

۱۳۹۷/۰۵/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



| | | |
|----|---|--|
| ۲ | افزایش 2 برابری بازی های رایانه ای ملی در سبد خانواده ایرانی | |
| ۲ | با قوانین رشته های چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای آشنا شوید | |
| ۳ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۳ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۴ | حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۴ | حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۵ | حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۵ | حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای | |
| ۶ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۶ | امکان حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای فراهم شد | |
| ۷ | باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم/ تجربه موفق هند و برزیل از سرمایه گذاری در صنعت فناوری اطلاعات | |
| ۷ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های ویدیویی ایران امکان پذیر شد | |
| ۸ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۸ | باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم/ تجربه موفق هند و برزیل از سرمایه گذاری در صنعت فناوری اطلاعات | |
| ۹ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۹ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۱۰ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۱۰ | بانوان هم در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای حضور خواهند داشت | |
| ۱۰ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |

| | | |
|----|---|--|
| ۱۱ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۱۲ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۱۲ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۱۳ | مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای: باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم | |
| ۱۳ | حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد | |
| ۱۴ | باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم/ تجربه موفق هند و برزیل از سرمایه گذاری در صنعت فناوری اطلاعات | |
| ۱۴ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۵ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۵ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۶ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۶ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۶ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۷ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۷ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۸ | پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی | |
| ۱۸ | ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران آغاز شد | |
| ۱۸ | مدیرعامل فعلی بنیاد بازی: به دنبال ساخت کنسول ایرانی نیستیم | |

تعداد محتوا : ۳۶



خبرگزاری

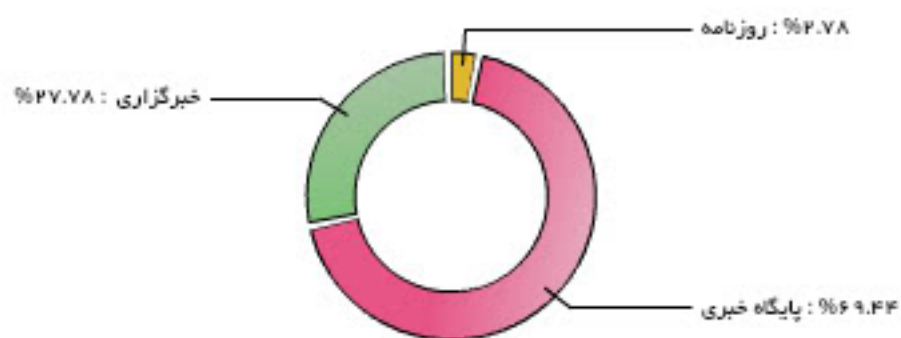
پایگاه خبری

روزنامه

۱۰

۲۵

۱



کریمی قدوسی: افزایش ۲ برابری بازی های رایانه ای ملی در سبد خانواده ایرانی (۱۳۹۵-۹۶/۱۱)

گروه فناوری اطلاعات - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه سهم بازار بازی های ایرانی در سبد خانواده ایرانی با رشد خوبی مواجه بوده و تا به امروز این سهم دو برابر شده است، از ظرفیت های مثبت این عرصه سخن گفت و افزود: معمولا ظرفیت های مثبت بازی های رایانه ای مورد غفلت قرار می گیرد لذا ضرورت شناخت ظرفیت های این پدیده و استفاده از آن در همه عرصه ها ضروری است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با ایکننا؛ در پاسخ به سوالی مبنی بر جایگاه و سهم بازی های رایانه ای بومی و ملی در سبد خانواده ایرانی گفت: سهم بازار بازی های ایرانی در سبد خانواده خوشبختانه با رشد خوبی مواجه بوده و از سال ۹۴ از ۱۱ درصد گذشته به ۱۴ درصد در سال ۹۶ افزایش پیدا کرد؛ در واقع می توان گفت این سهم دو برابر شده است.

وی با بیان اینکه در سال ۹۶ نزدیک به ۵۴ میلیارد تومان سهم فروش بازی های رایانه ای، بومی در داخل کشور بوده که بیاتر رشد خوب و قابل توجه این عرصه است، افزود: این میزان در سال ۹۴، حدود ۲۳ میلیارد تومان بود و این امر نشان می دهد که سبد خاتوار ایرانی در این عرصه رشد نسبتا خوبی داشته است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه تلاش می کنیم سهم سبد خاتوار ایرانی در عرصه بازی های رایانه ای بومی و ملی را بیش از گذشته افزایش دهیم؛ تصریح کرد: باتوجه به ناکنداری سال ۹۷ توسط رهبر معظم انقلاب در خصوص حمایت از کالای ایرانی ما به این عرصه نیز توجه ویژه داریم؛ البته حمایت از بازی های رایانه ای خود نیازمند برنامه مستمر است، اما در مجموع خوشبختانه ما نسبت به گذشته بازی های رایانه ای موفق تری تولید کرده ایم که نه تنها در عرصه داخلی بلکه در عرصه بین المللی هم مورد استقبال قرار گرفته اند و این نوید یک آینده روشن در عرصه صنعت بازی سازی داخلی را دارد.

