

۱۳۹۶/۰۲/۰۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



APR 24 2017

دوشنبه ۴ اردیبهشت

۱۳۹۶

اذان صبح ۴:۵۰ طلوع آفتاب ۶:۲۰ اذان ظهر ۱۳:۰۲ اذان مغرب ۲۰:۰۴



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۲	۳۲۴۳۷	دلار
▲ ۳۷۸	۳۵۱۶۹	یورو
▼ ۶۰	۴۱۵۱۴	پوند
▼ ۲۷۰	۲۹۴۶۹	سدین
▼ ۱	۸۸۳۱	درهم امارات
▼ ۳۲	۳۲۵۴۵	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۵۴	دلار
۴۱۳۸	یورو
۴۸۲۰	پوند
۳۴۵۰	سدین
۱۰۳۱	درهم امارات
۱۰۵۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۷۶۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۲۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۸۸۰۰۰	نیم سکه
۳۸۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان 2017	
۲	۶ نفر از فعالان بازی سازی، رایگان به کژوال کانکت سنگاپور می روند	
۳	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۳	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۴	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۴	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۴	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۵	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۵	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۶	صنعت بازی ایران در هفته بازی برلین معرفی می شود	
۶	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۶	سرمایه گذاری حلقه مفقوده صنعت گیم	
۸	برای تولید بازی های ایرانی - اسلامی باید پول داشته باشیم	
۹	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	
۹	هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود	
۹	هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود	
۱۰	بازی های رایانه ای سبک ورزشی محبوب ترین بازی های دیجیتال	
۱۱	هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود	
۱۱	هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود	

۱۲	هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۲	بازی های رایانه ای سبک ورزشی محبوب ترین بازی های دیجیتال	هدانا
۱۳	هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود	دز
۱۳	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	باشگاه خبرنگاران
۱۴	صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود	زیمه ZIMA
۱۴	ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند	شرکت خبرگزاری دانشگاه قوه قضاییه آنا Azad News Agency (AZNA)
۱۵	صنعت بازی ایران در هفته بازی برلین معرفی می شود / موفقیتی دیگر برای صنعت بزرگ بازی سازی ایران	ایران خبرگزاری کاران
۱۵	ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند	Artna
۱۵	ناشران مطرح خارجی بازی های ایرانی را داوری می کنند	ایفیم اکونومیست
۱۶	ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند	3aziCenter.com
۱۶	بازی های «PS4» و «Xbox One» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند	دز یا بازی
۱۷	بازی های «پلی استیشن ۴» و «اکس باکس وان» از بازار جمع آوری می شوند	ایفیم اکونومیست
۱۷	بازی های پلی استیشن 4 و ایکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند	ZOOMG
۱۷	محدودیت بازی های پلی استیشن در بازار ایران	تقایم ایران
۱۸	برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها	Artna
۱۸	ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند	خبرگزاری دانشگاه قوه قضاییه آنا Azad News Agency (AZNA)
۱۸	بازی های «پلی استیشن ۴» و «ایکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند	ایفیم اکونومیست
۱۹	بازی های «پلی استیشن ۴» و «اکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند	ایفیم اکونومیست
۱۹	ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند	ایفیم اکونومیست
۲۰	ناشران مطرح خارجی بازی های ایرانی را داوری می کنند	فنا
۲۰	با هنر می توانیم پیام زیبا انقلاب را به ستم دیدگان برسانیم/ افتتاح مراکز هنرهای رقومی بسیج در ۱۲ شهرستان	خبرگزاری فارس

تعداد محتوا : ۴۲



پایگاه خبری

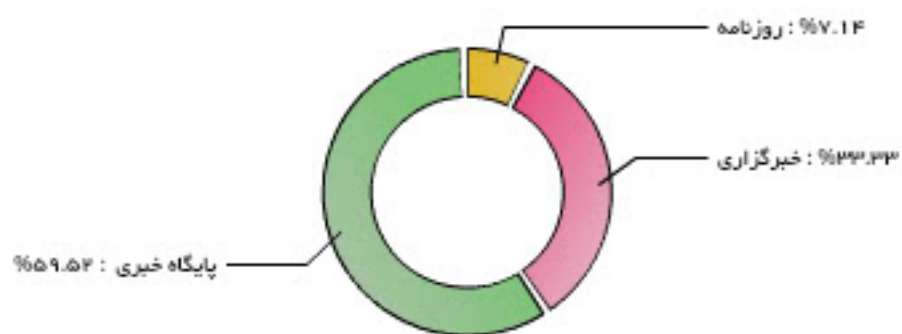
۲۵

خبرگزاری

۱۴

روزنامه

۳





فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان ۲۰۱۷ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طبق روال هر ساله، پائون ایران را در بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا یعنی گیمز کام آلمان تشکیل می دهد که شرکت های بازی سازی نیز می توانند با استفاده از بسته های حمایتی در این نمایشگاه حضور داشته باشند.

در پائوینی که برای ایران در نظر گرفته شده امکان حضور سه شرکت ایرانی با غرفه های ۱۵ متری همانند سال گذشته وجود دارد. شرکت های متقاضی غرفه باید موارد زیر را به پست الکترونیک امور بین الملل بنیاد به نشانی contact@ireg.ir ارسال نمایند: محصول یا محصولاتی که برای عرضه می خواهند در نمایشگاه ارائه دهند.

ارسال برنامه حضور به زبان انگلیسی. این برنامه باید شامل اهداف حضور، برنامه دقیق و جلسات بالقوه ای که می خواهند تنظیم نمایند باشد.

مشخص کردن نمایندگی شرکت برای حضور در نمایشگاه که به زبان انگلیسی نیز مسلط باشد.

براساس بسته ی حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای متقاضیان غرفه در نمایشگاه گیمز کام آلمان، از هزینه اجاره غرفه ی ۱۵ متری که ۲۴۰۰ یورو است، نیمی از آن یعنی ۱۲۰۰ یورو توسط بنیاد پرداخت می شود و مابقی به عهده شرکت متقاضی خواهد بود.

همچنین بنیاد کمک هزینه ی ۶۰۰ یورویی بابت هزینه بلیت پرواز و هتل را به یک نفر از اعضای شرکت متقاضی پرداخت خواهد کرد.

علاوه بر غرفه، بنیاد از ۸ متقاضی که تنها می خواهند بازدید تجاری از نمایشگاه گیمز کام آلمان داشته باشند نیز حمایت می کند. افراد علاقه مند برای استفاده از این حمایت بایستی موارد زیر را به ایمیل contact@ireg.ir ارسال نمایند: محصول یا محصولاتی که برای عرضه می خواهند در نمایشگاه ارائه دهند.

ارسال برنامه حضور به زبان انگلیسی. این برنامه باید شامل اهداف حضور، برنامه دقیق و جلسات بالقوه ای که می خواهند تنظیم نمایند باشد.

بسته ی حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای متقاضیان بازدید تجاری؛ ارائه ی بلیت تجاری (Business Pass) نمایشگاه و همچنین کمک هزینه ۶۰۰ یورویی بابت هزینه بلیت پرواز و هتل خواهد بود.

متقاضیان جهت ارسال درخواست های خود تا روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه فرصت دارند تا موارد خواسته شده را ارسال کنند. پس از آن درخواست ها در شورای ارزیابی، متشکل از نخبگان صنعت کشور و نماینده ی بازسازان ارزیابی و انتخاب خواهند شد.



پایشگاه خبرنگاران

۶ نفر از فعالان بازی سازی، رایگان به کژوال کانکت سنگاپور می روند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

شرکت آواگیمز به عنوان اولین مجموعه تخصصی در زمینه سرمایه گذاری خطر پذیر جهت توانمند سازی صنعت گیم ایران؛ قصد دارد امکان حضور ۶ نفر از فعالان این حوزه را به صورت رایگان در نمایشگاه Casual Connect ۲۰۱۷ سنگاپور فراهم کند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی پایشگاه خبرنگاران جوان؛ کژوال کانکت رویدادی شناخته شده در حوزه بازی های رایانه ای است که یکی از شعبه های آن در سنگاپور برگزار می شود.

طبق برنامه ریزی انجام شده توسط مجموعه آواگیمز، ۶ نفری که به رایگان به این رویداد اعزام می شود به شرح زیر انتخاب خواهند شد:

یک نفر از مربیانی که در این دوره بیشترین همکاری را با آواگیمز داشته اند

سه نفر از تیم هایی که پیش از این از آواگیمز جذب سرمایه کرده اند

دو نفر از بازی سازان خارج از تیم های آواگیمز در صورت تأیید شرایط تیم و سابقه حرفه ای

علاقتمندان به شرکت در این رویداد حداکثر تا پایان روز سه شنبه ۲۹ فروردین فرصت دارند تا درخواست خود را از طریق این فرم ارسال نمایند.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۴۰۰/۰۱/۲۵-۱۴۰۰/۰۱/۲۵)

هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا؛ این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد.

رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السفر این پتل را ارائه می کنند.

هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد.

با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.

در نشستی تخصصی با حضور حسن کریمی قدوسی؛ صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۴۰۰/۰۱/۲۵-۱۴۰۰/۰۱/۲۵)

هفته آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد.

رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه چهارم اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ارائه آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السفر این پتل را ارائه می کنند.

هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده است و مخاطبان رویداد می توانند درباره آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت به عمل آید.



