

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



# فهرست



۲	بازی فرزندان مورتا در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمزکام	
۲	بازدید دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمزکام آلمان	
۲	خلاءهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود	
۳	نمایشگاه گیمزکام، فرصتی برای درخشش ایران در صنعت بازی های رایانه ای	
۴	دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمزکام آلمان بازدید کردند	
۴	جای پای بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمزکام	
۵	دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمزکام آلمان بازدید کردند	
۶	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	
۶	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	
۶	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	
۷	صنعت بازی های رایانه ای می تواند به یکی از پایه های اقتصادی کشور تبدیل شود	
۷	ظرفیت بالای صنعت بازی های رایانه ای برای تبدیل شدن به یکی از پایه های اقتصادی کشور	
۸	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	
۸	فلسفه رسانه های نوین را دریابیم/ بازی هایی فراتر از سرگرمی	
۹	فلسفه رسانه های نوین را دریابیم/ بازی هایی فراتر از سرگرمی	
۹	فلسفه رسانه های نوین را دریابیم/ بازی هایی فراتر از سرگرمی	
۱۰	فلسفه رسانه های نوین را دریابیم/ بازی هایی فراتر از سرگرمی	
۱۰	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	
۱۱	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	

۱۱

مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد



۱۱

زمان بندی و قوانین مسابقات سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد



۱۲

تمدید مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران



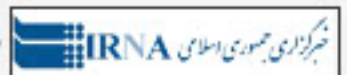
۱۲

مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد



۱۳

قوانین مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد



۱۳

زمان بندی و قوانین مسابقات سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد



## تعداد محتوا : ۲۵



پایگاه خبری

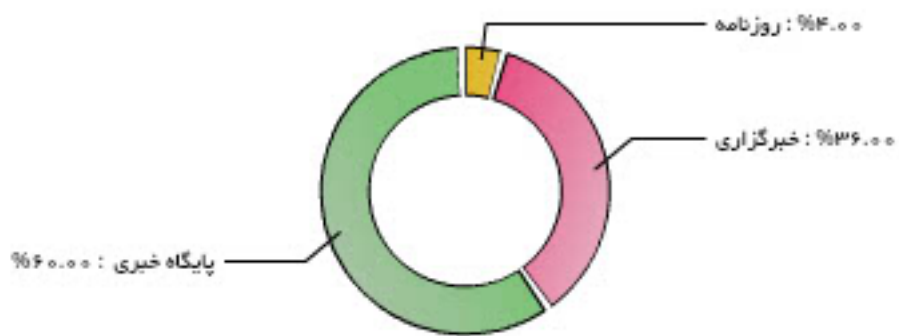
خبرگزاری

روزنامه

۱۵

۹

۱



**بازی فرزندان مورتا در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمز کام (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

شرکت "۱۱bit studio" که یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده ی لهستانی است، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه های شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است.

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: «۱۱bit studio» یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتالی در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا «Children of Morta» را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند.

به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: «فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی گذشت»

براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۱ قرار داده بود.

با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.

تریلر جدید بازی Children of Morta

**بازدید دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

علیرضا ابراهیمی و حجت الاسلام احد آزادی خواه دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار، نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید کردند. نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند. این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی ۱۱bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلأهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مساعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

**سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی: خلأهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

حجت الاسلام احد آزادی خواه، نماینده مردم ملایر و سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حجت الاسلام احد آزادی خواه با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدید مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدید جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

نماینده مردم ملایر خلایق قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرانی عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلیق را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلایق قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



### نمایشگاه گیمز کام، فرصتی برای درخشش ایران در صنعت بازی های رایانه ای (۱۴۰۶-۰۶-۰۶)

تهران - ایرنا - بازی سازان ایرانی در صنعت بازی های رایانه ای توانسته اند توانایی ها و محصولات خود را برای حضور در بازارهای جهانی معرفی و در این صنعت جایگاه خوبی کسب کنند.

به گزارش روز یکشنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، شهر کلن از ۳۱ مرداد ماه میزبان نهمین نمایشگاه «گیمز کام» ۲۰۱۷ بود، رویدادی که با حضور صدراعظم آلمان افتتاح شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران نیز در این رویداد برای هفتمین سال متوالی حضوری فعال داشت و ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد، بازی های خود را به ناشران و تولیدکنندگان بین المللی برای فروش و یا همکاری های دو جانبه معرفی کردند.

قائم مقام اجرایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار ایرنا درباره حضور ایران در این نمایشگاه افزود: هدف از حضور در این نمایشگاه، ایجاد بستری مناسب برای ارتباط دو جانبه بین ارائه کنندگان خدمات، تولیدکنندگان و ناشران بین المللی و داخلی بازی های رایانه ای است.

فرزاد فتحی افزود: این بنیاد به عنوان یک نهاد حمایتی، اسامی شرایط حضور ۹ شرکت بازی سازی را در این نمایشگاه فراهم کرده تا نشر محصولات فرهنگی ایران را در بازارهای جهانی تسهیل کند.