وی در ادامه با اشاره به دلایل افزایش فروش و استقبال بازی های رایانه ای بومی در سبد خاتوار ایرانی، گفت: کیفیت و ذائقه شناسی مخاطب از مهمترین مسائلی است که باعث این افزایش شد؛ امروز تولیدکنندگان و بازی سازان ما دریافته اند که مخاطب چه خوراکی می خواهد و چه بازی هایی را می پسندد و همه آنها در این جهت تلاش کرده اند؛ بر همین اساس بازی هایی مطابق با نیاز و سلیقه مخاطب ساخته شد که روند افزایشی هم در پی داشت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه در سال های گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سایر ارگان های فرهنگی و مسئول در این عرصه به بازی سازان بازی سفارش می دادند، که روند رشد و پیشرفت را تا حدودی متوقف کرده بود گفت: در آن زمان بازی ساز برای ذائقه سفارش دهنده بازی می ساخت که آن بازی ها هیچ وقت پیشرفت و مورد استقبال هم قرار نگرفت؛ اگر این رویکرد ادامه پیدا می کرد، هیچ وقت بازی سازان ما به دنبال کشف ذائقه مخاطبان نمی رفتند و قطعا پیشرفتی هم در این عرصه حاصل نمی شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش می کند زیرساخت های لازم را در جهت تولید و عرضه بهتر بازی ها به بازی سازان بدهد. البته خوشبختانه امروز بازار بازی های رایانه ای به یک بازار رسمی و منطقی در داخل کشور تبدیل شده که بخش خصوصی ورود جدی و اثرگذاری پیدا کرده تا محصولاتی را متناسب با ذائقه مخاطب و فروش بیشتر تولید کنند.

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر جایگاه پژوهش های فقهی در عرصه بازی های رایانه ای، گفت: ما در این خصوص از سال های گذشته فعالیت کردیم و کتابی هم در این خصوص منتشر شد و نشست هایی هم در این رابطه با موضوع ضرورت های پرداختن مجامع علمی مخصوصا حوزه های علمیه به عرصه مطالعات بازی های رایانه ای و تبیین چستی بازی رایانه ای و زوایای مختلف این پدیده و همچنین نحوه ارتباط فقه با این پدیده و البته گستره این عرصه داشته ایم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به ظرفیت های مثبت بازی های رایانه ای هم گفت: معمولا ظرفیت های مثبت بازی های رایانه ای مورد غفلت قرار می گیرد؛ لذا ضرورت شناخت ظرفیت های این پدیده و استفاده از آن در همه عرصه ها ضروری است. از جمله ظرفیت های مثبت بازی های رایانه ای را می توان به عرصه انتقال فرهنگ، آموزش و یادگیری، سلامت روان، درمان و پزشکی، آموزش نظامی و حتی سیاست و دیپلماسی اشاره کرد.

انتهای پیام

قوانینوز

با قوانین رشته های چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای آشنا شوید (۱۳۹۵-۹۶/۱۱)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای تهران از تاریخ ۶ تا ۱۶ شهریور ماه در ۵ رشته در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد. بازی های FIFA ۱۸، PES ۱۸، Clash Royale و Quiz of Kings. مسابقات در ۵ بازی خواهند بود که در لیگ امسال حضور دارند و علاقه مندان می توانند شانس خودشان را برای قهرمان شدن در این عنوان ها آزمایش کنند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر کدام از رشته های چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای قوانینی دارند که کاربران ملزم به اجرا و رعایت آن ها خواهند بود. به همین دلیل قبل از حضور در رقابت های چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران باید با قوانین در نظر گرفته شده آشنایی داشته باشید. جهت آشنایی با قوانین رشته های حاضر در لیگ بازی های رایانه ای ایران به لینک های زیر مراجعه کنید:

قوانین بازی پسرخوانده

قوانین بازی FIFA ۱۸

قوانین بازی PES ۲۰۱۸

قوانین بازی Clash Royale (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) علاقه مندان برای شرکت در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران می توانند از طریق صفحه <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> اقدام کنند.



لیگ بازی

حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۲۰۱۸-۱۳۹۶)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند. با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.



خبرگزاری فارس

حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۲۰۱۸-۱۳۹۶)

تهران (پانا) - ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۶-۹۷-۹۸)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شد که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده، که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعا باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد.

سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خانم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، بانوان می توانند در هر پنج رشته **FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale** و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه دارد. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <http://evand.com/events/ig1۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۶-۹۷-۹۸)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شد که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده، که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعا باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد.

سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خانم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، بانوان می توانند در هر پنج رشته **FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale** و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه دارد. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <http://evand.com/events/ig1۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

منبع: خبرگزاری مهر



حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۸-۱۳۹۷/۹۶)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شد که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده، که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعا باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد.

سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خانم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸، PES ۲۰۱۸، Quiz of Kings، Clash Royale و سایر خواننده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه دارد. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <http://erand.com/events/ig1۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

منبع: مهر



حضور بانوان در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۹۸-۱۳۹۷/۹۶)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعا باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد.

سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خانم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸، PES ۲۰۱۸، Quiz of Kings، Clash Royale و سایر خواننده شرکت کنند. ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۴۰۱-۱۳۹۹-۱۲/۰۲/۲۰۲۰)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا، با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیرم در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند.

این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیرمها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازی ساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷ هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آنها را بانوان تشکیل داده بودند.

انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خانم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود. در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به این آدرس مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش یک میلیارد ریال در نظر گرفته شده است.

