

۱۳۹۵/۰۶/۲۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 14 2016

چهارشنبه ۲۴ شهریور

۱۳۹۵
م
۵

اذان صبح ۵:۲۱ طلوع آفتاب ۶:۴۶ اذان ظهر ۱۳:۰۰ اذان مغرب ۱۹:۳۱



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲۶	۳۱۳۴۹	دلار
▼ ۲۳	۳۵۱۷۰	یورو
▼ ۴۱۲	۴۱۳۵۲	پوند
▼ ۳۸۳	۳۰۴۲۱	صدین
▲ ۷	۸۵۳۵	درهم امارات
▼ ۱۶۷	۳۲۰۷۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۵۳	دلار
۴۰۱۲	یورو
۴۷۴۰	پوند
۳۵۰۰	صدین
۹۷۳	درهم امارات
۱۲۲۳	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۰۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	جدیدترین بازی خودرویی که ایرانی ها ساختند	دنیای خودرو
۴	چرا بازی سازان ایرانی وارد واقعیت افزوده می شوند؟	سوق
۵	گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های فرانسه می شوند	هشترمزد
۵	ارتش فرانسه خواستار ممنوعیت بازی پوکمن گو شد	سپنا Citna
۶	پایان بازی های رایانه ای در رشته فیفا یک استادیوم خانوادگی بود	خبرگزاری صدا و سیما
۷	گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی های فرانسه می شوند	خبرگزاری رزنا
۷	اسامی گیمرهای راه یافته به فرانسه	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۸	تابغه اصفهانی به جام جهانی فرانسه راه یافت	خبرگزاری رزنا
۸	انتصاب معاون جدید واحد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای	باشگاه خبرنگاران

تعداد محتوا : ۱۱



پایگاه خبری

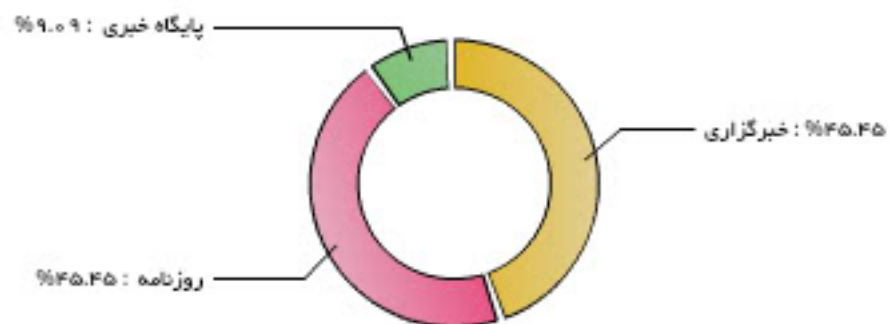
۱

روزنامه

۵

خبرگزاری

۵





سیستم هدایت خودرو

در مسیت است که ماهدایت و فیزیک خودرو را بر اساس قوانین فیزیک و شبیه‌سازی واقعی طراحی کرده‌اند اما باید این موضوع را پذیرفت که در فضای مجازی بازی، باز یکنمان دوست دارند با سرعت بسیار بالا همچنان رانندگی را تجربه کنند و کنترل رفتار مناسب فیزیک در سرعت بالای خودرو و کار بسیار چالشی برای ما بود. از طرفی می‌خواستیم بازیکن بتواند با سرعت ۳۰۰ یا حتی بالاتر با ماشین رانندگی و کنترل کند و ولی از طرف دیگر روش شبیه‌سازی واقعی فیزیک ماشین باعث ایجاد اینترسنسی زیاد در بدنه سنگین ماشین، گشتاور بالا در چرخ‌ها و... می‌شود این موضوع تا حدی است که عملاً کنترل ماشین را غیر ممکن می‌کند. برای حل این مشکلات، روش‌هایی بسیار نزدیک به راه‌حلی که طراحان خودروهای معرین در دنیای واقعی ارائه می‌دهند، انجام داده‌ایم. مثلاً در سرعت بالا، فرمان خودرو متناسب با سرعت سفید تر کردیم یا نیروی حرکتی خارج شده از موتور ماشین را به جای خطی به صورت غیر خطی به چرخ‌ها وارد می‌کنیم. البته اجرای این مکانیک‌ها و تست و کالیبره کردن آنها کار بسیار نفس‌گیر و سختی است که سال‌ها در فضای آزمایشگاهی به آن دست پیدا کردیم و در فیزیک ماشین‌های داخل بازی به صورت کامل پیاده‌سازی و اجرا شده است. به طوری که در بازی شتاب در شهر ۴۲ ششماه‌راحتی می‌توانید ماشین خود را با سرعت بالاتر از ۳۰۰ کیلومتر بر ساعت نیز کنترل و هدایت کنید حتی با آن در رفت بزنید، لای بکشید یا پیچ‌ها را دور بزنید.