یکی از فعالیت های غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷، معرفی نمایشگاه و همایش بازی های رایانه ای تهران در سال ۲۰۱۸ است که برای دومین دوره تلاش دارد تا بتواند موامنی را که بر سر راه ارتباط بازی سازان ایرانی با ناشران بین المللی و نیز ورود آنها به بازارهای جهانی وجود دارد، کاهش دهد.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه به خبرنگار ایرنا گفت: هدف حضور در این نمایشگاه معرفی نمایشگاه و همایش بازی های رایانه ای تهران ۲۰۱۸ (TGC ۲۰۱۸) است.

مهرداد آشتیانی ادامه داد: جدای از مکاتبات لازم با شرکت های بین المللی نیاز است تا با برگزاری جلسات حضوری با ناشران، توسعه دهندگان و ارائه دهندگان بین المللی خدمات در زمینه بازی های دیجیتال، توجه شرکت های بین المللی را جلب کنیم و در نهایت نمایشگاه «تی جی سی» - TGC - در سال آینده را با حضور حداکثری و تنوع بیشتر کشورهای مختلف برگزار کنیم.

وی افزود: نمایشگاه گیمز کام به دلیل اینکه همه اعضای خانواده هنر - صنعت بازی های دیجیتال جهان در آن گرد هم می آیند، بهترین فرصت برای جمهوری اسلامی ایران است تا با معرفی ظرفیت ها و توانایی های خود در این زمینه، زمینه بهره مندی بازی سازان ایران از بازار پرسود بازی های دیجیتال دنیا را فراهم کند.

اولین نمایشگاه و همایش بازی های رایانه ای تهران (TGC) تیر ماه با حضور ۱۲۰ شرکت برگزار شد و بازی سازان ایرانی توانستند با برقراری ارتباط مستقیم در این نمایشگاه، توانایی ها و محصولات خود را برای حضور در بازارهای جهانی معرفی کنند.

نمایشگاه گیمز کام از ۳۱ مرداد تا ۴ شهریور ماه در شهر کلن آلمان برپا بود و در آن کشورهای مختلف از جمله، کانادا، انگلیس، فرانسه، کره جنوبی، چین، ایتالیا و ایران حضور داشتند.

جمهوری اسلامی ایران به عنوان تنها نماینده خاورمیانه در این نمایشگاه حضور داشت و تا کنون هیچ یک از کشورهای خاورمیانه به جز ایران در این رویداد حضور نداشته اند.

فرهنگ ۹۳۳۸ •• خبرنگار: صدیقه بهارلو • انتشار: امید غیاوند

انتهای پیام /

## دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند (۱۳۹۵-۰۷-۰۱)

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند. این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند. این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی ۱۱bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاءهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستند جهت پیگیری این موضوع را دادند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حجت الاسلام احد آزادی خواه با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستند ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئناً پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

نماینده مردم ملایر خلاءهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرانی عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلاقی را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاءهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستند کشور فراهم کنیم.

## جای پای بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمز کام (۱۳۹۵-۰۷-۰۱)

شرکت "۱۱bit studio" که یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده ی لهستانی است، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه ای شخصی، Xbox One و PS4 منتشر می کند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است.

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافق برسند گفت: «۱۱bit studio» یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتالی در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا «Children of Morta» را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند.

به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: «فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی گذاشت».

براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۰۱ قرار داده بود.

با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.

## دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند

حجت الاسلام احد آزادی خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند. این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش های مختلف با ساختار و ویژگی های نمایشگاه آشنا شدند. این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی سازان ایرانی، از غرفه ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین المللی ۱۱bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.

این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلاءهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی رایت و دریافت عوارض از بازی های خارجی، قول مستعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

ناشر اروپایی، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را منتشر می کند

جای پای بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه گیمز کام

شرکت «۱۱bit studio» که یک ناشر و تولیدکننده شناخته شده ی لهستانی است، بازی ایرانی «فرزندان مورتا» را برای پلتفرم های رایانه ای شخصی، Xbox One و PS۴ منتشر می کند.

به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ در شهر کلن آلمان در حالی برگزار شد که برای نخستین بار یک بازی ایرانی در بخش سرگرمی نمایشگاه به نمایش گذاشته شد. بازی ایرانی فرزندان مورتا که از محصولات شرکت «فن افزار» است در این نمایشگاه حضور دارد و تا کنون مورد استقبال جوانان اروپایی قرار گرفته است.

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار با اشاره به اینکه در سال گذشته با حضور در این نمایشگاه توانسته اند با این ناشر لهستانی برای نشر بین المللی یکی از بازی های خود به توافقی برسند گفت: «۱۱bit studio» یکی از ناشران موفق بازی های دیجیتالی در جهان است که طبق برنامه ریزی ها و توافقات انجام شده قرار است بازی فرزندان مورتا «Children of Morta» را اوایل سال ۲۰۱۸ منتشر کند.

