

۱۳۹۵/۱۱/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

می‌شنبه

۲۳ شنبه
یهمن

FEB 11 2017

اذان صبح ۵:۳۱

طلع آفتاب ۶:۵۵

اذان ظهر ۱۲:۱۹

اذان مغرب ۱۸:۰۱



قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▲ ۴	۲۲۳۸+	دلار
▼ ۱۳۹	۲۴۴۶۱	یورو
▼ ۷۴	۴۰۴۳۶	پوند
▼ ۲۷۱	۲۸۶++	صدین
-	۸۸۱۶	درهم امارات
▼ ۲۱۵	۲۲۳++	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۸۱۸	دلار	
۴۱۷+	یورو	
۴۸۵۵	پوند	
۳۴۱+	صدین	
۱۰۶۸	درهم امارات	
۱۰۶۵	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۱۵۴۵+	یک گرم طلای ۱۸ عیار	
۱۲+++++	تمام سکه (طرح جدید)	
۱۱۷۴+++	تمام سکه (طرح قدیم)	
۶۳۷+++	نیم سکه	
۳۴۱+++	ربع سکه	

فهرست

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روگایی شد

چن

روزنامه هفت صبح

۱

۲

۳

۴

۵

۶

۷

۸

۹

۱۰

۱۱

۱۲

۱۳

۱۴

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روگایی شد

رسالت

هنرمند

روزگارها

روزنامه های رسالت، حسپان

حسپان

چن

روزگارها

پارالم

روگایی از بازی ویدئویی «ایران ۵۷»

بیان

«ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» به بازی های رایانه ای پیوستند

پن

روگایی از بازی رایانه ای "ایران ۵۷"

خان

رسالت

artna

پشتکاه خبرنگاران

مشراز نیوز

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روگایی شد

روگایی از ۲ نرم افزار رایانه ای همزمان با دهه فجر

روگایی از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب

ایران اینفو

شنبه اینفو

۱۵

روغایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»



۱۶

روغایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»



۱۷

روغایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»



۱۸

روغایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»



۱۹

روغایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» / باز تولید اندیشه های انقلابی



۲۰

روغایی از بازی رایانه ای "ایران ۵۷"



۲۱

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۰

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۰

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۱

بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» روگایی شد



۲۱

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۲

واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محترمانه»



۲۲

واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محترمانه»



۲۳

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۴

واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محترمانه»



۲۴

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۵

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روگایی شد



۲۶

هدیر پنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی سازی بدون تعاملات بین المللی محکوم به شکست است



۲۶

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۶

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۷

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



تعداد محتوا : ۱۴۴



روزنامه

۱۷

پایگاه خبری

۲۰

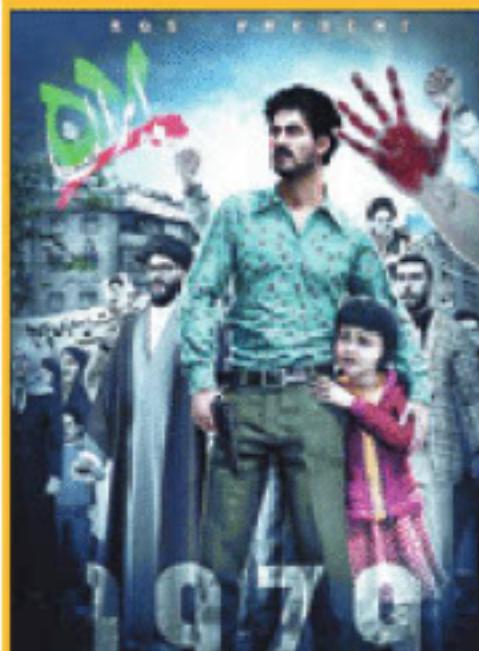
خبرگزاری

۷



منابع دیگر : روزنامه هفت صبح

به همت مرکز هنرهای رقومی بسیج از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد



که به جای دریافت خواراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند، اینجاست که اهمیت ورود دستگاههای فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود، بی تردید بازده دهها برآبری خواهد داشت.

مهدي جعفری، رئيس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر بابیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، هیئت رئیسه سازمان بسیج فرهنگیان، جمعی از مدیران سازمان بسیج دانش آموزی، اصحاب رسانه، جمعی از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای کشور، سازندگان این محصولات و جمعی از مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد. انقلاب اسلامی در نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تشییع جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان مابر این پاوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد، چراکه بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام‌هارا در قالبی ساده، اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده‌سازی کند.

در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه‌مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنیال می‌کنند، از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت‌انگیز رخ داده است که می‌توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی‌نامه را فراهم کند.

نسل‌های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند، بنابراین چه خوب است

و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم. کریمی قدوسی تصریح کرد: از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پژوهی های ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تماصی کار گردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تاهم سهمی از این بازار پرسود را نصیب خود کنند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بیوشاوند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های اشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اکثر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد باز گشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

در ادامه این مراسم پس از پخش نماهنگی از تولیدات خانه موسیقی پسیج با عنوان برپا خیز، عmad رحمانی سوپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را اساطیر و افسانه های تاریخی خود را ایجاد کنیم.

وی ضمن پاد اوری اشار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه های خوب از آنها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متاسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است.

وی افزود: همچنین در همان وهله اول سا صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۳۴۲ خرداد ۱۵ تا یکمین ۵۷ باشکل و شما میل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تولید یک سازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست، زیبا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن تیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پهنه مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوب شخته های مرکز هنر های رقومی پسیج با در ک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادی انقلابی همچون سازمان پسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً بر کات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی ایران و در عمویی ستد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم مبنی اماد گده خود، از بازی رایانه ای ایران ۵۷ و نرم افزار تعاملی انقلاب عشق، محضور مهدی حضرتی رئیس مرکز هنرهای حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، که بدلیل گستالت نوشت در مراسم حضور داشت، بسام مسند ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد به کتزارش روابط وی را فرات کرد.

