

۱۳۹۵/۰۶/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 13 2016

سه شنبه ۲۳
شهریور

۱۳۰۰
۱۳۰۰
۱۳۰۰

اذان صبح ۵:۲۰ طلوع آفتاب ۶:۴۶ اذان ظهر ۱۳:۰۰ اذان مغرب ۱۹:۳۲



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۳۲۳	دلار
▲ ۱۰	۳۵۱۹۳	یورو
▲ ۱۹۹	۴۱۷۶۴	پوند
▲ ۳۰۱	۳۰۸۰۴	سدین
-	۸۵۲۸	درهم امارات
▲ ۱۲۵	۳۲۲۳۸	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۵۴	دلار
۴۰۱۰	یورو
۴۷۴۵	پوند
۳۵۰۰	سدین
۹۷۲	درهم امارات
۱۲۲۲	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۴۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۷۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	آیا زیرساخت ها و اقتصاد بازی های رایانه ای از دست رفته اند؟	صدای
۵	تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان	صاحب
۵	تاکید بر تقویت بخش خصوصی به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای	نفس
روزنامه های صاحب قلم، فناوران، صدای اصلاحات (۴)		
۶	پورتال ارایه محتوای آموزشی بازی سازی راه اندازی شد	صدای
۶	استعداد های گیم ایران به لیگ های خارجی می روند	درصدا
۷	«گیمری» می تواند یک شغل باشد	فناوران
۷	تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان	خبرگزاری واثقیان ایران ISNA
۸	تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان (منبع: سایت اتاق تهران: www.TCCIM.ir)	اتاق بازرگانی و صنایع سازه های تهران
۹	گزارش کامل از اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد	Techera
۱۰	تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان	ICT++
۱۱	گیمر های قهرمان به جهان معرفی می شوند	خبرگزاری پارس نیوز
۱۱	استعداد های گیم به مسابقات جهانی معرفی می شوند	باشگاه خبرنگاران
۱۲	کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد	خبرگزاری بسیج
۱۳	استعداد های گیم به مسابقات جهانی معرفی می شوند	هدانا
۱۳	اخبار کوتاه داخلی	فرسان
۱۴	مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در بروجرد برگزار می شود	مرکز خبرگزاری فارس
۱۵	آیا زیر ساخت ها و اقتصاد بازی های رایانه ای از دست رفته اند؟	صدای
۱۷	برگزاری مسابقات جام «بازی های رایانه ای خلیج فارس» در بروجرد	خبرگزاری بین المللی قرآن International Quran News Agency

۱۷

«گیمری» می تواند یک شغل باشد



۱۸

گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه شدند



۱۸

گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه شدند



۱۹

گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های فرانسه می شوند



۱۹

گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های فرانسه می شوند



۱۹

گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه شدند



تعداد محتوا : ۲۹



خبرگزاری

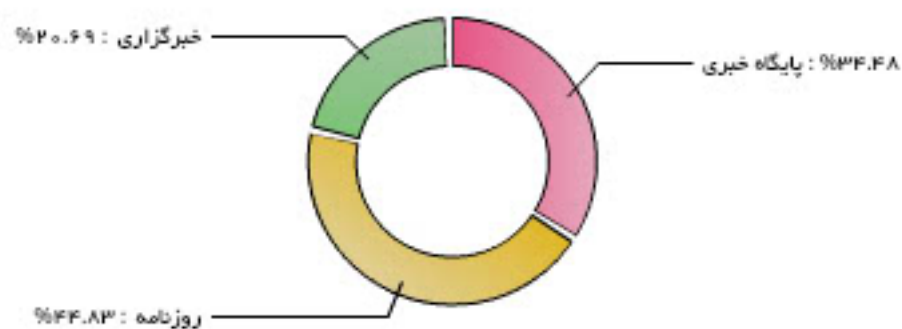
۶

روزنامه

۱۳

پایگاه خبری

۱۰





آیا زیر ساخت‌ها و اقتصاد بازی‌های رایانه‌ای از دست رفته‌اند؟

بررسی که مجریان و متولیان مسابقات بازی‌های رایانه‌ای باید پاسخ بدهند

گزارش

هوم‌بری

مسابقات بازی‌های رایانه‌ای اتفاق مهم

و بستر سازی برای وضعیت بازی و

بازی سازی کشور و صنعت سرگرمی

محسوب می‌شود. از کنار شکل گرفتن بسترهای این مسابقات

می‌توان امیدوار به رونق بازی سازی در بازی‌های آنلاین و

غیر آنلاین و شبکه‌ای برای این حوزه بود که خود این تیتیر

می‌تواند عرصه را برای حضور و ساختن بازی‌های نه فقط با جنبه

سرگرمی بلکه فرهنگی و آموزشی ایجاد کند. مانند هر رخدادهای

و اتفاق مسابقاتی، طبیعتاً این انتظار وجود دارد که ما با انواع

مختلف و دارای تقویم مسابقات در این حوزه مواجه باشیم که

حداقل بر اساس یک سیستم قابل شناسایی به برگزاری

مسابقات در سطح خرد برای آماده سازی و برگزاری سالیانه و

دوره‌ای مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در مراحل و بسترهای

گوناگون و با تیتیرهای متنوع برگزار باشد تا به مسابقات تقویمی

و مشخص برای قهرمانی کشور و تشکیل تیم ملی برای اعزام به

مسابقات جهانی مانند هر رویداد ورزشی و فرهنگی برسیم.

متأسفانه در ایران بسترها برای شکل گرفتن مسابقات دوره‌ای

و میان دوره‌ای مهیا نیست. در واقع هر ساله با توجه به مسابقات

جهانی که برگزار می‌شود با شبهات بسیاری، افرادی در این

مسابقات بنابر دیده‌ها و شنیده‌ها با هزینه شخصی و بی حمایت

ارگانی شرکت کرده‌اند. در حال حاضر هم برای مسابقات

جهانی ESWC - که از سال ۱۳۰۳ این مسابقات شکل گرفته

است - مسابقات متمرکز در برج میلاد تهران برای انتخاب و

اعزام تیم و نفرات برتر به این مسابقات انجام شد. در حالی که

قبل از فراخوان عمومی و دعوت از گیمرها به این مسابقات باید

شرایط به تریبی باشد که در این تاریخ شاهد مسابقه میان

تیم‌ها و افرادی که از میان مسابقات موازی و هم جهت با این

مسابقات بالا آمده‌اند باشیم، تا حداقل در این بخش عدالت در

نحوه پذیرش افراد اتفاق بیفتد. اصل و مهم عمومیت داشتن و

در دسترس بودن مسابقات برای هر گروه و قشری است که

این موضوع نیازمند گستردگی در زمان و مکان برای اجرای

مسابقات است.

اتحادیه لوازم ورزشی مجوز ثبت گیم‌نت می‌دهد

سوال این جاست چرا این رویداد مانند هر رشته قهرمانی در کشور ایران دارای رشد طبیعی نبوده است. در این جا چند عامل دخیل بوده، در ابتدا مسئله‌ای که توجه را جلب می‌کند، تعداد کم گیم‌نت‌هاست که اولین بستر برای شکل گرفتن مسابقات درون گیم‌نتی یا حتی محلاتی است تا در رشد خودش به مسابقات درون استانی و بین استانی برسیم و... کما این که که هنوز گیم‌نت‌هایی در شهرهای بزرگ مبادرت به برگزاری مسابقات دوره‌ای می‌کنند که همه گیر نیست. جدای از این که چه آسیب شناسی در این حوزه وجود دارد و چرا متولی مجوز دادن در این حوزه اتحادیه صنف تولید کنندگان و فروشندگان لوازم ورزشی است و نه اتحادیه گیم‌نت‌ها - که چنین اتحادیه‌ای بنا به اعلام بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و محمد یعقوبی؛ سرپرست انجمن ورزش‌های الکترونیک و رایانه‌ای به دلیل کم بودن تعداد گیم‌نت‌ها هنوز شکل نگرفته است - در نگاه بعدی به این مسئله می‌رسیم که چه ارگانی را باید متولی برگزاری مسابقات دانست. در این میان بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و فدراسیون انجمن‌های ورزشی به عنوان متولیان این امر مناقشه و بحث است. کما این که در حال حاضر شرکت مکعب به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری مسابقات، آماده سازی افراد برای اعزام به مسابقات جهانی ESWC است. در حالی که برای اعزام تیم یا نفرات به مسابقات جهانی نیاز به اخذ مجوز از شورای برون مرزی فدراسیون‌های ورزشی دارد. در این مورد محمد یعقوبی؛ سرپرست ورزش‌های الکترونیک و رایانه‌ای کشور می‌گوید: تقریباً سه سالی می‌شود که شرکت مکعب مسابقاتی را برگزار کرده و مجوزهای لازم را از انجمن ورزش‌های الکترونیک و رایانه‌ای کشور به عنوان متولی برگزاری مسابقات رایانه‌ای اخذ نکرده است. این شرکت با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پرونده‌ای غیر قانونی را برای برگزاری مسابقات طی کرده‌اند.