در نشستی تخصصی با حضور حسن کریمی قدوسی؛ صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود

(۱۳۹۴-۰۶/۱۱/۳۰)

به گزارش هنرنیوز و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران!» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لاری جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



در نشستی تخصصی با حضور حسن کریمی قدوسی؛ صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود

(۱۳۹۴-۰۶/۱۱/۳۰)

آرتنا: هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا»، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران!» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لاری جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۳۹۴-۰۶/۱۱/۳۰)

هفته آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران!» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پنل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پنل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پنل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۳۹۴-۰۶/۰۱/۳۰)

خبرگزاری شبستان: «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پنل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پنل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران!» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پنل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پنل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پنل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۳۹۴-۰۶/۰۱/۳۰)

هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پنل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پنل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران!» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پنل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پنل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پنل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



رسالت

صنعت بازی ایران در هفته بازی برلین معرفی می شود

آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد.



در نشستی تخصصی با حضور حسن کریمی قدوسی؛ صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود

(۱۳۹۵/۰۲/۰۷ - ۱۳۹۵/۰۲/۰۹)

ایرانیان هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد.

رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد.

عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران!» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند.

هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد.

با توجه به استقبال برگزار کنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



«کسب و کار» گزارش می دهد سرمایه گذاری حلقه مفقوده صنعت گیم

درآمد سازندگان انواع سخت افزار و نرم افزار گیم در سال ۲۰۱۷ به رقم خیره کننده ۱۰۹ میلیارد دلار خواهد رسید.

شایلی قرایی

در تازه ترین گزارش موسسه Newzoo آمده است ۴۲ درصد از این رقم، معادل ۴۶.۱ میلیارد دلار مربوط به گیم های موبایلی می شود و در مجموع در سال ۲۰۱۷ با ۷۸ درصد رشد نسبت به سال قبل که ۱۰۱ میلیارد دلار بود، تولیدکنندگان صنعت گیم رقمی معادل ۱۰۸.۹ میلیارد دلار درآمد کسب می کنند.

درواقع دو فاکتور موبایل و چین در افزایش درآمد این بخش حکمفرماست و به دلیل افت بازار فروش پی سی شاهد افت خرید و دانلود کامل گیم در این بخش هستیم. از رقم ۴۶.۱ میلیارد دلار در بخش موبایل، بیش از ۳۵.۳ میلیارد دلار آن از قسمت فروش گیم در گوشی های هوشمند حاصل می شود و مابقی نیز از طریق گیم های روی تبلت به دست می آید. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در بخش کنسول های گیم نیز نام مایکروسافت، سونی و نینتندو همچنان درخشیده و انتظار می رود بازار ۲۰۱۷ بهتر از ۲۰۱۶ برای سازندگان این بخش باشد تا جایی که درآمد سونی و مایکروسافت از کنسول، بالغ بر ۱۴ میلیارد دلار می شود و در مجموع شاهد فروش ۳۳.۵ میلیارد دلار خواهیم بود که ۶۵ درصد از بابت فروش دیجیتال به دست خواهد آمد. اما در توزیع مکانی باید گفته شود ۵۱.۲ میلیارد دلار از رقم کل درآمد گیم از حوزه آسیا-پاسفیک خواهد بود و رشدی ۹.۲ درصدی را تجربه می کند درآمد صنعت گیم در چین ۳۷.۵ میلیارد دلار می شود و آمریکا نیز ۲۵.۱ میلیارد دلار خواهد شد.

این در حالیست که سهم ایران از این درآمدها اندک است و کارشناسان این حوزه مشکلات بسیاری را دلیل این اتفاق می دانند. به عقیده این کارشناسان، سرمایه گذاری در این زمینه بسیار کم رنگ است و از آنجا که بخش خصوصی این بازار را نمی شناسد و فرهنگ سازی لازم در این زمینه انجام نشده است، تمایلی به سرمایه گذاری ندارد. در عین حال در حوزه نیروی انسانی، دانش و فرهنگ سازی با مشکلاتی مواجه هستیم و به این ترتیب می توانیم بگوییم که حلقه های تولید را نصفه و نیمه در اختیار داریم اما حلقه های سرمایه گذاری تقریباً وجود ندارد. حمایت های دولت هم در حد پرداخت وام است و تسهیلات بانکی هم با شرایط بسیار سختی پرداخت می شود.

صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت فن افزار شریف

امروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است، بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند. اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد این است که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلاً اگر می توانند این خلاقیت را در بخش هنری نشان دهند یا بخش های دیگر اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند. این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است. ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئناً پیشرفتی صورت نخواهد گرفت.

جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. از جمله اتفاقاتی که بسیار خوبی است که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند. با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازانی هستند که خودشان را دستکم گرفته اند. بعضی از آنها بیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آنها حل و فصل کند اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خود بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهم ترین نیاز تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به نقدهای غیرمنطقی و بدشمنی های که هیچ فایده ای ندارد، بپردازند و حاشیه ایجاد کنند. حمایت و کارهای زیرساختی حتماً مفید و لازم است. از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند.

در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است. حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیرساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از نخستین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم.

امکانات تبلیغ و توزیع بسیار محدود است

پهروز مینایی، استاد دانشگاه

در حال حاضر تولیدات بسیار خوبی در صنعت گیم داریم اما در زمینه تبلیغات و توزیع امکانات ما بسیار محدود است. در برخی ژانرها و سبک های بازی از دنیا عقب هستیم و متوسط رویه بالا هستیم. در بازی های ساده که احتیاج به گرافیک و پردازش های سنگین ندارد، تولیدات خوبی داریم و حتی این تولیدات به خارج از کشور صادر شده و در برخی سایت ها این بازی ها به عنوان محصولات ویژه عرضه شده است اما نکته مهم درباره برخی بازی ها کاربر بسیار زیاد است و تولیدکنندگان درباره این موضوع که بتوانند تعداد کاربر زیادی را هندل کنند، دانش کافی را در اختیار ندارند اما دستیابی به این دانش نیاز به امکانات، به ویژه امکانات سخت افزاری و سرمایه گذاری و پابلیشر دارد. این در حالیست که در ایران پابلیشرها که سرمایه گذاران اصلی صنعت بازی هستند، وجود ندارند و معمولاً توزیع کننده بازی در کشورمان داریم اما ناشر بازی که از صفر تا صد کار را حمایت کند و بازاریابی انجام دهد و ذائقه مخاطب را بشناسد، حلقه مفقوده در صنعت بازی است.

هرچند تولیدات بسیار خوبی داریم اما بلد نیستیم تولیدات خود را عرضه کنیم و به دست مشتری برسانیم و تبلیغات انجام دهیم. در زمینه تبلیغات امکانات ما بسیار محدود است. در برخی از سبک های بازی مانند بازی های معمایی و فکری نه تنها عقب نیستیم بلکه جلو هم هستیم و از نوآوری و ابتکار برخورداریم و در سطح جهانی دارای محصول هستیم اما از آنجا که مشتری داخلی کم داریم و ذائقه مخاطبان داخلی بیشتر بازی های ورزشی و اکشن است و ساختن این محصولات هم ساده نیست، بازی های معمایی و فکری کمتر تولید می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنابراین مشتریان داخلی بیشتر محصولات خارجی را مورد استفاده قرار می دهند در صورتی که در کشورهایی که از نظر فرهنگی روی کودکان و نوجوانان کار کرده اند بازی های فکری و معمایی اهمیت بیشتری نسبت به بازی های ورزشی و اکشن دارد و از مشتریان بیشتری برخوردار است. بنابراین در سطح تولید خیلی عقب نیستیم و در بعضی ژانرها متوسط رو به بالا هستیم اما در برخی ژانرها مانند ساخت کنسول عقب هستیم. البته نه تنها ما بلکه بسیاری از کشورهای دنیا در این زمینه عقب هستند، زیرا ساخت کنسول در دست چند کشور محدود است و ساخت کنسول مالاکی برای صنعت بازی نیست، اما بخشی از این صنعت محسوب می شود.

در بحث دانش نرم افزاری صنعت گیم، پیشرفت خیلی خوبی داشتیم و می توانیم بگویم در بین کشورهای منطقه، رتبه اول را داریم اما در بحث توزیع اینطور نیست. در توزیع کشورهای ترکیه و اردن از ما جلو افتاده اند و توانسته اند سیستم توزیع را در منطقه راه بیندازند.

پای سرمایه گذاران به این حوزه باز شود

آریا اسرافیلیان، مدیرعامل پردیس هنر راسینا

در دنیا در حال حاضر بازی سازان بزرگ کار می کنند و پروژه هایی را به انجام می رسانند که هزینه های میلیون دلاری دارد. در کنار این بازی سازان مستقل هم وجود دارند که هزینه های تولید آنها بسیار پایین است و می توانند در یک اتاق دور هم جمع شوند و کارشان را انجام دهند. بنابراین اگر خودمان را با بازی سازان مستقل مقایسه کنیم پاسخ این سوال آن است که وضعیت خوبی داریم و به لحاظ فنی این پتانسیل وجود دارد که بتوانیم مانند آنها بازی بسازیم. البته یک مقدار این موضوع که دسترسی به بازارهای خارجی سخت است، کار را دشوار می کند.