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد

نصرالله پژمان فر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس

لزوم دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی



نصرالله پژمان فر با اشاره به پیگیری طرح دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی با هدف کمک به تولید داخلی در این حوزه در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶، گفت: مالیات دریافتی از واردکنندگان این بازی‌ها شاید به لحاظ رقمی عدد چشمگیر را به دنبال نداشته باشد اما همین میزان مالیات دریافتی ضمن حمایت از بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل، تاثیر فرهنگی فراوانی بر جامعه خواهد داشت. نماینده مردم مشهد و کلات در مجلس شورای اسلامی ادامه داد: متاسفانه حجم بالای واردات بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر ضریب اقتصادی به تولیدکنندگان داخلی، آسیب‌های بالای نیز در زمینه تفاوت‌های فرهنگی به دنبال دارد؛ به همین دلیل طرح دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی طبق روش و رویکرد مشخصی، باعث کمک به این حوزه خواهد شد زیرا براساس پیش‌بینی‌ها حدود ۱۰ میلیارد تومان در سال ۹۶ از این طریق درآمدزایی می‌شود تا به تولید و مصرف کننده داخلی تعلق بگیرد وی با بیان اینکه این مالیات زمینه فعال کردن تولیدات بازی‌های رایانه‌ای داخلی را دارد، افزود: متاسفانه به دلیل مخالفت دولت، طرح دریافت مالیات از واردکنندگان این بازی‌ها در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶ رأی کافی را نیاورد اما رایزنی و طرح مجدد آن با اعمال تغییراتی در کمیسیون و صحن علنی به زودی از سر گرفته خواهد شد. پژمان فر به دلایل مخالفت نماینده دولت با این طرح در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶ اشاره کرد و گفت: گویا دلیل مخالفت، کم بودن این اعتبار و ادعای بر هم زدن انضباط مالی در پی دریافت مالیات است؛ البته آنها مدعی شدند دولت این مبلغ را در اختیار تولیدکنندگان قرار خواهد داد اما تجربه ثابت کرده این کار را نخواهد کرد. وی با بیان اینکه مالیاتی که تاکنون به این کالاهای تعلق می‌گرفت براساس مالیات عمومی بود لذا قدرت بازاردارندگی نداشت، افزود: به دنبال همکری صورت گرفته با تولیدکنندگان داخلی در این عرصه نتیجه مورد اشاره حاصل شد زیرا این طرح می‌تواند اثرات مستقیمی بر اقتصاد بازی‌های رایانه‌ای داخلی و جلوگیری از ورود فرهنگ غرب داشته باشد. عضو کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه کمتر از ۱۰ درصد بازی‌های مصرفی در کشور داخلی و بیش از ۹۰ درصد خارجی هستند، اضافه کرد: برای برهم زدن این توازن به نفع تولید داخلی باید با طرح‌ها و شیوه‌های مختلف، مدیریت اقتصادی این فضا را در دست گرفت. عضو کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶ ادامه داد: اعتبار حاصله از این مالیات‌ها در اختیار سازمان‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای زیرمجموعه وزارت فرهنگ به منظور حمایت از تولید داخلی و اختصاص سوبسید به مصرف کننده تولید داخلی قرار خواهد گرفت.

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی:

از بازی و نرم‌افزار با موضوع انقلاب روئمایی شد



خواهد کرد کریمی قبوسی در پایان خاطرنشان کرد: اینجاست که اهمیت ورود دستگاه‌های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش طور انشان می‌دهد زیرا خود می‌دانم برگزاری این اینین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه دها برای خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد:

تویید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرایندی اسان

نمی‌باشد زیرا برای حلول اتری در خسرو و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهمنه‌ترین آن‌ها عبارتند از درون‌مایه، ایده‌غلایقه و تاب، تکارش بازی‌های

فیوی، در اختیار داشتن نیروی اسلامی خلاق و در تهابی برخسرو داری از تجهیزات و داشت فنی روز امده

و پیرامونی از فلکوری جدید برای ایجاد سخنه‌های جذاب و باور پذیر.

و در ادامه بیان کرد: اسلامی به همین دلیل است که تویید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و

صرف هزینه‌های گراف احتیاج دارد که خوبشخانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تویید این

بازی نشان داد که تا جه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قبوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نهادی

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشای از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی فرخنده و مسراک باشند پر کات ناشی از این

همکاری موجب ایجاد همکاری در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده‌ایم در این زمینه با دیگر

دستگاه‌های فرهنگی نیز همکاری باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تأیید حرکت دستگاه‌های تهاده‌ای فرهنگی در

محصولات خود، تاریخ ایران را ایجاد و اقسامهای

تا حوادث معاصر به تصویر یکشنبه

در پایان این مراسم با حضور مهدی مجعفری، عmad

رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم‌افزار انقلاب

عنق و ایران ۷۰ رونمایی شد.

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دمه فجر، دوشنبه ۱۸ بهمن ماه از بازی‌های رایانه‌ای «ایران ۷۰» و نرم‌افزار تعاملی «انقلاب عشق» پا حضور مهدی مجعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج سازندگان این محصولات و معاونت از تبادلات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد.