مکعب چیست؟

علی‌ذاکری؛ فعال و منتقد بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به این که مکعب چند سالی است که در حوزه بازی فعالیت می‌کند درباره فعالیت‌های مکعب گفت: مکعب قبل از این که با بنیاد تفاهم‌نامه مشترکی امضا کند، مسابقاتی برگزار می‌کرد. این شرکت ادعا



به عنوان شماره شرکت مکعب گرفته شد. بارها سعی در تماس با شرکت مکعب را داشتیم که به هیچ تماسی پاسخ داده نشد. با مسئول برگزاری مسابقات رایانه‌ای و نماینده شرکت مکعب عباس ارزی گفت و گو کردیم که وی به همکاری شرکت مکعب و بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد و گفت: دومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای سال ۹۵ با حمایت بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و شرکت مکعب به عنوان نماینده انحصاری مسابقات جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای فرانسه ESWC برگزار می‌شود که مسابقات انتخابی ایران را هر سال برگزار و تیم‌ها برای اعزام به مسابقات جهانی در کشور فرانسه آماده می‌کند. ارزی با اشاره به این که شرکت مکعب برای پنجمین سال است که این مسابقات را برگزار می‌کند ادامه داد: هیچ اعزامی از ایران به غیر از اعزامی شرکت مکعب با همکاری بنیاد وجود نداشته است و هیچ ارگان دولتی در این امر دخیل نبوده است. شرکت مکعب، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان متولی گیم در کشور می‌شناسد و به بنیاد که زیر نظر وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی است تفویض اختیارات شده است که در این حوزه فعالیت داشته باشد.

مصاحبه نمی‌کنیم!

بارها با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای رفع شبهات تماس گرفته شد که بخش‌های مختلف و مرتبط با مسئله صحبت کردن در این خصوص را منوط به هماهنگی با بخش روابط عمومی و مدیر ارتباطات، هادی کافی دانستند که وی نیز علاقه‌ای به گفت و گو کردن در این زمینه را نداشت و گفت: مصاحبه نمی‌کنیم!

دارد که نماینده یک‌سری از تشکلات جهانی و مسابقات بین‌المللی است ولی من هم به‌شخصه اطلاع دقیقی از آن‌ها ندارم. واقعیت این است که مکعب برای هیچ کدام از کسانی که در حوزه بازی‌ها و مسابقات فعالیت می‌کنند آشنا نیست. در واقع ما نمی‌دانیم که نماینده کجاست و نمی‌دانیم که حتی این شرکت از چه راهی در آمدزایی دارد. ما چندین بار تلاش کردیم که با آن‌ها ارتباط برقرار کنیم ولی هیچ راهی وجود نداشت.

سرپرست انجمن ورزش‌های الکترونیک و رایانه‌ای با اشاره به این که اصلاً با مجموعه‌ای به نام مکعب کار نکرده‌ایم و از دید ما فعالیت شرکت مکعب در بخش برگزاری مسابقات و حتی برای مسابقات ESWC غیر قانونی است ادامه داد: ما در حال پیگیری این مسئله از طریق مراجع قضایی هستیم و وزارت ورزش اجازه بی‌قانون عمل کردن را به کسی نمی‌دهد. شرکت مکعب در سال ۹۰ ثبت و تاسیس شده است و در یکی از بندهای مربوط به آگهی تاسیس شرکت در باره نوع فعالیت‌های آن آمده که برگزاری مسابقات ورزشی و بازی‌های رایانه‌ای با رعایت قوانین و مقررات مربوط و اخذ مجوز و تاییدیه از سازمان تربیت بدنی و فدراسیون ورزشی مربوطه و بند دیگری در خصوص برگزاری اردوها و اعزام تیم به مسابقات داخلی و خارجی که با رعایت قوانین و اخذ مجوز و تاییدیه از سازمان تربیت بدنی و فدراسیون‌های ورزشی مقدور است که شرکت مرکب این اصل‌ها را رعایت نکرده است.

تلفن‌هایی که بوقشان آزاد بود

در این خصوص با شماره تلفنی که از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

شرحی بر ESWC و فدراسیون ورزش‌های الکترونیک

آمادگی نکردند. در نتیجه مسابقاتی که این شرکت‌ها برگزار می‌کردند در تقویم مسابقات جهانی قرار نگرفت. از جمله این مسابقات ESL و ESWC بودند.

این مسابقات در برگزاری قدمت دارند و جایگاهی برای خودشان پیدا کرده‌اند که موازی با مسابقات فدراسیون جهانی است. تفاوت میان این دو تا رویداد در این است که فدراسیون جهانی نمایندگی یک کشور را به عنوان عضو خودش قبول دارد، منتها یک نفر را به عنوان واسطه از آن کشور به عنوان نماینده معرفی می‌کنند که رابط آن کشور با فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک IESF محسوب می‌شود که در حال حاضر لقمان شاورانی - که در گذشته مسئولیت انجمن را داشته - نماینده ایران است. از طرفی در حال حاضر وی دبیر فدراسیون ورزش‌های آسیایی هم است. در مقابل مسابقاتی مانند ESWC یا ESL فرد را قبول دارند. برای مثال برای مسابقات ESWC شخصی به نام عباس علی سلطان - که عضو موسسان شرکت مکعب است - ادعا دارد که نماینده مسابقات ESWC در ایران است.



فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک IESF مسئول نظارت بر مبحث ورزش‌های الکترونیک است که متشکل از بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های کنسول می‌شود و در سال ۲۰۰۶ تشکیل شده است. در گذشته تعدادی از کشورها در قالب یک نام مسابقاتی را برگزار می‌کردند. فدراسیون به این شرکت‌ها و کشورها اعلام کرد تا تحت یک نام، مسابقات را به صورت یک پکیج در آورند. این موسسات و کشورها اعلام



۳

۶



مسئول کیست؟

با این رویه که در حال حاضر بر حوزه مسابقات بازی‌های رایانه‌ای مستقر است و مناقشاتی که وجود دارد چشم‌انداز روشنی پیدا نیست. نیاز است که مسئولان مربوطه با رایزنی و گفت‌وگوهای درون و بین سازمانی مسائلشان را حل کنند تا بیش از این جامعه و خانواده بازی‌های رایانه‌ای اعم از بازیساز، گیم‌ر، بنگاه‌های خدماتی این عرصه مانند گیم‌نت‌ها و عرضه‌کنندگان محصولات گیم و شرکت‌های واسطه بیش از این متضرر نشوند و بتوانند در این حوزه به فعالیت خود ادامه دهند. اگر این روند و دعوای بین سازمانی ادامه پیدا کند مجالی برای رشد اقتصاد و جنبه‌های فرهنگی و ایجاد بسترهای بنیادینش باقی نمی‌ماند. بر کسی پوشیده نیست از قبل برگزاری این مسابقات به شکل نهادینه و کارشناسی شده، اقتصاد پویا و جریانسازی شکل خواهد گرفت که بر عرصه‌های دیگر این حوزه بی‌گمان تأثیر بسزایی خواهد گذاشت. متأسفانه اگر وضعیت به این روال ادامه پیدا کند در نهایت سرخوردگی بیشتری را برای جامعه بازی کشور در پی خواهد داشت و از چشم‌اندازی که برای این حوزه تعریف شده است که حداقل بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای با توجه به فرهنگ ایرانی و اسلامی ماسست باز خواهیم ماند. کما این که با توجه به اتفاقات رخ داده در این حوزه دچار آسیب‌های جبران‌ناپذیری در ارتباط با از رونق افتادن فعالیت گیم‌نت‌ها و تولید بازی‌های کامپیوتری (PC) شده‌ایم.

برای لغو نشدن عضویت‌مان، تیم منتخب را به مسابقات فرستادیم

از مرداد سال ۸۵ انجمن با نام بازی‌های رایانه‌ای با موافقت سازمان تربیت بدنی وقت و تحت پوشش فدراسیون ورزش‌های همگانی متشکل از دو کمیته بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های کنسول شروع به فعالیت کرد. از سال ۹۲ و با بررسی کارشناسان مقرر شد دو کمیته ورزش‌های رادیو کنترل و رباتیک نیز به زیر مجموعه انجمن اضافه شود و نام انجمن هم به بازی‌ها و ورزش‌های الکترونیک تغییر یافت. در آذرماه سال ۹۴ با موافقت معاونت ورزش همگانی و معاونت ورزش قهرمانی و حرفه‌ای وزارت ورزش و جوانان و با توجه به ماهیت قهرمانی و مدالآوری این رشته ورزشی مقرر شد این انجمن زیر نظر فدراسیون انجمن‌های ورزشی به فعالیت خود ادامه دهد. محمد یعقوبی از ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۳ مسئولیت انجمن ورزش‌های الکترونیک و رایانه‌ای را بر عهده می‌گیرد. انجمن در سال ۹۳ برای شرکت در مسابقات جهانی اقدام کرد اما به واسطه جابه‌جایی که در ریاست فدراسیون صورت گرفت اعزام تیم به مسابقات در سال ۹۳ به دلیل نبود نقدینگی میسر نشد. سرپرست انجمن ورزش‌های الکترونیک و رایانه‌ای به مسابقات داخلی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده و گفت: چند سری مسابقات رسمی در کشور داریم یک سری مسابقات قهرمانی کشور، حذفی، لیگ و مسابقاتی تحت عنوان انتخابی تیم ملی که هر کدام سالی یکبار برگزار می‌شوند. وی در خصوص اعزام تیم به مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: به این دلیل که ایران در دو دوره در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای شرکت نکرده بود و احتمال این می‌رفت که عضویت ایران به حالت تعلیق دربیاید؛ لقمان شاورانی تیمی را به عنوان تیم منتخب انتخاب کرد که نه انجمن و نه فدراسیون در این اتفاق دخیل نبودند. شاورانی با اختیارات خودش تیم را به مسابقات فرستاد تا عضویت‌مان لغو نشود.



تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان

بر گزار شود وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته بسیار در گیر ایجاد



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمر های قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد به

صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: امسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می دهد مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم

گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعداد ها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوه تر و بهتر

تاکید بر تقویت بخش خصوصی به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمر های قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد. به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعداد ها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوه تر و بهتر برگزار شود. وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته، بسیار در گیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود. کریمی با تاکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت ابراز امیدواری کرد: با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعداد ها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

پورتال ارایه محتوای آموزشی بازی سازی راه اندازی شد



نسخه آزمایشی پورتال اینترنتی «آکادمی بازی» (GameAcademy) با هدف ارایه انواع محتوای آموزشی و تخصصی در حوزه بازی سازی آغاز به کار کرد و قرار است ماهانه ۱۰۰ ساعت محتوای آموزشی در این سامانه درج شود. این پورتال که با مشارکت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به بهره برداری می رسد قرار است به مرجعی برای ارایه محتوای آموزشی در حوزه بازی سازی تبدیل شود.

در حال حاضر ۱۰۰ ساعت محتوای آموزشی در زمینه های مختلف در این پورتال وجود دارد که به رایگان قابل تماشا یا دریافت هستند. علاوه بر این، ۳۰۰ ساعت محتوای آموزشی اختصاصی و بسیار با کیفیت نیز ساخته شده که پس از سپری شدن دوره آزمایشی به سامانه اضافه خواهد شد. در دوره آزمایشی که نهایتاً ۲ ماه به طول خواهد انجامید کاربران می توانند در صورت مشاهده هر گونه ایراد یا نقص فنی به پست الکترونیکی hemayat@ircg.ir اطلاع دهند. پورتال آکادمی بازی از طریق آدرس irgda.com هم اکنون در دسترس بوده و تمام محتوای آن به صورت رایگان قابل استفاده است.

استعدادهای گیم ایران به لیگ های خارجی می روند

بنیاد به دلیل نیم حرفه ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است. گیم امکان حمایتی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازی های رایانه ای به صورت فصلی یا ماهانه در سطح کشور و به صورت منظم برگزار شود که احتمالاً در پستار آتلانتیک رخ خواهد داد که صحبت های اولیه برای ایجاد پستار مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم. گیم همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جویز و مسابقات موجب درآمد گیم ها می شود، در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیم یک شغل محسوب شود. بنیاد همچنین تأکید کرد: بازی سازان به ساخت بازی های با قابلیت چندمنظره اظهار کرد: وقتی بازی ها رکوردی مناسب، فضای مسافت نیستند بازی های منتخب فصل علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسافت داشته باشند حتماً در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیم ها و بازی سازان دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت برای آینده بازی کرد: با این حمایت و مشارکت پستار مناسبی برای کشف استعدادها و حضور پستار در عرصه جهانی فراهم شود.

خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالایی ادامه مسیر خواهد داد. وی در پاسخ به سوالاتی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازی سازان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیم ها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند به دلیل اینکه برخی از گیم ها حتی می کنند بنیاد نهادهای است که در تعلق با گیم ها است و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند و لذا اصولاً بحث بازی بری همه ما مهم است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسابقات و رویدادها این است که با دقت به تکنیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این کار دشوار باشد، برخی ارشاد و این یک اصل و رویداد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می شود. زیرا تأثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود، در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است. گیم همچنین تأکید کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیم ها را درباره عملکرد بنیاد به صورت منظم دریافت کند و دوست داریم ما حامی مسکن نظرات گیم ها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود. ما می دانیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی برگزار کننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است. افزود:

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: گیم ها به لیگ های خارج از کشور را موجب انتشار بین المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد. به گزارش ایستاد حسن کریمش قدوسی با بیان اینکه انعام فرهنگیان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت پستار کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوه تر و بهتر برگزار شود. وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش مسابقات بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد هر سال های گذشته، بسیار درگیر ایجاد مسافت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: ارسال تصویر گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می دهند. مسابقات سطح بالا و حرفه ای در ایران برگزار کنیم و برای فرهنگیان مزیت هایی بالاتر از جواز نقدی در نظر بگیریم. کریمش با تأکید بر ثبوت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کردیم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

«گیمری» می تواند یک شغل باشد

مسابقات وادو این شغل است. البته امکان حمایت ملی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت بنیاد علاقه مند است لیگ بازی های رایانه ای بصورت فصلی با مسابقات در سطح کشور و متناوب بر گزین شود که احتمالاً در بستر آنلاین رخ خواهد داد. صحبت های اولیه در جهت ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم.

کریمی با بیان امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران گفت: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود. در ایران نیز با گسترش و فراوانی مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازی سزان به ساخت بازی های با قابلیت چندمنظره گفت: بازی های رگبوردی مناسب فصلی مسابقات هستند. بازی های منتخب اسمال ناواجر کیفیت بالا قابلیت بازی چندمنظره نیز داشتند و وقتی بازی ها قابلیت مسافه داشتند، مانند سفر شگفت از آنها استفاده می شود و این نکته فراموشی برای گیمرها و بازی سزان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: آمادگی برای مشارکت و مشارکت بیشتر مداسی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

خصوصی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد. وی در پاسخ به سوالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و برادر گفت: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد اهدافی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند. بنابراین اصولاً بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تنسب بازیکن و بازی مدت فرایلی می شود زیرا دغدغه بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است.

کریمی گفت بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد می برد و دریافت کند و دوست داریم تا جایی که ممکن است خواسته های گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی بر گزیننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است افزود: بنیاد به دلیل نیروی انسانی و با تجربه این

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که گیمرها قهرمان به لیگ های خارج از کشور با موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخشی خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد.

ایستاد حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعلام فرماندهان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: بنابراین بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها را به جبهه تقویت کند تا مسابقات بازیکنان و بهتر بر گزین شود. وی درباره مسابقات جدید بنیاد برای ایجاد حرکت برای بازیکنان رایانه ای گفت: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی سزان و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته بسیاری از گزیننده مسابقات بازی ویدئو و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اسمال محسوب گرفته به حمایت جدی از بخش خصوصی که سالانه این کار را انجام می دهد. مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مسابقاتی بالاتر از جایزه نقدی در نظر بگیریم. کریمی با بیان اینکه تقویت بخش خصوصی به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است گفت: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در بر گزینی این مسابقات مشارکت کرده و از بر گزینی مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخشی خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخشی

تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمرها قهرمان به لیگ های خارج از کشور را موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخشی خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوهتر و بهتر برگزار شود.

وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی سزان و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اسمال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می دهد مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت هایی بالاتر از جایزه نقدی در نظر بگیریم.

کریمی با تأکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخشی خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد.

وی در پاسخ به سوالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند و لذا اصولاً بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی این یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فرایلی می شود زیرا تأثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است.

کریمی همچنین خاطرنشان کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد به صورت بی پروا دریافت کند و دوست داریم تا جایی ممکن نظرات گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی بر گزیننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است، البته امکان حمایت هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازی های رایانه ای به صورت فصلی یا ماهیانه در سطح کشور و به صورت متناوب برگزار شود که احتمالاً در بستر آنلاین رخ خواهد داد که صحبت های اولیه برای ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم.

کریمی همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود. در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازی سزان به ساخت بازی هایی با قابلیت چندمنظره اظهار کرد: بازی های رگبوردی مناسب فضای مسابقات هستند. بازی (آدمه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های منتخب امسال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسابقه داشته باشند حتما در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیمرها و بازی سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت ابراز امیدواری کرد با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.



تصمیم بنیاد برای معرفی استعدادهای گیم به جهان (منبع: سایت اتاق تهران: www.TCCIM.ir)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمرهای قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوهتر و بهتر برگزار شود.

وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: امسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می دهد مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم.

کریمی با تاکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد.

وی در پاسخ به سوالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند و لذا اصولا بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تکنیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی این یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می شود. زیرا تاثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است.

کریمی همچنین خاطرنشان کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد به صورت بی پروا دریافت کند و دوست داریم تا جای ممکن نظرات گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی برگزارکننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است. البته امکان حمایت هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازیهای رایانه ای به صورت فصلی یا ماهیانه در سطح کشور و به صورت متناوب برگزار شود که احتمالا در بستر آنلاین رخ خواهد داد که صحبت های اولیه برای ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم.