فعالان این حوزه کمبود سرمایه گذاری و عدم حمایت دولت را از جمله مشکلات صنعت گیم می دانند. به علاوه سرمایه گذاری تا زمانی که بخش خصوصی ورود پیدا نکند و سرمایه خصوصی وارد این حوزه نشود، کاری درست نمی شود، زیرا همیشه نمی توان به بودجه دولتی اعتماد و اطمینان کرد و ممکن است در شرایطی وضعیت کشور به گونه ای باشد که دولت بودجه ای را به این کار اختصاص ندهد. بنابراین در زمینه سرمایه گذاری بهترین اقدامی که دولت می تواند انجام دهد این است که بستری را فراهم کند تا پای سرمایه گذاران به این حوزه باز شود. مشکل دیگر بحث قانون گذاری است. یکی از دلایلی که بازی های پی سی نتوانستند خیلی جای خود را باز کنند این بود که زمانی که در لوچ شکوفایی ساخت بازی های کامپیوتری بودیم و از آنجا که قانون کی ریایت وجود نداشت، بازی های خارجی با قیمت ارزان ارائه می شد و ناشرانی که بازی های خارجی را عرضه می کردند هیچ رغبتی نشان نمی دادند که بازی های ایرانی را هم عرضه کنند.

این در حالیست که در زمینه بازی های موبایلی بخش خصوصی که وارد شد، موجب ایجاد مارکت هایی شد که بازی سازان در ایران بعد از بحرانی که برای بازی های کامپیوتری به وجود آمد از بین ترفتنند و ادامه دادند و بسیاری از بازی سازان ترجیح شان این بود که به جای بازی های کامپیوتری، بازی های موبایلی بسازند و بعضا توانستند جایگاه خوبی پیدا کنند و فروش خوبی هم داشته باشند و مخاطبان هم راضی هستند.



برای تولید بازی های ایرانی - اسلامی باید پول داشته باشیم (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اگر بنیاد از برخی بازی های غیر ایرانی - اسلامی حمایت کرده است، به این دلیل بوده که ابتدا باید بازی هایی تولید شود که از آن بازی پول بسیاری عاید صنعت گیم شود و سپس از آن پول در راستای تولید بازی های ایرانی - اسلامی بپردازیم.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به حضور چشمگیر برخی از بازی سازان در روند دریافت وام و دیگر تسهیلات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: بسیاری از افراد، برای برخی از بازی سازان فعال، عنوان نورچشمی را استفاده می کنند که متأسفانه اشتباه است، چراکه متعقد باید از بازی سازان قوی حمایت کرد تا آنها از بازی سازان کوچک حمایت کنند. وی ادامه داد: اگر بنیاد در شرایط کنونی همچون مدیریت قبلی بخواهند به هر بازی ساز پولی بدهد، کار به جایی نخواهیم برد؛ بنابراین حمایت از بازی سازان بزرگ بهترین سیاست ممکن در صنعت گیم به شمار می رود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بازی خروس جنگی گفت: بازی خروس جنگی در میان بازی های موبایلی بیشترین موفقیت را کسب کرده است و هم اکنون در کشورهای عربستان و ترکیه بیش از ۱۰۰ هزار دانلود شده است. همچنین بازی شمشیر تاریکی در چندین کشور خارجی درآمدهای بسیاری داشته است.

وی بیان کرد: شاید بگویند بازی خروس جنگ با دغدغه های فرهنگ ایرانی - اسلامی منطبق نباشد، اما به هر حال باید در ابتدای راه میلی عایدمان شود تا بتوانیم به سمت موضوعات فرهنگ ایرانی - اسلامی سوق یابیم.

کریمی قدوسی با اشاره به حضور نیروهای تخصصی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از آنجا که بنیاد یک نهاد تخصصی است، باید افرادی در بخش های مختلف حضور داشته باشند که از تخصص لازم در حوزه بازی های رایانه ای بهره مند شوند. به همین دلیل در بخش روابط عمومی هم شاهد کارمندان بازی ساز هستیم.

وی یادآور شد: همه ارگان ها به ما اعتماد می کنند و حتی وزارت ارتباطات هم در اعطای وام به بازی سازان از مشاوره بنیاد ملی بازی های رایانه ای بهره مند می شود.



صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۳۹۵-۱۳/۰۲/۰۱)

«هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «هرازها و چالش های تجارت موفق در ایران» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند: حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



توسط معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود (۱۳۹۵-۱۳/۰۲/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال ۹۶ روند حمایت های خود را ساختار یافته و عدالت محور کند تا بازی سازان به شکل یکسان و عادلانه از حمایت ها برخوردار شوند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا یکی از مهم ترین برنامه های بنیاد در سال جدید، تدوین و اجرایی کردن آیین نامه جامع حمایت است. معاونت حمایت بنیاد قصد دارد با ایجاد سیاستی راهبردی، تمامی حمایت های ارائه شده به اشخاص حقیقی و حقوقی که شامل آموزش، کمک به رشد، حمایت های زیرساختی، مالی و غیره می شود را به صورت ساختارمند، هم راستا و کاملاً شفاف در بیاورد که با توجه نوع شرکت ها و همین طور امتیازهای به دست آمده توسط آن ها، مشخص شود چه حمایتی شامل حال آن ها می شود. البته این بدین معنی نیست که هر شرکتی امتیاز کم تری داشته باشد، حمایت کم تری خواهد شد، بلکه قرار است زین پس حمایت ها با توجه و متناسب به نوع شرکت ها شکل بگیرد. شرکت های نوپا، برای تسریع در روند بلوغ خود حمایت می شود و تلاش می شود تا به شرکت هایی مستقل تبدیل شوند. از سوی دیگر شرکت های رده بالا نیز متناسب با فعالیت هایی که دارند حمایت خواهند شد. البته باید در نظر داشت از آن جا که مطابق با مصوبه شورای عالی فضای مجازی، سازمان ها و ارگان های مختلف بایستی در کنار یکدیگر با فراهم کردن بسترهای حمایتی موجبات رشد صنعت بازی سازی را فراهم آورند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا با کمک و هم افزایی با سایر نهادهای دخیل مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مرکز ملی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، شرکت های مختلف سرمایه گذار خصوصی و دولتی و غیره منابع حمایتی مختلف را در این ساختار جدید هم راستا نماید.



هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود (۱۳۹۵-۱۳/۰۲/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال ۹۶ روند حمایت های خود را ساختار یافته و عدالت محور کند تا بازی سازان به شکل یکسان و عادلانه از حمایت ها برخوردار شوند.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا یکی از مهم ترین برنامه های بنیاد در سال جدید، تدوین و اجرایی کردن آیین نامه جامع حمایت است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاونت حمایت بنیاد قصد دارد با ایجاد سیاستی راهبردی، تمامی حمایت های ارائه شده به اشخاص حقیقی و حقوقی که شامل آموزش، کمک به رشد، حمایت های زیرساختی، مالی و غیره می شود را به صورت ساختارمند، هم راستا و کاملاً شفاف در بیاورد که با توجه نوع شرکت ها و همین طور امتیازهای به دست آمده توسط آن ها، مشخص شود چه حمایتی شامل حال آن ها می شود.

البته این بدین معنی نیست که هر شرکتی امتیاز کم تری داشته باشد، حمایت کم تری خواهد شد، بلکه قرار است زین پس حمایت ها با توجه و متناسب به نوع شرکت ها شکل بگیرد. شرکت های نوپا، برای تسریع در روند بلوغ خود حمایت می شود و تلاش می شود تا به شرکت هایی مستقل تبدیل شوند. از سوی دیگر شرکت های رده بالا نیز متناسب با فعالیت هایی که دارند حمایت خواهند شد.

البته باید در نظر داشت از آن جا که مطابق با مصوبه شورای عالی فضای مجازی، سازمان ها و ارگان های مختلف بایستی در کنار یکدیگر با فراهم کردن بسترهای حمایتی موجبات رشد صنعت بازی سازی را فراهم آورند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا با کمک و هم افزایی با سایر نهادهای دخیل مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مرکز ملی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، شرکت های مختلف سرمایه گذار خصوصی و دولتی و غیره منابع حمایتی مختلف را در این ساختار جدید هم راستا نماید.



بازی های رایانه ای سبک ورزشی محبوب ترین بازی های دیجیتال (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۲/۰۱)

تهران-ایرنا- بدون شک بازی های رایانه ای در سبک ورزشی یکی از محبوب ترین بازی های دیجیتال هستند و به همین دلیل غول های بازی ساز جهان، توجه ویژه ای به این سبک دارند و شاهدیم که سالانه دست کم پنج، شش بازی از این دست روانه بازار می شوند.

به گزارش روز شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، مسابقات ماشین سواری، یکی از مهیج ترین بخش های بازی های ورزشی است که مخاطبان بسیار زیادی در سراسر جهان دارند.

این سبک از بازی های دیجیتال، یکی از قدیمی ترین سبک ها است که از همان ابتدای متولد شدن اولین کنسول رایانه ای مورد توجه قرار گرفت. انواع بازی های ماشین سواری در کشور ما هم علاقه مندان بسیاری دارد و به همین دلیل بازی سازان داخلی نیز دسته و گریخته به این بخش وارد شده اند. «شتاب در شهر» یکی از بازی های ماشین سواری ایرانی است که نسخه دوم آن نزدیک به یکسال است وارد بازار شده که گرافیک و کیفیت بالایی دارد و از نظر داستانی نیز نسبتاً غنی و پر هیجان است.

این مجموعه موفق که برای رایانه های شخصی طراحی شده، با جلوه ها و افکت های ویژه خود توانسته از مخاطبان بسیاری به خصوص نوجوانان دل ببرد و به لقب بهترین بازی سال را از آن خود کند.

♦♦ دقت روی جزئیات، یکی از نقاط قوت این محصول به حساب می آید که با وسواس زیادی به وجود آمده اند.

