

۱۳۹۷/۱۰/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران معرفی شد	باشگاه خبرنگاران
۲	انتخاب سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	ZOOMG
۲	سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منصوب شد	قوانینوز
۳	عدم حمایت از بازی سازان رایانه ای باعث آسیب های بزرگی می شود	قوانینوز
۳	دومین نماینده ایران برای اعزام به مسابقات WESG مشخص شد	قوانینوز
۴	جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند	تپش
۴	WESG 2018 با حمایت ایسوس به پایان رسید	جامع نیوز JameNews
۵	WESG 2018 با حمایت ایسوس به پایان رسید	مهر خند افزار
۵	مسابقات انتخابی WESG 2018 با حمایت ایسوس در نمایشگاه خودرو تهران برگزار شد	ADGET NEWS
۶	مسابقات انتخابی WESG 2018 با حمایت ایسوس در نمایشگاه خودرو تهران برگزار شد	چیت
۷	فراخوان دریافت غرفه رایگان توسط بازی سازان جهت حضور در نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان	قوانینوز
۷	WESG 2018 با حمایت ایسوس به پایان رسید	عصر ارتباط
۸	WESG 2018 با حمایت ایسوس به پایان رسید	فنا ۱۱۱
۹	جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی گیتی ایران
۹	امیر گلخانی به عنوان سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران معرفی شد.	استاد جهانگیر
۱۰	دوره ی خبرنگاری و نقد بازی های ویدئویی	استاد جهانگیر
۱۰	جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند	استاد جهانگیر
۱۱	دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان از ۱۷ تا ۲۲ بهمن ماه در این استان هم زمان با نمایشگاه کتاب (پرمخاطب ترین رویداد استان) برگزار می شود.	استاد جهانگیر

تعداد محتوا : ۱۸



خبرگزاری

۱

مجله

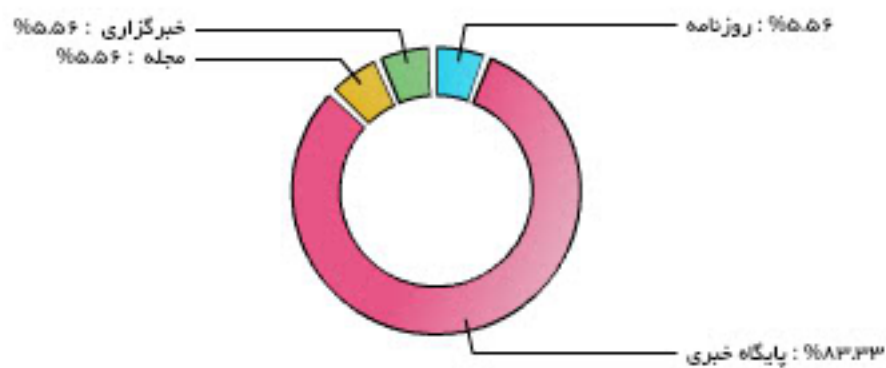
۱

پایگاه خبری

۱۵

روزنامه

۱



سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران معرفی شد

امیر گلخانی به عنوان سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران معرفی شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، محمد حاجی میرزایی دبیر جشنواره در حکمی امیر گلخانی را به عنوان سخنگوی این رویداد منصوب کرد.

در متن حکم انتصاب سخنگوی جشنواره آمده است:

«با توجه به شایستگی ها، تجارب و دغدغه های جنابعالی، به عنوان سخنگوی این جشنواره منصوب می شوید. امید است با تلاش های شما ارتباط موثر و پویایی بین جشنواره و مخاطبان آن (بازی سازان، رسانه ها و گیمرها) برقرار شود. از شما انتظار داریم تا با حفظ روحیه پاسخگویی، بازخورد مناسبی از مخاطبان جشنواره را به تیم اجرایی منتقل کنید و زمینه ساز برگزاری هرچه بهتر این رویداد ملی باشید.»

براساس این گزارش گلخانی روزنامه نگار و منتقد حوزه بازی های ویدیویی است، او در حال حاضر دبیر تحریریه ماهنامه بازی نما است و همکاری با روزنامه های هفت صبح و صبا، هفته نامه های کلیک و سیب روزنامه جام جم و گروه مجلات همشهری را در کارنامه دارد. او همچنین به عنوان منتور بازاریابی و روابط عمومی در مرکز رشد بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت داشته و اکنون علاوه بر سخنگویی، یکی از اعضای شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

براساس این گزارش فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پایان دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

انتصاب سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران

محمد حاجی میرزایی، دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با انتشار حکمی امیر گلخانی را به عنوان سخنگوی هشتمین جشنواره منصوب کرد.