فیزیک شهر

رانندگی علاوه بر داشتن فیزیک مناسب خودرو و نیاز به فیزیک مناسب محیط و از جمله مسیر مناسب رانندگی دارد. در مسیت است که اسم بازی کلمه شهر دارد اما فضای بازی فقط شامل قسمت‌های شهری نیست بلکه نقشه بازی از شمال به مناطق سرسبز و جنگلی می‌رود و شامل اتوبان‌هایی در دانه کوه‌ها می‌شود و از جنوب به مناطق بیابانی و کوهستانی و اتوبان‌های بیرون شهر می‌رسد. در مرکز نقشه نیز فضاهای شهری و اتوبان‌های شهری اطراف برج میلاد قرار دارد این نوع طراحی نقشه به علاوه گردش شب و روز خورشید و آب‌وهوا متفاوت آبریز، بارانی و آفتابی باعث می‌شود هنگام بازی و رانندگی اتمسفرهای متفاوتی از محیط را تجربه کنید. در این بازی سعی شده است مسیرهای مسابقات و مراحل بازی به صورتی طراحی شود که بازیکن بتواند بالاترین شریب خلاقیت را ایفا کند و از بازی لذت ببرد. همچنین تقریباً تمام بخش‌ها و اشیای داخل بازی تخریب پذیر هستند. تابلوها، حفاظ‌ها، درخت‌ها و... همه متناسب با نیرویی که در تصادف به آنها وارد می‌شود می‌شکنند و تخریب می‌شوند. حتی در برخی مکان‌ها و حتی گاز در تیل‌های جوی داخلی بازی تخریب‌پذیر هستند. همچنین تجهیزات ترافیکی نمی‌تواند در سطح شهر نیز قرار گرفته‌اند. دارای فیزیک نرم هستند و بازیکن می‌تواند با ماشین از روی آنها مانند دنیای واقعی عبور کند. جاده‌ها و مسیرهای بازی در ۳ حالت خاک، آسفالتی و علف طراحی شده است. همچنین در نقشه شهر مسیرهای مخفی بسیاری قرار دارد و بازیکن می‌تواند آنها را کشف کند و امتیاز بگیرد.



پرش طولی ۵۰ پا
۱۰۰ متر یا ماشین و
بعد فرود روی زمین و
سپس ادامه رانندگی
در مسیر بدون به هم
خوردن تعادل در
دنیای واقعی بیشتر
تخیلی و در بازی‌ها
امری عادی و چه بسا
بدیهی است. یعنی
بازیکنان بازی‌های
رایانه‌ای این موضوع
را یک ضرورت و جزو
حداقل‌های یک
بازی ماشین‌سواری
پرهیجان می‌دانند.
البته در بازی‌هایی
که فقط Simulation

هستند و زیاد
توجه‌ای به نگاه و
تمایل عامل مخاطبان
بازی‌های رایانه‌ای
(گیمرها) ندارند، به
این موضوع توجه
زیادی ندارند. اما در
«شتاب در شهر»
هدف ما فراتر از این
است و از آنجا که
تصمیم‌ناشتیم
یک بازی صرفاً
شبیه‌سازی شده را
بسازیم، سعی کردیم
تا حدی فیزیک و
هندلیک ماشین‌ها
را اکشن و سعی
کنیم نظر قشر عموم
جامعه را تأمین کنیم