انتهای پیام/۴۰۲۱

امکان حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای فراهم شد (۱۴۰۱-۱۳۹۹-۱۲/۰۲/۲۰۲۰)

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بانوان هم قادر به حضور در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران خواهند بود.

ثبت نام برای چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران آغاز شده است و طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای اولین بار بانوان هم فرصت حضور در این رقابت ها را خواهند داشت. سال گذشته بانوان تنها امکان شرکت در مسابقات بازی های موبایلی را داشتند که امسال، این رویه تغییر کرده و بانوان هم دقیقاً مثل آقایان، قادر به شرکت در تمامی مسابقات خواهند بود.

بانوان طی سال های گذشته علاقه بیش تری به بازی های رایانه ای نشان داده اند و طبق گزارش نمای باز در سال ۱۳۹۶، نزدیک به ۲۸ میلیون گیرم در ایران وجود دارند که از این تعداد ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند و ۱۵ درصد از خریداران بازی ها را بانوان تشکیل می دهند.

همچنین در ابعاد جهانی، بانوان طی سال های گذشته نقش پررنگی در صنعت بازی های ویدیویی ایفا کرده اند و حتی تعداد بازیسازان زن نیز رشد زیادی داشته است. به علاوه طبق آمار ارائه شده، سال گذشته نزدیک به هفت هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند و از آنجایی که امسال، بانوان امکان شرکت در همه رشته های این مسابقات را دارند، این درصد افزایش هم خواهد داشت.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.



مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای: باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم / تجربه موفق هند و برزیل از سرمایه گذاری در صنعت فناوری اطلاعات (۱۳۷۱-۱۳۸۵)

مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: هند و برزیل فعالیت در صنعت فناوری اطلاعات را همزمان با ایران شروع کردند و اکنون صنعت پردرآمدترین صنعت این کشورها است و حتی هند چند برابر درآمد نفتی ایران از نرم افزار درآمد دارد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری فارس، بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت در نشست رسانه ای شبیه های انقلاب برای بررسی دستاوردهای انقلاب اسلامی در حوزه فناوری اطلاعات و فضای مجازی، اظهار داشت: سیستم عامل ملی و دبلیو ای از ضروریاتی است که کمتر به آن پرداخته ایم؛ همچنین در فارسی کردن فضای وب اگرچه شورای عالی اطلاع رسانی فعالیت هایی انجام داد، اما ادامه پیدا نکرد.

وی موضوع پیام رسان های بومی را مقوله دیگری دانست که باید با جدیت به آن پرداخته شود که نقص هایی در این زمینه وجود دارد. مینایی یادآور شد: وقتی به تجربه هند و برزیل نگاه می کنیم، صنعت فناوری اطلاعات به عنوان صنعت مستقل هم زمان و حتی بعد از ما شروع کردند و حالا به عنوان پردرآمدترین صنایع این کشورها به خصوص در حوزه نرم افزاری مطرح اند و هند چندین برابر درآمد نفتی ما از حوزه نرم افزار کسب درآمد می کند. مینایی با اشاره به ایجاد نهضت نرم افزاری تولید بازی های رایانه ای هم زمان با تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۶۹ گفت: دو سال بعد از تشکیل این بنیاد، در سال ۷۱ به یکی از بزرگترین تولیدکننده های منطقه تبدیل شدیم و بعد از سال ۹۲ که بازی های موبایلی رونق گرفت، در حوزه تولید بازی هم توانستیم حرف برای گفتن داشته باشیم.

وی با اشاره به اینکه بسیاری از رقبای ما به بومی سازی بازی های خارجی و بازی های متکی بر موتورهای خارجی اتکا دارند، ادامه داد: سال ۸۸ که اولین بازی بزرگ ما با عنوان میرمهنا و گرشاسب تولید شد، هم بازی بومی بود و هم براساس موتورهای بومی انجام گرفت. وی یادآور شد: در تولید موتور بازی که بسیار سخت است توانستیم موفقیت هایی کسب کنیم که البته بعداً مورد حمایت قرار نگرفت. وی با تأکید بر اینکه باید در حوزه تولید کنسول سرمایه گذاری کنیم، گفت: گرچه این کار بسیار سخت است و مانند خط تولید هواپیما به نظر می رسد، اما حوزه ای است که باید به آن ورود کنیم.

وی همچنین به اشتغال زایی تولید بازی اشاره کرد و گفت: ۲ هزار نفر به طور مستقیم در این صنعت فعالند و محصولات آنی دارند که قابل توجه است. وی گفت: نقطه چالشی ما این است که صاحبان محتوا نیز باید دغدغه داشته باشند، گرچه از لحاظ فنی و مهندسی کم نداریم، اما در مدیریت فرهنگی هنوز ضعف هایی داریم و در این حوزه کسانی که در حوزه محتوا فعالیت می کنند، به میدان نیامدند و جوشش بین رشته ای شکل نگرفته است. وی بر لزوم سرمایه گذاری روی شتاب دهنده های عرضه تأکید کرد.

• یک فعال در حوزه پویانمایی: توانایی شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی در ادامه این نشست، محمد مهدی جعفری، از فعالان حوزه پویانمایی با اشاره به اینکه در حوزه انیمیشن و پویانمایی در سه دهه اخیر اتفاقات خاص و منحصر به فردی رخ داد، گفت: حالا خانواده ها با خیال راحت می توانند کودکان خود را به تماشای پویانمایی های ساخت ایران ببرند. وی با اشاره به سبک های مختلف در تولید انیمیشن، گفت: حالا در دنیا کسب ایرانی هم حرف برای گفتن دارد و نمونه آن شکرستان است که به عنوان انیمیشن ایرانی شناخته می شود.