تنوع در خودرو ها، جاده ها و تیونینگ کردن خودروها از دیگر موارد جذاب این مجموعه است که دست به دست یکدیگر داده اند تا بازی پرهیجانی را خلق کنند. حسین احمدی سازنده بهترین بازی سال و مدیر پروژه بازی شتاب در شهر در این زمینه گفت: شتاب در شهر ۲ کاملاً قابل رقابت با نمونه های خارجی مانند «تید فور اسپید» است و روی جزئیات این بازی بسیار دقت شده است. این جزئیات صرفاً محدود به گرافیک بازی نیست و در موارد دیگری مانند بازی نامه، طراحی داستان و یا موسیقی تلاش بسیاری برای بالا بردن کیفیت بازی شده است.

وی ادامه داد: «شتاب در شهر ۲» یک بازی ماشین سواری و مسابقات ماشین نقشه باز (Open World) است که تولید آن توسط استودیوی بازی سازی «آروین تک» و نزدیک به ۵ سال به طول انجامیده است، همچنین سعی شده بازی با بالاترین جزئیات و کیفیت و به دور از شتاب زدگی تولید و عرضه شود. وی افزود: در بازی ۲۳ ماشین ایرانی و خارجی وجود دارد که بازیکن می تواند در نمایشگاه های سطح شهر آنها را بخرد. گاراژ شهر نیز محلی است که بازیکن می تواند آنجا برود و ماشین خود را حسابی اسپورت کند. بادی کیت، تایر، موتور، اکزوز، رنگ حتی دستگاه پخش ماشین ها را می تواند تغییر دهد. این نکته حائز اهمیت است که اسپورت فقط جنبه ظاهری در بازی ندارد و روی مشخصات ماشین از جمله گیم پلی، فیزیک، هندلیگ و سیستم تخریب بازی تأثیر به لحظه دارد.

احمدی بیان داشت: اولویت اول ما در طراحی بازی شتاب در شهر ۲ ایجاد سرگرمی بوده است و در این راستا سعی کردیم نقشه بازی را آنقدر بزرگ طراحی کنیم که بازیکن حس بوی در دنیای بازی را واقعاً تجربه کند. این موضوع تا جایی ملموس است که بازیکن برای پیدا کردن مسیر گاه نیاز به استفاده از نقشه و GPS دارد.

وی گفت: کارت های مسابقه، امتیاز مهارت رانندگی، دستاوردها و منال ها، کاست ها، پاورآپ ها، قابلیت ها، اشیاء مخفی شهر، لول آپ و خیلی چیزهای جذاب دیگر بازی هستند که واقعا می توانم بگویم با ترکیب و مهندسی مناسبی که دارند تجربه و لذت بی نظیری برای بازیکن ایجاد می کنند.

این سازنده بازی با اشاره به وضعیت بازی سازان ایرانی در بخش PC افزود: عدم تعادل مناسب در سرمایه گذاری و سود مناسب و همچنین ریسک بالا در تولید بازی های بزرگ برای پلتفرم PC باعث شده است که تولید کننده های بازی در کشور ما به سمت بازی های کوچک که بازدهی و دوره تولید کوتاه تری دارند بروند.

وی گفت: این موضوع که در چند سال اخیر شدت گرفته، حجم و تعداد بازی های PC ایرانی را کم کرده است. اکثر بازی های PC دنیا بازی های بزرگی هستند. گیم ها نیز تمایل زیادی به بازی کردن یک بازی کوچک و ساده در این نوع پلتفرم ندارند بلکه به دنبال بازی های جدی و بزرگ هستند البته این رابطه تا حدی روی پلتفرم موبایل برعکس است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) احمدی با اشاره به حمایت مادی و معنوی بیان داشت: تنها حمایتی که ما متوجه و قدردان آن بودیم حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است و حمایت این بنیاد به شکل معنوی و مالی بسیار موثر و غیر قابل انکار در موفقیت های سری شتاب در شهر بوده است.
 قرائت: ۹۳۳۸۰۰۰۱۸۲۳ خیرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: طاهره نبی الهی



هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود (۱۴۰۲/۰۷/۰۹)

اقتصاد ایران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال ۹۶ روند حمایت های خود را ساختار یافته و عدالت محور کند تا بازی سازان به شکل یکسان و عادلانه از حمایت ها برخوردار شوند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا یکی از مهم ترین برنامه های بنیاد در سال جدید، تدوین و اجرایی کردن آئین نامه جامع حمایت است.
 معاونت حمایت بنیاد قصد دارد با ایجاد سیاستی راهبردی، تمامی حمایت های ارائه شده به اشخاص حقیقی و حقوقی که شامل آموزش، کمک به رشد حمایت های زیرساختی، مالی و غیره می شود را به صورت ساختارمند، هم راستا و کاملاً شفاف در بیاورد که با توجه نوع شرکت ها و همین طور امتیازهای به دست آمده توسط آن ها، مشخص شود چه حمایتی شامل حال آن ها می شود.
 البته این بدین معنی نیست که هر شرکتی امتیاز کم تری داشته باشد، حمایت کم تری خواهد شد، بلکه قرار است زین پس حمایت ها با توجه و متناسب به نوع شرکت ها شکل بگیرد. شرکت های نوپا، برای تسریع در روند بلوغ خود حمایت می شود و تلاش می شود تا به شرکت هایی مستقل تبدیل شوند. از سوی دیگر شرکت های رده بالا نیز متناسب با فعالیت هایی که دارند حمایت خواهند شد.
 البته باید در نظر داشت از آن جا که مطابق با مصوبه شورای عالی فضای مجازی، سازمان ها و ارگان های مختلف بایستی در کنار یکدیگر با فراهم کردن بسترهای حمایتی موجبات رشد صنعت بازی سازی را فراهم آورند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا با کمک و هم افزایی با سایر نهادهای دخیل مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مرکز ملی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، شرکت های مختلف سرمایه گذار خصوصی و دولتی و غیره منابع حمایتی مختلف را در این ساختار جدید هم راستا نماید.



هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود (۱۴۰۲/۰۷/۰۹)

گروه شبکه های اجتماعی: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال ۹۶ روند حمایت های خود را ساختار یافته و عدالت محور کند تا بازی سازان به شکل یکسان و عادلانه از حمایت ها برخوردار شوند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا یکی از مهم ترین برنامه های بنیاد در سال جدید، تدوین و اجرایی کردن آئین نامه جامع حمایت است.
 معاونت حمایت بنیاد قصد دارد با ایجاد سیاستی راهبردی، تمامی حمایت های ارائه شده به اشخاص حقیقی و حقوقی که شامل آموزش، کمک به رشد حمایت های زیرساختی، مالی و غیره می شود را به صورت ساختارمند، هم راستا و کاملاً شفاف در بیاورد که با توجه نوع شرکت ها و همین طور امتیازهای به دست آمده توسط آن ها، مشخص شود چه حمایتی شامل حال آن ها می شود.
 البته این بدین معنی نیست که هر شرکتی امتیاز کم تری داشته باشد، حمایت کم تری خواهد شد، بلکه قرار است زین پس حمایت ها با توجه و متناسب به نوع شرکت ها شکل بگیرد. شرکت های نوپا، برای تسریع در روند بلوغ خود حمایت می شود و تلاش می شود تا به شرکت هایی مستقل تبدیل شوند. از سوی دیگر شرکت های رده بالا نیز متناسب با فعالیت هایی که دارند حمایت خواهند شد.
 البته باید در نظر داشت از آن جا که مطابق با مصوبه شورای عالی فضای مجازی، سازمان ها و ارگان های مختلف بایستی در کنار یکدیگر با فراهم کردن بستر های حمایتی موجبات رشد صنعت بازی سازی را فراهم آورند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا با کمک و هم افزایی با سایر نهادهای دخیل مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مرکز ملی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، شرکت های مختلف سرمایه گذار خصوصی و دولتی و غیره منابع حمایتی مختلف را در این ساختار جدید هم راستا نماید.



هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود (۱۳۹۴-۰۶/۰۲/۰۱)

تهران-ایرنا-بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال ۹۶ روند حمایت های خود را ساختار یافته و عدالت محور کند تا بازی سازان به شکل یکسان و عادلانه از حمایت ها برخوردار شوند.

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا یکی از مهم ترین برنامه های بنیاد در سال جدید تدوین و اجرایی کردن آیین نامه جامع حمایت است.

معاونت حمایت بنیاد با ایجاد سیاستی راهبردی، تمامی حمایت های ارائه شده به اشخاص حقیقی و حقوقی که شامل آموزش، کمک به رشد، حمایت های زیرساختی، مالی و غیره می شود را به صورت ساختارمند، هم راستا و کاملاً شفاف در بیاورد که با توجه نوع شرکت ها و همین طور امتیازهای به دست آمده توسط آن ها، مشخص شود چه حمایتی شامل حال آن ها می شود.

این بدین معنی نیست که هر شرکتی امتیاز کمتری داشته باشد، حمایت کمتری خواهد شد، بلکه قرار است زین پس حمایت ها با توجه و متناسب به نوع شرکت ها شکل گیرد. شرکت های نوپا، برای تسریع در روند بلوغ خود حمایت می شود و تلاش تا به شرکت هایی مستقل تبدیل شوند. از سوی دیگر شرکت های رده بالا نیز متناسب با فعالیت هایی که دارند حمایت خواهند شد.

باید در نظر داشت از آن جا که مطابق با مصوبه شورای عالی فضای مجازی، سازمان ها و ارگان های مختلف بایستی در کنار یکدیگر با فراهم کردن بستر های حمایتی موجبات رشد صنعت بازی سازی را فراهم آورند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا با کمک و هم افزایی با سایر نهادهای دخیل مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مرکز ملی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، شرکت های مختلف سرمایه گذار خصوصی و دولتی و غیره منابع حمایتی مختلف را در این ساختار جدید هم راستا نماید.