با نزدیک شدن به زمان برگزاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران که پیش از این با نام جشنواره بازی های رایانه ای تهران شناخته می شد، محمد حاجی میرزایی، دبیر جشنواره در حکمی امیر گلخانی را به عنوان سخنگوی این رویداد منصوب کرد.

در متن حکم انتصاب سخنگوی جشنواره آمده است:

با توجه به شایستگی ها، تجارب و دغدغه های جنابعالی، به عنوان سخنگوی این جشنواره منصوب می شوید. امید است با تلاش های شما ارتباط موثر و پویایی بین جشنواره و مخاطبان آن (بازی سازان، رسانه ها و گیمرها) برقرار شود. از شما انتظار داریم تا با حفظ روحیه پاسخگویی، بازخورد مناسبی از مخاطبان جشنواره را به تیم اجرایی منتقل کنید و زمینه ساز برگزاری هرچه بهتر این رویداد ملی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امیر گلخانی روزنامه نگار و منتقد حوزه بازی های ویدیویی، در حال حاضر دبیر تحریریه ماهنامه بازی نما است و پیش از این همکاری با روزنامه های هفت صبح و صبا، هفته نامه های کلیک و سیب و همچنین روزنامه جام جم و گروه مجلات همشهری را در کارنامه دارد. او همچنین به عنوان منتور بازاریابی و روابط عمومی در مرکز رشد بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت داشته و اکنون علاوه بر سخنگویی، یکی از اعضای شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

براساس این گزارش فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پایان دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

قوانینوز

سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منصوب شد

امیر گلخانی به عنوان سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران معرفی شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر جشنواره در حکمی امیر گلخانی را به عنوان سخنگوی این رویداد منصوب کرد.

در متن حکم انتصاب سخنگوی جشنواره آمده است: «با توجه به شایستگی ها، تجارب و دغدغه های جنابعالی، به عنوان سخنگوی این (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) جشنواره منصوب می‌شود. امید است با تلاش‌های شما ارتباط موثر و پویایی بین جشنواره و مخاطبان آن (بازی سازان، رسانه‌ها و گیمرها) برقرار شود. از شما انتظار داریم تا با حفظ روحیه پاسخگویی، بازخورد مناسبی از مخاطبان جشنواره را به تیم اجرایی منتقل کنید و زمینه ساز برگزاری هرچه بهتر این رویداد ملی باشید.

براساس این گزارش گلخانه‌ی روزنامه نگار و منتقد حوزه بازی‌های ویدیویی است. او در حال حاضر دبیر تحریریه ماهنامه بازی نما است و همکاری با روزنامه‌های هفت صبح و صبا، هفته نامه‌های کلیک و سیب روزنامه جام جم و گروه مجلات همشهری را در کارنامه دارد. او همچنین به عنوان منتور بازاریابی و روابط عمومی در مرکز رشد بازی سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت داشته و اکنون علاوه بر سخنگویی، یکی از اعضای شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران است.

براساس این گزارش قراخوان جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پایان دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای کسب اطلاعات بیشتر می‌توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

قوانینوز

عدم حمایت از بازی سازان رایانه‌ای باعث آسیب‌های بزرگی می‌شود (۱۳۸۴-۱۲/۱۰/۲۲)

عضو کمیسیون برنامه و بودجه مجلس شورای اسلامی گفت: در صورت حمایت نکردن از بازی سازان داخلی باید منتظر آسیب‌های بزرگی باشیم. به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حمیدرضا حاجی بابایی در گفتگو با خبرنگار حوزه علم، فناوری و دانش بنیان گروه دانشگاه خبرگزاری آنا با تأکید بر لزوم فراهم کردن امکانات مناسب برای توسعه بازی‌های رایانه‌ای گفت: عرصه فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای در هر جامعه‌ای دارای ظرفیت و مکانی است که باید برای آن محتوا فراهم کرد. در سراسر دنیا قانون این است که باید با برنامه ریزی به تولید محتوا پرداخت، اگر این اتفاق نیفتد دیگران برای ما برنامه ریزی و تولید محتوا می‌کنند.