به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این‌تاریخ مراسم متنب ایزدی معاون از تبادلات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غیاب حسن گرمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که بعد از مدت متواتست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمون تبریک فرارسیدن من و هشتادمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و هجدهمین ایام غور از گذراندن دوره‌های حساس و پر فرار و بهانه روئمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمنان ارجمند و اصحاب رسالت حضور باختتم

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پر فرار و نسبت برای ثبت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تویید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باورهای که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانای تعاملی و فرآوری فادر است اهمیت ترین پیامها را در قالب ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اسلامی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قبوسی بیان کرد: در جذبیت بالقوه حوادث انقلاب میان ۵۷ همین پس که پسر مخاطب ترین و پر فروشن ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دقایق مقدس همراه بوده‌اند و این مستله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقمند می‌شوند و جزئیات آن را به وقت دنبال می‌کنند از سوی دیگر در طول این ۳۸ میل آنقدر حوادث حیرت‌انگیز رخ داده است که می‌توانند پست مدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی‌نامه را فراهم سازند.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تویید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می‌کند نسل‌های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت

خواک فکری خود از مسیرهای تاریخی، غیرواقعی و جهت‌دار مانند بازی ای‌۷۹ املاکات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با خلیاست دریافت کنند



از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم‌افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد

بیهدهمین مرکز هنرهای رقومی بسیج

۲ بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب اسلامی رونمایی شد

شده است با اشاره به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی افهار کرد: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است. رئیس مرکز هنرهای رقومی سیمی افزود: در این بین اینیمیشن و برنامه‌های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی‌ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از هفت محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی انقلاب عشق به مناسبت دهه فجر انقلاب اسلامی رونمایی شد. به گزارش «جوان»، بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی انقلاب عشق به مناسبت دهه فجر انقلاب اسلامی روز گذشته طی مراسمی در سالن رضوان صداوسیما رونمایی شد. مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج در این مراسم با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید مخصوص‌لاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار محظوظ

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

داوری آثار ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم‌کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود نزدیک می‌شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی‌ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی‌سازان و مدرسین بین‌المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده‌اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهند و نظرات خود را ابلاغ می‌کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک‌دیگر تجمیع می‌شود.

اعضای تیم داوران بین‌المللی ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران عبارت‌اند از:

Social Point
رضوان کلین: طراح ارشد در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CEDRIC

هنریکه سوسا: طراح بازی در IGG

Iction Game
خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Blizzard
الی کنون: آرتیست ارشد محیط در Entertainment

Square
کورنتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Enix

InnoGames
توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

PlayRaven
کیتلین کینسید: طراح ارشد در Capcom
جاناتان چن: آرتیست ارشد محیط در

Ubisoft

اندرو دتسنکو: طراح بازی در Vivid Game
گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Academy of Arts

University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد.

واکاوی وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شیوه «غیر محترمانه»

مستند مناظره «غیر محترمانه» امشب و فردا با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی‌های رایانه‌ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نویا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش مهر، «غیر محترمانه» در قسمت مستند گزارشی که امشب ساعت ۲۱ روانه آتن می‌شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پربرامون نمایی کلی از بازی‌های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفت و گو گرده است. سید مهدی دهستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت‌های دولتی از تولید بازی‌های رایانه‌ای اشاره گرده است.

در مناظره «غیر محترمانه» که فردا ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعيین و مهمانان اصلی روی آتن می‌رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیأت رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کربیمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و محمد مهدی بهفر راد مدیرعامل یکی از شرکت‌های تولید کننده بازی‌های رایانه‌ای به بیان نظرات خود می‌پردازند.

رونمایی از بازی ویدئویی «ایران ۵۷»



در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان پسچ مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم‌افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد. در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پسچ طی سخنانی با اشاره به اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است. وی همچنین از تولید هفت محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای شد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان مایل این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چراکه بازی به مثابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام‌هارا در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده‌سازی کند. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عصادر حمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم‌افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

همزمان با ایام دمه فجر:

«ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» به بازی‌های رایانه‌ای پیوستند

داده است که می‌تواند پستر صدھا و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی‌نامه را فراهم سازد. وی عنوان کرده‌است این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و تشریف هرگونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می‌کند. نسل‌های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهت‌دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه‌های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود تا تردید بازده دهه‌ها برای خواهد داشت.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پیچ مضمون تبریک به مناسبت ایام الله دمه فجر عنوان کرده: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین اینیشن و برنامه‌های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی‌ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر روتایی خواهد شد.

همزمان با مقارن شدن ایام الله دمه فجر، با

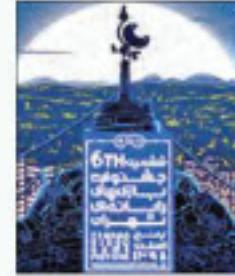
گزارش رسانه
حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنر قوسی
بسیج و سازندگان دونم افزار «ایران ۵۷» و
«انقلاب عشق» مراسی از روتایی این دوازه در سالن رضوان بسیج
صنایع‌سیمای جمهوری اسلامی ایران برگزار شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این مراسم بیان کرده: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذشتند دوره‌های حساس و بر فراز نشیب برای ثبت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چراکه بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فرآیند قادر است عمیق ترین پیامها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده‌سازی کند.

کربیم قدوسی افسرود: در جذابیت بالقوه حسوات انقلاب سال ۵۷ همین پس که پرمخاطب‌ترین و پرروش‌ترین تولیدات هنری کشور با درون‌ماهی انقلاب و دفاع مقدس همراه بودند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه‌مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می‌کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت‌انگیز رخ

۱۶ داور خارجی در جشنواره تهران

فرهنگ: داوری آثار ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که از ۲۶ دی‌ماه رسماً آغاز شده است، به مرحله نهایی تزدیک می‌شود و ۱۶ داور خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی‌ها هستند. تیم داوری جدید متشکل از بازی‌سازان و مدیرین بین‌المللی هستند که می‌توان به نام‌های رضوان کلین، طراح لرشد در Social Point، آنوب یاداو، طراح بازی در EA، تام اسمیت، طراح ارشد در Zynga، امانتول گواردپولا، محقق بازی در CNAM CEDRIC و هنریکه سوسا، طراح بازی در Social Point اشاره کرد.



رونمایی از بازی رایانه‌ای "ایران ۵۷"

خبرگزاری صداوسیما-بازی رایانه‌ای ایرانی «ایران ۵۷» در مرکز همایش‌های بسیج سازمان صداوسیما و رونمایی شد. رحمانی سازنده بازی گفت: در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۱۳۵۷ تا ۲۶ دی ۱۳۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می‌شود.