فراهمگ***۹۳۳۸***دریافت:صدیقه بهارلو



بازی های رایانه ای سبک ورزشی محبوب ترین بازی های دیجیتال (۱۳۹۴-۰۶/۰۲/۰۱)

بدون شک بازی های رایانه ای در سبک ورزشی یکی از محبوب ترین بازی های دیجیتال هستند و به همین دلیل غول های بازی ساز جهان، توجه ویژه ای به این سبک دارند و شاهدیم که سالانه دست کم پنج، شش بازی از این دست روانه بازار می شوند.

به گزارش روز شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، مسابقات ماشین سواری، یکی از مهیج ترین بخش های بازی های ورزشی است که مخاطبان بسیار زیادی در سراسر جهان دارند.

این سبک از بازی های دیجیتال، یکی از قدیمی ترین سبک ها است که از همان ابتدای متولد شدن اولین کنسول رایانه ای مورد توجه قرار گرفت. انواع بازی های ماشین سواری در کشور ما هم علاقه مندان بسیاری دارد و به همین دلیل بازی سازان داخلی نیز جسته و گریخته به این بخش وارد شده اند. «شتاب در شهر» یکی از بازی های ماشین سواری ایرانی است که نسخه دوم آن نزدیک به یکسال است وارد بازار شده که گرافیک و کیفیت بالایی دارد و از نظر داستانی نیز نسبتاً غنی و پر هیجان است.

این مجموعه موفق که برای رایانه های شخصی طراحی شده، با جلوه ها و افکت های ویژه خود توانسته از مخاطبان بسیاری به خصوص نوجوانان دل ببرد و به لقب بهترین بازی سال را از آن خود کند.

♦♦دقت روی جزئیات♦♦ یکی از نقاط قوت این محصول به حساب می آید که با وسواس زیادی به وجود آمده اند.

تنوع در خودرو ها، جاده ها و تیونینگ کردن خودروها از دیگر موارد جذاب این مجموعه است که دست به دست یکدیگر داده اند تا بازی پرهیجانی را خلق کنند. حسین احمدی سازنده بهترین بازی سال و مدیر پروژه بازی شتاب در شهر در این زمینه گفت: شتاب در شهر ۲ کاملاً قابل رقابت با نمونه های خارجی مانند «تید فور اسپید» است و روی جزئیات این بازی بسیار دقت شده است. این جزئیات صرفاً محدود به گرافیک بازی نیست و در موارد دیگری مانند بازی نامه، طراحی داستان و یا موسیقی تلاش بسیاری برای بالا بردن کیفیت بازی شده است.

وی ادامه داد: «شتاب در شهر ۲» یک بازی ماشین سواری و مسابقات ماشین نقشه باز (Open World) است که تولید آن توسط استودیوی بازی سازی «آروین تک» و نزدیک به ۵ سال به طول انجامیده است، همچنین سعی شده بازی با بالاترین جزئیات و کیفیت و به دور از شتاب زدگی تولید و عرضه شود.

وی افزود: در بازی ۲۳ ماشین ایرانی و خارجی وجود دارد که بازیکن می تواند در نمایشگاه های سطح شهر آنها را بخرد. گاراژ شهر نیز محلی است که بازیکن می تواند آنجا برود و ماشین خود را حساسی اسپورت کند، بادی کیت، تایر، موتور، اکروز، رنگ حتی دستگاه پخش ماشین ها را می تواند تغییر دهد. این نکته حائز اهمیت است که اسپورت فقط جنبه ظاهری در بازی ندارد و روی مشخصات ماشین از جمله گیم پلی، فیزیک، هندلیگ و سیستم تخریب بازی تاثیر به لحظه دارد.

احمدی بیان داشت: اولویت اول ما در طراحی بازی شتاب در شهر ۲ ایجاد سرگرمی بوده است و در این راستا سعی کردیم نقشه بازی را آنقدر بزرگ طراحی کنیم که بازیکن حس بودن در دنیای بازی را واقعا تجربه کند. این موضوع تا جایی ملموس است که بازیکن برای پیدا کردن مسیر گالها نیاز به استفاده از نقشه (نمونه

(ادامه خبر ...) و GPS دارد.

وی گفت: کارت های مسابقه، امتیاز مهارت رانندگی، دستاوردها و مدال ها، کاست ها، پاورآپ ها، قابلیت ها، اشیاء مخفی شهر، لول آپ و خیلی چیزهای جذاب دیگر بازی هستند که واقعا می توانم بگویم با ترکیب و مهندسی مناسبی که دارند تجربه و لذت بی نظیری برای بازیکن ایجاد می کنند. این سازنده بازی با اشاره به وضعیت بازی سازان ایرانی در بخش PC افزود: عدم تعادل مناسب در سرمایه گذاری و سود مناسب و همچنین ریسک بالا در تولید بازی های بزرگ برای پلتفرم PC باعث شده است که تولید کننده های بازی در کشور ما به سمت بازی های کوچک که بازدهی و دوره تولید کوتاه تری دارند بروند.

وی گفت: این موضوع که در چند سال اخیر شدت گرفته، حجم و تعداد بازی های PC ایرانی را کم کرده است. اکثر بازی های PC دنیا بازی های بزرگی هستند. گیم ها نیز تمایل زیادی به بازی کردن یک بازی کوچک و ساده در این نوع پلتفرم ندارند بلکه به دنبال بازی های جدی و بزرگ هستند البته این رابطه تا حدی روی پلتفرم موبایل برعکس است.

احمدی با اشاره به حمایت مادی و معنوی بیان داشت: تنها حمایتی که ما متوجه و قدردان آن بودیم حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است و حمایت این بنیاد به شکل معنوی و مالی بسیار موثر و غیر قابل انکار در موفقیت های سری شتاب در شهر بوده است.

فراہنگ: ۰۲۳۸۰۰۰۱۸۲۲ خیرنگار: صدیقه بهارلو* انتشار: طاهره نبی الهی

منبع: ایرنا



توسط معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هرم جامع حمایت از بازی سازان تدوین و اجرایی می شود

شود (۱۳۹۴-۰۲/۰۲/۱۳۹۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال ۹۶ روند حمایت های خود را ساختار یافته و عدالت محور کند تا بازی سازان به شکل یکسان و عادلانه از حمایت ها برخوردار شوند.

به گزارش ذاکرنیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا یکی از مهم ترین برنامه های بنیاد در سال جدید تدوین و اجرایی کردن آیین نامه جامع حمایت است.

معاونت حمایت بنیاد قصد دارد با ایجاد سیاستی راهبردی، تمامی حمایت های ارائه شده به اشخاص حقیقی و حقوقی که شامل آموزش، کمک به رشد حمایت های زیرساختی، مالی و غیره می شود را به صورت ساختارمند، هم راستا و کاملاً شفاف در بیاورد که با توجه نوع شرکت ها و همین طور امتیازهای به دست آمده توسط آن ها، مشخص شود چه حمایتی شامل حال آن ها می شود.

البته این بدین معنی نیست که هر شرکتی امتیاز کم تری داشته باشد، حمایت کم تری خواهد شد، بلکه قرار است زین پس حمایت ها با توجه و متناسب به نوع شرکت ها شکل بگیرد. شرکت های نوپا، برای تسریع در روند بلوغ خود حمایت می شود و تلاش می شود تا به شرکت هایی مستقل تبدیل شوند. از سوی دیگر شرکت های رده بالا نیز متناسب با فعالیت هایی که دارند حمایت خواهند شد.

البته باید در نظر داشت از آن جا که مطابق با مصوبه شورای عالی فضای مجازی، سازمان ها و ارگان های مختلف بایستی در کنار یکدیگر با فراهم کردن بسترهای حمایتی موجبات رشد صنعت بازی سازی را فراهم آورند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا با کمک و هم افزایی با سایر نهادهای دخیل مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، مرکز ملی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، شرکت های مختلف سرمایه گذار خصوصی و دولتی و غیره منابع حمایتی مختلف را در این ساختار جدید هم راستا نماید.



صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۳۹۴-۰۲/۰۲/۱۳۹۴)

هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پنل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار حوزه درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ این پنل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردهم آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد.

رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد.

عنوان این نشست تخصصی «رازها و چالش های تجارت موفق در ایران» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



ZIMA

صنعت بازی ایران در «هفته بازی برلین» معرفی می شود (۱۳۹۴-۱۲/۰۴/۱۳۹۴)

هفته ی آینده در «هفته بازی برلین» که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردش متخصیصان بازی است، ارائه خواهد شد. رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی «چالش های تجارت موفق در ایران» نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد. با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



شرکت توسعه و تولید بازی های رایانه ای

با برگزاری مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند (۱۳۹۴-۱۲/۰۴/۱۳۹۴)

بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention افزوده شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آریا اسرافیلیان مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند. وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد. به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد. اسرافیلیان ادامه داد: «هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است. چراکه یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند. همچنین جوایز نفیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد». براساس اعلام ستاد برگزاری نمایشگاه TGC، نحوه شرکت در Development Awards، توضیحات و قوانین مربوط به آن به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.



صنعت بازی ایران در هفته بازی برلین معرفی می شود / موفقیتی دیگر برای صنعت بزرگ بازی سازی ایران

(۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۰۳)

هفته ی آینده در هفته بازی برلین که خود از ۱۲ رویداد مجزای مرتبط به صنعت بازی تشکیل می شود، پتل معرفی صنعت بازی ایران و فرصت های سرمایه گذاری و تجارت با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این پتل در رویداد تخصصی QUO VADIS که تمرکز اصلی آن تجارت بازی و گردشگر آوردن متخصصان بازی است، ارائه خواهد شد.