به گفته فصیحی، داستان این بازی درباره خانواده ای است که در برابر هجوم اهرمین، از سرزمین شان دفاع می کنند و برای سن بالای ۱۲ سال مناسب است. در بروشور این بازی که به زبان انگلیسی در نمایشگاه گیمز کام توزیع شده است نوشته شده: «فرزندان مورتا، بهترین احساس خانواده بودن را ایجاد می کند و این حس باعث می شود که زمان بیشتری را برای این بازی گذاشت»

براساس این گزارش، این بازی جزو معدود بازی های ایرانی است که توانسته در بخش سرگرمی های نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش درآید. ناشر این بازی غرفه ای شامل چهار رایانه شخصی را جهت تست بازی در سالن ۱۰۱ قرار داده بود.

با توجه به پیشرفت چشم گیر بازی سازان ایرانی در تعامل با ناشران و شرکت های بین المللی صنعت بازی، باید امیدوار بود بازی های ایرانی بیش تری را در بخش سرگرمی این نمایشگاه شاهد باشیم.

سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در بازدید از گیمز کام:

خلاءهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای کشور باید مرتفع شود

حجت الاسلام احد آزادی خواه، نماینده مردم ملایر و سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کرد.

به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حجت الاسلام احد آزادی خواه با اشاره به حضور ایران در این نمایشگاه اظهار کرد: حضور ایران در این نمایشگاه از دو جهت حائز اهمیت است. نخست این که پرچم جمهوری اسلامی ایران به نمایش درآمده و دوم توسعه و رونق بازی های رایانه ای برای جوانان مستعد ایرانی است تا بتوانند در حوزه تجارت و آموزش از فرصت ایجاد شده بهره مند شوند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانسته به نحو احسن نقش خود را ایفا کند چرا که ۹ شرکت بازی سازی ایرانی با حمایت این بنیاد در نمایشگاه حضور یافته اند و به ارائه ی محصولات خود می پردازند.

آزادی خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی های رایانه ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی دو نماینده را به این نمایشگاه فرستاده است. این مسئله جدیت مجلس و به خصوص کمیسیون فرهنگی را نشان می دهد و مطمئنا پس از بازگشت از نمایشگاه با ارائه ی گزارشات به مجلس با جدیت جهت رفع نیازهای قانونی بازی سازان پیگیری های لازم را انجام خواهیم داد.

نماینده مردم ملایر خلاءهای قانونی این حوزه را دو مورد برشمرد و تشریح کرد: در وهله ی نخست باید خلا قانونی کپی رایت مرتفع شود که ما این مسئله را در کمیسیون پیگیری خواهیم کرد. مورد دوم بحث عوارض واردات بازی های خارجی است. نگرقتن عوارض از بازی های خارجی باعث مشکلاتی برای بازی سازان ایرانی شده و به تجارت آن ها ضربه زده است.

حجت الاسلام آزادی خواه در رابطه با بزرگ ترین نمایشگاه بازی و سرگرمی اروپا گفت: نمایشگاه گیمز کام رویدادی جامع است که تمام سلاقی را پوشش می دهد. نکته ی دیگر رقابت تنگاتنگ بین کشورهای مختلف در این رویداد است. به عنوان مثال شرکت های آمریکایی غرفه های بزرگی را در اینجا تدارک دیده اند و دیگر کشورها نیز به دنبال گسترش تجارت صنعت بازی خود هستند. از کشورهای منطقه خلیج فارس نیز تنها ایران در این نمایشگاه حضور دارد که باعث خوشحالی است.

وی خاطرنشان شد: امیدواریم در آینده نزدیک با رفع خلاءهای قانونی مورد نیاز صنعت بازی کشور، راه را برای شکوفایی هر چه بیش تر جوانان مستعد کشور فراهم کنیم.



**مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۰۲۱-۰۲۲-۰۲۳-۰۲۴-۰۲۵)**

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریور ماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evnd.co/ITxyR](http://evnd.co/ITxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

**مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۰۲۱-۰۲۲-۰۲۳-۰۲۴-۰۲۵)**

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evnd.co/ITxyR](http://evnd.co/ITxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

**مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۰۲۱-۰۲۲-۰۲۳-۰۲۴-۰۲۵)**

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی (ادامه دارد ...)

## بازی‌بازی

(ادامه خبر ... Quiz of Kings برای گوشی‌های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم‌های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته‌های سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران هستند. جوایز این رقابت‌ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت‌ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته‌ای که بیشترین شرکت‌کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد.

همچنین نفرات اول بازی‌های FIFA و Clash Royale، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می‌شوند.

علاقه‌مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران، می‌توانند به نشانی [evnd.co/0TxyR](http://evnd.co/0TxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می‌شود.