وی با تأکید بر لزوم حمایت از بازی سازان داخلی گفت: در عرصه بازی‌های رایانه‌ای به جای محدودیت باید به دنبال مقبولیت، مطبوعیت و مشروعیت باشیم چون اگر از بازی سازان حمایت نشود، باید منتظر آسیب‌های بزرگی باشیم.

حاجی بابایی داشتن محتوای جذاب در بازی‌های رایانه‌ای را ضروری دانست و افزود: اگر نتوانیم محتوای جذاب در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرد از بازار دنیا عقب می‌مانیم، آن هم در شرایطی که سطح علاقه‌مندان و استفاده‌کنندگان از بازی‌ها به سن کودکی رسیده است پس باید به فکر تولید محتوای متناسب با اهدافمان باشیم.

این عضو کمیسیون برنامه و بودجه مجلس شورای اسلامی حمایت از بازی سازان را بسیار مهم دانست و توضیح داد: عرصه بازی سازی و حمایت از بازی سازان به امور فرهنگی مربوط است که در آن غفلت کرده ایم حال اینکه زیرساخت‌های اقتصادی هم با امور فرهنگی گره خورده است؛ بنابراین اگر از بازی سازان حمایت نکرده و آنها را تقویت نکنیم باید منتظر آسیب‌های بزرگی باشیم که هزینه عبور از آن خیلی بیشتر از هزینه حمایت از بازی سازان است. حاجی بابایی با بیان اینکه فعال شدن بخش خصوصی می‌تواند کمکی به تقویت عرصه بازی سازی کند گفت: با ورود بخش خصوصی در موضوع انیمیشن شاهد حمایت همه جانبه از این عرصه، جذب جمعیت علاقه‌مند و بهبود وضعیت بودیم. همین اتفاق درباره هوشمندسازی مدارس هم رخ داد. قطعاً با استفاده از این تجربه‌ها می‌توانیم به اهداف مورد نظرمان در عرصه بازی‌های رایانه‌ای مانند کسب درآمد و حمایت از بازی سازان برسیم.

قوانینوز

دومین نماینده ایران برای اعزام به مسابقات WESG مشخص شد (۱۳۸۴-۱۲/۱۰/۲۲)

پس از گذشت دو روز رقابت نفس گیر بین نمایندگان استانی در نهایت دومین نماینده ایران برای اعزام به مسابقات جهانی بازی‌های ورزش الکترونیک یا WESG در شهر چونگ کینگ چین مشخص شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به گزارش روابط عمومی انجمن بازی‌ها و ورزش‌های الکترونیک، اولین نماینده ایران برای حضور در این مسابقات شهریار شاکتی بود که توانست در رقابت‌های مقدماتی آنلاین رشته StarCraft به عنوان نماینده قاره آسیا در این مسابقات حضور داشته باشد. با این وجود از میان ۲۰ ظرفیت موجود برای شرکت در رشته PES ۲۰۱۹، همچون چین، ژاپن، هنگ کنگ، ایالات متحده، کانادا، صربستان و آسیای میانه، ایران نیز سهمیه جداگانه‌ای به صورت آفلاین برای حضور در این رقابت‌ها در اختیار داشت که مراسم باشکوهی برای انتخاب تک نماینده ایران برای اعزام به این مسابقات برگزار شد. در نهایت سهمیه از ابتدای دی ماه شروع شد و تا روز ۱۵ دی ماه مسابقات در سطح استانی برگزار شد. در نهایت مجموعه شهرآفتاب تهران میزبان برگزاری فینال کشوری در روزهای ۲۰ و ۲۱ دی ماه بود. با توجه به برگزاری رویدادهای جانبی و همزمانی با نمایشگاه خودرو تهران، استقبال خوبی از این مراسم به عمل آمد. در این میان از بین ۱۲۸ نماینده استان‌های مختلف در روز شنبه مسابقات به صورت گروهی انجام شد و سپس ۶۴ نفر صعود کرده از گروه‌ها در روز دوم رقابت به صورت ۳ حذفی به رقابت پرداختند. در نهایت نیز در مسابقه فینال بین فرشاد شاهسون و حسن پاجانی، پاجانی که سابقه کسب مدال نقره را در کنار رضا نوبخت در مسابقات بازی‌های آسیایی جاکارتا داشت، توانست بازی اول را به نفع خود تمام کند و در بازی دوم نیز در یک رقابت سخت و نفس گیر در زمان وقت اضافه دوم برنده رقابت شده و سهمیه کشوری را برای اعزام به چین کسب کند.

جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مجری سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک: جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند

مجری سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: یکی از بخش های مورد توجه در برنامه توسعه خدمات فضای مجازی کودک، بازی های رایانه ای است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خسرو سلجوقی افزود: در سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک تلاش کرده ایم عناصر فعال در زیست بوم را شناسایی کرده و برای توسعه خدمات حوزه کودک بکوشیم.

وی افزود: با توجه به اهمیتی که بازی های رایانه ای دارد تولید کنندگان محتوای ویدیویی را تشویق کرده ایم که انیمیشن های خود را به صورت بازی در بیاورند. همچنین با یکی از بازی سازان کشور پیگیر این موضوع هستیم که انیمیشن ها و فیلم های تلویزیونی در هنگام پخش، به بازی نیز تبدیل شوند.

سلجوقی با بیان این که ورود دولت به حوزه بازی سازی نتیجه خوبی ندارد و بخش خصوصی باید در این زمینه فعال تر شود گفت: بازی ویدیویی در دنیا دیگر صرفاً یک کار برای سرگرمی نیست و نقش مهمی در حوزه های مختلفی چون آموزش و سلامت دارد.

وی با اشاره به برگزاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: انتخاب سالانه بهترین بازی ها می تواند در رشد بازار نقش داشته و به مردم نیز بازی های خوب را معرفی کند و در نتیجه اقبال به سمت بازی ایرانی بیش از پیش شود.

مجری سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک تاکید کرد: از نظر فنی، هنری و سوزه در کشور ما برای بازی سازی چیزی کم نداریم. اما طبیعتاً ساخت بازی در حد و اندازه پروژه هایی مانند Clash of Clans نیاز به سرمایه گذاری جدی دارد و هنوز سرمایه گذاران بزرگ آن طور که باید و شاید وارد این حوزه نشده اند.

بر اساس این گزارش فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

جامع نیوز JameNews

WESG ۲۰۱۸ با حمایت ایسوس به پایان رسید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

جامع خبر (جامع نیوز) ایسوس برنده نخست گیمینگ در جهان همزمان با نمایشگاه خودرو اسال در نمایشگاه بین المللی شهر آفتاب، سالن ملل بزرگترین رویداد گیمینگ کشور را با همکاری DXRacer، انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی برگزار نمود.

همانطور که مطلع هستید از ۱۸ تا ۲۱ دی ماه اسال، همزمان با سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران، مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ در رشته PES ۲۰۱۹ با حمایت ایسوس برگزار شد که در رقابتی نفس گیر ۱۲۸ بازیکن منتخب از سراسر کشور باهم رو به رو شدند. رقابت فینال بین آقایان حسن پاجانی و فرشاد شاهسون برگزار شد که سرانجام با پیروزی آقای پاجانی، نماینده ایران در کشور چین مشخص شد.

به جرأت شلوغترین غرفه نمایشگاه خودرو اسال بر خلاف انتظار و روتین نمایشگاه، غرفه گیمینگ ایسوس بود که در ادامه به مهم ترین بخش های آن می پردازیم:

در ابتدای سالن ملل، غرفه گیمینگ قرار داشت که در آن ایسوس کاملترین فعالیت های مرتبط با این رویداد بزرگ را به نمایش گذاشت.

در روز نخست، اورکلاک های ایسوس جدیدترین رکورد پردازشی برای پردازنده های ۲۲ هسته ای جهان را در حضور علاقه مندان این برند با پردازنده AMD RYZEN Threadripper ۳۹۹۰ WX و مادربرد ROG Zenith Extreme در فرکانس اعجاب آور ۵۵۰۰ مگاهرتز را با خنک کننده نیتروژن مایع در هم شکستند.

در گیمینگ نیز، ایسوس جدیدترین محصولات رده بالای خود را برای استفاده عموم و کسب تجربه از گیمینگ واقعی به سبک هایی جالب در معرض نمایش قرار داد.

پر مخاطب ترین بخش غرفه، قسمت بازی با واقعیت مجازی بود که برای همه حس جدید در گیمینگ را تداعی می کرد. در کنار VR، سیستم های رده بالا و تجهیز شده به آخرین قطعات معرفی شده ایسوس نیز بود که امکان تجربه و دیدن تفاوت یک سیستم رده بالای گیمینگ واقعی را برای همه میسر می کرد.