رویداد QUO VADIS از روز دوشنبه ۴ اردیبهشت ماه به مدت سه روز در شهر برلین آلمان برگزار خواهد شد. عنوان این نشست تخصصی رازها و چالش های تجارت موفق در ایران نام دارد و چهار سخنران اصلی وظیفه ی ارائه ی آن را برعهده دارند. حسن کریمی قدوسی، حسن مهدی اصل، لارس جنسن و احمد السقر این پتل را ارائه می کنند. هم اکنون صفحه ی این پتل در سایت QUO VADIS درج شده و مخاطبان رویداد می توانند درباره ی آن اطلاعات کسب کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این پتل درباره ی بازار صنعت بازی در کشور و همچنین قواعد و قوانین ورود به صنعت بازی ایران صحبت خواهد کرد.

گفتنی است که با توجه به استقبال برگزارکنندگان این رویداد از ارائه نشست تخصصی با موضوع سرمایه گذاری و تجارت در ایران، به نظر می رسد تعاملات بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر نتیجه داده و توجه تاجران و سرمایه گذاران در حوزه بازی به ایران جلب شده است. این در حالی است که ایران نیز در تیر ماه نخستین نمایشگاه تجاری بین المللی خود را به نام Tehran Game Convention برگزار می کند و قرار است در همین نشست از شرکت کنندگان برای حضور در تهران دعوت بعمل آید.



با برگزاری مسابقه Development Awards؛ ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند

(۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۰۳)

آرتنا: بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention افزوده شد.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا»، آریا اسرافیلیان مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند.

وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد. به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد. اسرافیلیان ادامه داد: هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است. چرا که یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند. همچنین جوایز نقیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد.

براساس اعلام ستاد برگزاری نمایشگاه TGC، نحوه شرکت در Development Awards، توضیحات و قوانین مربوط به آن به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.



با برگزاری مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC ناشران مطرح خارجی بازی های ایرانی را داوری می کنند

(۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۰۳)

بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) Game Convention افزوده شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: آریا اسرافیلیان مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند.

وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد.

وی گفت: به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد.

اسرافیلیان ادامه داد: هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است. چرا که یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند.

وی گفت: همچنین جوایز نفیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد. بر اساس اعلام ستاد برگزاری نمایشگاه TGC، نحوه شرکت در Development Awards، توضیحات و قوانین مربوط به آن به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.



ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند (۱۴۰۱-۰۶/۰۲/۰۳)

بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention افزوده شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آریا اسرافیلیان مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند.

وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد. به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد. اسرافیلیان ادامه داد: هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است. چرا که یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند. همچنین جوایز نفیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد.

بر اساس اعلام ستاد برگزاری نمایشگاه TGC، نحوه شرکت در Development Awards، توضیحات و قوانین مربوط به آن به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.



بازیهای رایانه ای

بازی های «PS4» و «Xbox One» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۱۴۰۱-۰۶/۰۲/۰۳)

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجاهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.

نظر شما در این رابطه چیست؟ به نظر شما بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند جلوی بازی های کنسولی اورجینال را بگیرد؟ آیا این تصمیم بنیاد باعث می شود قیمت بازی هایی که مجاز نیستند در بازار افزایش یابد؟

**بازی های «بلی استیشن ۴» و «اکس باکس وان» از بازار جمع آوری می شوند (۱۳۹۴/۰۲/۰۵)**

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های بلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهات قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بر اساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند. این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.

**بازی های بلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۱۳۹۴/۰۲/۰۵)**

به گفته ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به زودی بازی های کنسولی بدون هولوگرام این بنیاد از سطح بازارهای سراسر کشور جمع آوری می شوند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام بازی های اورجینال و وارداتی کنسول های بلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان که بدون هولوگرام عرضه می شوند، فاقد وجهات قانونی بوده و از سطح بازارهای کشور جمع آوری خواهند شد.

بر اساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های کنسول های نسل هشتمی، باید به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز مراجعه کنند و نسبت به قانونی کردن محصولات خود و دریافت هولوگرام اقدام نمایند. لیست بازی های مجاز و غیر مجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد و فروشندگان برای اطلاع از بازی های قابل فروش، باید به این ستاد مراجعه کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی، در سال جدید برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسولی خواهد کرد.

**محدودیت بازی های بلی استیشن در بازار ایران (۱۳۹۴/۰۲/۰۳)**

بازی های «بلی استیشن ۴» و «اکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند.

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های بلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهات قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند.

این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.



ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها

(۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۰۴)

آرتنا: تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا» براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند. این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند. ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.



با برگزاری مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را

داوری می کنند (۱۳۹۴-۰۶/۰۲/۰۴)

خبرایران: بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention افزوده شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آریا اسرافیلیان مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند.

وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد. به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد. اسرافیلیان ادامه داد: هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است. چرا که یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند. همچنین جوایز نفیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد. براساس اعلام ستاد برگزاری نمایشگاه TGC، نحوه شرکت در Development Awards، توضیحات و قوانین مربوط به آن به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.



بازی های «پلی استیشن ۴» و «ایکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۱۳۹۵-۰۶/۰۲/۰۴)

تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و ایکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام کنند. این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شوند و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند. ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.



بازی های «بلی استیشن ۴» و «اکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانیان تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و اکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام نمایند. این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شده و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.



با برگزاری مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC ناشران مطرح خارجی، بازی های ایرانی را داوری می کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانیان بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران TehranGame Convention افزوده شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آریا اسرافیلیان مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند.

وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد. به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد. اسرافیلیان ادامه داد: هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است. چرا که یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند. همچنین جوایز نقیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد. براساس اعلام ستاد برگزاری نمایشگاه TGC، نحوه شرکت در Development Awards، توضیحات و قوانین مربوط به آن به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.

با برگزاری مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC ناشران مطرح خارجی بازی های ایرانی را داوری می کنند

بخش مسابقه Development Awards به نخستین نمایشگاه تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention افزوده شد.

فناوران - آریا اسرافیلیان، مدیر بخش Development Awards نمایشگاه TGC درباره این بخش توضیح داد: پیش از این قرار بود در یکی از روزهای برگزاری این نمایشگاه، رویداد روز ناشران (Publishers Day) برگزار شود و در جریان آن بازی سازان پروژه های خود را به ناشران و سرمایه گذاران معرفی کنند.

وی ادامه داد: با تغییر تاریخ برگزاری TGC امکان ارتقای رویداد Publishers Day به وجود آمد و با بررسی های صورت گرفته نهایتاً بخش Development Awards به TGC اضافه شد. به این ترتیب بازی هایی که قصد حضور در رویداد TGC را دارند، می توانند قبل از شروع نمایشگاه در این مسابقه شرکت کنند تا جمعی متشکل از ناشران مطرح خارجی بازی ها را داوری کرده و بهترین ها را انتخاب کنند. در روز اختتامیه و طی مراسمی نیز عناوین برتر معرفی خواهند شد. اسرافیلیان افزود: هدف از گنجاندن این بخش کمک به بهتر دیده شدن بازی ها در میان ناشران و رسانه ها است؛ چرا که یکی از اهداف اصلی رویداد TGC ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی است و Development Awards می تواند کمک قابل توجهی به بازی های منتخب کند. همچنین جوایز نفیسی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اسپانسرهای TGC به بازی های منتخب اعطا خواهد شد. نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای کشور TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شود.

با هنر می توانیم پیام زیبا انقلاب را به ستم دیدگان برسانیم / افتتاح مراکز هنرهای رقصی بسیج در ۱۲ شهرستان

(۱۳۸۶-۰۶/۰۷/۰۹)

سردار نقدی گفت: آمریکا بداند که امروز بهترین متحدانش یعنی انگلیس هم علیه رئیس جمهور آنها تومار جمع می کند که پای به کشور آنها نگذارد. دسیسه ها باید در پویانمایی به نمایش گذاشته شود تا از این طریق بتوانیم پیام زیبا انقلاب را به ستم دیدگان برسانیم.

به گزارش خبرنگار سینمایی خبرگزاری فارس، اختتامیه نخستین جشنواره ملی پویاگران انقلاب اسلامی با تقدیر از برگزیدگان این دوره از جشنواره و با حضور هنرمندان و شخصیت های لشگری برگزار شد.

سردار نقدی، معاون فرهنگی سپاه شامگاه یکشنبه (۳ اردیبهشت ماه) در «نخستین جشنواره ملی پویاگران انقلاب اسلامی» که در لانه جاسوسی برگزار شد پایان اینکه شاید خیلی ها باور نمی کردند زمانی که اولین واحد پویانمایی آغاز شد این طور جریان ساز باشد و سریع رشد کند اظهار کرد: بسیج یک نهاد الهی و مجموعه بی نظیر برای بستر رویش های آثار ملی است. در این بستر هر نهال زیبایی که کاشته می شود به زودی به درختان پر ثمر تبدیل شده که کام حق جویان را شیرین می کند.

وی در ادامه عنوان کرد: این طرح در ابعاد بین المللی قابل ارائه است و باید قدر آن را دانست و روز به روز تقویت اش کرد، امروز ما شاهد شکست روز افزون استکبار و ملت های دریند استعمار هستیم، جای دارد که هنرمندان آن را به تصویر بکشند.