رسالت

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی چغفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، سازنده این محصولات و معاویت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این مراسم متنی ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به دلیل کمالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام وی را قرأت کرد.



در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۵۷-۱۳۵۶)

آرتنا در آستانه دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

به گزارش واحد اینیمیشن «آرتنا» در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی چغفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، سازنده این محصولات و معاویت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد.

در ابتدای مراسم متنی ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به دلیل کمالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمون تبریک فرارسیدن سی و هشتاد و سه سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خوستدم که به بیانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان لرجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذاردن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فرآکیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیداه سازی کند.

کریمی قتوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۱۳۵۷ همین پس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دقایق مقدس همراه بوده اند و این مسئله شنان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دندنه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و تشریف گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. تسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و مطبوع با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شودی تردید پذیرده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرآیندی اسان نیست زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن تبریز انسانی خلاقی و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پفره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور یافذی.

وی در ادامه بیان کرد اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گراف احتیاج دارد که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان تختین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین من تواند فرخندگ و مبارک باشد. قطعاً برگات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی من کوشید امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بیشتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصویر کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اختصار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی راه راه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جبهه اقتصادی و محتوایی توجیه و حق پیروزت بسیار بالایی دارد. از جبهه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بنی سبب نیست که تعامی کارگر دانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بیوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری خواهش اتفاقات و همچنین جذایت های اشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسنی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود. وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مقاومت ارزشی تولید می شوند. حمامه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها افریده اند هر کدام اشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم، برگزاری این آینین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از غریزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از مال ۱۳۹۲ موضوع تولید مخصوصاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با مسامن توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود واقعی مهمن تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شما پل افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این مخصوصات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین اینیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هایم از ستوان می خواهیم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماشگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در مخصوصات خود تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای پژنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها تدبیه ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عmad رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

باشگاه خبرنگاران

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۹۲-۰۸-۰۶)

در آستانه سالگرد پیروزی باشگاههای انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، سازندگان این مخصوصات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در این مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت تنوانت است در مراسم حضور باشند پیام زیر را به تیابت از ایشان خوانند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) به پایانه روتمنی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمنان ارجمند و اصحاب رسانه حضور باقته ام. وی ادامه داد انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دفعه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد جرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالب ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قوسمی بیان کرد: در جنایت بالقوه حادث هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله تشنگ از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سوی دیگر در طول این ۳۸ سال اتفاق حادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدھا و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی نامه را فراهم سازد. وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و تشریف گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنهای از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوارک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهت دار ماتنده بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برای خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن تبریز انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر. وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال ایجاد صحنه های گرافی احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی تشنگ داد که تا چه اندازه مقوله جذگ ترم را جدی گرفته است.

کریمی قوسمی گفت: این بازی به عنوان تحسینی گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات تاثیل از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بیشتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قوسمی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آمده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شماره ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بن سبب نیست که تماشی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نسبیت خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بیوشاپند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حادث انقلاب و همچنین جذایت های اشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود. وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مقاومت ارزشی تولید می شوند. حمامه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدام مشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قوسمی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف بازی خود می دانیم برگزاری این آینین نیز حق شناسی و سیاستگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهندی جهفری رئیس مرکز هنرهای سیج ضمیم تیریک به مناسبت ایام الله دعه فجر با بیان اینکه از مال ۱۳۹۲ موضوع تولید مخصوصاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در مخصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود واقعی مهمن تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شما پر نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۲ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این مخصوصات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین اینمیشون و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جهفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هایی از سیستم امنیتی خواهیم صنعت بازی های رایانه ای را جدی پیگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماهیگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی مسیرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در مخصوصات خود تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم. (ادامه دارد...)

(ادامه خیر...) وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها تدبیه ام، این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

مشهور

روزنایی از ۲ فرم افزار رایانه ای همزمان با دهه فجر

رایانه و ارتباطات - فرانزیوز: همزمان ایام الله دهه فجر، طی مراسمی از دو نرم افزار رایانه ای بنام «ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» در سالن رضوان سیچ صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران رونمایی شد.

به گزارش «فرانزیوز» در ابتدای مراسم متنی ایزدی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیام را به شرح زیر خواند.
 ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمن سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خوستدم که به بیانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.
 وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذشتند دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمق تربیت پیامها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیامهای اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذایت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پر مخاطب تربیت و پر فروش تربیت تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله تشنگ از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات آن را به دقت دنبال می کنند از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدھا و بلکه هزاران فیلم نامه و بازی نامه را فراهم سازد.
 وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازیهای رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند.

تسلیم سوم و چهارم تهها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوارک فکری خود از مسیرهای نادرسته غیرواقعی و چهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاههای فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه سرف شود می تردید بازده دهها برای خواهد داشت.
 مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهمترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تابه نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در تهابت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پرده مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.
 وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گراف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقیعی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: از بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با نهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آمده در این زمینه با دیگر دستگاههای فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاههای نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازیهای مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همینجا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آمده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاهها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی ارائه دهد.
 تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سود ترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه ای ۱ به ۱۲۲ است.

بن سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکتهای فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی از صرف انتقال ارزشها غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را تسبیب خود می ساختند و هم به سیاست های دولتهای خود جامه عمل پیوشتند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیکری حوادث انقلاب و همچنین جذایت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.
 وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با تشریف (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) عقیده یا دفاع از آرمانهای یک ملت و آموزش مقاومیت ارزشی تولید می شود.

حمسه هایی که جوانان انقلابی در این سالها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عبار و هیجان انگیز را دارا هستند. کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آینین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.