چرا بازی سازان ایرانی وارد واقعیت افزوده نمی شوند؟



زیرا واقعیت افزوده نیز از نوع فناوری های نوین و کارهای ریسکی است. البته مادر استودیوی خودمان بر نامه داریم که به این موضوع وارد شویم، اما برنامه مان بلندمدت است و نمی توانیم در حال حاضر منابع زیادی به این قضیه اختصاص دهیم. مزروعی خاطر نشان کرد: مادر فناوری واقعیت افزوده برای حدود یک تا دو سال آینده برنامه ریزی کردیم، اما

سمت فناوری های جدید و کارهای جسورانه بروند، به همین خاطر است که در ایران هم استودیوهای زیادی به سمت فناوری واقعیت افزوده نرفتند. مدیر عامل استودیوی پایا تا در پاسخ به اینکه آیا با عدم ورود به فناوری های جدید از قافله بازی هادر جهان عقب نمی مانیم، گفت: بله عقب می مانیم، اما اینجا جایی است که نیاز است که دولت وارد شود، حمایت کند،

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی مسازی ضمن اشاره به پرریسک بودن سرمایه گذاری در فناوری های جدید مانند واقعیت افزوده آموزش و تربیت نیروی انسانی را از مهم ترین حمایت های دولت از بازی سازی دانست. حسین مزروعی درباره دلایل حضور کم رنگ در حوزه واقعیت افزوده توضیح داد: در فناوری های مانند واقعیت افزوده که جدید هستند، ریسک ورود خیلی زیاد است، شما نمی دانید با ورود به این فناوری ها چه اتفاقی می افتد، ممکن است استقبال بشود یا نشود و شکست بخورد، همچنین حجم سرمایه گذاری مورد نیاز برای R&D (تحقیقات و توسعه) در چنین فناوری های چون کارهای جدیدی هستند از کارهای دیگر بیشتر است و در ادامه با اشاره به پرریسک بودن صنعت بازی بیان کرد: در کنار این دو موضوع، پرریسک بودن صنعت گیم است و این مجموعه عوامل دست به دست هم می دهند که شرکت های بازی ساز در این شرایط و با این مشکلات عدیده ای که دارند، بسیار سخت به سراغ چنین فناوری های می روند. این فعال بازی ساز با بیان اینکه این مشکلات منحصر به بحث واقعیت افزوده نیست، افزود: متأسفانه کمک ها و تسهیل گری دولتی در حوزه گیم خیلی پایین است و همه این موارد باعث می شود که کلا استودیو ها ساخت نتوانند

دولت است

این بازی ساز با اشاره به حمایت های دولتی از حوزه بازی سازی بیان کرد: به صورت کلی یکی از حمایت هایی که دولت می تواند از بازی سازها انجام دهد، بحث آموزش و تربیت نیروی انسانی است. زیر آموزش یکی از وظایف حاکمیتی دولت در همه کشورهاست و نهادهایی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه ها باید برای آموزش نیروی متخصص بودجه اختصاص دهند. مزروعی در این زمینه ادامه داد: استودیوی ما ۱۱ نفر است و افراد متخصص در اکثر زیرشاخه های بازی سازی از جمله در زمینه واقعیت افزوده و واقعیت مجازی داریم، اما همین متخصص ها را با هزینه های کلان آموزش دادیم که البته هنوز کم هستند، زیرا بازی سازی های مطرح دنیا ۱۵۰ تا ۳۰۰ نفر دارند، بنابراین این حوزه ای است که دولت می تواند وارد شود.

این مدت زمان در حوزه گیم مدت زیادی است، چون نمی دانیم دو سال دیگر چه فناوری های جدیدی ایجاد می شود و ممکن است ما سمت آن فناوری های گذشته برویم و دو سال دیگر انقلاب جدیدی در این حوزه بیفتد. من همچنین درباره تفاوت واقعیت مجازی و واقعیت افزوده توضیح داد: واقعیت افزوده از محیط کمک می گیرد و چیزهایی را به محیط اضافه و از تصاویر قبلی با بازی برقرار می کند، مثل پوکمون گو، اما در واقعیت مجازی، برعکس است و کل واقعیت را در لنزهایی می آورد که در هدست هستند و برای مثال شما در حالی که در خانه نشسته اید، می توانید یک جنگل ببینید، البته هر دوی این فناوری ها در حوزه بازی های رایانه ای به شدت استفاده می شود و کاربرد دارد.