## بازی‌بازی

### صنعت بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به یکی از پایه‌های اقتصادی کشور تبدیل شود (۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۰۵)

علیرضا ابراهیمی نماینده مردم رامیان و آزادشهر در حاشیه‌ی بازدید از نمایشگاه گیمز کام آلمان گفت: «جمهوری اسلامی ایران بایستی از ظرفیت‌های اقتصادی صنعت بازی جهان بهره‌مند شود؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این نماینده مجلس شورای اسلامی در بازدید از نمایشگاه گیمز کام آن را یکی از معتبرترین رویدادها دانست و افزود:

ایران معدود کشوری در خاورمیانه است که به صورت مرتب در هفت سال گذشته در این رویداد شرکت کرده است. سطح برگزاری چنین نمایشگاهی بسیار بالاست و بهترین و جدیدترین بازی‌ها در این رویداد به نمایش گذاشته شده‌اند.

علیرضا ابراهیمی با برشماری کاستی‌های صنعت بازی در ایران گفت:

در سه حوزه باید این صنعت را کمک کرد. اول باید قانون‌گذاری صورت گیرد تا ضعف‌های قانونی این حوزه برطرف شود. دوم صدا و سیما می‌تواند با ورود جدی‌تر به این حوزه باعث آگاهی بخشی به خانواده‌ها و همچنین تبلیغ بازی‌های ایرانی شود. در نهایت حمایت از بخش خصوصی سومین وظیفه ما است که تلاش می‌کنیم در ردیف بودجه این مسئله را مد نظر قرار دهیم. همان‌طور که نفت یکی از پایه‌های اقتصاد ماست، صنایع نوین همچون بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌تواند در آینده به عنوان یکی از پایه‌های اقتصادی کشور شناخته شود.

ابراهیمی اظهار امیدواری کرد که قوانین مورد نیاز حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای طی یک سال آتی در مجلس شورای اسلامی به تصویب برسد.



## باشگاه خبرنگاران

### دبیر کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تاکید کرد؛ ظرفیت بالای صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای تبدیل شدن به یکی از پایه‌های اقتصادی کشور (۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۰۵)

علیرضا ابراهیمی در حاشیه‌ی بازدید از نمایشگاه گیمز کام آلمان گفت: جمهوری اسلامی ایران بایستی از ظرفیت‌های اقتصادی صنعت بازی جهان بهره‌مند شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ علیرضا ابراهیمی نماینده مردم رامیان و آزادشهر و عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در بازدید از نمایشگاه گیمز کام آلمان، آن را یکی از معتبرترین رویدادهای بین‌المللی دانست و افزود: ایران جزو معدود کشورهای خاورمیانه است که به صورت مرتب طی هفت سال گذشته در این رویداد شرکت کرده است.

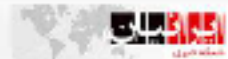
وی افزود: سطح برگزاری چنین نمایشگاهی بسیار بالاست و بهترین و جدیدترین بازی‌ها در این رویداد به نمایش گذاشته شده‌اند.

علیرضا ابراهیمی با برشماری کاستی‌های صنعت بازی در ایران گفت: در سه حوزه باید این صنعت را کمک کرد. اول باید قانون‌گذاری صورت گیرد تا ضعف‌های قانونی این حوزه برطرف شود. دوم صدا و سیما می‌تواند با ورود جدی‌تر به این حوزه باعث آگاهی بخشی به خانواده‌ها و همچنین تبلیغ بازی‌های ایرانی شود. در نهایت حمایت از بخش خصوصی سومین وظیفه ما است که تلاش می‌کنیم در ردیف بودجه این مسئله را مد نظر قرار دهیم.

دبیر کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تشریح کرد: همان‌طور که نفت یکی از پایه‌های اقتصاد ماست، صنایع نوین همچون بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌تواند در آینده به عنوان یکی از پایه‌های اقتصادی کشور شناخته شود.

ابراهیمی اظهار امیدواری کرد که قوانین مورد نیاز حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای طی یک سال آینده در مجلس شورای اسلامی به تصویب برسد.

منبع: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



### مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانیان ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evnd.co/ITxyR](http://evnd.co/ITxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



### الزامات مطالعات فضای مجازی - ۹؛ فلسفه رسانه های نوین را دریابیم / بازی هایی فراتر از سرگرمی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر لزوم توجه به فلسفه رسانه های نوین، هویت بازی های امروز را فراتر از سرگرمی صرف دانست.

به گزارش خبرنگار مهر، مرکز مطالعات فضای مجازی پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی که مراحل اولیه راه اندازی خود را طی می کند، چندی قبل در نشست با حضور صاحب نظران این حوزه، مسائل فضای مجازی را به بحث و بررسی گذاشت.

خبرگزاری مهر در قالب سلسله مطالبی اهم نکات طرح شده از سوی صاحب نظران و کارشناسان حاضر در این نشست با موضوع «الزامات و نکات مطالعات فضای مجازی» مرور خواهد کرد.