کریمی همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود. در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازیسازان به ساخت بازی هایی با قابلیت چندنفره اظهار کرد: بازی های رکوردی مناسب فضای مسابقات نیستند. بازی های منتخب امسال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسابقه داشته باشند حتما در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیمرها و بازی سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت ابراز امیدواری کرد با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

منبع: ایسنا



گزارش کامل از اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای شب گذشته، ۲۱ شهریور ماه ۱۳۹۵ از ساعت ۲۰ الی ۲۳ در برج میلاد تهران برگزار شد. این مراسم در استیج سایت ورزش برج میلاد با پخش ترانه هایی از خوانندگان محبوب کشور آغاز و در همین حین نیز از پتل غول پیکری که بر روی استیج قرار داده شده بود، بازی دو تیم فوتبال در بازی فیفا در حال پخش بود. پس از گذشت حدوداً ۱۰ دقیقه و تلاوت آیاتی چند از کلام الله مجید، تمامی حضار به احترام پخش سرود ملی پر غرور کشورمان، ایستادند و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای رسماً آغاز شد. تلاوت آیاتی چند از کلام الله مجید

محمدرضا احمدی، مجری و گزارشگر ورزشی (فوتبالی) نیز که به عنوان مجری اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای به این مراسم آمده بود، به روی سن آمد. احمدی در ابتدا برای افزایش انرژی حضار، کمی با تیم بحران زده ی استقلال شوخی کرد و به نوعی به پرسپولیس بودن خود صحنه گذاشت. محمدرضا احمدی، مجری و گزارشگر ورزشی (فوتبالی) پس از پخش یک تیزر کوتاه از انواع بازی های رایانه ای که در این دوره از مسابقات حضور داشتند، محمدرضا احمدی، آقای آریا اسرافیلیان، طراح بازی ارتش های فرازمینی را به روی سن دعوت کرد. اسرافیلیان که در جمع حضور نداشت باعث شد مجری برنامه به جای او، محمدرضا کشاورزبان، برنده ی بازی ارتش های فرازمینی را به روز سن دعوت کند (کشاورزبان به همراه ۴ نفر دیگر در قسمتی از سن مشغول انجام همین بازی جذاب بومی بودند). محمدرضا کشاورزبان، نفر اول بازی ارتش های فرازمینی

محمد رضا احمدی از کشاورزبان سوالاتی درباره کیفیت این بازی پرسید و کشاورزبان در جواب تاکید کرد: "این بازی به عنوان یک بازی داخلی خوب است اما در سطح جهان حرفی برای گفتن نخواهد داشت." او در ادامه به نقاط ضعف این بازی اشاره کرد که شوتینگ، هیت دینکشن، گرافیک معمولی، صداگذاری نسبتاً ضعیف، ضعف در محتوای بازی از جمله نقاط ضعف این بازی به شمار می رود.

شایان ذکر است که بازی ارتش های فرازمینی یکی بازی کاملاً بومی بوده که با زائر شوتینگ شخص اول خود، داستانی علمی تخیلی را روایت می کند که در آینده ای دور، بشر بر سر بزرگترین بحران و دغدغه خود یعنی انرژی، در حال جنگ و نزاع با یکدیگرند. پس از آن، کلیبی کوتاه از مراحل آماده سازی استیج، به حضار نشان داده شد. آقای کریمی قنوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که در این مراسم حضور به عمل آورده بود، به دلیل اینکه هرچه سریع تر به مسابقه فینال فیفا پرداخته شود، سخنرانی نکرد و احمدی نیز به جای ایشان، عید قربان را تبریک گفتند.

کاپ قهرمانی مسابقات فیفا پس از پخش کلیپ کوتاهی از مسابقات انتخابی کاتر، قرار بر این شد که محمدرضا احمدی، مجری توانمند کشورمان، با یک نفر از گیمرهایی که مسئولان برگزار کننده این اختتامیه ترتیب آن را داده بودند مشغول بازی فیفا شد. بنیامین نیرومند که ۲ سال سابقه بازی حرفه ای در کارنامه اش دیده می شود، حریف احمدی در این مسابقه بود و داوود رفیعی (یکی از برگزار کنندگان) هم گزارش این مسابقه دوستانه اما جذاب را بر عهده گرفت.

احمدی منچستر سیتی و نیرومند پارسلوتا را انتخاب کردند. این بازی که به دلیل طولانی شدن تیمه کاره رها شد، در نهایت با نتیجه ۱ بر ۱ به پایان رسید. در همین حین که آقای اسرافیلیان به مراسم آمده بودند، با دعوت مجری به روی سن آمد.

آریا اسرافیلیان، طراح بازی ارتش های فرازمینی اسرافیلیان خاطر نشان کرد که ارتش های فرازمینی اولین محصول آن ها بوده و درباره آینده است و از داستانی فرضی و غیر واقعی بهره می برد. اسرافیلیان تاکید کرد که این بازی در زمانی ساخته شد که دنیای بازی های دیجیتال در حال گذار از نسل هفتم به نسل هشتم بود. بازیکنان مشغول بازی ارتش های فرازمینی، ساخته ی اسرافیلیان

در نهایت پس از آنکه انیمیشن مسابقات، ساخته پردیس عزیزی برای حضار پخش شد داوود رفیعی برای گزارش بازی فینال مسابقات فیفا به روی سن آمد. نوید رفیعی از اصفهان که سابقه قهرمانی جهان نیز در کارنامه اش به چشم می خورد، با حریفی از تهران یعنی مهران علیزاده، دو فینالیست مسابقات فیفا را تشکیل می دادند.

این بازی، یک فینال حساس به شمار می رفت که نفر برنده با یک بازی مشخص می شد و در نهایت نیز برای مسابقات پاریس که در آبان ماه سال جاری برگزار می شود، اعزام خواهد شد.

فینالیست ها با تشویق حضار به روی سن آمدند و برای این مسابقه ۶ دقیقه ای، هر دو بازیکن قصد داشتند با بایرن مونیخ به مصاف یکدیگر بروند. همه چیز برای این دو فینالیست با انگیزه برابر بود.

بازیکنان در حال مشخص کردن چیدمان بازیکنان تیم بازیکنان بایرن مونیخ با لباس قرمز رنگ را علیزاده و لباس سفید را برهانی هدایت می کردند. این بازی پر هیجان و جذاب که با گزارش زیبا و طنزآمیز رفیعی جذاب تر نیز شده بود، در نهایت با نتیجه ۲ بر ۰ به نفع نوید برهانی به پایان رسید.

با اینکه بایرن مونیخ قرمز در اکثر دقایق بازی بهتر بازی می کرد، اما بایرن مونیخ سفید با مربی جوان اما با تجربه خود، توانست به بهترین نحو ممکن از موقعیت های به وجود آمده بیشترین استفاده را ببرد و در پایان نیز با نتیجه ۲ بر ۰، پیروز میدان باشد. نوید برهانی، نفر اول لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته فیفا شد و آبان ماه عازم پاریس، سرمبز ترین پایتخت قاره سبز است.

پس از آن نویت به مراسم اهدای کاپ قهرمانی رسید و از داوود رفیعی نیز به خاطر گزارش جذابش، تقدیر شد. برهانی درباره مسابقات جهانی پاریس در حضور تمامی حضار قول قهرمانی داد (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در حالی که آرام آرام به انتهای مراسم نزدیک می شدیم، برندگان مسابقات مختلف نیز به روی سن فراخوانده می شدند و جوایزی به آن ها تقدیم می شد.

نفر اول بازی کانتر، تیم جکس بود و جایزه آن ها نیز، حضور در جام جهانی پاریس در رشته کانتر استرایک است. کشاورزبان که برنده ی بازی ارتش های فرازمینی بود، دوباره به روی سن آمد و جایزه ۱ میلیون تومانی خود را دریافت کرد. امیرحسین اسدی فر و پارسا صادقی، نفرات اول و دوم رشته کلتش رویال نیز جایزه خود که حضور در مسابقات جهانی پاریس است را دریافت کردند. محمد کمالی نیز نفر اول مسابقات PES بود که جایزه ۴ میلیون تومانی خود را از دست مسئولان برگزاری لیگ بازی های رایانه ای دریافت کرد. در انتهای مراسم نیز، احمدی ضمن خداحافظی از حضار، رضا یزدانی خواننده محبوب کشورمان را به روی سن دعوت کرد تا حضار با روحیه ای مضاعف این اختتامیه جذاب را به پایان برسانند.



تصمیم بنیاد برای معرفی استعداد های گیم به جهان (۱۴۰۲-۹۵/۰۲/۲۲)

«مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمرهای قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوهتر و بهتر برگزار شود.

وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اسسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می دهد مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم.

کریمی با تاکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد.

وی در پاسخ به سؤالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند و لذا اصولاً بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی این یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می شود. زیرا تاثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است.

کریمی همچنین خاطرنشان کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد به صورت بی پروا دریافت کند و دوست داریم تا جای ممکن نظرات گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی برگزارکننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است. البته امکان حمایت هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازیهای رایانه ای به صورت فصلی یا ماهیانه در سطح کشور و به صورت متناوب برگزار شود که احتمالاً در بستر آنلاین رخ خواهد داد که صحبت های اولیه برای ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم.

کریمی همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود. در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازیسازان به ساخت بازی هایی با قابلیت چندنفره اظهار کرد: بازی های رگوردی مناسب فضای مسابقات نیستند. بازی های منتخب اسسال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسابقه داشته باشند حتما در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیمرها و بازی سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت ابراز امیدواری کرد با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

گیم‌های قهرمان به جهان معرفی می‌شوند (۱۳۹۷-۱۵/۰۹/۲۲)

ریال نیوز: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعزام گیم‌های قهرمان به لیگ‌های خارج را موجب اعتبار بین‌المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد.

به گزارش ریال نیوز، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ‌های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین‌المللی می‌شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوه‌تر و بهتر برگزار شود.

وی به سیاست‌های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه‌ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه‌ای از دو بخش متفاوت بازی‌ساز و بازیکن تشکیل می‌شود و بنیاد در سال‌های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: امسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می‌دهد مسابقات سطح بالا و حرفه‌ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت‌هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم.

کریمی با تأکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می‌شود و بخش خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد.