وی یکی دیگر از مهمترین دستاوردهای این حوزه در آستانه چهل سالگی انقلاب را شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی و بهره گیری از پلت فرم های بومی معرفی کرد که به زودی شاهد خروجی آن خواهیم بود. انتهای پیام



حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های ویدیویی ایران امکان پذیر شد (۱۳۷۱-۱۳۷۳)

یکی از حاشیه های اصلی سومین لیگ بازی های رایانه ای (ویدیویی) در سال گذشته به عدم امکان ثبت نام زنان گیم در رقابت هایی که روی کنسول ها و بی سی جریان داشتند برمی گشت.

سال گذشته، این موضوع بحث های زیادی را در شبکه های اجتماعی به جریان انداخت و سرانجام امروز بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که برای نخستین بار، حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است.

بر اساس گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته نزدیک به ۷ هزار نفر در این مسابقات شرکت کرده بودند و انتظار می رود با فراهم شدن امکان حضور بانوان در همه رقابت ها، شرکت کنندگان امسال بیشتر از سال گذشته باشند.

پیش از این و طبق آماری که از سمت دایرک منتشر شده بود، ۳۵ درصد از ۲۸ میلیون گیمیر ایرانی زن هستند و با توجه به سهم ۱۵ درصدی این گروه در خرید بازی، زنان نقش مهمی را در صنعت ویدیو گیم ایران ایفا می کنند.

امروزه و در سطح جهان، سهم زنان گیمیر در بازی های ویدیویی نسبت به گذشته افزایش یافته اما این گروه همچنان با چالش هایی نظیر تبعیض در بازی های آنلاین روبرو هستند و حتی بعضی از آن ها از افشا کردن هویت اصلی خودشان در بازی ها می ترسند. (ادامه دارد ...)

دیجیتال

(ادامه خبر ...) چهارمین لیگ بازی های ویدیویی ایران در تاریخ ۶ تا ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد برگزار خواهد شد. علاوه بر سه بازی خارجی کلاش رویال، فیفا ۱۸ و PES ۲۰۱۸، در این دوره دو بازی ایرانی Quiz of Kings و پسرخوانده هم در رقابت ها حضور خواهند داشت. در نهایت، برای ثبت نام در هر یک از رشته های مطرح شده می توانید تا ۲۵ مرداد ماه از طریق وبسایت ایوند اقدام کنید. البته، ثبت نام برای بازی کوییز آو کینگز از خود اپلیکیشن بازی انجام خواهد شد.



صبا

حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۱-۰۷/۰۲-۱۳۹۱)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است.

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند. با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.



فصل تجارت

FasleTejarat.ir

باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم / تجربه موفق هند و برزیل از سرمایه گذاری در صنعت فناوری

اطلاعات (۱۳۹۸-۰۷/۰۲-۱۳۹۸)

فصل تجارت - مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: هند و برزیل فعالیت در صنعت فناوری اطلاعات را همزمان با ایران شروع کردند و اکنون صنعت IT پردرآمدترین صنعت این کشورها است و حتی هند چند برابر درآمد نفتی ایران از نرم افزار درآمد دارد. به گزارش فصل تجارت، پرهیز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت در نشست رسانه ای شنبه های انقلاب برای بررسی دستاوردهای انقلاب اسلامی در حوزه فناوری اطلاعات و فضای مجازی، اظهار داشت: سیستم عامل ملی و دیتابیس ملی از ضروریاتی است که کمتر به آن پرداخته ایم؛ همچنین در فارسی کردن فضای وب اگرچه شورای عالی اطلاع رسانی فعالیت هایی انجام داد اما ادامه پیدا نکرد.

وی موضوع پیام رسان های بومی را مقوله دیگری دانست که باید با جدیت به آن پرداخته شود که نقص هایی در این زمینه وجود دارد. مینایی یادآور شد: وقتی به تجربه هند و برزیل نگاه می کنیم، صنعت فناوری اطلاعات به عنوان صنعت مستقل هم زمان و حتی بعد از ما شروع کردند و حالا به عنوان پردرآمدترین صنایع این کشورها به خصوص در حوزه نرم افزاری مطرح اند و هند چندین برابر درآمد نفتی ما از حوزه نرم افزار کسب درآمد می کند. مینایی با اشاره به ایجاد نهضت نرم افزاری تولید بازی های رایانه ای هم زمان با تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۶۹ گفت: دو سال بعد از تشکیل این بنیاد، در سال ۷۱ به یکی از بزرگترین تولیدکننده های منطقه تبدیل شدیم و بعد از سال ۹۳ که بازی های موبایلی رونق گرفت، در حوزه تولید بازی هم توانستیم حرف برای گفتن داشته باشیم.

وی با اشاره به اینکه بسیاری از رقبای ما به بومی سازی بازی های خارجی و بازی های متکی بر موتورهای خارجی اتکا دارند، ادامه داد: سال ۸۸ که اولین بازی بزرگ ما با عنوان میرمهنا و گرشاسب تولید شد، هم بازی بومی بود و هم براساس موتورهای بومی انجام گرفت.