معاونت فرهنگی سپاه تاکید کرد: جنگیدن انسجام بین المللی می خواهد آمریکا بداند که امروز بهترین متحدانش یعنی انگلیس هم علیه رئیس جمهور آنها تومار جمع می کند که پای به کشور آنها نگذارد، دسیسه ها باید در پویانمایی به نمایش گذاشته شود تا از این طریق بتوانیم پیام زیبا انقلاب را به ستم دیدگان برسانیم. نقدی ابراز داشت: همانطور که کشورهایی چون یمن در برابر آمریکا ایستادند سایرین هم باید بدانند این قدرت ها شکستی هستند، امیدواریم جوانان هنرمند ما بتوانند این صحنه های زیبا را با هنر ارزشمند خود به نمایش بگذارند و پیامی برای تحولات و بهره برداری از ظرفیت ها ادامه دهند.

در این مراسم همچنین مهدی جعفری - دبیر جشنواره - با بیان اینکه جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی برای اولین بار برگزار می شود گفت: باتوجه به وسعت آن امشب دوازده مرکز استانی دیگر نیز رسماً افتتاح می شود و تعداد آن به بیش از ۲۷ مرکز می رسد.

وی گفت: بالغ بر یک هزار و هفتصد اثر پویانمایی و بازی منتشر شده است و درصدد افزایش کیفیت بیشتر هستیم، بر همین اساس اقدام به برگزاری جشنواره نموده ایم، برای افزایش کیفیت فنی و بهره برداری از ظرفیت شهرستان ها نیز تدابیری اندیشه شده است.

دبیر جشنواره ادامه داد: جشنواره پویاگران انقلاب در دو بخش رایانه ای، پویانمایی (ترم افزار تلفن همراه و موشن گرافیک) برگزار شده است و تعداد آثار ۱۷۶۰ اثر بود که در نوع خود قابل تامل است.

در ادامه جعفری متن بیانیه جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی را قرائت کرد، این بیانیه به شرح ذیل است:

«هنرمندان عزیز، مستولان و میهمانان محترم و عزیزان رسانه های گروهی نخستین جشنواره ملی پویاگران انقلاب اسلامی در حالی به پایان رسید که از انقاس قدسی شهدا و موهبت همدلی، همگرایی و تامل خانواده بزرگ بازی سازان، فعالان عرصه پویانمایی و فعالان جبهه های فرهنگی انقلاب برگ زرینی را بر تاریخ معاصر نشانند و بی گمان، بدون حضور، پشتگرمی، و همیاری شما عزیزان این اتفاق و این مهم محقق نمی شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مرکز هنرهای رقصی بسیج و به طبع آن این جشنواره اگر اکنون بر ویال گرفت، رشد کرد و در مسیر استعلائی و کمال جویانه اش دستاوردهایی را رقم زد و امروز، بخش مهمی از فعالان عرصه هنرهای رقصی در سراسر کشور، به آن پیوند خوردند براین تلاش و مجاهدت همه عزیزی است که ما را در این مسیر یاری نمودند.

میزبانی از نخبگان عرصه هنرهای رقصی، استراتژیست های فرهنگی و جوانان ولایتمدار بسیجی و انقلابی و نیز، حضور انیمیشن سازان و بازی سازان متعدد داخلی فرازا و جهش هایی را در این دوره جشنواره رقم زد که بی شک، از برکات و دستاوردهای آن هنر صنعت رسانه بازی های رایانه ای و پویانمایی منتفع خواهد شد و هنر دیجیتال غیرتمند، تمهیدآمیز، روشنگر و انقلابی ایران که پتانسیل، پویایی و جوش درونی اش را مرهون گفتمان انقلاب اسلامی است بیش از پیش، روند های تعالی، سعادت و درخشش را خواهد پیمود.

استقبال، همراهی، همدلی، همگرایی شما عزیزان، بازتاب های گسترده داخلی و گاه بین المللی ظرفیتی را فراهم ساخته که امیدواریم در پرتو همدلی و همراهی همه دلسوزان و متولیان جبهه انقلاب اسلامی، از این پس در ترازوی مطلوب تر مورد توجه و اهتمام قرار گیرد و همینطور، عرصه ملی این حوزه پرمخاطب به دلیل وجود وجوه بی شمار انسانی و اندیشه مورد عنایت طیف های مختلف اجتماعی، سیاسی، علمی و دینی کشور واقع گردد.

اگرچه شاهد برپایی اختتامیه جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی هستیم ولی این مراسم آغاز و طلیمه موج و جریان جدیدی در حوزه هنرهای رقصی را رقم زد تا از این پس، به موازات گفتمان سیاسی و اجتماعی، اقتصادی انقلاب؛ چشم امید در عرصه تولیدات دیجیتال نیز، به گفتمان فرهنگی انقلاب اسلامی باشد.

این رویداد مهم که برای اولین بار به عنوان یک رویداد تخصصی در حوزه گرافیک رایانه ای و تولیدات دیجیتال در کشور برگزار میشود فضایی را خلق کرد که قادر است به پایگاه و پاتوق همه علاقمندان انقلابی دنیا بدل شود و این نیست مگر به دلیل وزن و والایی اندیشه و تفکر هنرمندان متعدد و انقلابی.

شایسته می دانم از حسن همدلی و حمایت ها و مشاوره های همه عزیزان و دلسوزان، دغدغه مندان و همراهان و همکاران که ما را در شکل گیری این مهم یار و یاور بودند تشکر نمایم. از همه فعالانی که برای ما اثر ارزشمندشان را ارسال کردند چه آن ها که انتخاب شدند و چه آن ها که انتخاب نشدند صمیمانه سپاسگزارم.

از همه مدیران و مسئولان و خبرنگاران رسانه های گروهی که لحظه به لحظه با ما همراه بودند و در کنار ما در این میدان فرهنگی حضور داشتند قدردانی می کنم.

همچنین، از همه مراکز و نهادهایی که در شکوه و تقویت این جریان ارزشی ما را یاری کردند از جمله: معاونت فرهنگی اجتماعی سازمان بسیج مستضعفین، معاونت های فرهنگی در سپاه های استانی، رسانه ملی، بسیج صدا و سیما، بسیج دانشجویی، قرارگاه فضای مجازی روح الله، سازمان فضای مجازی سراج، معاونت فرهنگی اجتماعی سپاه، معاونت فناوری بسیج، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز توسعه رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ... قدردانی می کنم و متقدم بدون این وفای و همدلی این حرکت فرهنگی در این سطح محقق نمی شد.

باورم بر این است بی همگان، این مسیر طی نمی شد و به اتفاق می توان چشم اندازهای زیبای ارزشی، اعتقادی، ایدئولوژیک و شاخصه های انسانی هنر دیجیتال ایران علی الخصوص جبهه انقلاب اسلامی را به جهان و جهانیان شناساند و انتقال داد و جلوه های بارز تفکر انقلاب اسلامی و جوهره فرهنگی و انسانی آن را در دنیا متجلی و منیلور ساخت.

لازم است تشکر ویژه خود را از برادران عزیزم در ستاد مرکز هنرهای رقصی بسیج که با تلاش شبانه روزی خود مشکلات عدیده مالی، کمبود یاور نگرانی نیروی انسانی و ... را به جان خریدند و برای اعتلای نام بسیج تلاش کردند جشنواره ای را در خور شان هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای رقصی بسیج برگزار نمایند و همچنین اساتید عزیز و بزرگوارم، هیئات محترم داوران در همه بخش های جشنواره که قبول زحمت نموده و دعوت حقیر را پذیرفتند خالصانه و عاشقانه تشکر و قدردانی نمایم.

آنچه شد تلاش عاشقانه ای بود برای تحقق آرمانهای امام حاضر در مسیر نیل به اهداف عالی انقلاب اسلامی، اگر بودیم تلاشی مضاعف خواهیم کرد تا بهتر از امروز باشیم و اگر رقتیم دعاگوی توفیق روز افزون این مجموعه خواهیم بود.

همچنین در این مراسم با حضور سردار آزادی، معاون فرهنگی اجتماعی بسیج و سردار تقدی از خانواده های شهید منا غضنفر رکن آبادی - شهید مدافع حرم مصطفی صدرزاده - شهید فتنه علیرضا ستاری و شهید آتش نشان بهرام میرزاخانی تقدیر شد.

ضمناً در این مراسم رسماً مرکز هنرهای رقصی بسیج شهرهای "اراک، محلات، تبریز، رشت، زنجان، کرمانشاه، بیرجند، قم، مشهد، سمنان، شهرکرد و اهواز" افتتاح شد.