در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ رونمایی از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب

ایرانیان در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دمه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی پسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کمالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن می و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به پهنه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صیمی شما هممانن لرجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای من تواند نقش تأثیرگذار داشته باشد؛ چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآیند قادر است عمق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوات انتقال سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات آن را به دقت دنال می کنند از سوی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که من توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی نامه را فراهم سازد. وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. تسل های سوم و چهارم تهیه از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و مطبوع با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست زیرا برای خلق البری در خور و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و داشت فنی روز آمد و پهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و پاور پدیر. وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گراف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی پسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جدگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان تحسین کام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تهدید انقلابی همچون سازمان پسیج مستضعفین من تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برگات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایت خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بیشتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اقتدار آمده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی را به دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تامامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را تخصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل پیوشنند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیکیوری خودت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) – انقلاب و همچنین جنایت‌های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

و گفت: از نظر محتوایی تیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارد یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مقاومیت ارزشی تولید می شوند. حمامه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قووسی در پایان خاطرنشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم، برگزاری این آینه نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دعه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید مخصوصاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با مسامن توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود واقع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شما

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۲ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این مخصوصات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین اینمیشون و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال اینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هاییم از سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی با پیشنهاد تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در مخصوصات خود تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد همینه دوست داشتم تلنگری به پخش محتوایی بازی های رایانه ای پژنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متناسبانه باید هشدار اتفاقی تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عmad رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



شنبه ۱۵ شهریور

رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»

همزمان با ایام دمه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد.

به گزارش پاشگاه خبرنگاران تسنیم «پویا»، در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج علی سختانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید مخصوصاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این مخصوصات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ مخصوص از تولید ۷ مخصوص دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستضعفان از صنعت بازی رایانه ای شد. پریا به این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز در پیامی که در این مراسم قراط شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآیند قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیدا کند.

رونمایی از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷»

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه‌ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد.

خبرگزاری تسنیم: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان پسچ مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پسچ علی سخنرانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بازها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستولان از صنعت بازی رایانه‌ای شد. برایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای تیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می تواند نقش تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآیند قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیدا سازی کند.

افکارنیوز

رونمایی از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷»

در این مراسم پس از پخش نماینده از تولیدات سازمان هنرهای رقومی پسچ، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حادث معاصر به تصویر بکشیم.

به گزارش افکارنیوز، در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی پسچ و سازندگان این محصولات رونمایی شد.

در این مراسم متن ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای در غیاب حسن کربیمی قسمی مدیریت معاصر به تصویر بکشید. کمالت توانست در مراسم حضور داشته باشد: پیام زیر را به نیابت از او خواند:

«ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمن سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به پهنه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمنان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می تواند نقش تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآیند قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیدا سازی کند. در جذابیت بالقوه حادث انقلاب سال ۷۷ همین پس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات آن را به دقت دنبال می کنند از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال انقدر حادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی نامه را فراهم سازند.

در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای تیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دندن‌خواه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوارک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطقی با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را از همین بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت. تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه قرآن‌بندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزمومات مذهبی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تابع تکارش بازی تابع قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در تهایت پرخورداری از تجهیزات و داشت قدری روز آمد و پهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گراف احتیاج دارد که خوبی‌بخانه مرکز هنرهای رقومی پسچ با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خپر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا آن اندازه مقوله چند نرم را جدی گرفته است. این بازی به عنوان تخصصی کام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای با تهادی انقلابی همچون سازمان پسچ مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات نائی از این همکاری موجب ایجاد یک نرم افزاری در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آمده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی در نزدیکی همکاری تیز همکاری داشته باشیم. بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمامی خود (دانمه دارد...).

(ادامه خبر ...) را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

در همین جا اعلام می کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اختصار آمده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محنتواری توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر رفته ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیم را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را تخصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جنایت های اشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسب برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

از نظر محنتواری نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در دهه بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفرینده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عبار و هیجان انگیز را دارا هستند. ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف بازی خود می دانیم. برگزاری این آین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدي جعفری رئيس مرکز هنرهای سیجع ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سازمان توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود واقع مهمن تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شما می نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئيس مرکز هنرهای رقومی سیجع با بیان اینکه این اثر به ۱۲ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این میان اینیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال اینده از ۷ محصول دیگر روتایی خواهد شد.

جهفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مستولان می خواهیم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی سیجع، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با پیشنهاد آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد همینکه دوست داشتم تلنگری به پخش محنتواری بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیمانه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متناسبانه باید هشدار اتفاقی تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عmad رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ روتایی شد.

جدول نتایج

رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تاملی روتایی شد.

تسنیه: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان سیجع مستقبلین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای سیجع علی سختانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستولان از صنعت بازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قراحت شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراش دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تکمیل جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآیند قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

رونمایی از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷»

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه‌ای و یک نرم افزار تاملی رونمایی شد.

به گزارش فرهنگ نیوز، در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان پسیج مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پسیج علی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستولان از صنعت بازی رایانه‌ای شد. برایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد علی بازی های رایانه‌ای تیز در پیامی که در این مراسم قرأت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فرآگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیدا سازی کند.

فوجنگ

رونمایی از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷»

خبرگزاری تسنیم: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان پسیج مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پسیج علی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستولان از صنعت بازی رایانه‌ای شد. برایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد علی بازی های رایانه‌ای تیز در پیامی که در این مراسم قرأت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فرآگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیدا سازی کند.

سینما و تئاتر

رونمایی از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» / باز تولید اندیشه های انقلابی

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه‌ای و یک نرم افزار تاملی رونمایی شد.

به گزارش سرویس فرهنگی جام نیوز، در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان پسیج مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پسیج علی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستولان از صنعت بازی رایانه‌ای شد. برایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد علی بازی های رایانه‌ای تیز در پیامی که در این مراسم قرأت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فرآگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیاده سازی کند. / تسنیم

۱۱۵



روزنامی از بازی رایانه‌ای "ایران ۵۷"

همزمان با این دهه فجر از یک بازی رایانه‌ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد

تاطقان: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این موسسه، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج علی سختگی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستولان از صنعت بازی رسانی رایانه‌ای شد. برای این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تیز در پیامی که در این مراسم قرأت شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراش دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقش تاییر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فرآیند قادر است عمیق ترین پیام‌ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیده سازی کند.