وی در پاسخ به سوالاتی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این است که گیم‌ها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیم‌ها حس می‌کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیم‌هاست و ترجیح می‌دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می‌کنند و لذا اصولاً بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوایی بازی‌ها می‌پردازیم به نحوی که بازی‌های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی این یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می‌شود زیرا تأثیر بازی‌های رایانه‌ای که در سنین پایین انجام می‌شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است.

کریمی همچنین خاطرنشان کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیم‌ها را درباره عملکرد بنیاد به صورت بی‌پروا دریافت کند و دوست داریم تا جای ممکن نظرات گیم‌ها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شریک اصلی برگزارکننده مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه‌ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است. البته امکان حمایت‌هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازی‌های رایانه‌ای به صورت فصلی یا ماهیانه در سطح کشور و به صورت متناوب برگزار شود که احتمالاً در بستر آنلاین رخ خواهد داد که صحبت‌های اولیه برای ایجاد بستر مناسبی برای این بازی‌ها با بخش‌های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می‌توانیم فاصله لیگ‌ها را کم کنیم.

کریمی همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیم‌ها می‌شود. در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیم‌ری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازیسازان به ساخت بازی‌هایی با قابلیت چندنفره اظهار کرد: بازی‌های رکوردی مناسب فضای مسابقات نیستند. بازی‌های منتخب امسال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته‌اند. وقتی بازی‌ها قابلیت مسابقه داشته‌اند حتماً در لیگ‌ها از آنها استفاده می‌شود و این انگیزه فراوانی برای گیم‌ها و بازی‌سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نهایت ابراز امیدواری کرد با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

استعدادهای گیم به مسابقات جهانی معرفی می‌شوند (۱۳۹۷-۱۵/۰۹/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعزام گیم‌های قهرمان به لیگ‌های خارج را موجب اعتبار بین‌المللی دانست.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ‌های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین‌المللی می‌شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوه‌تر و بهتر برگزار شود.

وی به سیاست‌های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه‌ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه‌ای از دو بخش متفاوت بازی‌ساز و بازیکن تشکیل می‌شود و بنیاد در سال‌های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: امسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می‌دهد مسابقات سطح بالا و حرفه‌ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت‌هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی با تاکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد.

وی در پاسخ به سؤالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند و لذا اصولاً بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی این یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می شود زیرا تاثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است.

کریمی همچنین خاطرنشان کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد به صورت بی پروا دریافت کند و دوست داریم تا جای ممکن نظرات گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی برگزارکننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است. البته امکان حمایت هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازیهای رایانه ای به صورت فصلی یا ماهیانه در سطح کشور و به صورت مداوم برگزار شود که احتمالاً در بستر آنلاین رخ خواهد داد که صحبت های اولیه برای ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم.

کریمی همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود. در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازیسازان به ساخت بازی هایی با قابلیت چندنفره اظهار کرد: بازی های رکوردی مناسب فضای مسابقات نیستند. بازی های منتخب اسبال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسابقه داشته باشند حتماً در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیمرها و بازی سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت ابراز امیدواری کرد با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

منبع: ایسنا

کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد ۱۴۰۲-۱۴۰۱

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای هشتم تا دهم شهریورماه امسال در کازرون برگزار می شود.

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران همزمان با تهران در پنج نقطه دیگر کشور نیز برگزار می شود که شهرستان کازرون نیز میزبان این مسابقات را برعهده دارد. لیگ بازی های رایانه ای با هدف کشف استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

با این رویکرد و با توجه به حجم گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای که براساس آخرین آمارها ۲۳ میلیون نفر را شامل است، این مسابقات به میزبانی پنج نقطه کشور برگزار و نقرات برتر در دور نهایی که در برج میلاد تهران برگزار می شود، حضور پیدا می کنند.

منتخبان دور نهایی مسابقات لیگ بازی های رایانه ای کشور به مسابقات جهانی اعزام می شوند.

این مسابقات همزمان در شهرهای کازرون، رشت، قائم شهر، کرمان و یزد هشتم تا دهم شهریورماه امسال برگزار می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمرهای قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست. استعداد های گیم به مسابقات جهانی معرفی می شوند (۱۳۹۴-۰۵/۰۲/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیمرهای قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست.

جوان: حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری از مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها به جهان را تقویت کند تا مسابقات باشکوهتر و بهتر برگزار شود.

وی به سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای اشاره کرد و افزود: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: امسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که به طور سالیانه این کار را انجام می دهد مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم. کریمی با تاکید بر تقویت بخش خصوصی است به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده ایم و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش خصوصی قوی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد.

وی در پاسخ به سوالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد بیان کرد: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند و لذا اصولاً بحث بازی برای همه ما مهم است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: اما نکته مهم مسئولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوایی بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی این یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می شود. زیرا تاثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است. کریمی همچنین خاطرنشان کرد: بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد به صورت بی پروا دریافت کند و دوست داریم تا جای ممکن نظرات گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی برگزارکننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه ای و با تجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است. البته امکان حمایت هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد علاقه مند است لیگ بازیهای رایانه ای به صورت فصلی یا ماهیانه در سطح کشور و به صورت متناوب برگزار شود که احتمالاً در بستر آنلاین رخ خواهد داد که صحبت های اولیه برای ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم.

کریمی همچنین با اشاره به امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران، بیان کرد: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود. در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود.

وی ضمن تشویق بازیسازان به ساخت بازی هایی با قابلیت چندنفره اظهار کرد: بازی های رگوردی مناسب فضای مسابقات نیستند. بازی های منتخب امسال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چند نفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسابقه داشته باشند حتما در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیمرها و بازی سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت ابراز امیدواری کرد با این حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.

منبع: ایسنا

منبع: باشگاه خبرنگاران

اخبار کوتاه داخلی

تراپرد شماره چه اطلاعاتی را از سیم کارت شما پاک می کند؟

تسنیم- طرح ملی تراپردپذیری شماره های همراه در حالی به اجرای نهایی رسیده است که هنوز برخی مشترکان نمی دانند با تراپرد شماره شان چه اتفاقی برای اطلاعات آنان می افتد؟ تراپردپذیری شماره های تلفن همراه (MINI) به مشترک اجازه می دهد بدون تغییر شماره تلفن همراه خود، از خدمات اپراتور دیگری استفاده کند. با انجام تراپرد شماره به اپراتور دیگر برخی اطلاعات مشترکان پاک می شود. در واقع با این کار تمامی اطلاعاتی که از قبل روی سیم کارت وجود داشته مانند دفترچه تلفن حذف می شود، چرا که تعویض سیم کارت مانند سوزاندن سیم کارت قبلی و دریافت سیم کارت جدید است. برای سیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کارت های اعتباری، میزان اعتبار نیز صفر خواهد شد.

استفاده از سلول های بنیادی خون بند ناف برای درمان فلج مغزی

مهر- محققان پژوهشگاه رویان در قالب پروژه ای درصدد هستند بیماری های فلج مغزی و دیگر بیماری هایی را که به ضایعه عصبی منجر می شود، با سلول های بنیادی خون بند ناف درمان کنند. دکتر ضرابی، عضو هیئت علمی پژوهشگاه رویان گفت: به دلیل این که سلول های بنیادی خون بند ناف خون ساز هستند بیشترین کاربرد را در بیماری های خونی همچون تالاسمی، سرطان خون، نقص ایمنی و کم خونی های مادرزادی دارند. همچنین پروژه جدیدی را آغاز کرده ایم که بتوانیم برای درمان فلج مغزی و بیماری هایی که به ضایعات عصبی در مجامع منجر می شود، از سلول های بنیادی خون بند ناف استفاده کنیم. این پروژه روی کودکان دچار فلج مغزی آغاز شده است.

لیگ بازی های رایانه ای به کارش پایان داد

ایستاد سرانجام اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای یکشنبه ۲۱ شهریور در سایت ورزش برج میلاد برگزار شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال با سیاست حمایت از گیمرها قصد دارد با ایجاد انگیزه در بازیکنان، آن ها را به دنبال کردن حرفه ای گیمر تشویق کند.

عرضه ۱۴ محصول دانش بنیان ایرانی در نمایشگاه یونان

مهر- ۱۴ محصول دانش بنیان ایرانی در نمایشگاه تسالونیک یونان (TIF) عرضه شده است.

جست و جوگر موسیقی روی جویشر بومی راه اندازی شد

مهر- جست و جوگر موسیقی «آوا» با خزش ۲ میلیون فایل صوتی، روی موتور جست و جوی بومی پارسی جو راه اندازی شد. با راه اندازی سرویس «آوا» و آغاز خزش فایل های موسیقی فارسی، جویشر هوشمند بومی پارسی جو موفق شد از مرز ۲ میلیون موسیقی بگذرد تا بدین ترتیب به کامل ترین جویشر صوتی ایران و کشورهای فارسی زبان تبدیل شود.

معرفی برترین های ماراثن برنامه نویسی موبایل

مهر- برترین های ماراثن برنامه نویسی تلفن همراه در دانشگاه صنعتی شریف معرفی شدند.

در ماراثن امسال، ۲۰۰ نفر در قالب ۶۰ تیم شرکت کردند. هیئت داوران پس از جمع بندی تیم های مهربانه، فیز و تارنگی را به ترتیب به عنوان تیم های اول تا سوم معرفی کرد.

تولید هیدروژل های هوشمند دارورسان

ایستاد- محققان دانشگاه تبریز موفق به تهیه و مطالعه هیدروژل ها و فروژل های هوشمند با استفاده از امواج مایکروویو در شرایط بدون حلال برای دارورسانی شدند.