■ آموزش و تربیت نیروی انسانی و وظیفه

با پایان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران گیمرهای ایرانی عازم مسابقات جهانی بازی‌های فرانسه می‌شوند



نویید برهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود. محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کاتر استریک 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 کاتر استریک مسافر فرانسه شدند. لازم به ذکر است لیگ بازی‌های رایانه‌ای با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد و جوایز برندگان آن و هزینه سفر آنها به کشور فرانسه را این بنیاد به گیمرهای ایرانی اهدا کرده است.

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حمایت کامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای فرانسه مشخص شدند. مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند. در این مراسم که سجادی، معاون ورزش‌های قهرمانی و حرفه‌ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سلجوقی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نویید 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 است



ارتش فرانسه خواستار ممنوعیت بازی پوکمن گو شد (۲۰۱۵-۱۵/۰۹/۲۰۱۵)

وزارت دفاع فرانسه، در پی تصویب طرحی برای ممنوعیت بازی رایانه ای "پوکمن گو" در تاسیسات نظامی است.

به گزارش سرویس بین الملل سپینا به نقل از هفته نامه کاتار آنشنه، وزارت دفاع فرانسه از شناسایی شخصیت های مجازی بازی پوکمن گو در مناطق حساس ساختمان های این وزارتخانه و اماکن نظامی خبر داده است. در این خبر همچنین آمده است که "افرادی با مقاصد منفی، در ماه های اخیر به روش های مختلف سعی در نفوذ به تاسیسات نظامی برای برنامه ریزی حمله به این مراکز داشته اند". گفتنی است پیش از این نیز ارتش کشورهای آمریکا، تایلند و اندونزی بازی پوکمن گو را در داخل مراکز متعلق به ارتش به دلیل ایجاد ضعف اطلاعاتی و خطر امنیتی ممنوع اعلام کرده بودند.

پایان بازی های رایانه ای در رشته فیفا یک استادیوم خانوادگی بود (۱۳۹۴-۰۹-۰۲)

پایان بازی های رایانه ای در رشته فیفا یک استادیوم خانوادگی بود.

به گزارش خبرگزاری صداوسیما به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای اختتامیه لیگ بازی های رایانه ای در ایام مبارک عید قربان برگزار شد. در هفته گذشته اخباری از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای IGL در برج میلاد تهران منتشر و نهایتاً مسابقه پایانی و اختتامیه این بازی ها در سایت ورزش برج میلاد برگزار شد.

همزمان با برگزاری این مراسم مسابقات کلتش رویال نیز در برج میلاد برگزار شد و بازیکنان از کودکان تا پدر و مادرانشان وارد مسابقات شدند و طی چند دوره مسابقات قهرمانان کلتش ایران و نمایندگان ایران برای اعزام به فرانسه نیز مشخص شدند.

مراسم با هیجان علاقه مندان به بازی آغاز شد و کم کم خانواده نیز به جمع میهمانان اضافه شدند و مراسم با اجرای جذاب محمد رضا احمدی، آغاز شد. احمدی مجری محبوب ورزشی تلویزیون از علاقه خود و خانواده به بازی صحبت کرد و برای نشان دادن حرفه ای بودن قول داد تا یک بازی فوتبال دوستانه با یکی از گیمر ها انجام دهد.

در مراسم اختتامیه یکی از بازی های موفق ایرانی به نام ارتش های فرازمینی معرفی شد و بازیکنان دو تیم بر روی صحنه بازی ها مدتی این بازی را انجام دادند و گیمر ها نظر خود را در مورد کیفیت بازی صحبت و نقد های خود را بر این بازی مطرح کردند.

سازنده این بازی نیز توضیحاتی پیرامون ساخت بازی ارتش های فرازمینی ارائه داد.

سجادی، معاون ورزش قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سلجوقی عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در مراسم حضور داشتند.

