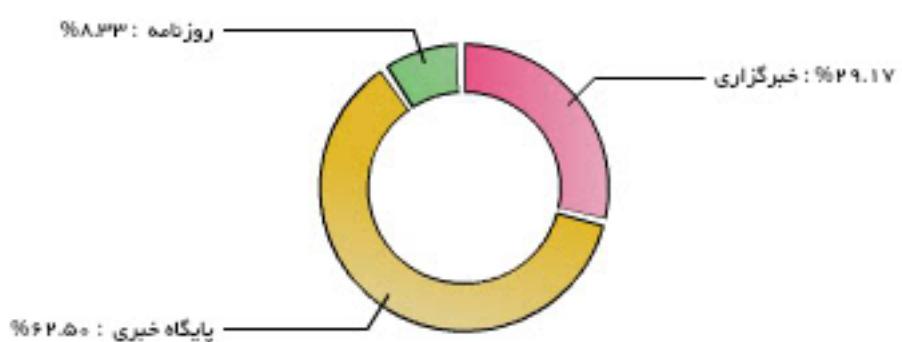
نقشه بازی های رایانه ای برای مهدویت!



۱۲

«شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد





مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

حمایت از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای جزئی از اهداف است



ایجاد می‌کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی‌کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه علی سال‌های گذشته از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای و هر آنکه قصد برگزاری آن را داشته حمایت مادی و معنوی کرده است. کریمی قدوسی حمایت از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را جزو اهداف و سیاست‌های خود داشت.

حسن کریمی قدوسی از حمایت قاطع از برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و این مهم را جزو اهداف و سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست. به اگزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اغلب مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در کشور توسط شرکت‌ها یا مجموعه‌های مستقل برگزار می‌شود که عموماً بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از برگزارکننده مسابقات حمایت کرده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اهمیت مسابقات در صنعت بازی‌های رایانه‌ای گفت: امروز در صنعت جهانی، ورزش‌های الکترونیک (esports) گرددش مالی بسیار بالایی را به خود اختصاص داده‌اند و چند صد میلیون نفر مخاطب و بیننده این مسابقات هستند. حسن کریمی قدوسی از اینکه شایه ایجاد می‌کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی‌کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه علی سال‌های گذشته از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را جزو اهداف و سیاست‌های خود داشت.

ISNA خبرگزاری ایجاد ملی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد حمایت قاطع از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حمایت قاطع از برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و این مهم را جزو اهداف و سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست. به اگزارش گروه دریافت خبر ایستا، اغلب مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در کشور توسط شرکت‌ها یا مجموعه‌های مستقل برگزار می‌شود که عموماً بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از برگزارکننده مسابقات حمایت کرده است. حسن کریمی قدوسی با اشاره به اهمیت مسابقات در صنعت بازی‌های رایانه‌ای گفت: امروز در صنعت جهانی، ورزش‌های الکترونیک (esports) گرددش مالی بسیار بالایی را به خود اختصاص داده و چند صد میلیون نفر مخاطب و بیننده این مسابقات هستند. وی از اینکه شایه ایجاد می‌کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی‌کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه علی سال‌های گذشته از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای و هر آنکه قصد برگزاری آن را داشته حمایت مادی و معنوی کرده است. کریمی قدوسی حمایت از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را جزو اهداف و سیاست‌های خود داشت و گفت: تشویق و حمایت بنیاد از برگزارکنندگان مسابقات و ایجاد شرایطی برای تسهیل در برگزاری مسابقات از جمله مواردیست که همیشه مورد نظر بنیاد بوده است. تا شرایط برای برگزاری جدی تر مسابقات فراهم شود. بر این اساس علاقه مندان می‌توانند با استفاده از سامانه اینترنتی ebaazi.org نسبت به دریافت مجوز برگزاری مسابقات اقتداء با مستقیماً به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد مراجمه کنند.

زنگنه

مدیر بنیاد بازی‌سازی ایران از گفتگوی با خبرگزاری تابناک عنوان کرد: "بزرگ ترین رویداد بازی‌سازی کشور" را "کوچک ترین رویداد" می‌کنیم!

مدیر بنیاد بازی‌سازی ایران گفت: طبق درخواست های واسله از چندین سازمان و ارگان از استان‌های دیگر، برآن شدیم تا رویداد را به صورت "کارناوال ساخت بازی‌های رایانه‌ای ای" در تمامی ۳۱ استان ایران ماراتن کشوری را برگزار کنیم و در نهایت یک مسابقه فینال بین تیم‌های برتر هر رویداد انجام پذیرد. "ماراثن ساخت بازی ایران" تهها شروع یک حرکت بزرگ بود.

پیمان یعقوبی گفت: طبق درخواست های واسله از چندین سازمان و ارگان از استان‌های دیگر، برآن شدیم تا رویداد را به صورت "کارناوال ساخت بازی‌های رایانه‌ای ای" در تمامی ۳۱ استان ایران ماراتن کشوری را برگزار کنیم و در نهایت یک مسابقه فینال بین تیم‌های برتر هر رویداد انجام پذیرد. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) مسابقات فینال مجموعاً با حضور ۱۰۰ تیم برگزار می شود، که با توجه به شرکت سه تیم اول هر مارتن ۹۳ تیم خواهد شد و ۷ تیم آزاد نیز به انتخاب هیئت داوران برگزار خواهد شد.