نانوچسبی برای تقویت سازه های فولادی

مهر- محققان ایرانی با همکاری محققانی از دانشگاه موناش استرالیا، نانوچسبی تولید کرده اند که می توان آن را در تقویت سازه های فولادی موجود در مناطقی با آب و هوای گرم به کار گرفت.

تولید اسپری ضد آفت دهانی و رفع تبخال در ۳ دقیقه

مهر- محققان در یک شرکت دانش بنیان داروسازی موفق به تولید نیمه صنعتی اسپری ضد آفت دهانی بر پایه گیاهان دارویی شدند. این اسپری، از موم سبز زنبور عسل، گیاه شیرین بیان، لوکالیتوس، عصاره درخت بید و ترکیبات گیاهی دیگر ساخته شده است. با استفاده از این اسپری، تبخال ظرف ۳ دقیقه از بین می رود.

پژوهشگاه های غیر حاکمیتی به بخش خصوصی واگذار می شود

پارسا- دبیرکل شورای عالی عتف از اجرای طرح واگذاری پژوهشگاه های غیرحاکمیتی به بخش خصوصی در آینده نزدیک خبر داد. احمدی در حاشیه جلسه کمیسیون دائمی شورای عتف با اشاره به بررسی ماده ۴ قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان گفت: براساس این قانون تمام موسسات پژوهشی و پژوهشگاه های دولتی و دیگر نهادها باید احصا شوند و مراکزی که مأموریت غیرحاکمیتی دارند، به بخش خصوصی واگذار شوند. آن دسته از مراکز پژوهشی وابسته به دستگاه ها و سازمان ها که تحقیقات شان در حوزه های توسعه اقتصادی کشور یا بخش های دفاعی و نظامی باشد، واگذار نمی شوند.



مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در بروجرد برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۴)

بروجرد- رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان بروجرد از برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در این شهرستان خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر، رضا ترابی در این رابطه اظهار داشت: مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در استان لرستان و به میزبانی بروجرد برگزار می شود.

وی مهلت ثبت نام و شروع مسابقات مقدماتی را تا ۲۳ شهریور ماه سالجاری اعلام کرد و گفت: مسابقات مقدماتی پنج شنبه ۲۵ شهریور ماه در بروجرد برگزار می شود.

ترابی افزود: همچنین رقابت نهایی ۲ مهر ماه ۱۳۹۵ در تهران برگزار و مراسم اختتامیه ۱۲ مهرماه سالجاری خواهد بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان بروجرد از علاقمندان خواست برای ثبت نام حضوری به آدرس بروجرد، خیابان تختی، بلوار اوستا - مجتمع فرهنگی هنری زرین کوب مراجعه کنند.

ترابی در بخش دیگری از سخنان خود با اشاره به برگزاری نمایشگاه عکس شهدای حادثه منا در مسجد امام خمینی (ره) بروجرد گفت: نمایشگاه عکس شهدای حادثه منا در سالروز گرامی داشت این قاجحه توسط اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی بروجرد برگزار شد.

وی ادامه داد: این نمایشگاه شامل ۱۵ تابلو اثر از فجایع اتفاقی افتاده توسط رژیم منحوس آل سعود بود که به نمایش گذاشته شد.


صبا

آیا زیر ساخت ها و اقتصاد بازی های رایانه ای از دست رفته اند؟ (۹۵/۰۶/۲۴-۹۵/۰۶/۲۴)

پرسشی که مجریان و متولیان مسابقات بازی های رایانه ای باید پاسخ بدهد:

مسابقات بازی های رایانه ای اتفاق مهم و بستر سازی برای وضعیت بازی و بازی سازی کشور و صنعت سرگرمی محسوب می شود. از کنار شکل گرفتن بسترهای این مسابقات می توان امیدوار به رونق بازی سازی در بازی های آنلاین و غیر آنلاین و شبکه ای برای این حوزه بود که خود این تیترا می تواند عرصه را برای حضور و ساختن بازی های نه فقط با جنبه سرگرمی بلکه فرهنگی و آموزشی ایجاد کند. مانند هر رخداد و اتفاق مسابقاتی، طبیعتا این انتظار وجود دارد که ما با انواع مختلف و دارای تقویم مسابقات در این حوزه مواجه باشیم که حداقل براساس یک سیستم قابل شناسایی به برگزاری مسابقات در سطح خرد برای آماده سازی و برگزاری سالیانه و دوره ای مسابقات بازی های رایانه ای در مراحل و بسترهای گوناگون و با تیرهای متنوع برگزار باشد تا به مسابقات تقویمی و مشخص برای قهرمانی کشور و تشکیل تیم ملی برای اعزام به مسابقات جهانی مانند هر رویداد ورزشی و فرهنگی برسیم.

متأسفانه در ایران بسترها برای شکل گرفتن مسابقات دوره ای و میان دوره ای مهیا نیست. درواقع هر ساله با توجه به مسابقات جهانی که برگزار می شود با شبهات بسیار، افرادی در این مسابقات بنابر دیده ها و شنیده ها با هزینه شخصی و بی حمایت ارگانی شرکت کرده اند در حال حاضر هم برای مسابقات جهانی ESWC - که از سال ۲۰۰۳ این مسابقات شکل گرفته است - مسابقات متمرکزی در برج میلاد تهران برای انتخاب و اعزام تیم و نفراط برتر به این مسابقات انجام شد. در حالی که قبل از فراخوان عمومی و دعوت از گیمرها به این مسابقات باید شرایط به ترتیبی باشد که در این تاریخ شاهد مسابقه میان تیم ها و افرادی که از میان مسابقات موزی و هم جهت با این مسابقات بالا آمده اند باشیم، تا حداقل در این بخش عدالت در نحوه پذیرش افراد اتفاق بیفتد. اصل و مهم عمومیت داشتن و در دسترس بودن مسابقات برای هر گروه و قشری است که این موضوع نیازمند گستردگی در زمان و مکان برای اجرای مسابقات است.

اتحادیه لوازم ورزشی مجوز ثبت گیم نت می دهد

سوال این جاست چرا این رویداد مانند هر رشته قهرمانی در کشور ایران دارای رشد طبیعی نبوده است. در این جا چند عامل دخیل است در ابتدا مسئله ای که توجه را جلب می کند، تعداد کم گیم نت هاست که اولین بستر برای شکل گرفتن مسابقات درون گیم نت یا حتی محلاتی است تا در رشد خودش به مسابقات درون استانی و بین استانی برسیم ... کما این که که هنوز گیم نت هایی در شهرهای بزرگ مبادرت به برگزاری مسابقات دوره ای می کنند که همه گیر نیست. جدای از این که چه آسیب شناسی در این حوزه وجود دارد و چرا متولی مجوز دادن در این حوزه اتحادیه صنف تولیدکنندگان و فروشندگان لوازم ورزشی است و نه اتحادیه گیم نت ها - که چنین اتحادیه ای بنا به اعلام بنیاد بازی های رایانه ای و محمد یعقوبی؛ سرپرست انجمن ورزش های الکترونیک و رایانه ای به دلیل کم بودن تعداد گیم نت ها هنوز شکل نگرفته است - در نگاه بعدی به این مسئله می رسیم که چه ارگانی را باید متولی برگزاری مسابقات دانست.

در این میان بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی به عنوان متولیان این امر مناقشه و بحث است. کما این که در حال حاضر شرکت مکعب به نمایندگی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری مسابقات، آماده سازی افراد برای اعزام به مسابقات جهانی ESWC است. در حالی که برای اعزام تیم یا نفراط به مسابقات جهانی نیاز به اخذ مجوز از شورای برون مرزی فدراسیون های ورزشی دارد. در این مورد محمد یعقوبی؛ سرپرست ورزش های الکترونیک و رایانه ای کشور می گوید: تقریبا سه سالی می شود که شرکت مکعب مسابقاتی را برگزار کرده و مجوزهای لازم را از انجمن ورزش های الکترونیک و رایانه ای کشور به عنوان متولی برگزاری مسابقات رایانه ای اخذ نکرده است. این شرکت با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروژه ای غیرقانونی را برای برگزاری مسابقات حلی کرده اند.

مکعب چیست؟

علی ذاکری؛ فعال و منتقد بازی های رایانه ای با اشاره به این که مکعب چند سالی است که در حوزه بازی فعالیت می کند درباره فعالیت های مکعب گفت: مکعب قبل از این که با بنیاد تفاهم نامه مشترکی امضا کند، مسابقاتی برگزار می کرد. این شرکت ادعا دارد که نماینده یک سری از تشکلهای جهانی و مسابقات بین المللی است ولی من هم به شخصه اطلاع دقیقی از آن ها ندارم. واقعیت این است که مکعب برای هیچ کدام از کسانی که در حوزه بازی ها و مسابقات فعالیت می کنند آشنا نیست. درواقع ما نمی دانیم که نماینده کجاست و نمی دانیم که حتی این شرکت از چه راهی درآمدزایی دارد. ما چندین بار تلاش کردیم که با آن ها ارتباط برقرار کنیم ولی هیچ راهی وجود نداشت.