سیدمحمدعلی سیدحسینی، مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای آخرین سخنران این هم اندیشی بود که با اشاره به این که «فضای مجازی یک مفهوم عام است که معمولاً زیرمجموعه های آن مشخص نیست» تأکید کرد: اگر امروز از اهمیت این فضا صحبت می کنیم باید دید این اهمیت از چه زاویه ای مطرح شده است. فضای مجازی ارتباط مستقیمی با رسانه های جدید دارد و به نظر می رسد این رسانه های جدید مانند شبکه های اجتماعی و یا حتی بازی های دیجیتال است که ما را متوجه اهمیت فضای مجازی کرده است.

وی ادامه داد: نکته این است که این ابزارها در واقع صنایع رسانه ای محسوب می شوند و اینگونه نیست که منفک از فضای اجتماعی ما شکل گرفته باشند. سیدحسینی افزود: به طور خاص اگر بخواهیم روی بازی های دیجیتال متمرکز شویم سه ساخت برای آن قابل طرح است: اول ساخت رسانه است که تفاوت ماهوی با رسانه های پیش از خود دارند. ساخت دوم بحث تکنولوژی است که شاهدیم خیلی از تکنولوژی های آینده امروز در زمینه بازی های رایانه ای به کار گرفته می شوند، مانند واقعیت افزوده که در واقع آینده رسانه ای دنیا را شکل می دهند. ساخت سوم هم بحث هنر است. هنرهای دیجیتال در حال جا به جا کردن مرزهای سنتی هنر هستند.

مدیرپژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: بر اساس همین توضیحات می توان گفت امروز بازی های رایانه ای هویتی فراتر از سرگرمی صرف پیدا کرده اند و در سطح جهانی کارکردهای جدی تری حتی در حوزه هایی مانند درمان دارند.

وی افزود: آنچه امروز در حوزه فضای مجازی در ایران مغفول مانده، فلسفه رسانه های نوین است. اگر بتوانیم در حوزه مطالعات فضای مجازی تمرکز اصلی را روی این حوزه بگذاریم می تواند تأثیر مثبتی بر شناخت فضای رسانه ای جدید داشته باشد.

**فلسفه رسانه های نوین را دریابیم / بازی هایی فراتر از سرگرمی (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر لزوم توجه به فلسفه رسانه های نوین، هویت بازی های امروز را فراتر از سرگرمی صرف دانست.

مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر لزوم توجه به فلسفه رسانه های نوین، هویت بازی های امروز را فراتر از سرگرمی صرف دانست. به گزارش خبرنگار بی باک، مرکز مطالعات فضای مجازی پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی که مراحل اولیه راه اندازی خود را طی می کند، چندی قبل در نشست با حضور صاحب نظران این حوزه، مسائل فضای مجازی را به بحث و بررسی گذاشت.

خبرگزاری مهر در قالب سلسله مطالبی اهم نکات طرح شده از سوی صاحب نظران و کارشناسان حاضر در این نشست با موضوع «الزامات و نکات مطالعات فضای مجازی» مرور خواهد کرد.

سیدمحمدعلی سیدحسینی، مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای آخرین سخنران این هم اندیشی بود که با اشاره به این که «فضای مجازی یک مفهوم عام است که معمولاً زیرمجموعه های آن مشخص نیست» تأکید کرد: اگر امروز از اهمیت این فضا صحبت می کنیم باید دید این اهمیت از چه زاویه ای مطرح شده است. فضای مجازی ارتباط مستقیمی با رسانه های جدید دارد و به نظر می رسد این رسانه های جدید مانند شبکه های اجتماعی و یا حتی بازی های دیجیتال است که ما را متوجه اهمیت فضای مجازی کرده است.

وی ادامه داد: نکته این است که این ابزارها در واقع صنایع رسانه ای محسوب می شوند و اینگونه نیست که منفک از فضای اجتماعی ما شکل گرفته باشند. سیدحسینی افزود: به طور خاص اگر بخواهیم روی بازی های دیجیتال متمرکز شویم سه ساحت برای آن قابل طرح است: اول ساحت رسانه است که تفاوت ماهوی با رسانه های پیش از خود دارند. ساحت دوم بحث تکنولوژی است که شاهدیم خیلی از تکنولوژی های آینده امروز در زمینه بازی های رایانه ای به کار گرفته می شوند، مانند واقعیت افزوده که در واقع آینده رسانه ای دنیا را شکل می دهند. ساحت سوم هم بحث هنر است. هنرهای دیجیتال در حال جا به جا کردن مرزهای سنتی هنر هستند.

مدیرپژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: بر اساس همین توضیحات می توان گفت امروز بازی های رایانه ای هویتی فراتر از سرگرمی صرف پیدا کرده اند و در سطح جهانی کارکردهای جدی تری حتی در حوزه هایی مانند درمان دارند.

وی افزود: آنچه امروز در حوزه فضای مجازی در ایران مغفول مانده، فلسفه رسانه های نوین است. اگر بتوانیم در حوزه مطالعات فضای مجازی تمرکز اصلی را روی این حوزه بگذاریم می تواند تأثیر مثبتی بر شناخت فضای رسانه ای جدید داشته باشد.