مکان برگزاری مسابقات فینال، برج میلاد تهران خواهد بود و تیم های برتر جوایز بالای صد میلیون تومانی دریافت خواهند نمود.

وی افزود: برای سهمیه ۷ تیم آزاد، تعداد ۷ تیم را از کشورهای مختلف در فینال شرکت دهیم و هم اکنون در در حال رایزنی برای این موضوع هستیم.

مدیر بنیاد ایران افتخرا داشت: برای برگزاری مسابقات بزرگی در این سطح، نیاز به همکاری مالی و لجستیکی سازمان های مرتبط مانند انجمن بازی سازان مستقل

و بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملاً محسوس است و ما منتظر پاسخ سازمان های مرتبط برای همکاری در این موضوع می باشیم.

یعقوبی خاطرنشان کرد: برگزاری این مسابقات بزرگ، اکوسیستم ساخت بازی های رایانه ای را در همه می کشور به صورت متوازن رشد می دهد و از این حیث شاید تنها چشمواره ای باشد که نگاه ویژه ای به پرزنگ کردن شهرستان ها داشته است.



قانون کنترل و ساماندهی بازار بازی های رایانه ای کشور تدوین شود

شهرکرد- ایرنا- ریس ستد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور، تدوین قانون و مقررات ساماندهی و کنترل بازار بازی های رایانه ای کشور را خواستار شد.

به گزارش ایرنا، خسرو کرد میهن شامگاه دوشهیه در تئیس خبری با خبرنگاران در حاشیه آخرین روز از برگزاری دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال در شهرکرد افزود: از مسوولان مربوطه درخواست می شود تا حوزه بازی های رایانه ای در کشور را بیش از پیش مورد توجه قرار دهند و برای کنترل و ساماندهی آن قوانین لازم را تدوین کنند.

وی، بازی های رایانه ای غیرمجاز را از قوی ترین ابزارهای دشمن برای آسیب رساندن به جوانان و نوجوانان کشور دانست و گفت: این امر می طلبد تا مسوولان کشور با تکاهی عمیق مسائل این حوزه را رصد کنند.

کرد میهن با بیان اینکه بازهای رایانه ای مخاطب بسیاری در بین کودکان و قشر جوان و نوجوان دارد، تصریح کرد: با پایش بازارها، عرضه بازی های رایانه ای و آگاه سازی خاتواده ها نسبت به خطرات و آسیب های تاثی از بازی های غیرمجاز می توان تا حد بسیاری با این بازی های غیرمجاز مقابله کرد.

ریس ستد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور در ادامه با مطلب ارزیابی کردن دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان چهارمحال و بختیاری افزود: استقبال خوب مردم استان از این نمایشگاه نشان از مدیریت خوب برگزاری نمایشگاه و انتشار مردم نسبت به استفاده از بازی های ایرانی است.

کرد میهن، ترویج و تمییز استفاده از بازی های رایانه ای ایرانی و سالم را از مهمترین اهداف برگزاری این نمایشگاه عنوان کرد و گفت: از پیشنهاد هر استانی که درخواست برگزاری نمایشگاه رسانه های دیجیتال بدده استقبال می کنیم.

وی با قدردانی از عوامل برگزاری نمایشگاه رسانه های دیجیتال چهارمحال و بختیاری، خاطرنشان کرد از حضور استاندار، دادستان و سایر مسوولان این استان در نمایشگاه قدردانی کرده و امید است تا نگاه خوب و روشنی که این مسوولان دارند شاهد کمترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای در این استان باشیم. به گزارش ایرنا، دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان با همکاری شبکه ملی فرهنگ و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از چهارم تا دهم خرداد ماه در محل فرهنگسرای شهرکرد دایر شد که به گفته مسوولان بیش از ۳۵ هزار نفر از این نمایشگاه دیدن کردند.

۷۳۶۳/۲۰۹۷



خبرنگاری تخصصی موزه های

رئيس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با شبستان: توسل به جادو و سبردن نقش منحی به آمریکا در مهندسی بازی ها!

خبرگزاری شبستان: معمولاً منحی در این بازی های آخرالزمانی، فردگرا و مجرد است و از عناصر خشونت زا و جادو بشدت استفاده می کند تا جایی که در حدود ۳۳ درصد بازی های مشهور دنیا جادو ابزار نجات و رهایی انسان است.

به گزارش خبرنگار مهدویت خبرگزاری شبستان، مهدی ستیزی و مبارزه با باور نجات بشر توسط منحی شیعی که همه ادیان الهی و عده آن را داده اند امروز بر همکان آشکار است و سالانه میلیاردها دلار هزینه می برد که بخشی از آن نیز در سینما، تولید بازی های رایانه ای و ... صرف می شود. از این رو و به منظور بررسی چگونگی ترسیم منحی در فیلم های آخرالزمانی، پرداختن به مسئله مهدویت در بازی های رایانه ای و چگونگی شکل دادن به این رویداد مهم در اذهان خصوصاً نسل جوان آنهم به اسم بازی و سرگرمی با پیروز میباشد، مدیر عامل اسبق و رئیس فعلی هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گفت و گو پرداخته ایم که مشروح آن به حضورتان عرضه می شود: (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) با توجه به آنکه مهدویت در تیررس حملات دشمنان تشیع قرار دارد آیا این دشمنی به بازی های رایانه ای تیز راه یافته است؟ با توجه به آنکه صهیونیست ها بازی های رایانه ای رایه استودیوهای تولید بازی که تعدادشان به «۷۷۰» مورد می رسد مavarsh می دهند، عده این تولید کنندگان مانند «الکترونیک آرتز» و «بیونی سافت» و غیره به ترویج عقاید ماسون ها و ایاحه گری در جهان می پردازند از این رو، استفاده از خشونت در حد بالا و انجام اعمال مافایی و رفتن به سمت اینکه بجهه ها باید در مراحل بازی پیروز شوند، به هم ربط نظم شهر و عضویت در گروه های قمار و استفاده از جاذبه های جنسی و همچنین بازی که سبک زندگی غربی را به شدت ترویج می کنند در این بازی ها به وفور به چشم می خورد.