خبرنگاری پاسا

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

داوری آثار ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسما آغاز شده است؛ کم کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود تزدیک می‌شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی‌ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی‌سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده‌اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهند و نظرات خود را ابلاغ می‌کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمعی می‌شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یاداو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAMCE DRIC

هنریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریک ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگولن گنزال: مدیر پروژه در Iction Game

الی کون: آریست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتنین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناتان چن: آریست ارشد محیط در Capcom

اندرو دتسنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد بزرگار خواهد شد.



دانشگاهی

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۰۱)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسمآغاز شده است: کم کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود تزدیک می شود همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند. سال گذشته برای تخصیص بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی مازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمعی می شود.

اعضایی تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point
آنوب یاداو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAMCE DRIC

هنریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگول گنزال: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: ارتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتنی دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناتان چن: ارتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دتسکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد بزرگار خواهد شد.

اموال؛ همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۰۱)

آرته: داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسمآغاز شده است: کم کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود تزدیک می شود

به گزارش واحد ایمیشن «آرته»، همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

سال گذشته برای تخصیص بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی مازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمعی می شود.

اعضایی تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point
آنوب یاداو: طراح بازی در EA (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga
 امانوبل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC
 هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point
 کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG
 خوان میگوبل گنزالز: مدیر پروژه در Blizzard Entertainment
 الی کون: ارتیست ارشد محیط در Square Enix
 کورنتین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix
 تی دترت: طراح ارشد در InnoGames
 توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC
 کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven
 جاناتان چن: ارتیست ارشد محیط در Capcom
 اندرو دتسکو: طراح بازی در Ubisoft
 گابریل رادرفورت: طراح ارشد در Vivid Game
 جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University
 اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» رو نمایی شد (۱۴۰۰-۰۵-۱۶)

در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان پسیج مستضعفین و مدیران سازمان پسیج و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعلیمی «انقلاب عشق» رو نمایی شد. در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پسیج ملی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بازها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مستolan از صنعت بازی ملی رایانه ای شد.

برایهای این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز در پیامی که در این مراسم قرأت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراشدن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعلیمی و فرآگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیدا کند.

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۴۰۰-۰۵-۱۶)

گروه شبکه های اجتماعی: داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسمآغاز شده است؛ کم کم به برهه حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه تهابی دست پیدا کنند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشتمل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد تیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یکدیگر تجمعی می شود. اعضا این تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از: رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point، آنوب یاداو: طراح بازی EA، تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga، امانوبل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC، هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point، کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG، خوان میگوبل گنزالز: مدیر پروژه در Blizzard Entertainment، الی کون: ارتیست ارشد محیط در IctionGame، کورنتین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix، تی دترت: طراح ارشد بازی در InnoGames، توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC، (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر...) کیت لین کینسید: طراح ارشد در Capcom، جاناتان چن: ارتیست ارشد محیط در PlayRaven، اندرو دتسنکو: طراح بازی در Ubisoft، رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game Academy of Arts University، جیسون ویزتر: طراح ارشد در کالبریل، ای رایانه ای تهران: پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



۰/۰ نہرگزاری

واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محramانه»

مستند مناظره «غیر محramانه» ۲۱ و ۲۲ بهمن ماه با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی های رایانه ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نویا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش خبرنگار مهر، «غیر محramانه» در قسمت مستند گزارشی که پنجشنبه ۲۱ بهمن ساعت ۲۱ روانه آنست می شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون نماین کلی از بازی های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفتگو کرده است. سید مهدی دبستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری های ترم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت های دولتی از تولید بازی های رایانه ای اشاره کرده است.

همچنین چند تن از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای در عرصه کامپیوترهای شخصی و گوشی های همراه از دیگر کارشناسانی هستند که درباره وضعیت امروز این صنعت و مشکلات موجود در این مسیر صحبت کرده اند.

در مناظره «غیر محramانه» که جمعه ۲۲ بهمن ماه ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعيون و مهمنان اصلی روی آنست می رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیأت رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد مهدی پهلوی راد مدیرعامل یکی از شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای به بیان نظرات خود می پردازند.

در این مناظره از برنامه «غیر محramانه» اینتا تهدید با فرصت بودن بازی های رایانه ای مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه به نقاط ضعف و قوت تولید این صنعت پرداخته خواهد شد. تولید محتوای بومی و تزدیک به فرهنگ ایرانی اسلامی به عنوان یکی از الزامات مهم در این عرصه بخش عمده مناظره فوق را به خود اختصاص خواهد داد.

«غیر محramانه» تا کنون موضوعات مختلفی را چون بررسی وضعیت صنعت خودروسازی، فرصت ها و تهدیدهای گردشگری در ایران، نگاهی به وضعیت بنزین و الودگی هوا، جریانات مد و پوشک در کشور، تعاملات ارباب رجوع و کارگزار، فرهنگ کار جمعی در ایران، روش کردن چندسویه واقیت ترافیک، بنیان های اقتصاد مقاومتی و راهکارهای عملیاتی شدن آن، ناسکیابی و دلایل افزایش آن، حمایت از تولید ملی، آسیب شناسی نظام آموزش کودکان استثنایی، اوقات فراغت، اجراء پهانی مسکن، فرهنگ مدارا بررسی اقتصاد بدون نفت، طرح تحول نظام سلامت، وضعیت تاکسیرانی کشور، واکاوی خروج از رکود اقتصادی، طبل سنتی، کسب و کارهای کوچک، وضعیت خبرسازی در شبکه های مجازی ... مورد بحث و تبادل نظر قرار داده است.