از دیگر برنامه های این مراسم تجلیل از برگزیدگان این دوره از نخستین جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی بود که اسامی آنها به شرح ذیل است:

نامزدهای کسب عنوان بهترین پویانمایی در بخش اصلی

بیشه مجتبی خیری

وای فای رسول آذرگون

هفت شنبه بازار نوروز عباسی

نامزدهای کسب عنوان بهترین فیلمنامه پویانمایی در بخش اصلی

کشف قاره (از مجموعه تاریخ مستطاب آمریکا) رضا هادیانی

نامزدهای کسب عنوان بهترین پویانمایی در بخش مستقل

آتراکت سید محمدرضا خردمندان

هراس جلال تیمی

مزرعه شادی سعید ضامنی

نامزدهای کسب عنوان بهترین فیلمنامه پویانمایی در بخش مستقل

جنگ جهانی سوم علی نیکوکار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نامزد های کسب عنوان بهترین داستان مصور
خورشید زنده است فاطمه آذری
نامزد های کسب عنوان بهترین بازی رایانه ای
ایران ۵۷ عماد رحمانی
بر دیا حمید افسری
عملیات شناسایی حسن شکری
نامزد های کسب عنوان بهترین بازی ویژه تلفن همراه
شاهین صادقی جبلی
مهدیار مهدی خراف مقدم
چیرینگ لند مهناز کبیریان
نامزد های کسب عنوان بهترین طراحی هنری در بخش بازی های ویدئویی
محله باصفا حمید افسری
نامزد های کسب عنوان بهترین نرم افزار ویژه تلفن همراه
مردان ماندگار حمید افسری
عطر سیب خانم مهندس راضیه محمدی
محمد کیست حمید افسری
نامزد های کسب عنوان بهترین پوشش نگاری
روزگار حمید سیدحامد قاسمی
حماسه نادر فرزاد سیمی
گزینه ملی امین کریمی
نامزد های کسب عنوان بهترین اثر با نگاه ویژه بسیج
گردان تک نفره علیرضا فتاحی
نامزد های کسب عنوان بهترین اثر با نگاه ویژه مدافعان حرم
قصه بابا عبدالامیر سیمی

بیانیه رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج؛ مرکز هنرهای رقصی بسیج میزبان جوانان ولایتمدار بسیجی است

(۱۳۹۹-۰۵/۰۲/۰۹)

شب گذشته اختتامیه نخستین جشنواره ملی پویاگران انقلاب اسلامی در سالن بصیرت - لانه جاسوسی برگزار شد. مهندس مهدی جعفری، دبیر این جشنواره و رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج بیانیه ای را قرائت کرد.

به گزارش خبرگزاری بسیج، شب گذشته اختتامیه نخستین جشنواره ملی پویاگران انقلاب اسلامی در سالن بصیرت - لانه جاسوسی برگزار شد. مهندس مهدی جعفری، دبیر این جشنواره و رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج بیانیه ای را قرائت کرد؛ متن کامل این بیانیه به شرح ذیل است:

هنرمندان عزیز، مسئولان و میهمانان محترم و عزیزان رسانه های گروهی
سلام و احترام

در این بیانیه آمده است: نخستین جشنواره ملی پویاگران انقلاب اسلامی در حالی به پایان رسید که از انقاس قدسی شهدا و موهبت همدلی، همگرایی و تعامل خانواده بزرگ بازی سازان، فعالان عرصه پویانمایی و فعالان جبهه های فرهنگی انقلاب برگ زرینی را بر تاریخ معاصر نشانده و بی گمان، بدون حضور، پشتگرایی و همیاری شما عزیزان این اتفاق و این مهم محقق نمی شد.

این بیانیه می افزاید: مرکز هنرهای رقصی بسیج و به طبع آن این جشنواره اگر اکنون بر ویال گرفت، رشد کرد و در مسیر استملایی و کمال جویانه اش دستاوردهایی را رقم زد و امروز، بخش مهمی از فعالان عرصه هنرهای رقصی در سراسر کشور، به آن پیوند خوردند بر این تلاش و مجاهدت همه عزیزانی است که ما را در این مسیر یاری نمودند.

در این بیانیه تصریح شده است: میزبانی از نخبگان عرصه هنرهای رقصی، استراتژیست های فرهنگی و جوانان ولایتمدار بسیجی و انقلابی و نیز، حضور انیمیشن سازان و بازی سازان متعهد داخلی فرازا و جهش هایی را در این دوره جشنواره رقم زد که بی شک، از برکات و دستاوردهای آن هنر صنعت رسانه بازی های رایانه ای و پویانمایی منتفع خواهد شد و هنر دیجیتال غیرتمند، تمهیدآمیز، روشنگر و انقلابی ایران که پتانسیل، پویایی و جوشش درونی اش را مرهون گفتمان انقلاب اسلامی است بیش از پیش، روند های تعالی، سعادت و درخشش را خواهد پیمود.

این بیانیه تاکید کرده است: استقبال، همراهی، همدلی، همگرایی شما عزیزان، بازتاب های گسترده داخلی و گاه بین المللی ظرفیتی را فراهم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ساخته که امیدواریم در پرتو همدلی و همراهی همه دلسوزان و متولیان جبهه انقلاب اسلامی، از این پس در ترازوی مطلوب تر مورد توجه و اهتمام قرار گیرد و همینطور، عرصه ملی این حوزه پرمخاطب به دلیل وجود وجوه بی شمار انسانی و اندیشه مورد عنایت طیف های مختلف اجتماعی، سیاسی، علمی و دینی کشور واقع گردد.

در این بیانیه آمده است: اگرچه شاهد برپایی اختتامیه جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی هستیم ولی این مراسم آغاز و طلیعه موج و جریان جدیدی در حوزه هنرهای رقصی را رقم زد تا از این پس، به موازات گفتن سیاسی و اجتماعی، اقتصادی انقلاب؛ چشم امید در عرصه تولیدات دیجیتال نیز، به گفتمان فرهنگی انقلاب اسلامی باشد.

در این بیانیه تصریح شده است: این رویداد مهم که برای اولین بار به عنوان یک رویداد تخصصی در حوزه گرافیک رایانه ای و تولیدات دیجیتال در کشور برگزار میشود فضایی را خلق کرد که قادر است به پایگاه و پاتوق همه علاقمندان انقلابی دنیا بدل شود و این نیست مگر به دلیل وزن و والایی اندیشه و تفکر هنرمندان متعهد و انقلابی.

این بیانیه تاکید می کند: شایسته می دانم از حسن همدلی و حمایت ها و مشاوره های همه عزیزان و دلسوزان، دغدغه مندان و همراهان و همکاران که ما را در شکل گیری این مهم یار و یاور بودند تشکر نمایم. از همه فعالاتی که برای ما آثار ارزشمندشان را ارسال کردند چه آن ها که انتخاب شدند صمیمانه سپاسگزارم.

این بیانیه می افزاید: از همه مدیران و مسئولان و خبرنگاران رسانه های گروهی که لحظه به لحظه با ما همراه بودند و در کنار ما در این میدان فرهنگی حضور داشتند قدردانی می کنم.

در این بیانیه آمده است: همچنین، از همه مراکز و نهادهایی که در شکوه و تقویت این جریان ارزشی ما را یاری کردند از جمله: معاونت فرهنگی اجتماعی سازمان بسیج مستضعفین، معاونت های فرهنگی در سپاه های استانی، رسانه ملی، بسیج صدا و سیما، بسیج دانشجویی، قرارگاه فضای مجازی روح الله، سازمان فضای مجازی سراج، معاونت فرهنگی اجتماعی سپاه، معاونت فناوری بسیج، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز توسعه رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ... قدردانی می کنم و معتقدم بدون این وفای و همدلی این حرکت فرهنگی در این سطح محقق نمی شد.

در این بیانیه بیان شده است: باورم بر این است بی همگان، این مسیر علی نمی شد و نمی شود و به اتفاق می توان چشم اندازهای زیبای ارزشی، اعتقادی، ایدئولوژیک و شاخصه های انسانی هنر دیجیتال ایران علی الخصوص جبهه انقلاب اسلامی را به جهان و جهانیان شناساند و انتقال داد و جلوه های بارز تفکر انقلاب اسلامی و جوهره فرهنگی و انسانی آن را در دنیا متجلی و مبلور ساخت.

در این بیانیه آمده است: لازم است تشکر ویژه خود را از برادران عزیزم در ستاد مرکز هنرهای رقصی بسیج که با تلاش شبانه روزی خود مشکلات عدیده مالی، کمبود یاور تکررندی نیروی انسانی و ... را به جان خریده و برای اعتلای نام بسیج تلاش کردند جشنواره ای را در خور شان هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای رقصی بسیج برگزار نمایند و همچنین اساتید عزیز و بزرگوارم، هیئات محترم داوران در همه بخش های جشنواره که قبول زحمت نموده و دعوت حقیر را پذیرفتند خالصانه و عاشقانه تشکر و قدردانی نمایم.

در پایان این بیانیه عنوان شده است: آنچه شد تلاش عاشقانه ای بود برای تحقق آرمانهای امام حاضر در مسیر نیل به اهداف عالی انقلاب اسلامی، اگر بودیم تلاشی مضاعف خواهیم کرد تا بهتر از امروز باشیم و اگر رفتیم دعاگوی توفیق روز افزون این مجموعه خواهیم بود.



بازی های «بلی استیشن ۴» و «ایکس باکس وان» فاقد هولوگرام از بازار جمع آوری می شوند (۱۳۹۵-۰۲/۰۱/۰۴)

گروه فناوری: تمامی بازی های اصلی و وارداتی کنسول های پلی استیشن ۴ (PS4) و ایکس باکس وان (Xbox One) که بدون هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای عرضه می شوند فاقد وجاهت قانونی بوده و از سطح بازار سراسر کشور جمع آوری خواهند شد.

به گزارش بولتن نیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این اطلاعیه فروشندگان و واردکنندگان بازی های این دو کنسول لازم است با مراجعه به ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز نسبت به قانونی کردن این بازی ها و دریافت هولوگرام اقدام کنند.

این فروشندگان می توانند با مراجعه به این ستاد واقع در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های مجاز و غیرمجاز کنسولی آگاه شوند و برای بازی های مجاز خود هولوگرام دریافت کنند.

ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در راستای پاک سازی بازار از بازی های غیرمجاز کنسولی در سال جاری برخورد قاطعانه ای با فروشندگان بازی های غیرمجاز کنسول ها خواهد نمود.

منبع: آنا

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۲/۰۴