آیا در ایران بعد از تأسیس بنیاد بازی های رایانه ای اقامتی برای سروسامان دارند به این بازی ها صورت گرفته است؟
بله؛ اما متأسفانه در ایران مدت ها قبل از اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وجود بیاید، این بازار یکله و رها بود و بعد از تشکیل بنیاد، سازمانی به نام «اسراء» را راه اندازی کردیم تا در آن به محتواستخی بازی ها بپردازیم و میارها و شاخص هایی برای اینکه تشخیص دهیم این بازی مناسب بازار ایران است یا خیر را به وجود آوردهم.

در بازی های آخرالزمانی چه عقایدی از اسلام و یا سایر ادیان الهی دستمایه سرگرمی و تفنن قرار می گیرد و آیا این مستله با نگاه استفاده ایزازی و همسو با اهداف است؟

تخریب خط عقیدتی در این بازی های آخرالزمانی بشدت مشاهده می شود. استفاده از عنصری در بازی که اعتقاد به معاد و یا خدا را به سخوه می گیرد، کاملا وجود دارد. خیلی از عنصری که در این بازی ها هست در فیلم های هالیوودی تیز به چشم می خورد از جمله تحریف تاریخ انبیاء مثل زندگانی حضرات نوح و موسی (ع).

نکته مهم آنکه بازی های آخرالزمانی طرفداران زیادی را به خود اختصاص داده است و معمولاً این بازی ها مربوط به آینده دور می شوند و در اکثر آنها زامن ها جاهابی را نصرف می کنند. زامن ها هم شخصیت هایی اند که اصلاً قابل اصلاح نیستند و فقط باید کشته شوند. خیلی اوقات شخصیت های مسلمان را به این زامن ها تشبیه می کنند که عقایدشان به این سادگی قابل اصلاح نیست و باید از صحنه روزگار محو شوند تا زمین معالجه شود.

نوع تصویری که بازی های رایانه ای از منجی موعود عرضه می کنند، چگونه است و چقدر با باروهای غنی شیوه فاصله دارد؟

ممولاً یک منجی در این دسته بازی های آخرالزمانی، فردگر است که از عناصر خشونت را بشدت استفاده می کند و عموماً مجرد است و از جادو پرده می گیرد تا جایی که در حدود ۳۳ درصد بازی های مشهور دنیا از جادو استفاده می کنند و آنها با این موضوع به دنبال زیر سوال بردن عالم غیب هستند. اینها نه تنها با دین اسلام که با اعتقادات سایر ادیان الهی مانند یهود و مسیحیت تیز زاویه دارند و اعتقادات این ادیان را با روش های گوناگون به سخوه می گیرند، بازی هایی هم هستند که مدام این موضوع را گوشتزد می کنند که منابع زمین محدود است و آینده بشر برای تامین امکاناتشان با مشکل مواجه می شوند و فساد عجیبی همه جا را می گیرد و یک منجی می آید و به همه اموزات رسیدگی می کند.

مصادیق اینگونه بازی ها کدام اند؟
برای مثال در بازی ای مانند «کرایسیس ۱ تا ۲» که در ۲۰۱۳ و ۲۰۱۴ توسط شرکت کراینک ساخته و عرضه شدند حوادث سال ۲۰۱۷ نیویورک نشان داده می شود، اینکه منجی ای می آید و به شکل عجیب و غریب آنها را نجات می دهد.

یا در بازی «فالوت» که «اینتریمنت» تولید کننده و ناشر آن و جزو بازی های بسیار مشهور و پرطرفدار و نقش محور است سال های ۲۰۰۲ تا ۲۰۰۷ و نیز بر سر تصرف آلاسکا و ارزی هسته ای ترسیم می شود، نهایتاً یک منجی آمریکایی همه را نجات می دهد.

گرچه داشته ایم بازی هایی که اعتقاد به «مهدی و مهدویت» را به شکل مخفی در بازی ها با نمادگرایی به کار برده اند اما عده این بازی های معروف این شیوه از برخورد با اعتقاد به منجی را در بازی های شان دارند. مانند مانند بازی «دارک سایدر»، «لفت فور دد» از این طبق بازی هایی اند که در سال های ۲۰۱۲ و ۲۰۱۳ تسلیه هایش برای گوشی های تلفن همراه ساخته شد و داستان آن به تبرد قهرمان با زامن ها می پردازد.

بازی «مترو» که سبک اول شخص تیراندازی است و ترس و حشمت زیادی را هم ترسیم و با داستانی جالب معمولاً بجهه ها را جذب خود می کند. همچنین، بازی «ویست لند» هم سال ۲۰۰۷ را ترسیم می کند و می خواهد مراکز مهم نظامی دنیا را تحت کنترل بگیرد و نقطه شروع آن هم صحرای جنوب ایالات متحده آمریکا است.