بازی دوستانه محمد رضا احمدی با یکی از گیمر های آغاز شد و با گزارش دلپود رفیعی، گزارشگر مسابقات فوتبال برگزار شد و هیجان خاصی به مراسم داد و قضا کم کم برای انجام مسابقات پایانی Fifa آماده شد.

در این بین صحبت هایی پیرامون تفاوت گزارش گری فوتبال واقعی و فوتبال رایانه ای مطرح شد.

انجام بازی فوتبال در حضور صدها نفر از تماشاچیان و بخش مسابقه بر روی صفحه ۴۰ متری بر استرس بازیکنان اضافه میکرد.

بازی ها در دو نیمه ۱۰ دقیقه ای انجام میشود و با وجود بازی بسیار خوب مهران عزیززاده گل اول توسط نوید برهانی به ثمر رسید و این بازیکن باشادی های بسیار حضار را به تشویق دعوت کرد.

فریاد های پدر و مادر ها در کنار فرزندانشان در لحظه های حساس این بازی شور و هیجان این استادیوم خانوادگی را بسیار دیدنی و جذاب کرده بود. با هر موقعیت از دست رفته، تماشاگران از صندلی ها برمیخواستند و حسرت خود را فریاد میزدند.

در نیمه دوم نیز گل دیگری توسط نوید برهانی به ثمر رسید که در نهایت نتیجه بازی ۲-۰ به نفع نوید برهانی به پایان رسید و نوید برهانی نماینده ایران در مسابقات جهانی فرانسه شد. این بازیکن در سال ۲۰۱۴ نیز قهرمان ایران و نماینده کشور در جام جهانی ورزش های الکترونیک بود و در آن مسابقات نیز قهرمان جهان شد.

مراسم اهدای جام مسابقات فیفا بسیار باشکوه و جذاب برگزار و پس از آن جوایز سایر رشته ها نیز اهدا شد.

قهرمان ایران در رشته PES آقای محمد کمالی از مشهد است (رشته PES در جام جهانی ورزش های الکترونیک حضور ندارد)

قهرمان رشته کانتراستریک تیم GEX با پارسا حسینی پور، امیر محمد سروش، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، علی باقر زاده مقام قهرمانی ایران را کسب کردند و مسافر فرانسه شدند.

در رشته کلتش رویال نیز ۲ جوان ۱۶ ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز مسافر فرانسه شدند.

پس از اهدای جوایز آقای عباس ارضی رئیس گروه برگزار کننده (شرکت مکعب) از عوامل اجرایی تشکر کرد و در نهایت اجرای خواننده محبوب نسل جوان، رضا یزدانی آغاز شد و مراسم با برگزاری مراسم آتش بازی به کار خود پایان داد.

لیگ بازی های رایانه ای IGL امسال دومین بار با مشارکت مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

شرکت مکعب ۵ سال است که پس از برگزاری مسابقات داخلی، بازیکنان قهرمان در ایران را به فرانسه اعزام می کند.

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

(۱۳۹۷-۰۶-۲۴)

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 برنا، 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 مرنید 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.

**اسامی گیم‌های راه یافته به فرانسه**

(۱۳۹۷-۰۶-۲۴)

با برگزاری فینال لیگ بازی های رایانه ای، گیم‌های نماینده ایران در مسابقات جهانی فرانسه مشخص شدند.

به گزارش ایسنا، همزمان با برگزاری مراسم فینال لیگ بازی های رایانه ای، مسابقات کلش رویال نیز در برج میلاد برگزار شد و گیم‌ها از کودکان تا والدین وارد مسابقات شده و طی چند دوره مسابقات قهرمانان کلش ایران و نمایندگان ایران برای اعزام به فرانسه مشخص شدند. در مراسم اختتامیه یکی از بازی های ایرانی به نام ارتش های فرلامینی معرفی شد و بازیکنان دو تیم بر روی صحنه بازی ها این بازی را انجام دادند و نظر و نقدهای خود را در مورد کیفیت آن مطرح کردند. سازنده این بازی نیز توضیحاتی پیرامون ساخت آن ارائه دادند.