**الزامات مطالعات فضای مجازی - ۹؛ فلسفه رسانه های نوین را دریابیم / بازی هایی فراتر از سرگرمی (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر لزوم توجه به فلسفه رسانه های نوین، هویت بازی های امروز را فراتر از سرگرمی صرف دانست.

به گزارش خبرنگار مهر، مرکز مطالعات فضای مجازی پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی که مراحل اولیه راه اندازی خود را طی می کند، چندی قبل در نشست با حضور صاحب نظران این حوزه، مسائل فضای مجازی را به بحث و بررسی گذاشت.

خبرگزاری مهر در قالب سلسله مطالبی اهم نکات طرح شده از سوی صاحب نظران و کارشناسان حاضر در این نشست با موضوع «الزامات و نکات مطالعات فضای مجازی» مرور خواهد کرد.

سیدمحمدعلی سیدحسینی، مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای آخرین سخنران این هم اندیشی بود که با اشاره به این که «فضای مجازی یک مفهوم عام است که معمولاً زیرمجموعه های آن مشخص نیست» تأکید کرد: اگر امروز از اهمیت این فضا صحبت می کنیم باید دید این اهمیت از چه زاویه ای مطرح شده است. فضای مجازی ارتباط مستقیمی با رسانه های جدید دارد و به نظر می رسد این رسانه های جدید مانند شبکه های اجتماعی و یا حتی بازی های دیجیتال است که ما را متوجه اهمیت فضای مجازی کرده است.

وی ادامه داد: نکته این است که این ابزارها در واقع صنایع رسانه ای محسوب می شوند و اینگونه نیست که منفک از فضای اجتماعی ما شکل گرفته باشند. سیدحسینی افزود: به طور خاص اگر بخواهیم روی بازی های دیجیتال متمرکز شویم سه ساحت برای آن قابل طرح است: اول ساحت رسانه است که تفاوت ماهوی با رسانه های پیش از خود دارند. ساحت دوم بحث تکنولوژی است که شاهدیم خیلی از تکنولوژی های آینده امروز در زمینه بازی های رایانه ای به کار گرفته می شوند، مانند واقعیت افزوده که در واقع آینده رسانه ای دنیا را شکل می دهند. ساحت سوم هم بحث هنر است. هنرهای دیجیتال در حال جا به جا کردن مرزهای سنتی هنر هستند.

مدیرپژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: بر اساس همین توضیحات می توان گفت امروز بازی های رایانه ای هویتی فراتر از سرگرمی صرف پیدا کرده اند و در سطح جهانی کارکردهای جدی تری حتی در حوزه هایی مانند درمان دارند.

وی افزود: آنچه امروز در حوزه فضای مجازی در ایران مغفول مانده، فلسفه رسانه های نوین است. اگر بتوانیم در حوزه مطالعات فضای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مجازی تمرکز اصلی را روی این حوزه بگذاریم می تواند تأثیر مثبتی بر شناخت فضای رسانه ای جدید داشته باشد.



ECONews

### فلسفه رسانه های نوین را دریابیم / بازی هایی فراتر از سرگرمی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر لزوم توجه به فلسفه رسانه های نوین، هویت بازی های امروز را فراتر از سرگرمی صرف دانست.

مرکز مطالعات فضای مجازی پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی که مراحل اولیه راه اندازی خود را طی می کند، چندی قبل در نشست با حضور صاحب نظران این حوزه، مسائل فضای مجازی را به بحث و بررسی گذاشت.

خبرگزاری مهر در قالب سلسله مطالبی اهم نکات طرح شده از سوی صاحب نظران و کارشناسان حاضر در این نشست با موضوع «الزامات و نکات مطالعات فضای مجازی» مرور خواهد کرد.

سیدمحمدعلی سیدحسینی، مدیر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای آخرین سخنران این هم آندیشی بود که با اشاره به این که «فضای مجازی یک مفهوم عام است که معمولاً زیرمجموعه های آن مشخص نیست» تأکید کرد: اگر امروز از اهمیت این فضا صحبت می کنیم باید دید این اهمیت از چه زاویه ای مطرح شده است. فضای مجازی ارتباط مستقیمی با رسانه های جدید دارد و به نظر می رسد این رسانه های جدید مانند شبکه های اجتماعی و یا حتی بازی های دیجیتال است که ما را متوجه اهمیت فضای مجازی کرده است.

وی ادامه داد: نکته این است که این ابزارها در واقع صنایع رسانه ای محسوب می شوند و اینگونه نیست که منفک از فضای اجتماعی ما شکل گرفته باشند. سیدحسینی افزود: به طور خاص اگر بخواهیم روی بازی های دیجیتال متمرکز شویم سه ساخت برای آن قابل طرح است: اول ساخت رسانه است که تفاوت ماهوی با رسانه های پیش از خود دارند. ساخت دوم بحث تکنولوژی است که شاهدیم خیلی از تکنولوژی های آینده امروز در زمینه بازی های رایانه ای به کار گرفته می شوند، مانند واقعیت افزوده که در واقع آینده رسانه ای دنیا را شکل می دهند. ساخت سوم هم بحث هنر است. هنرهای دیجیتال در حال جا به جا کردن مرزهای سنتی هنر هستند.

مدیرپژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: بر اساس همین توضیحات می توان گفت امروز بازی های رایانه ای هویتی فراتر از سرگرمی صرف پیدا کرده اند و در سطح جهانی کارکردهای جدی تری حتی در حوزه هایی مانند درمان دارند.

وی افزود: آنچه امروز در حوزه فضای مجازی در ایران مغفول مانده، فلسفه رسانه های نوین است. اگر بتوانیم در حوزه مطالعات فضای مجازی تمرکز اصلی را روی این حوزه بگذاریم می تواند تأثیر مثبتی بر شناخت فضای رسانه ای جدید داشته باشد.



خبرگزاری پانا

### مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

به گزارش پانا؛ با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد.

همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evmd.co/0TxyR](http://evmd.co/0TxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

**مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

به گزارش فانوس به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evnd.co/ITxyR](http://evnd.co/ITxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
انتهای پیام /

**مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evnd.co/ITxyR](http://evnd.co/ITxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

**زمان بندی و قوانین مسابقات سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

زمان بندی کلی و قوانین هر رشته از مسابقات سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد.

به گزارش فانوس؛ قوانین حضور در رشته های مختلف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد. بر این اساس، هر نفر می تواند در هر تعداد رشته (و در هر رشته تنها یک بار) ثبت نام کند. مسوولان برگزاری مسابقات تلاش می کنند مسابقات افرادی که در چند رشته ثبت نام کرده اند هم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زمان نشود، اما در صورت هم زمانی، مسوولیتی متوجه برگزار کنندگان نخواهد بود و فرد تنها می تواند در یک رشته حضور یابد. نکته مهم دیگر این که افراد برای حضور در مسابقات حتما باید کارت ملی با خود به همراه داشته باشند.

درباره بازی در کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، دسته به تعداد کافی فراهم شده و افراد می توانند طبق قوانین از این دسته ها استفاده کنند. درباره بازی های موبایلی هم، توصیه شده علاوه بر در اختیار داشتن پلوربانک، شرکت کنندگان در صورت امکان از اینترنت موبایل خود استفاده کرده تا به مشکل قطعی یا کندی احتمالی اینترنت برخورد نکنند.

همچنین زمان بندی برگزاری مسابقات هر رشته اعلام شده است که بر اساس آن در رشته فیفا مسابقات با کنسول اکس باکس ۳۶۰ از ۱۳ تا ۱۶ شهریور و در کنسول پلی استیشن ۴ از ۱۷ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود. درباره رشته PES هم مسابقات با کنسول پلی استیشن ۴ از ۱۳ تا ۱۶ شهریور و در کنسول اکس باکس از ۱۷ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود. در هر دو رشته، از کنسول اکس باکس ۳۶۰ تعداد ۲ نفر و از کنسول پلی استیشن ۴ تعداد ۶ نفر به مرحله نهایی راه می یابند و دیدارهای فینال روی کنسول پلی استیشن ۴ برگزار می شود.

رشته های موبایلی Clash Royale و Quiz of Kings هم براساس قرعه کشی و زمان بندی که پس از اتمام تاریخ ثبت نام انجام می گیرد، در طول ۱۰ روز مسابقات برگزار خواهد شد.

مسابقات رشته Counter Strike - Global Offensive در صورت به حد نصاب رسیدن از ۱۳ تا ۲۳ شهریور برگزار می شود.

علاقه مندان برای مشاهده کامل قوانین، زمان بندی و ثبت نام در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران می توانند به سایت رویداد به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کرده و صفحه قوانین از منوی سایت را انتخاب کنند.

لازم به یادآوری است آخرین مهلت ثبت نام در این لیگ ۱۰ شهریور تعیین شده و این زمان به هیچ عنوان قابل تمدید نیست.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

انتهای پیام/



## تمدید مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مهلت ثبت نام برای حضور در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تمدید شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد.

همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA، در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evmd.co/ITxyR](http://evmd.co/ITxyR) مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شده. گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین

مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی (ادامه دارد ...)

## سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشد، اعطا خواهد شد.

همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی [evndco/oTxyR](http://evndco/oTxyR) مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



## قوانین مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۰۹/۰۷-۰۱)

تهران-ایرنا- زمان بندی و قوانین حضور در رشته های مختلف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق قوانین منتشره شده لیگ بازی های رایانه ای هر نفر می تواند در هر تعداد رشته (و در هر رشته تنها یک بار) ثبت نام کند.

مسوولان برگزاری مسابقات تلاش می کنند مسابقات افرادی که در چند رشته ثبت نام کرده اند هم زمان نشود، اما در صورت هم زمانی، مسوولیتی متوجه برگزار کنندگان نخواهد بود و فرد تنها می تواند در یک رشته حضور یابد. نکته مهم دیگر این که افراد برای حضور در مسابقات حتما باید کارت ملی با خود همراه داشته باشند.