ممولاً بازی هایی هم هستند که تماش خود را از بیت المقدس و حشائیں أغزار می کنند و مسائلی که در جهان اسلام بوده را به سخوه می گیرند و سابقه آن به چندین سال قبل باز می گردد که قهرمان داستان طی سال های مختلف عملیات نجاتی خش خود را به صورت فردی ادامه می دهد و حتی فرقه و طایفه ای که این فرد از میان آنها برخاسته نیز فاسد می شوند اما این فرد بسیار منزه است و می تواند نجاتی خش آن جوامع باشد.

مهم آنکه روند ورود این بازی ها به بازار به صورت دائمی و روزافزون است و به مستله ایران هراسی و شیوه هراسی توجیهی خاص دارد.
برای مثال، بازی «زولوشن ۱۹۷۹» که جمعه سیاه و ۱۷ شهریور را ترسیم کرده و اهداف اتفاقیهای را کاملاً پلید و برخورد مردم را احساسی جلوه می دهد و اینگونه بیان می کند که مردم بعد از مدتی پشیمان می شوند و سران نظام را زیر سوال می بینند، نیز با اغراض سیاسی و اعتقادی جامعه ما را هدف گرفته اند. به عبارت پهلوی صهیوتیست ها و ماسون ها به عنوان صاحبان و حامیان شرکت های ساخت بازی های رایانه ای سعی می کنند اعتقاد به منجی را در ذهن جوانان و نوجوانان ما تخریب کنند و آن را به شکل نامناسب و بدی نشان دهند.

ایا شیطان پرستی و امثال آن نیز در این بازی ها ترویج می شود؟
ترویج شیطان پرستی با نشان دادن تمادهای این فرقه در بسیاری از این بازی ها به چشم می خورد و می توان گفت معنی کرده اند مستله عقیده به منجی را با شکلی کاملاً منفی به سمت عقاید ماسونی خودشان چهت دهند.



حمایت قاطع از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حمایت قاطع از برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و این مهم را جزو اهداف و سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حمایت قاطع از برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و این مهم را جزو اهداف و سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست. به گزارش ایسنا، اغلب مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در کشور توسط شرکت‌ها یا مجموعه‌های مستقل برگزار می‌شود که عموماً بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از برگزارکنندۀ مسابقات حمایت کرده است. حسن کریمی قدوسی با اشاره به اهمیت مسابقات در صنعت بازی‌های رایانه‌ای گفت: امروز در صنعت جهانی، ورزش‌های الکترونیک (esports) گردش مالی بسیار بالایی را به خود اختصاص داده اند و چند صد میلیون نفر مخاطب و بیننده این مسابقات هستند. وی از اینکه شایه ایجاد می‌کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی‌کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه علی سال‌های گذشته از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای و هر آنکه قصد برگزاری آن را داشته حمایت مادی و معنوی کرده است. کریمی قوسمی حمایت از مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را جزو اهداف و سیاست‌های خود دانست و گفت: تشویق و حمایت بنیاد از برگزارکنندگان مسابقات و ایجاد شرایطی برای تسهیل در برگزاری مسابقات از جمله مواردیست که همیشه مورد نظر بنیاد بوده است تا شرایط برای برگزاری جدی تر مسابقات فراهم شود. بر این اساس علاقه مندان می‌توانند با استفاده از سامانه ایستگاهی ebaazi.org نسبت به دریافت مجوز برگزاری مسابقات اقدام یا مستقیماً به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد مراجعت کنند.



معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در شهرکرد: ۲۲۰ بازی رایانه‌ای در کشور طراحی شد

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای تاکنون ۲۲۰ بازی فاخر ایرانی براساس آخرین تکنولوژی‌ها در کشور طراحی و ساخته است.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از شهرکرد، علی گردیمین شامگاه دوشنبه در جایی اختصاصی دومین نمایشگاه دیجیتال در نشست با خبرنگاران با اشاره به استقبال پرشور جوانان استان از این نمایشگاه افهلهارداشت: با توجه به دندنه مسئولان حوزه فرهنگی در چهارمحال و بختیاری در این نمایشگاه از سراسر کشور شرکت کردن و استقبال جوانان و توجویان بی نظیر بود. وی با بیان اینکه ۲۲۰ عنوان بازی فاخر ایرانی و قومی در کشور طراحی شده است، افزود: ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک نهاد حاکمیتی با مصوبه شورای عالی انقلاب تشکیل و تاکنون ۲۲۰ بازی فاخر ایرانی براساس آخرین تکنولوژی‌ها طراحی و ساخته است. معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اینکه بازی‌های رایانه‌ای در دنیا به عنوان هنر هشتاد معرفی شده است، بیان کرد: امروزه دشمن با ترویج بازی‌های رایانه‌ای در کشور اعتقادات، تقدیرات و روح و روان جوانان و نوجوانان ما راه‌دکار داده است. گردیمین چهارمحال و بختیاری را دومین استان یاک کشور در عناوین بازی‌های رایانه‌ای معرفی و تصریح کرد: بعد از آذربایجان غربی استان چهارمحال و بختیاری دومین استانی است که سطح بازی‌های غیرمجاز در آن بسیار باییں است. وی با اشاره به ثبت نام ۱۷ نفر در شهرکرد جوئی همراه بازی‌های رایانه‌ای معرفی و تصریح کرد: با توجه به اینکه چهارمحال و بختیاری یک استان جوان است افرادی که در ساخت بازی استعداد دارند می‌توانند در دوره‌های آموزشی ساخت بازی به صورت آنلاین شرکت کنند. ۳۵ هزار نفر از نمایشگاه دیجیتال چهارمحال و بختیاری بازدید کرد. مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی چهارمحال و بختیاری با اشاره به بازدید کنندگان از این نمایشگاه تصریح کرد: این نمایشگاه به مدت یک هفته در فرهنگسرای شهرکرد دایر بود که بیشتر بازدید کنندگان آن قشر جوان و توجویان بودند. وی با بیان اینکه این نمایشگاه برای تخصصی بار مال ۹۰ در استان افتتاح شد، افزود: با توجه به استقبال بی نظیر مردم و حمایت‌های استاندار دومین نمایشگاه فضای مجازی و دیجیتال امسال در شهرکرد بپایان آمد. مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی چهارمحال و بختیاری بیان کرد: استقبال مردم به ویژه قشر جوان از این نمایشگاه نشان دهنده نیاز مردم به این گونه نمایشگاه‌ها است. کارگران با اشاره به طراحی ۲ بازی با فرهنگ ایرانی در استان ادامه داد: بازی غذایی بومی محلی ایرانی و علیمردان خان بختیاری دو بازی هستند که در حال حاضر در مرحله جذب سرمایه گذار هستند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: حمایت قاطع از مسابقات بازی های رایانه ای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حمایت قاطع از برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای خبر داد و این مهم را جزو اهداف و سیاست های بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست.