سرپرست انجمن ورزش های الکترونیک و رایانه ای با اشاره به این که اصلا با مجموعه ای به نام مکعب کار نکرده ایم و از دید ما فعالیت شرکت مکعب در بخش برگزاری مسابقات و حتی برای مسابقات ESWC غیر قانونی است ادامه داد: ما در حال پیگیری این مسئله از طریق مراجع قضایی هستیم و وزارت ورزش اجازه بی قانون عمل کردن را به کسی نمی دهد. شرکت مکعب در سال ۹۰ ثبت و تاسیس شده است و در یکی از بندهای مربوط به آگهی تاسیس شرکت در باره نوع فعالیت های آن آمده که برگزاری مسابقات ورزشی و بازی های رایانه ای با رعایت قوانین و مقررات مربوط و اخذ مجوز و تاییدیه از سازمان تربیت بدنی و فدراسیون ورزشی مربوطه و بند دیگری در خصوص برگزاری اردوها و اعزام تیم به مسابقات داخلی و خارجی که با رعایت قوانین و اخذ مجوز و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تاییدیه از سازمان تربیت بدنی و فدراسیون های ورزشی مقدور است که شرکت مرکب این اصل ها را رعایت نکرده است. تلفن هایی که بوقشان آزاد بود

در این خصوص با شماره تلفنی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان شماره شرکت مکعب گرفته شد بارها سعی در تماس با شرکت مکعب را داشتیم که به هیچ تماسی پاسخ داده نشد.

با مسئول برگزاری مسابقات رایانه ای و نماینده شرکت مکعب عباس ارزوی گفت وگو کردیم که وی به همکاری شرکت مکعب و بنیاد بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: دومین دوره لیگ بازی های رایانه ای سال ۹۵ با حمایت بنیاد بازی های رایانه ای و شرکت مکعب به عنوان نماینده انحصاری مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه eswc برگزار می شود که مسابقات انتخابی ایران را هر سال برگزار و تیم ها برای اعزام به مسابقات جهانی در کشور فرانسه آماده می کنند. ارزی با اشاره به این که شرکت مکعب برای پنجمین سال است که این مسابقات را برگزار می کند ادامه داد: هیچ اعزامی از ایران به غیر از اعزامی شرکت مکعب با همکاری بنیاد وجود نداشته است و هیچ ارگان دولتی در این امر دخیل نبوده است. شرکت مکعب، بنیاد ملی بازی های رایانه ای را به عنوان متولی گیم در کشور می شناسد و به بنیاد که زیر نظر وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی است تفویض اختیارات شده است که در این حوزه فعالیت داشته باشد. مصاحبه نمی کنیم!

بارها با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای رفع شبهات تماس گرفته شد که بخش های مختلف و مرتبط با مسئله صحبت کردن در این خصوص را منوط به هماهنگی با بخش روابط عمومی و مدیر ارتباطات، هادی کافی دانستند که وی نیز علاقه ای به گفت وگو کردن در این زمینه را نداشت و گفت: مصاحبه نمی کنیم!

مسئول کیست؟

با این رویه که در حال حاضر بر حوزه مسابقات بازی های رایانه ای مستقر است و مناقشاتی که وجود دارد چشم انداز روشنی پیدا نیست. نیاز است که مسئولان مربوطه با ریزینی و گفت وگوهای درون و بین سازمانی مسائلشان را حل کنند تا بیش از این جامعه و خانواده بازی های رایانه ای اعم از بازی ساز، گیم، بنگاه های خدماتی این عرصه مانند گیم نت ها و عرضه کنندگان محصولات گیم و شرکت های واسطه بیش از این متضرر نشوند و بتوانند در این حوزه به فعالیت خود ادامه دهند. اگر این روند و دعوای بین سازمانی ادامه پیدا کند مجالی برای رشد اقتصاد و جنبه های فرهنگی و ایجاد بسترهای بنیادینش باقی نمی ماند. بر کسی پوشیده نیست از قبل برگزاری این مسابقات به شکل نهادینه و کارشناسی شده، اقتصاد پویا و جریان سازی شکل خواهد گرفت که بر عرصه های دیگر این حوزه بی گمان تاثیر بسزایی خواهد گذاشت. متأسفانه اگر وضعیت به این روال ادامه پیدا کند در نهایت سرخوردگی بیشتری را برای جامعه بازی کشور در پی خواهد داشت و از چشم اندازی که برای این حوزه تعریف شده است که حداقل بومی سازی بازی های رایانه ای با توجه به فرهنگ ایرانی و اسلامی ماست بازخواهیم ماند. کما این که باتوجه به اتفاقات رخ داده در این حوزه دچار آسیب های جبران ناپذیری در ارتباط با از رونق افتادن فعالیت گیم نت ها و تولید بازی های کامپیوتری (pc) شده ایم.

Zoom:۱

شرحی بر eswc و فدراسیون ورزش های الکترونیک

فدراسیون جهانی ورزش های الکترونیک iesf مسئول نظارت بر میحث ورزش های الکترونیک است که متشکل از بازی های رایانه ای و بازی های کنسول می شود و در سال ۲۰۰۶ تشکیل شده است. در گذشته تعدادی از کشورها در قالب یک نام مسابقاتی را برگزار می کردند. فدراسیون به این شرکت ها و کشورها اعلام کرد تا تحت یک نام، مسابقات را به صورت یک پکیج درآورند. این موسسات و کشورها اعلام آمادگی نکردند. در نتیجه مسابقاتی که این شرکت ها برگزار می کردند در تقویم مسابقات جهانی قرار نگرفت. از جمله این مسابقات esl و eswc بودند.

این مسابقات در برگزاری قدمت دارند و جایگاهی برای خودشان پیدا کرده اند که موازی با مسابقات فدراسیون جهانی است. تفاوت میان این دو تا روپندار در این است که فدراسیون جهانی نمایندگی یک کشور را به عنوان عضو خودش قبول دارد متنها یک نفر را به عنوان واسطه از آن کشور به عنوان نماینده معرفی می کنند که رابط آن کشور با فدراسیون جهانی ورزش های الکترونیک iesf که در حال حاضر لقمان شاورانی - که در گذشته مسئولیت انجمن را داشته - نماینده ایران است. از طرفی در حال حاضر وی دبیر فدراسیون ورزش های آسیایی هم هست. در مقابل مسابقاتی مانند eswc یا esl فرد را قبول دارند. برای مثال برای مسابقات eswc شخصی به نام عباس علی سلطان - که عضو موسسان شرکت مکعب است - ادعا دارد که نماینده مسابقات eswc در ایران است.

Zoom:۲

برای لنو نشدن عضویتان، تیم منتخب را به مسابقات فرستادیم

از مرداد سال ۸۵ انجمنی با نام بازی های رایانه ای با موافقت سازمان تربیت بدنی وقت و تحت پوشش فدراسیون ورزش های همگانی متشکل از دو کمیته بازی های رایانه ای و بازی های کنسول شروع به فعالی کرد. از سال ۹۲ و با بررسی کارشناسان مقرر شد دو کمیته ورزش های رادیو کنترل و رباتیک نیز به زیر مجموعه انجمن اضافه شود و نام انجمن هم به بازی ها و ورزش های الکترونیک تغییر یافت. در آذرماه سال ۹۴ با موافقت معاونت ورزش همگانی و معاونت ورزش قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان و با توجه به ماهیت قهرمانی و مدالآوری این رشته ورزشی مقرر شد این انجمن زیر نظر فدراسیون انجمن های ورزشی به فعالیت خود ادامه دهد.

محمد یعقوبی از ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۳ مسئولیت انجمن ورزش های الکترونیک و رایانه ای را بر عهده می گیرد. انجمن در سال ۹۳ برای شرکت در مسابقات جهانی اقدام کرد اما به واسطه جابه جایی که در ریاست فدراسیون صورت گرفت اعزام تیم به مسابقات در سال ۹۳ به دلیل نبود تقدینگی میسر نشد. سرپرست انجمن ورزش های الکترونیک و رایانه ای به مسابقات داخلی در حوزه بازی های رایانه ای اشاره کرده و گفت: چند سری مسابقات رسمی در کشور داریم یک سری مسابقات قهرمانی کشور، حذفی، لیگ و مسابقاتی تحت عنوان انتخابی تیم ملی که هر کدام سالی یکبار برگزار می شوند.

وی در خصوص اعزام تیم به مسابقات جهانی بازیهای رایانه ای عنوان کرد: به این دلیل که ایران در دو دوره در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای شرکت نکرده بود و احتمال این می رفت که عضویت ایران به حالت تعلیق دربیاید؛ لقمان شاورانی تیمی را به عنوان تیم منتخب انتخاب کرد که نه انجمن و نه فدراسیون در این اتفاق دخیل نبودند. شاورانی با اختیارات خودش تیم را به مسابقات فرستاد تا عضویتان لنو نشود (ادامه دارد ...)



برگزاری مسابقات جام «بازی های رایانه ای خلیج فارس» در بروجرد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: مسابقات جام بزرگ «بازی های رایانه ای خلیج فارس» به همت مرکز فرهنگی رسانه ای آسمان در بروجرد برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) از لرستان، به نقل از روابط عمومی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی بروجرد، به همت مرکز فرهنگی رسانه ای آسمان، مسابقات جام «بازی های رایانه ای خلیج فارس» در شهرستان بروجرد برگزار می شود. مهلت نام نویسی برای شرکت در این مسابقات و شروع مرحله مقدماتی این مسابقات ۲۳ شهریورماه جاری اعلام شده است. زمان برگزاری مسابقات مقدماتی در بروجرد نیز پنج شنبه، ۲۵ شهریور ماه جاری و مرحله رقابت نهایی سوم مهرماه امسال در تهران است و مراسم اختتامیه نیز ۱۲ مهرماه امسال اعلام شده است. علاقمندان به شرکت در این مسابقه می توانند به بروجرد، خیابان تختی، بلوار اوستا، مجتمع فرهنگی هنری زرین کوب مراجعه کنند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: «گیمری» می تواند یک شغل باشد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام گیرهای قهرمان به لیگ های خارج را موجب اعتبار بین المللی دانست و تقویت بخش خصوصی در این حوزه را تحول بزرگی در کشور اعلام کرد.