مستند مناظره «غیر محramانه» به تهیه کنندگی علیرضا عاصمی یوسفی و اجرای محمود احمدی افزادی با روایت مهدی بابایی کاریست از گروه اجتماعی فرهنگی که پنجشنبه و جمعه هر هفته ساعت ۲۱ از شبکه دو روی آنست می رود و بازیخش آن شبکه ساعت ۱۲:۳۰ خواهد بود.



۰/۰ نہرگزاری

واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محramانه»

مستند مناظره «غیر محramانه» ۲۱ و ۲۲ بهمن ماه با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی های رایانه ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نویا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش خبرگزاری برنا، «غیر محramانه» در قسمت مستند گزارشی که پنجشنبه ۲۱ بهمن ساعت ۲۱ روانه آنست می شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون نماین کلی از بازی های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفتگو کرده است. سید مهدی دبستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری های ترم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت های دولتی از تولید بازی های رایانه ای اشاره کرده است.

همچنین چند تن از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای در عرصه کامپیوترهای شخصی و گوشی های همراه از دیگر کارشناسانی هستند که درباره وضعیت امروز این صنعت و مشکلات موجود در این مسیر صحبت کرده اند.

در مناظره «غیر محramانه» که جمعه ۲۲ بهمن ماه ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعيون و مهمنان اصلی روی آنست می رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیأت رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و [ادامه دارد...]

(ادامه خبر ...) محمد مهدی پهلوی را مدیر عامل یکی از شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای به بیان نظرات خود می پردازند. در این مناظره از برنامه «غیر محترمانه» اینها تهدید یا فرصت بودن بازی های رایانه ای مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه به نقاط ضعف و قوت تولید این صنعت پرداخته خواهد شد. تولید محتوای بومی و تزدیک به فرهنگ ایرانی اسلامی به عنوان یکی از الزامات مهم در این عرصه بخش عمله مناظره فوق را به خود اختصاص خواهد داد.

«غیر محترمانه» تا کنون موضوعات مختلفی را چون بررسی وضعيت صنعت خودروسازی، فرصت ها و تهدیدهای گردشگری در ایران، نگاهی به وضعیت بنزین و آلدگی هوا، جریانات مد و پوشاب در کشور، تعاملات ارباب رجوع و کارگزار، فرهنگ کار جمعی در ایران، روشن کردن چندسویه واقعیت ترافیک، بینان های اقتصاد مقاومتی و راهکارهای عملیاتی شدن آن، ناشیکیابی و دلایل افزایش آن، حمایت از تولید ملی، آسیب شناسی نظام آموزش کودکان استثنایی، اوقات فراغت، اجراء پهانی مسکن، فرهنگ مدارا، بررسی اقتصاد بدون نفت، طرح تحول نظام سلامت، وضعیت تاکسیرانی کشور، واکاوی خروج از رکود اقتصادی، طلب سنتی، کسب و کارهای کوچک، وضعیت خبربرسانی در شبکه های مجازی ... مورد بحث و تبادل نظر قرار داده است. مستند مناظره «غیر محترمانه» به تهیه گننده‌گی غایرضا عاصم یوسفی و اجرای محمود احمدی افزادی با روایت مهدی بالایی کاریست از گروه اجتماعی فرهنگی که پذیرشته و جمهه هر هفته ساعت ۲۱ از شبکه دو روی آتش می رود و بازیگش آن شبکه ساعت ۱۲:۳۰ خواهد بود.

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسما آغاز شده است: کم کم به برهه ای حساس و نهایی خود تزدیک می شود همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی به تشكیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمع می شود. اعضاي تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یاداو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAMCE DRIC

هشتنیکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میکولن گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرست: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دتسکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد پرگزار خواهد شد.



واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محترمانه»

مستند مناظره «غیر محترمانه» ۲۱ و ۲۲ بهمن ماه با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی های رایانه ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نویا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش خبرنگار مهر، «غیر محترمانه» در قسمت مستند گزارشی که پنجشنبه ۲۱ بهمن ساعت ۲۱ روایه آنچن می شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون نمایی کلی از بازی های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفته شده است. سید محمدی دبستانی کارشناس ستاد تosome فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت های دولتی از تولید بازی های رایانه ای اشاره کرده است.

همچنین چند تن از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای در عرصه کامپیوترهای شخصی و گوشی های همراه از دیگر کارشناسانی هستند که درباره وضعیت امروز این صنعت و مشکلات موجود در این صنعت صحبت کرده اند.

در مناظره «غیر محترمانه» که جمعه ۲۲ بهمن ماه ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعيون و مهمنان اصلی روی آنچن می رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیات رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد مهدی پهلوی راد مدیرعامل یکی از شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای به بیان نظرات خود می پردازد.

در این مناظره از برنامه «غیر محترمانه» اینتا تهدید یا فرست بودن بازی های رایانه ای مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه به نقاط ضعف و قوت تولید این صنعت پرداخته خواهد شد. تولید محتوای پویا و تزدیک به فرهنگ ایرانی اسلامی به عنوان یکی از الزامات مهم در این عرصه یکش عمله مناظره فوق را به خود اختصاص خواهد داد.

«غیر محترمانه» تا کنون موضوعات مختلفی را جوں بررسی وضعیت صنعت خودروسازی، فرصت ها و تهدیدهای گردشگری در ایران، نگاهی به وضعیت بنزین و الودگی هوا، جریانات مدد و پوشک در کشور، تعاملات ارباب رجوع و کارگزار، فرهنگ کار جمی در ایران، روش کردن چندسویه واقعیت ترافیک، بنیان های اقتصاد مقاومتی و راهکارهای عملیاتی شدن آن، تاشکیلی و دلایل افزایش آن، حمایت از تولید ملی، آسیب شناسی نظام آموزش کودکان استثنای، اوقات فراغت، اجراء پهای مسکن، فرهنگ مدارا بررسی اقتصاد بدون نفت، طرح تحول نظام سلامت، وضعیت تاکسیرانی کشور، واکاوی خروج از رکود اقتصادی، طلب سنتی، کسب و کارهای کوچک، وضعیت خبرسازی در شبکه های مجازی ... مورد بحث و تبادل نظر قرار داده است.