گروه اقتصاد: اغلب مسابقات بازی های رایانه ای در کشور توسط شرکت ها یا مجموعه های مستقل برگزار می شود که عموماً بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از برگزارکننده مسابقات حمایت کرده است.

به گزارش بولتن نیوز، حسن کریمی قدوسی با اشاره به اهمیت مسابقات در صنعت بازی های رایانه ای گفت: امروز در صنعت جهانی، ورزش های الکترونیک (esports) گردش مالی بسیار بالایی را به خود اختصاص داده اند و چند صد میلیون نفر مخاطب و بیننده این مسابقات هستند. وی از اینکه شایه ایجاد می کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه علی سال های گذشته از مسابقات بازی های رایانه ای و هر آنکه قصد برگزاری آن را داشته حمایت مالی و معنوی کرده است.

حسن کریمی قتوسی حمایت از مسابقات بازی های رایانه ای را جزو اهداف و سیاست های خود دانست و گفت: تشویق و حمایت بنیاد از برگزارکنندگان مسابقات و ایجاد شرایطی برای تسهیل در برگزاری مسابقات از جمله مواردیست که همیشه مورد نظر بنیاد بوده است تا شرایط برای برگزاری جدی تر مسابقات فراهم شود بر این اساس علاقه مندان می توانند با استفاده از سامانه ایسترنی ebaizi.org نسبت به دریافت مجوز برگزاری مسابقات اقدام یا مستقیماً به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد مراجعه کنند.

منبع: ایسا

«شمیز تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد

بازی «شمیز تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجدهین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آتا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است.

سیک بازی «شمیز تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیز تاریکی» است که پیشتر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود.

از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مرآحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایکاری، غزال زرین دستاورد هنری، غزال زرین دستاورد فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و اکنون نیز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کواهد کرد.

حمایت قاطع از مسابقات بازی های رایانه ای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حمایت قاطع از برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای خبر داد و این مهم را جزو اهداف و سیاست های بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست.

اتاق خبر: اغلب مسابقات بازی های رایانه ای در کشور توسط شرکت ها یا مجموعه های مستقل برگزار می شود که عموماً بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از برگزارکننده مسابقات حمایت کرده است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به اهمیت مسابقات در صنعت بازی های رایانه ای گفت: امروز در صنعت جهانی، ورزش های الکترونیک (esports) گردش مالی بسیار بالایی را به خود اختصاص داده اند و چند صد میلیون نفر مخاطب و بیننده این مسابقات هستند.

وی از اینکه شایه ایجاد می کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه علی سال های گذشته از مسابقات بازی های رایانه ای و هر آنکه قصد برگزاری آن را داشته حمایت مالی و معنوی کرده است (از ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی حمایت از مسابقات بازی های رایانه ای را جزو اهداف و سیاست های خود دانست و گفت: تشویق و حمایت بنیاد از برگزارکنندگان مسابقات و ایجاد شرایطی برای تسهیل در برگزاری مسابقات از جمله مواردیست که همیشه مورد نظر بنیاد بوده است تا شرایط برای برگزاری جدی تر مسابقات فراهم شود. بر این اساس علاقه مندان می توانند با استفاده از سامانه ایسترنی ebazi.org نسبت به دریافت مجوز برگزاری مسابقات اقسام یا مستقیماً به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد مراجعه کنند.

مصحح: نایسنا

آخرین جنگاور؛ نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / عکس

فناوری اطلاعات < بازی - بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

به گزارش خبرآتلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های تسل هشتمی منتشر کرده است. سپك بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیزیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.

۵۶۵

آخرین جنگاور؛ نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / عکس

بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

به گزارش خبرآتلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های تسل هشتمی منتشر کرده است. سپك بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیزیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.