وی یادآور شد: در تولید موتور بازی که بسیار سخت است توانستیم موفقیت هایی کسب کنیم که البته بعداً مورد حمایت قرار نگرفت. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با تأکید بر اینکه باید در حوزه تولید کنسول سرمایه گذاری کنیم، گفت: گرچه این کار بسیار سخت است و مانند خط تولید هواپیما به نظر می رسد، اما حوزه ای است که باید به آن ورود کنیم.

وی همچنین به اشتغال زایی تولید بازی اشاره کرد و گفت: ۲ هزار نفر به طور مستقیم در این صنعت فعالند و محصولات آن دارند که قابل توجه است. وی گفت: نقطه چالشی ما این است که صاحبان محتوا نیز باید دغدغه داشته باشند، گرچه از لحاظ فنی و مهندسی کم نداریم، اما در مدیریت فرهنگی هنوز ضعف هایی داریم و در این حوزه کسانی که در حوزه محتوا فعالیت می کنند، به میدان نیامدند و جوشش بین رشته ای شکل نگرفته است. وی بر لزوم سرمایه گذاری روی شتاب دهنده های عرضه تأکید کرد.

* یک فعال در حوزه پویانمایی: توانایی شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی

در ادامه این نشست، محمد مهدی جعفری، از فعالان حوزه پویانمایی با اشاره به اینکه در حوزه انیمیشن و پویانمایی در سه دهه اخیر اتفاقات خاص و منحصر به فردی رخ داد، گفت: حالا خانواده ها با خیال راحت می توانند کودکان خود را به تماشای پویانمایی های ساخت ایران ببرند. وی با اشاره به سبک های مختلف در تولید انیمیشن، گفت: حالا در دنیا کسب ایرانی هم حرف برای گفتن دارد و نمونه آن شکرستان است که به عنوان انیمیشن ایرانی شناخته می شود.

وی یکی دیگر از مهمترین دستاوردهای این حوزه در آستانه چهل سالگی انقلاب را شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی و بهره گیری از پلت فرم های بومی معرفی کرد که به زودی شاهد خروجی آن خواهیم بود.

انتهای پیام



حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند.

این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸، PES ۲۰۱۸، Quiz of Kings، Clash Royale و سرخونده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl2018> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تمداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.



حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند.

این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.
در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به پسرخوانده شرکت کنند.
ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرتقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.



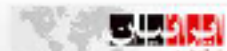
حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند. با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند.
این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.



بانوان هم در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای حضور خواهند داشت (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران آغاز شد. در این دور از بازی ها برای اولین بار حضور بانوان در تمام رشته ها امکان پذیر شده است. به گزارش تکراتو ، در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای بانوان هم می توانند در تمام رشته های این مسابقات ثبت نام کنند. با توجه به گزارش سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارند که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور را بانوان تشکیل می دهند.
ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران اساس آمار موجود تا امروز بانوان توانسته اند نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا کنند، بنابراین لازم است تا به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد.
حضور بانوان در لیگ بازی های رایانه ای امسال گذشته چیزی حدود ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که از این تعداد نزدیک به ۱۰ درصد آن ها بانوان بودند. به نظر می رسد که امسال بانوان بتوانند سهم بیشتری نسبت به سال های قبل داشته باشند. سال گذشته نیز حضور بانوان رکورد زد و انتظار می رود که در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای نیز ، این اتفاق تکرار شود.
در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران، بانوان می توانند در هر پنج رشته زیر شرکت نمایند:
ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا ۲۵ مرداد ماه ادامه دارد. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد این رقابت می توانند به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنند.
برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرتقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.
منبع: me hrnews



حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ایرانیان ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.



مکتوب خبری

بنیاد بازی های رایانه ای خبر داد؛ حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۹۸۵-۱۷/۱۰/۹۶)

خبرایران: ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

**حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۸-۹۷/۰۲/۲۱)**

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است.

به گزارش خبرگزاری شهبستان به نقل از بنیاد بازی های رایانه ای، ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند. این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جایزه نقدی و غیرنقدی جمعاً به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

پایان پیام/۳۱

سخت افزار**حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد (۱۳۹۸-۹۷/۰۲/۲۱)**

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند.

این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود.

در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸, Quiz of Kings, Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جایزه نقدی و غیرنقدی جمعاً به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

**مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای: باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم** (۱۳۹۵-۱۲/۰۵/۲۱)

مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: هند و برزیل فعالیت در صنعت فناوری اطلاعات را همزمان با ایران شروع کردند و اکنون صنعت پردرآمدترین صنعت این کشورها است و حتی هند چند برابر درآمد نفتی ایران از نرم افزار درآمد دارد.

بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت در نشست رسانه ای شنبه های انقلاب برای بررسی دستاوردهای انقلاب اسلامی در حوزه فناوری اطلاعات و فضای مجازی، اظهار داشت: سیستم عامل ملی و دیتابیس ملی از ضروریاتی است که کمتر به آن پرداخته ایم؛ همچنین در فارسی کردن فضای وب اگرچه شورای عالی اطلاع رسانی فعالیت هایی انجام داد، اما ادامه پیدا نکرد.