بازی در کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، دسته به تعداد کافی فراهم شده و افراد می توانند طبق قوانین از این دسته ها استفاده کنند. همچنین بازی های موبایلی هم، توصیه شده علاوه بر در اختیار داشتن پاوربانک، شرکت کنندگان در صورت امکان از اینترنت موبایل خود استفاده کرده تا به مشکل قطعی یا کندی احتمالی اینترنت برخورد نکنند.

زمان بندی برگزاری مسابقات هر رشته اعلام شده است که بر اساس آن در رشته فیفا مسابقات با کنسول اکس باکس ۳۶۰ از ۱۳ تا ۱۶ شهریور و در کنسول پلی استیشن ۴ از ۱۷ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود.

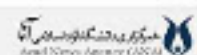
رشته PES هم مسابقات با کنسول پلی استیشن ۴ از ۱۳ تا ۱۶ شهریور و در کنسول اکس باکس از ۱۷ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود. در هر دو رشته، از کنسول اکس باکس ۳۶۰ تعداد ۲ نفر و از کنسول پلی استیشن ۴ تعداد ۶ نفر به مرحله نهایی راه می یابند و دیدارهای فینال روی کنسول پلی استیشن ۴ برگزار می شود.

رشته های موبایلی Quiz of Kings و Clash Royale هم براساس قرعه کشی و زمان بندی که پس از اتمام تاریخ ثبت نام انجام می گیرد، در طول ۱۰ روز مسابقات برگزار خواهد شد.

مسابقات رشته Counter Strike - Global Offensive در صورت به حد نصاب رسیدن از ۱۳ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود. علاقه مندان برای مشاهده کامل قوانین، زمان بندی و ثبت نام در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران می توانند به سایت رویناد به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کرده و صفحه قوانین از منوی سایت را انتخاب کنند.

آخرین مهلت ثبت نام در این لیگ ۱۰ شهریور تعیین شده و این زمان به هیچ عنوان قابل تمدید نیست.

فراہنگ: ۰۹۳۳۸۰۰۱۸۲۳ خبرنگار: صدیقه بهارلو انتشار: طاهره نبی الهی



## زمان بندی و قوانین مسابقات سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۰۹/۰۷-۰۱)

زمان بندی کلی و قوانین هر رشته از مسابقات سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قوانین حضور در رشته های مختلف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران منتشر شد. بر این اساس، هر نفر می تواند در هر تعداد رشته (و در هر رشته تنها یک بار) ثبت نام کند. مسوولان برگزاری مسابقات تلاش می کنند مسابقات افرادی که در چند رشته ثبت نام کرده اند هم زمان نشود اما در صورت هم زمانی، مسوولیتی متوجه برگزار کنندگان نخواهد بود و فرد تنها می تواند در یک رشته حضور یابد. نکته مهم دیگر این که افراد برای حضور در مسابقات حتما باید کارت ملی با خود به همراه داشته باشند.

درباره بازی در کنسول های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس ۳۶۰، دسته به تعداد کافی فراهم شده است و افراد می توانند طبق قوانین از این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دسته ها استفاده کنند.

درباره بازی های موبایلی هم، توصیه شده علاوه بر در اختیار داشتن پاوربانک، شرکت کنندگان در صورت امکان از اینترنت موبایل خود استفاده کرده تا به مشکل قطعی یا کندی احتمالی اینترنت برخورد نکنند.

همچنین زمان بندی برگزاری مسابقات هر رشته اعلام شده است که بر اساس آن در رشته فیفا مسابقات با کنسول ایکس باکس ۳۶۰ از ۱۳ تا ۱۶ شهریور و در کنسول پلی استیشن ۴ از ۱۷ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود. درباره رشته PES هم مسابقات با کنسول پلی استیشن ۴ از ۱۳ تا ۱۶ شهریور و در کنسول ایکس باکس از ۱۷ تا ۲۲ شهریور برگزار می شود. در هر دو رشته، از کنسول ایکس باکس ۳۶۰ تعداد ۲ نفر و از کنسول پلی استیشن ۴ تعداد ۶ نفر به مرحله نهایی راه می یابند و دیدارهای فینال روی کنسول پلی استیشن ۴ برگزار می شود.

رشته های موبایلی Clash Royale و Quiz of Kings هم براساس قرعه کشی و زمان بندی که پس از اتمام تاریخ ثبت نام انجام می گیرد، در طول ۱۰ روز مسابقات برگزار خواهد شد.

مسابقات رشته Counter Strike - Global Offensive در صورت به حد نصاب رسیدن از ۱۳ تا ۲۳ شهریور برگزار می شود.

علاقه مندان برای مشاهده کامل قوانین، زمان بندی و ثبت نام در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران می توانند به سایت رویداد به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کرده و صفحه قوانین از منوی سایت را انتخاب کنند.

لازم به یادآوری است آخرین مهلت ثبت نام در این لیگ ۱۰ شهریور تعیین شده و این زمان به هیچ عنوان قابل تمدید نیست.

قوانین مسابقات

آخرین اخبار

ثبت نام

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