۵۶۵

ISNA

«شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» به پلی استیشن ۴ آمد

«شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد. به گزارش گروه دریافت خبر ایسا، بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود. استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است. سپک بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیزیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. تری از بازی «شمیزیر تاریکی» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مراحله طراحی کنند. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مراحله طراحی کنند.



«شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد (۱۳۹۸-۹۷/۰۱)

آرتا:

بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجین چشواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

به گزارش «آرتا»، استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است. سپک بازی «شمیزیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیزیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مراحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدائلاری، غزال زرین دستاوردهایی، غزال زرین دستاوردهایی، غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوابی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.



رئیس بنیاد ملی بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور خبر داد: وجود ۲۲۰ بازی فاخر ایرانی در کشور

رئیس بنیاد ملی بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور از وجود ۲۲۰ بازی فاخر ایرانی ساخت کشور خبر داد. به گزارش خبرنگار خبرگزاری داشت‌جوبان ایران (ایسا) - منطقه چهارمحال و بختیاری - خسرو کردمیهن شامگاه دوشهبه در تشست با اصحاب رسانه در حاشیه اختتامیه نمایشگاه رسانه های دیجیتال در چهارمحال و بختیاری، با اعلام این خبر، اظهار کرد: برگزاری غرفه بازی های رایانه ای به منظور اصلاح و بهبود فضای استفاده از ایزار بازی های رایانه ای راه اندازی شده است. وی با بیان اینکه بازی رایانه ای، بازی نیست بلکه یک رسانه است، تصریح کرد: بازی های غیرمجاز رایانه ای با عناوین مختلف روح، افکار، شخصیت و اعتقادات کودکان و نوجوانان را مورد هدف قرار می دهد. کردمیهن افزون خوشبختانه استان چهارمحال و بختیاری با توجه به حجم و سطح پالین بازی های غیرمجاز در استان کمتر از سه ماه آینده به عنوان یکی از استان های پاک در بازی های رایانه ای غیر مجاز محسوب می شود. وی از راه اندازی سیستم اسراء در کشور خبر داد و گفت: نظام رده بندی اسراء به منظور رده بندی سنی و تقسیم بازی های ایرانی و خارجی به صورت دقیق بررسی و با برچسب هولوگرام و تاییدیه مجاز وارد بازار می شود. کردمیهن با اشاره به ایجاد انتیتو بازی ساز در کشور، خاطر نشان کرد انتیتو بازی ساز به منظور تربیت بازی ساز در کشور برای شده و زمینه جذب افراد با استعداد در این حوزه را فراهم کرده است.

وی از وجود ۱۵ برنامه مدون در زمینه بازی سازی با محوریت استان چهارمحال و بختیاری، در کشور خبر داد و گفت: در این استان به خصوص شهرستان شهرکرد قشر کودک و نوجوان در بحث بازی های رایانه ای از استعداد و قابلیت های بالایی برخوردار هستند و در این نمایشگاه فقط ۱۷ نفر به صورت آنلاین در زمینه بازی سازی ثبت نام کرده اند. کردمیهن با بیان اینکه یکی از مشکلات جدی ما در زمینه ورود بازی های غیر مجاز به کشور، عدم عضویت ایران در کنوانسیون بدن است، خاطر نشان کرد: نبود ایران در این کنوانسیون یکی از عوامل عدم تنظیم بازار و همچنین ورود بازی های غیر مجاز در زمینه حمله به عقاید اسلامی و تعییف افکار قشر نوجوان به شمار می رود. وی با اشاره به روند زدن برچسب مجاز بر روی بازی های رایانه ای، تصریح کرد: این بازی ها توسط ۱۵ الی ۱۷ نفر از اعضای حوزه علمیه، (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) کاتون فکری کودکان، ارشاد اسلامی و مراجع انتظامی مورد رسی قرار گرفته و بر اساس قانون تحلیل شده و در پایان مجوز تایید ناده می شود.

رئیس بنیاد ملی بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور عضویت ایران در کنوانسیون برون، پاک سازی استان ها از ورود بازی های غیر مجاز، ایجاد زمینه پرورش

فیلم سازان ایرانی و حمایت مالی از بازی سازان را از عوامل گسترش فرهنگ سازی بازی های ایرانی و بومی و محلی بیان کرد

خبرگزاری ایسا

خبرنگار: ۳۴



«شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد (۰۰۰۸-۰۸/۰۷/۱۱)

بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پتجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب بینج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های رایانه ای، استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می

شود که بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر

مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. سپک بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر

غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.



«شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد (۰۰۰۸-۰۸/۰۷/۱۱)

بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پتجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب بینج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است.

سپک بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر

مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله

جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.



اولین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ امروز عرضه می شود

بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پتجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب بینج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود.

استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است.

سپک بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر

مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین (ادامه دارد ...)

(دامنه خبر...) بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کواده کرد

```
jQuery.ajax({
    url: "http://vsoh.com/wp-content/plugins/top-10/includes/top-10-addcount.js.php",
    data: {
        top_ten_id: 10010,
        top_ten_blog_id: 1,
        activate_counter: 1,
        top10_rnd: (new Date()).getTime() + "-" +
        ((Math.floor(Math.random()) * 100000) + 100000)
    }
});
```



شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور؛ نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ آمد

< «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد. بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود. استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است. سپك بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.



شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور، نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد

همان طور که ماه قبل در خبرها گفته شده بود، بازی شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز ۳۱ می (۱۱ خرداد) در فروشگاه دیجیتالی پلی استیشن ۴ عرضه می شود. استودیو فن افزار شریف سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است. سپك بازی شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور اکشن ساید اسکرول و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است، آخرین جنگاور در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی شمشیر تاریکی است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید این نسخه می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازیکن اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین پهلوان ای این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کواده کرد.



نخستین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ را بشناسید؛ شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور

بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود. تبلیغات پیج اینستاگرام آی تی رسان /

افتخاری دیگر برای بهترین بازی سال ایران (۱۴۰۲-۱۴۰۱)

«شمیشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد

سرویس اجتماعی فردا؛ بازی «شمیشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجدهمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو فن افزا شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی منتشر کرده است. سبک بازی «شمیشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپ بازی و شخصیت اصلی بازی یک نیزجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیشیر تاریکی» است که پیش تر تنها بازی دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.



نقشه بازی های رایانه ای برای مهدویت! (۱۴۰۲-۱۴۰۱)

قدس آنلاین؛ تحریب خط عقیدتی در این بازی های آخرالزمانی بشدت مشاهده می شود. استفاده از عناصری در بازی که اعتقاد به معاد و یا خدا را به سخوه می گیرد، کاملا وجود دارد.

به گزارش قدس آنلاین، مهدی ستیزی و مبارزه با باور تجات پسر توسط منجمی شیعی که همه ادیان الهی و عده آن را داده اند امروز بر همگان آشکار است و سالانه میلاردها دلار هزینه می برد که بخشی از آن نیز در سینما، تولید بازی های رایانه ای و ... صرف می شود از این رو و به منظور بررسی چگونگی ترسیم منجمی در فیلم های آخرالزمانی، پرداختن به مسئله مهدویت در بازی های رایانه ای و چگونگی شکل دادن به این رویداد مهم در اذهان خصوصا نسل جوان آنهم به انس بازی و سرگرمی با پیروز مینایی، مدیرعامل اسبق و رئیس فعلی هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گفت و گو پرداخته ایم که مژویت آن به حضور تان عرضه می شود:

با توجه به آنکه مهدویت در تبررس حملات دشمنان تشیع قرار دارد آیا این دشمنی به بازی های رایانه ای نیز راه یافته است؟

با توجه به آنکه صهیونیست های بازی های رایانه ای را به استودیوهای تولید بازی که تمدداشان به ۷۰-۸۰ مورد می رسد، سفارش می دهند، عمدۀ این تولید کنندگان مانند «الکترونیک آرتز» و «بوی سافت» و غیره به ترویج عقاید ماسون ها و ایاحه گری در جهان می پردازند از این رو، استفاده از خشونت در حد بالا و انجام اعمال مافیایی و رفتن به سمت اینکه بجهه ها باید در مراحل بازی پیروز شوند، به هم ریختن نظام شهر و عضویت در گروه های قمار و استفاده از جاذبه های جنسی و همجنس بازی که مبکر زندگی غربی را به شدت ترویج می کنند در این بازی ها به وفور به چشم می خورد.

آیا در ایران بعد از تأسیس بنیاد بازی های رایانه ای اقدام برای سروسامان دادن به این بازی ها صورت گرفته است؟
بله؛ اما متأسفانه در ایران مدت ها قبل از اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وجود بیاید، این بازار یله و رها بود و بعد از تشکیل بنیاد، سازمانی به نام "اسراء" را راه اندازی کردیم تا در آن به محتواستجمی بازی های پردازیم و مبارزها و شاخص هایی برای اینکه تشخیص دهیم این بازی مناسب بازار ایران است یا خیر را به وجود آوردهیم.

در بازی های آخرالزمانی چه عقایدی از اسلام و یا سایر ادیان الهی دستمایه سرگرمی و تفنن قرار می گیرد و آیا این مسئله با نگاه استفاده ایزازی و همسو با اهداف است؟

تحریب خط عقیدتی در این بازی های آخرالزمانی بشدت مشاهده می شود. استفاده از عناصری در بازی که اعتقاد به معاد و یا خدا را به سخوه می گیرد، کاملا وجود دارد خیلی از عناصری که در این بازی ها هست در فیلم های هالیوودی نیز به چشم می خورد از جمله تحریف تاریخ انبیاء مثل زندگانی حضرات نوح و موسی (ع).

نکته مهم آنکه بازی های آخرالزمانی طوفان از زیادی را به خود اختصاص داده است و معمولاً این بازی ها مربوط به آینده دور می شوند و در اکثر آنها زامن ها جاهایی را تصرف می کنند. زامن ها هم شخصیت هایی اند که اصلاً قابل اصلاح نیستند و فقط باید کشته شوند. خیلی اوقات شخصیت های مسلمان را به این زامن ها تشبیه می کنند که عقایدشان به این سادگی قابل اصلاح نیست و باید از صحته روزگار محظوظ شوند تا زمین معالجه شود.

نوع تصویری که بازی های رایانه ای از منجمی موعود عرضه می کنند، چگونه است و چقدر با باروهای غنی شیوه فاصله دارد؟ معمولاً یک منجمی در این دسته بازی های آخرالزمانی، فردگر است که از عناصر خشونت را بشدت استفاده می کند و عموماً مجرد است و از جادو پفره می گیرد تا جایی که در حدود ۳۳ درصد بازی های مشهور دنیا از جادو استفاده می کنند و آنها با این موضوع به دنبال زیر سوال بردن عالم غیب هستند. اینها نه تنها با دین اسلام که با اعتقادات سایر ادیان الهی مانند یهود و مسیحیت نیز زاویه دارند و اعتقادات این ادیان را با روش های گوناگون به سخوه می (دانه دارد ...).