وی موضوع پیام رسان های بومی را مقوله دیگری دانست که باید با جدیت به آن پرداخته شود که نقص هایی در این زمینه وجود دارد. مینایی یادآور شد: وقتی به تجربه هند و برزیل نگاه می کنیم، صنعت فناوری اطلاعات به عنوان صنعت مستقل هم زمان و حتی بعد از ما شروع کردند و حالا به عنوان پردرآمدترین صنایع این کشورها به خصوص در حوزه نرم افزاری مطرح اند و هند چندین برابر درآمد نفتی ما از حوزه نرم افزار کسب درآمد می کند. مینایی با اشاره به ایجاد نهضت نرم افزاری تولید بازی های رایانه ای هم زمان با تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۶۹ گفت: دو سال بعد از تشکیل این بنیاد، در سال ۷۱ به یکی از بزرگترین تولیدکننده های منطقه تبدیل شدیم و بعد از سال ۹۳ که بازی های موبایلی رونق گرفت، در حوزه تولید بازی هم توانستیم حرف برای گفتن داشته باشیم.

وی با اشاره به اینکه بسیاری از رقبای ما به بومی سازی بازی های خارجی و بازی های متکی بر موتورهای خارجی اتکا دارند، ادامه داد: سال ۸۸ که اولین بازی بزرگ ما با عنوان میرمهنا و گرشاسب تولید شد، هم بازی بومی بود و هم براساس موتورهای بومی انجام گرفت. وی یادآور شد: در تولید موتور بازی که بسیار سخت است توانستیم موفقیت هایی کسب کنیم که البته بعداً مورد حمایت قرار نگرفت. وی با تأکید بر اینکه باید در حوزه تولید کنسول سرمایه گذاری کنیم، گفت: گرچه این کار بسیار سخت است و مانند خط تولید هواپیما به نظر می رسد، اما حوزه ای است که باید به آن ورود کنیم.

وی همچنین به اشتغال زایی تولید بازی اشاره کرد و گفت: ۲ هزار نفر به طور مستقیم در این صنعت فعالند و محصولاتشان دارند که قابل توجه است. وی گفت: نقطه چالشی ما این است که صاحبان محتوا نیز باید دغدغه داشته باشند، گرچه از لحاظ فنی و مهندسی کم نداریم، اما در مدیریت فرهنگی هنوز ضعف هایی داریم و در این حوزه کسانی که در حوزه محتوا فعالیت می کنند، به میدان نیامدند و جوشش بین رشته ای شکل نگرفته است. وی بر لزوم سرمایه گذاری روی شتاب دهنده های عرضه تأکید کرد.

• یک فعال در حوزه پویانمایی: توانایی شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی در ادامه این نشست، محمد مهدی جعفری، از فعالان حوزه پویانمایی با اشاره به اینکه در حوزه انیمیشن و پویانمایی در سه دهه اخیر اتفاقات خاص و منحصر به فردی رخ داد، گفت: حالا خانواده ها با خیال راحت می توانند کودکان خود را به تماشای پویانمایی های ساخت ایران ببرند. وی با اشاره به سبک های مختلف در تولید انیمیشن، گفت: حالا در دنیا کسب ایرانی هم حرف برای گفتن دارد و نمونه آن شکرستان است که به عنوان انیمیشن ایرانی شناخته می شود.

وی یکی دیگر از مهمترین دستاوردهای این حوزه در آستانه چهل سالگی انقلاب را شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی و بهره گیری از پلت فرم های بومی معرفی کرد که به زودی شاهد خروجی آن خواهیم بود.

**حضور بانوان در تمام رشته های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای امکان پذیر شد** (۱۳۹۵-۱۲/۰۵/۲۱)

ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی آغاز شده است که برای نخستین بار حضور بانوان در تمام رشته های این مسابقات امکان پذیر شده است. در مسابقات سال گذشته بانوان تنها می توانستند برای حضور در مسابقات بازی های موبایلی ثبت نام کنند.

با توجه به گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که از این میزان ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. همچنین در این آمار مشخص شده که ۱۵ درصد از خریداران بازی در کشور ما را بانوان تشکیل می دهند.

این آمار نشان می دهد که بانوان نقش مهم و پررنگی در صنعت بازی ایران ایفا می کنند و قطعاً باید به این قشر از گیمرها نیز توجه شود. چرا که با بررسی آمار جهانی حضور زن ها به عنوان بازیکن و حتی بازیساز رشد چشمگیری داشته است. با در نظر گرفتن این موارد حضور بانوان در رویدادهای مربوط به بازی های رایانه ای به خصوص چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسیار اهمیت دارد. سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند که نزدیک به ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل داده بودند. انتظار می رود که امسال بانوان سهم بیشتری از حاضران در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند. البته که سال گذشته حضور بانوان باعث شد که رکورد حضور شرکت کنندگان خاتم در این رویداد شکسته شود و این انتظار می رود که در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای نیز چنین اتفاقی تکرار شود. در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران بانوان می توانند در هر پنج رشته PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸، Quiz of Kings Clash Royale و پسرخوانده شرکت کنند.

ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مدتی پیش شروع شد و تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به آدرس <https://evand.com/events/igl۲۰۱۸> مراجعه کنید. برای چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تعداد متعددی جوایز نقدی و غیرنقدی جمعا به ارزش ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر گرفته شده است.