مستند مناظره «غیر محترمانه» به تهیه کنندگی علیرضا عاصمی یوسفی و اجرای محمود احمدی افزادی با روایت مهدی بایانی کاریست از گروه اجتماعی فرهنگی که پنجشنبه و جمعه هر هفته ساعت ۲۱ از شبکه دو روی آنچن می رود و بازیگران آن شنبه ساعت ۱۳:۳۰ خواهد بود.

این‌ست اکنون

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۴۰۰-۱۴۰۱/۰۱/۰۱)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسما آغاز شده است: کم کم به برهه هی حساس و نهایی خود تزدیک می شود همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

ایران اکتوپیست - به گزارش ایران اکتوپیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای تخصیص بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی مازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یکدیگر تجمعی می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

روضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAMCE DRIC

هتریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میکولن گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کنون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتنین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در Inno Games (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC
کیت لین کیسپید: طراح ارشد در PlayRaven
جاناتان چن: ارتیست ارشد محیط در Capcom
اندرو دتسکو: طراح بازی در Ubisoft
کالبریل رادرفورت: طراح ارشد در Vivid Game
جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University
اختتامیه نشمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

جاده‌نلاییت

به همت مرکز هنرهای رقومی بسیج از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

در آستانه سالگرد پیروزی پاکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» با

حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، هیئت رئیسه سازمان بسیج فرهنگیان، جمی از مدیران سازمان بسیج دانش آموزی، اصحاب رسانه، جمی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای کشور، سازندگان این محصولات و جمی از مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد. انقلاب اسلامی در تزدیک به چهاردهم گذشته پس از گذشتگان دوره های حساس و پر فراز و نسبی برای تنبیت چایگاه خود در عرصه جهانی اکتوبر وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد. چراکه بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآگیر قادر است عمق ترین پیام ها را در قالب ساده، اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیداء سازی کند.

در جذایت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مستله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند، از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند پستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی تame را فراهم کنند.

نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند، بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواک فکری خود از مسیرهای نادرسته غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند، اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود، می تردید بازده دهها برای خواهد داشت.

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است.

وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود واقع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۴ تا بهمن ۵۷ با شکل و شیوه نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی اسان نیست، زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، تکارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و داشت فنی روزآمد و پهنه مندی از قابلیت جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باوریز.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درگ صبحیح موقعیت وارد این عرصه خلیف شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان تحسین‌گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تهدیه انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات تاثیل از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

کریمی قدوسی تصریح کرد: از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پژوهشی‌ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه ای ۱۲٪ است، بنی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیم را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پرسود را تصیب خود کند و هم به میاست های دولت های خود جامه عمل بپوشاند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جنایت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه ای تضمین شده خواهد بود.

در ادامه این مراسم پس از پخش نماینده ای از تولیدات خانه موسیقی بسیج با عنوان برایخیز، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم. (ادامه دارد ...)

جذابیت

(ادامه خبر ...) وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همینه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوای بازی های رایانه ای پوزنم، اما نتیجه ای خوب از آنها ندیده ام، این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغیرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلغی را برای صنعت بازی های رایانه ای در گشور داد.



مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی سازی بدون تعاملات بین المللی محکوم به شکست است



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

ایرانیان_ داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسمآغاز شده است؛ کم کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود تزدیک می شود همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در تهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمعیع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

Social Point رضوان کلین؛ طراح ارشد در EA

Zynga تام اسمیت؛ طراح ارشد در

CNAMCE DRIC امانتون گواردیولا؛ محقق بازی در

Social Point هنریکه موسا؛ طراح بازی در

IGG کریگ ویلیامز؛ طراح ارشد در

Хован Миکولن گنزال؛ مدیر پروژه در

Iction Game الی کون؛ ارتیست ارشد محیط در

Blizzard Entertainment کورتنی دلبرت؛ طراح ارشد بازی در

Square Enix تی دترت؛ طراح ارشد در

InnoGames توماس پلکوس؛ مدیر تویلید در

PlayRaven کیت لین کینسید؛ طراح ارشد در

Capcom جاناتان چن؛ ارتیست ارشد محیط در

Ubisoft اندرو دستکو؛ طراح بازی در

Vivid Game کاپریل رادرفورت؛ طراح ارشد در

Academy of Arts University جیسون ویزتر؛ طراح ارشد در

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسمآغاز شده است؛ کم کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود تزدیک می شود همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمع می شود.

اعضایی تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یاداو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAMCE DRIC

هتریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوبل گنزال: مدیر پروژه در Iction Game

الی کون: آریست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتنین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناثان چن: آریست ارشد محیط در Capcom

اندرو دتسنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورت: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۴۰۰-۱۴۰۱/۰۱)

خبر ایران: داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسمی آغاز شده است؛ کم کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود تزدیک می شود همانند سال گذشته، امسال نیز داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش خبر ایران به تقلیل از روایت عمومی بیان ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید مشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمع می شود.

اعضایی تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یاداو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAMCE DRIC

هتریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوبل گنزال: مدیر پروژه در Iction Game

الی کون: آریست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتنین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناثان چن: آریست ارشد محیط در Capcom

اندرو دتسنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورت: طراح ارشد در Vivid Game

کاملاً ادامه دارد...

(ادامه خبر ...) جیسون ویزتر؛ طراح ارشد در Academy of Arts University اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۵ اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برج گلار خواهد شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

۵

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۲۳