(ادامه خبر ...) گیرند بازی های هم هستند که عدام این موضوع را گوشتند می کنند که منابع زمین محدود است و آینده بشر برای تامین امکاناتشان با مشکل مواجه می شوند و فساد عجیب همه جا را می گیرد و یک منجی می آید و به همه امورات رسیدگی می کند.

تصادیق اینگونه بازی ها کدام اند؟

برای مثال در بازی ای مانند "کرایسیس ۱ تا ۳" که در ۲۰۱۳ و ۲۰۱۴ توسط شرکت کراینک ساخته و عرضه شدند حوادث سال ۲۰۱۷ نیویورک نشان داده می شود، اینکه منجی ای می آید و به شکل عجیب و غریب آنها را نجات می دهد.

با در بازی "قالوت" که "اینترتمینت" تولید کننده و ناشر آن و جزو بازی های بسیار مشهور و پرطرفدار و نقش محور است سال های ۲۰۰۲ تا ۲۰۰۷ و نیز برو سر تصرف آلاسکا و انزوی هسته ای ترسیم می شود، نهایتاً یک منجی امریکایی همه را نجات می دهد!

گرچه داشته ایم بازی هایی که اعتقاد به "مهدی و مهدویت" را به شکل مخفی در بازی ها با نمادگرایی به کار برده اند اما عمدۀ این بازی های معروف این شیوه از برخورد با اعتقاد به منجی را در بازی های شان دارند. مانند بازی "دارک سایدر"، "لفت فور دد" از این طبق بازی هایی اند که در سال های ۲۰۱۲ و ۲۰۱۳ نسخه هایش برای گوشی های تلفن همراه ساخته شد و داستان آن به تبرد قهرمان با زامبی ها می پردازد.

بازی "ترو" که سپک اول شخص تیراندازی است و ترس و حشت زیادی را هم ترسیم و با داستانی جالب معمولاً یچه ها را جذب خود می کند. همچنان، بازی "ویست لند" هم سال ۲۰۰۷ را ترسیم می کند و می خواهد مراکز مهم نظامی دنیا را تحت کنترل بگیرد و نقطه شروع آن هم صحراهی جنوب ایالات متحده امریکا است.

ممولاً بازی هایی هم هستند که تماش خود را از بیت المقدس و حشائیں أغزار می کنند و مسائلی که در جهان اسلام بوده را به سخن می گیرند و سابقه آن به چندین سال قبل باز می گردد که قهرمان داستان علی سال های مختلف عملیات نجاتی خود را به صورت فردی ادامه می دهد و حتی فرقه و طایفه ای که این فرد از میان آنها برخاسته نیز فاسد می شوند اما این فرد بسیار منزه است و می تواند نجاتی خود را جوامع باشد.

همچنان آنکه روند ورود این بازی ها به بازار به صورت دائمی و روزافزون است و به مسئله ایران هراسی و شیوه هراسی توجیهی خاص دارد.

برای مثال، بازی «رولوشن ۱۹۷۹» که جمعه سیاه و ۱۷ شهریور را ترسیم کرده و اهداف انقلابیون را کاملاً پلید و برخورد مردم را احساسی جلوه می دهد و اینگونه بیان می کند که مردم بعد از مدتی پشمیمان می شوند و سران نظام را زیر سوال می برند، نیز با اغراض سیاسی و اعتقادی جامعه ما را هدف گرفته اند به عبارت پهلویان سهپوئیست ها و ماسون ها به عنوان صاحبان و حامیان شرکت های ساخت بازی های رایانه ای سعی می کنند اعتقاد به منجی را در ذهن جوانان و نوجوانان ما تخریب کنند و آن را به شکل نامناسب و بدی نشان دهند.

ایا شیطان پرستی و امثال آن نیز در این بازی ها ترویج می شود؟

ترویج شیطان پرستی با نشان دادن نعاده های این فرقه در بسیاری از این بازی ها به چشم می خورد و می توان گفت سعی کرده اند مسئله عقیده به منجی را با شکلی کاملاً منفی به سمت عقاید ماسونی خودشان جهت دهند.

شبستان

انهای خبر /

«شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد (۰۰:۰۰-۰۶:۰۰/۱۱)

خبر ارسالی از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیوون افزار شریف، مازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از کنسول های نسل هشتمی مستشرق کرده است. سپک بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوی بازی و شخصیت اصلی بازی یک نیتیجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تریاز بازی «شمشیر تاریکی» است که پیش ترها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از پیشگویی هایی جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین پهلویان بازی اکشن، غزال زرین پهلویان صدایگاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین پهلویان بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.

از طرف خودم و تیم گیم ایمگ، به شرکت فن افزار شریف و خصوصاً جناب امیر حسین فضیحی، بابت این رخداد مبارک تبریک گفته و امیدواریم در آینده ای تزدیک اکثر بازی‌سازان ایرانی بتوانند وارد بازارهای جهانی شده و محصولات خود را عرضه کنند.

«شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد



راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

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

۱۳۹۵/۰۲/۱۱