**باید در تولید بازی های کنسولی جدی شویم / تجربه موفق هند و برزیل از سرمایه گذاری در صنعت فناوری**

اطلاعات (۱۳۹۵-۰۷/۰۸/۲۲۲)

مدیر عامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: هند و برزیل فعالیت در صنعت فناوری اطلاعات را همزمان با ایران شروع کردند و اکنون صنعت پردرآمدترین صنعت این کشورها است و حتی هند چند برابر درآمد نفتی ایران از نرم افزار درآمد دارد. به گزارش خبرنگار خبرگزاری فارس، بهروز مینایی دانشیار دانشگاه علم و صنعت در نشست رسانه ای شبیه های انقلاب برای بررسی دستاوردهای انقلاب اسلامی در حوزه فناوری اطلاعات و فضای مجازی، اظهار داشت: سیستم عامل ملی و دیتابیس ملی از ضروریاتی است که کمتر به آن پرداخته ایم؛ همچنین در فارسی کردن فضای وب اگرچه شورای عالی اطلاع رسانی فعالیت هایی انجام داد، اما ادامه پیدا نکرد.

وی موضوع پیام رسان های بومی را مقوله دیگری دانست که باید با جدیت به آن پرداخته شود که تقص هایی در این زمینه وجود دارد. مینایی یادآور شد: وقتی به تجربه هند و برزیل نگاه می کنیم، صنعت فناوری اطلاعات به عنوان صنعت مستقل هم زمان و حتی بعد از ما شروع کردند و حالا به عنوان پردرآمدترین صنایع این کشورها به خصوص در حوزه نرم افزاری مطرح اند و هند چندین برابر درآمد نفتی ما از حوزه نرم افزار کسب درآمد می کند.

مینایی با اشاره به ایجاد نهضت نرم افزاری تولید بازی های رایانه ای هم زمان با تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۶۹ گفت: دو سال بعد از تشکیل این بنیاد، در سال ۷۱ به یکی از بزرگترین تولیدکننده های منطقه تبدیل شدیم و بعد از سال ۹۳ که بازی های موبایلی رونق گرفت، در حوزه تولید بازی هم توانستیم حرف برای گفتن داشته باشیم.

وی با اشاره به اینکه بسیاری از رقبای ما به بومی سازی بازی های خارجی و بازی های متکی بر موتورهای خارجی اتکا دارند، ادامه داد: سال ۸۸ که اولین بازی بزرگ ما با عنوان میرمهنا و گرشاسب تولید شد، هم بازی بومی بود و هم براساس موتورهای بومی انجام گرفت.

وی یادآور شد: در تولید موتور بازی که بسیار سخت است توانستیم موفقیت هایی کسب کنیم که البته بعدا مورد حمایت قرار نگرفت. وی با تأکید بر اینکه باید در حوزه تولید کنسول سرمایه گذاری کنیم، گفت: گرچه این کار بسیار سخت است و مانند خط تولید هواپیما به نظر می رسد، اما حوزه ای است که باید به آن ورود کنیم.

وی همچنین به اشتغال زایی تولید بازی اشاره کرد و گفت: ۲ هزار نفر به طور مستقیم در این صنعت فعالند و محصولاتشان دارند که قابل توجه است. وی گفت: نقطه چالشی ما این است که صاحبان محتوا نیز باید دغدغه داشته باشند، گرچه از لحاظ فنی و مهندسی کم نداریم، اما در مدیریت فرهنگی هنوز ضعف هایی داریم و در این حوزه کسانی که در حوزه محتوا فعالیت می کنند، به میدان نیامدند و جوشش بین رشته ای شکل نگرفته است. وی بر لزوم سرمایه گذاری روی شتاب دهنده های عرضه تأکید کرد.

* یک فعال در حوزه پویانمایی: توانایی شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازیدر ادامه این نشست، محمد مهدی جعفری، از فعالان حوزه پویانمایی با اشاره به اینکه در حوزه انیمیشن و پویانمایی در سه دهه اخیر اتفاقات خاصی و منحصر به فردی رخ داد، گفت: حالا خانواده ها با خیال راحت می توانند کودکان خود را به تماشای پویانمایی های ساخت ایران ببرند.

وی با اشاره به سبک های مختلف در تولید انیمیشن، گفت: حالا در دنیا کسب ایرانی هم حرف برای گفتن دارد و نمونه آن شکرستان است که به عنوان انیمیشن ایرانی شناخته می شود.

وی یکی دیگر از مهمترین دستاوردهای این حوزه در آستانه چهل سالگی انقلاب را شبیه سازی جنگ های شهری با استفاده از واقعیت مجازی و بهره گیری از پلت فرم های بومی معرفی کرد که به زودی شاهد خروجی آن خواهیم بود.

**پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۰۷/۰۸/۲۲۲)**

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش خبرنگاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است.

قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است.

همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه TGC 2018 در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرده که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مذاکراتی که با مجموعه گیم کانکشن فرانسه داشت، توانست میزان تخفیف در نظر گرفته شده برای بازی های برتر گیمستان ۲۰۱۸ TGC را به ۸۵ درصد افزایش دهد. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت بیشتر از بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این رویداد بین المللی را دارند به هریک از برندگان گیمستان رویداد ۲۰۱۸ TGC مبلغ ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند.

شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.

پایان پیام/۳۶



پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است.

قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده برای بازی های که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.

منبع: خبرگزاری مهر

پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۹۷/۵/۱۳۹۷)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است.

قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است.

همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده

برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۲۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@irc.gir ارسال کنند.

منبع: مهر

پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۹۷/۵/۱۳۹۷)

اقتصاد ایران: مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است.

قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است.

همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده

برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۲۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به [\[email protected\]](mailto:email_protected) ارسال کنند.

پیشنهاد ویژه نمایشگاه «گیم کانکشن فرانسه» به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۹۷/۵/۱۳۹۷)

به گزارش شبکه خبری ایرانا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است.

قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است.

همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده

برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۲ بلیت تجاری از ۲۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تهران (پانا) - مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرده که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مذاکراتی که با مجموعه گیم کانکشن فرانسه داشت، توانست میزان تخفیف در نظر گرفته شده برای بازی های برتر گیمستان ۲۰۱۸ TGC را به ۸۵ درصد افزایش دهد. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت بیشتر از بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این رویداد بین المللی را دارند به هریک از برندگان گیمستان رویداد ۲۰۱۸ TGC مبلغ ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند.

شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.



پیشنهاد نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

لازم به ذکر است بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۷/۰۳/۲۰۲۱)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته است تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرده است که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه چهار متری به همراه دو بلیت تجاری این رویداد ۳ هزار و ۸۰۰ یورو اعلام شده است که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ یورو پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از هزار و ۸۰۰ به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مذاکراتی که با مجموعه گیم کانکشن فرانسه داشت، توانست میزان تخفیف در نظر گرفته شده برای بازی های برتر گیمستان ۲۰۱۸ TGC را به ۸۵ درصد افزایش دهد. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه دو بلیت تجاری از ۳ هزار و ۸۰۰ به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از هزار و ۸۰۰ به ۲۷۰ یورو رسیده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت بیشتر از بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این رویداد بین المللی را دارند به هر یک از برندگان گیمستان رویداد ۲۰۱۸ TGC مبلغ ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند.

شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.

انتهای پیام/۴۰۲۱

وبنا / پلیتک شیرویه ویژه بازی



ثبت نام چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران آغاز شد (۱۳۹۷-۱۷/۰۳/۲۰۲۱)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در تاریخ ۶ تا ۱۶ شهریور ماه برگزار خواهد شد. چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب که به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران شناخته می شود، از تاریخ ۶ تا ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد. در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران علاوه بر اینکه علاقه مندان می توانند در چهار رشته PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸، Clash Royale و Quiz of Kings به رقابت یا یکدیگر بپردازند، برای اولین بار این امکان را خواهند داشت تا شانس خودشان را در بازی ایرانی پسرخوانده نیز امتحان کنند و به قهرمان این بازی تبدیل شوند. بازی پسرخوانده عنوان جدیدی خواهد بود که به این دوره از لیگ بازی های رایانه ای ایران اضافه شده است. همچنین نقرات برتر این دوره از لیگ بازی های رایانه ای ایران در صورت فراهم شدن شرایط اعزام، به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد. مانند سال گذشته، خانواده ها نیز می توانند از نزدیک شاهد برگزاری این رویداد در برج میلاد باشند.

برای ثبت نام و کسب اطلاعات بیشتر اینجا کلیک کنید

دیجیاتو



مدیرعامل فعلی بنیاد بازی: به دنبال ساخت کنسول ایرانی نیستیم (۱۳۹۵-۱۷/۰۳/۲۰۲۱)

روز گذشته بود که بهروز مینایی، مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای از لزوم ساخت کنسول بازی ایرانی گفته بود. حال حسن کریمی قدوسی به عنوان مدیرعامل فعلی این نهاد اعلام کرده که بنیاد بازی ها در حال حاضر برنامه ای برای توسعه کنسول ایرانی ندارد.

اظهار نظر جنجالی مینایی واکنش های زیادی را در فضای مجازی برانگیخت که اکثراً رویکردی انتقادی داشتند. کریمی قدوسی در پاسخ به کاربرانی که عملی بودن ساخت کنسول ایرانی را جویا شده بودند، اینگونه پاسخ داد: «بنیاد به عنوان متولی و سیاست گذار حوزه بازی های رایانه ای به طور جدی متعهد است که بایستی روی تولید محتوای داخلی متمرکز شویم. حتی کشورهای پیشرفته به جز آمریکا و ژاپن وارد این حوزه نشده اند.»

کریمی مواردی همچون پیچیدگی تولید و مشکلات ایجاد محتوا را به عنوان دلایل اصلی منطقی نبودن ساخت کنسول ایرانی مطرح می کند: «سیاست بنیاد ترویج تولید محتوای داخلی به جای سخت افزار و کنسول بازی است. از نظر ما تولید سخت افزار در شرایط فعلی به دلایل زیادی صحیح نیست.»

در سال های اخیر، بنیاد ملی بازی ها، با پیاده سازی برنامه هایی همچون دریافت عوارض از بازی های خارجی، برگزاری نمایشگاه تجاری TGC و اعزام بازی سازان ایرانی به رویدادهای بین المللی سعی کرده تا سطح بازی های ایرانی را ارتقا دهد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنامه های بنیاد در سال های اخیر طرفداران و منتقدان زیادی بین فعالین گیم ایران دارد. نظر شما چیست؟ آیا در سال های اخیر بازی های ایرانی پیشرفت کرده اند؟

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

۱۳۹۷/۰۵/۲۲