ایستنا- حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه اعزام قهرمانان به لیگ های خارج از کشور و کسب مقام برای کشور موجب اعتبار ایران در جامعه بین المللی می شود که از بسیاری مسابقات دیگر بیشتر است، گفت: بنابراین بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت بستر کشف استعدادها و معرفی آنها را به جهان تقویت کند تا مسابقات باشکوه تر و بهتر برگزار شود. وی درباره سیاست های جدید بنیاد برای ایجاد مزیت برای بازیکنان رایانه ای گفت: بازی رایانه ای از دو بخش متفاوت بازی ساز و بازیکن تشکیل می شود و بنیاد در سال های گذشته، بسیار درگیر ایجاد صنعت بازی بوده و حیطه بازیکنان مغفول واقع شده بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: امسال تصمیم گرفتیم با حمایت جدی از بخش خصوصی که سالانه این کار را انجام می دهد، مسابقات سطح بالا و حرفه ای در تهران برگزار کنیم و برای قهرمانان مزیت هایی بالاتر از جوایز نقدی در نظر بگیریم. کریمی با بیان اینکه تقویت بخش خصوصی به عنوان هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است، گفت: به همین دلیل طی دو سال و نیم اخیر در برگزاری این مسابقات مشارکت کرده و از برگزاری مستقیم خودداری کردیم. تقویت بخش خصوصی موجب تحول بزرگی در کشور می شود و بخش خصوصی پس از تغییرات مدیریت دولتی با قدرت بالاتری ادامه مسیر خواهد داد. وی در پاسخ به سؤالی پیرامون چگونگی تعامل مطلوب بین بازیکنان و بنیاد گفت: توقع بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که گیمیرها بنیاد را حامی و همراه خود بدانند. به دلیل اینکه برخی از گیمرها حس می کنند بنیاد نهادی است که در تقابل با گیمرهاست و ترجیح می دهد هیچ بازی خارجی در کشور منتشر نشود. اما این نگاه واقعی نیست چون هم بنده و هم همه همکارانم در بنیاد گیم بازی می کنند؛ بنابراین اصولا بحث بازی برای همه ما مهم است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اما نکته مهم مسوولیت و رویکرد ما این است که با دقت به تفکیک محتوای بازی ها می پردازیم به نحوی که بازی های مناسب برای سنین مختلف منتشر شود. شاید این امر خوشایند برخی نباشد ولی یک اصل و رویکرد جهانی است که در همه کشورها به تناسب بازیکن و بازی دقت فراوانی می شود زیرا تاثیر بازی های رایانه ای که در سنین پایین انجام می شود در نتایج خوب یا بد آینده جامعه موثر است. کریمی گفت: بنیاد علاقه مند است نظرات گیمرها را درباره عملکرد بنیاد بی پروا دریافت کند و دوست داریم تا جایی که ممکن است، خواسته های گیمرها را برآورده کنیم و این تعامل باعث پیشرفت بیشتر گیم در ایران شود. وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای شریک اصلی برگزارکننده مسابقات لیگ بازی های رایانه ای است، افزود: بنیاد به دلیل تیم حرفه ای و باتجربه این مسابقات وارد این مشارکت جدی شده است، البته امکان حمایت هایی از برخی مسابقات دیگر نیز وجود دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد علاقه مند است لیگ بازی های رایانه ای به صورت فصلی یا ماهانه در سطح کشور و متناوب برگزار شود که احتمالا در بستر آنلاین رخ خواهد داد. صحبت های اولیه درجهت ایجاد بستر مناسبی برای این بازی ها با بخش های داخلی و خارجی انجام شده که در صورت موفقیت می توانیم فاصله لیگ ها را کم کنیم. کریمی با بیان امکان انتخاب گیم به عنوان یک شغل در ایران گفت: در جهان نیز جوایز و مسابقات موجب درآمد گیمرها می شود، در ایران نیز با گسترش و افزایش مسابقات این امر دور از دسترس نیست که گیمری یک شغل محسوب شود. وی ضمن تشویق بازی سازان به ساخت بازی هایی با قابلیت چندمنفره گفت: بازی های رکوردی مناسب فضای مسابقات نیستند. بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منتخب امسال علاوه بر کیفیت بالا قابلیت بازی چندنفره نیز داشته اند. وقتی بازی ها قابلیت مسابقه داشته باشند، حتما در لیگ ها از آنها استفاده می شود و این انگیزه فراوانی برای گیمرها و بازی سازان دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابراز امیدواری کرد با حمایت و مشارکت بستر مناسبی برای کشف استعدادها و حضور قهرمانان در عرصه جهانی فراهم شود.



با پایان لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه شدند

شده شد (۱۴۰۲-۱۵/۰۲/۲۲)

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت کامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی های رایانه ای فرانسه مشخص شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند.

در این مراسم که سجاد، معاون ورزش های قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نوید برهانی مرتد با شکست حریفش مهران علیزاده، قهرمان رشته فیفا و به عنوان نماینده ایران در این رشته برای مسابقات ESWC معرفی شد.

لازم به یادآوری اسن نوید برهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود.

محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کانتراستریک شدند. در رشته کلش رویال نیز ۲ جوان ۱۶ ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز به همراه تیم قهرمان بازی کانتراستریک مسافر فرانسه شدند.

لازم به ذکر است لیگ بازی های رایانه ای با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و جوایز برندگان آن و هزینه سفر آنها به کشور فرانسه را این بنیاد به گیمرهای ایرانی اهدا کرده است.



با پایان لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه شدند

شده شد (۱۴۰۲-۱۵/۰۲/۲۲)

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت کامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی های رایانه ای فرانسه مشخص شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند.

در این مراسم که سجاد، معاون ورزش های قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نوید برهانی مرتد با شکست حریفش مهران علیزاده، قهرمان رشته فیفا و به عنوان نماینده ایران در این رشته برای مسابقات ESWC معرفی شد.

لازم به یادآوری اسن نوید برهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود.

محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کانتراستریک شدند. در رشته کلش رویال نیز ۲ جوان ۱۶ ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز به همراه تیم قهرمان بازی کانتراستریک مسافر فرانسه شدند.

لازم به ذکر است لیگ بازی های رایانه ای با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و جوایز برندگان آن و هزینه سفر آنها به کشور فرانسه را این بنیاد به گیمرهای ایرانی اهدا کرده است.



با پایان لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ گیم‌های ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های فرانسه می شوند

(۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۴)

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت کامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی های رایانه ای فرانسه مشخص شدند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند.

در این مراسم که سجادی، معاون ورزش های قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نوید برهانی مرند با شکست حریفش مهران علیزاده، قهرمان رشته فیفا و به عنوان نماینده ایران در این رشته برای مسابقات ESWC معرفی شد.

لازم به یادآوری اسن نوید برهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود.

محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کانتراستریک شدند. در رشته کلش رویال نیز ۲ جوان ۱۶ ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز به همراه تیم قهرمان بازی کانتراستریک مسافر فرانسه شدند.

لازم به ذکر است لیگ بازی های رایانه ای با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و جوایز برندگان آن و هزینه سفر آنها به کشور فرانسه را این بنیاد به گیم‌های ایرانی اهدا کرده است.



گیم‌های ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های فرانسه می شوند

(۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت کامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی های رایانه ای فرانسه مشخص شدند. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند.

در این مراسم که سجادی، معاون ورزش های قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نوید برهانی مرند با شکست حریفش مهران علیزاده، قهرمان رشته فیفا و به عنوان نماینده ایران در این رشته برای مسابقات ESWC معرفی شد.

لازم به یادآوری اسن نوید برهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود.

محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کانتراستریک شدند. در رشته کلش رویال نیز ۲ جوان ۱۶ ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز به همراه تیم قهرمان بازی کانتراستریک مسافر فرانسه شدند.

لازم به ذکر است لیگ بازی های رایانه ای با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و جوایز برندگان آن و هزینه سفر آنها به کشور فرانسه را این بنیاد به گیم‌های ایرانی اهدا کرده است.



گیم‌های ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه شدند

(۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت کامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی های رایانه ای فرانسه مشخص شدند. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند.

در این مراسم که سجادی، معاون ورزش های قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای و سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نوید برهانی مرد با شکست حریفش مهران علیزاده، قهرمان رشته فیفا و به عنوان نماینده ایران در این رشته برای مسابقات ESWC معرفی شد. لازم به یادآوری اسن نوید برهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود. محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کانتراستریک شدند. در رشته کلش رویال نیز ۲ جوان ۱۶ ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز به همراه تیم قهرمان بازی کانتراستریک مسافر فرانسه شدند. لازم به ذکر است لیگ بازی های رایانه ای با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و جوایز برندگان آن و هزینه سفر آنها به کشور فرانسه را این بنیاد به گیم‌های ایرانی اهدا کرده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۶/۲۳