مسابقه فینال با شرکت مهران علیزاده و نوید برهانی در دو نیمه ۱۰ دقیقه ای انجام شد و در نهایت نتیجه بازی ۲-۰ به نفع نوید برهانی به پایان رسید و او نماینده ایران در مسابقات جهانی فرانسه شد. این بازیکن در سال ۲۰۱۴ نیز قهرمان ایران و نماینده کشور در جام جهانی ورزش های الکترونیک بود و در آن مسابقات نیز قهرمان جهان شده بود.

همچنین در رشته کانتراستریک تیم GEX پارسا حسینی پور، امیرمحمد سروش، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، علی باقرزاده مقام قهرمانی ایران را کسب کردند و مسافر فرانسه شدند.

در رشته کلش رویال نیز دو جوان ۱۶ ساله، امیرحسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز مسافر فرانسه شدند.

در رشته PES نیز محمد کمالی از مشهد قهرمان ایران شد که البته این رشته در جام جهانی ورزش های الکترونیک حضور ندارد.

نصراالله سجادی -معاون ورزش قهرمانی و حرفه ای وزارت ورزش و جوانان- حسن کریمی قدوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- و خسرو سلجوقی -عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران- و عباس ارضی رئیس گروه برگزارکننده (شرکت مکعب) در این مراسم حضور داشتند.

لیگ بازی های رایانه ای (IGL) امسال برای دومین بار با مشارکت مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. شرکت مکعب برای پنجمین سال پس از برگزاری مسابقات داخلی، بازیکنان قهرمان در ایران را به فرانسه اعزام می کند.

**نوید برهانی قهرمان مسابقات باز بیهای رایانه ای کشور شد نابغه اصفهانی به جام جهانی فرانسه راه یافت**

(۱۵/۰۶/۱۳۹۴-۱۵/۰۶/۱۳۹۴)

نابغه اصفهانی برای دومین بار قهرمان مسابقات کشوری بازی های رایانه ای شد و مجوز حضور در جام جهانی فرانسه را کسب کرد.

به گزارش برنا از اصفهان ، نوید برهانی عنوان قهرمانی مسابقات کشوری را کسب کرد و برای دومین بار به مسابقات جام جهانی بازیهای رایانه ای فرانسه (Eswc) راه یافت.

مسول کمیته بازیها و ورزشهای الکترونیک استان اصفهان با اعلام این خبر گفت: مسابقات از ۱۳ شهریور ماه در برج میلاد با حضور ۲۰۰۰ شرکت کننده از سراسر کشور برگزار شد و آقای نوید برهانی از اصفهان مقام اول را کسب نمود.

مهدی کاظمی ادامه داد: در سال ۲۰۱۴ نیز در مسابقات جام جهانی فرانسه به عنوان اولین ایرانی مقام اول را نیز کسب نموده است.

**انتصاب معاون جدید واحد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳/۰۶/۱۳۹۴-۱۳/۰۶/۱۳۹۴)**

مراسم تودیع و معارفه معاون جدید واحد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و طی آن "هادی جعفری منفرد" به عنوان معاون جدید واحد حمایت منصوب گردید.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در مراسم تودیع و معارفه از زحمات و تلاش های "مهرداد آشتیانی" به عنوان معاون اسبق واحد حمایت تشکر و قدردانی شد و "هادی جعفری منفرد" حکم خود را برای تصدی گری این مسئولیت دریافت کرد. هادی جعفری منفرد پیش از قبول این سمت از فعالان بازی سازی بخش خصوصی بوده است و به عنوان مسئول کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای فعالیت می کرد. از جمله سوابق بازی سازی وی نیز می توان به تولید بازی رایانه ای "جنون سیاه تله ذهن" اشاره کرد. مهرداد آشتیانی نیز که پس از عضویت در هیئت علمی دانشگاه به دلیل محدودیت زمانی و اهمیت جایگاه واحد حمایت در صنعت بازی های رایانه ای از این سمت کناره گیری کرده است، ازین پس مدیریت امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای را عهده دار خواهد بود.

منبع : روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۴

۵



+

پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

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

۱۳۹۵/۰۶/۲۴