علاوه بر این قسمت کنسول گیمینگ با استفاده از شبیه ساز، حس رانندگی واقعی را برای حاضرین به ارمغان می آورد. نکته ای که ایسوس در این بخش برای اولین بار در معرض نمایش گذاشت، استفاده همزمان کیبرد ROG Claymore و ماوس ROG Pugio برای کنسول گیمینگ بود که به طور بی نقصی برای بازی Fortnite در کنسول PS۴ تنظیم شده بود.

در غرفه گیمینگ علاوه بر امکان استفاده از محصولات، نمایندگان فروش قطعات ایسوس نیز حضور داشتند که شرکت های تابا، ماتریس، آونگ و مجموعه ROG Arena محصولات مرتبط با سید کالای خود را با تخفیف ویژه برای گیمرها مهیا ساخته بودند.

با توجه به نوع مسابقه و پلتفرم PS۴، دو استیج به طور جداگانه یکی برای مسابقات انتخابی PS۴ و دیگری برای مسابقه جذاب بازی CS:GO در بهترین شکل ممکن طراحی و به کار گرفته شد.

با توجه به اولیت بازی انتخابی برای اعزام به چین، بازی محبوب CS:GO نیز صرفاً به صورت نمایشی بین ۳۰ تیم برتر کشور برگزار شد که در انتها، جوایزی به دو تیم اول و دوم اعطا گردید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویداد گیمنگ بدون وجود استریمرها معنا ندارد، به همین سبب جمع کثیری از استریمرهای ایرانی با حضور در غرفه گیمنگ یک دورهمی دوستانه را با هم تجربه کرده و حسی ویژه به این رویداد بخشیدند. این همه ماجرای استریمرها نبود، در روز سوم استریمرها به طور نمادین در استیج در دو تیم با هم به رقابتی دوستانه پرداختند که ای مسابقه جذاب با تشویق حاضرین مواجه شد.

بدون شک، سال ۲۰۱۹ برای جامعه گیمنگ کشور به بهترین شکل شروع شده و امیدواریم در این سال نیازهای گیمرهای ایرانی بیشتر دیده شود و مجموعه های شرکت کننده در این رویداد بزرگ در سال جاری بتوانند به این صنعت مهم جانی دوباره ببخشند و گیمنگ ایران در سطحی نوین مانند سایر ورزشها بدرخشد.



WESG ۲۰۱۸ با حمایت ایسوس به پایان رسید (۱۳۴۴-۱۳۴۳/۲۸)

ایسوس برند نخست گیمنگ در جهان همزمان با نمایشگاه خودرو امسال در نمایشگاه بین المللی شهر آفتاب، سالن ملل بزرگترین رویداد گیمنگ کشور را با همکاری DXRacer، انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی برگزار نمود.

همانطور که مطلع هستید از ۱۸ تا ۲۱ دی ماه امسال، همزمان با سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران، مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ در رشته PES ۲۰۱۹ با حمایت ایسوس برگزار شد که در رقابتی نفس گیر ۱۲۸ بازیکن منتخب از سراسر کشور باهم رو به رو شدند. رقابت فینال بین آقایان حسن پاجانی و فرشاد شاهسون برگزار شد که سرانجام با پیروزی آقای پاجانی، نماینده ایران در کشور چین مشخص شد.

به جرأت شلوغترین غرفه نمایشگاه خودرو امسال بر خلاف انتظار و روتین نمایشگاه، غرفه گیمنگ ایسوس بود که در ادامه به مهم ترین بخش های آن می پردازیم:

در ابتدای سالن ملل، غرفه گیمنگی قرار داشت که در آن ایسوس کاملترین فعالیت های مرتبط با این رویداد بزرگ را به نمایش گذاشت. در روز نخست، اورکلاکهای ایسوس جدیدترین رکورد پردازشی برای پردازنده های ۳۲ هسته ای جهان را در حضور علاقه مندان این برند با پردازنده AMD RYZEN Threadripper ۳۹۹۰ WX و مادربرد ROG Zenith Extreme در فرکانس اعجاب آور ۵۵۰۰ مگاهرتز را با خنک کننده نیتروژن مایع در هم شکستند.

در گیمنگ نیز، ایسوس جدیدترین محصولات رده بالای خود را برای استفاده عموم و کسب تجربه از گیمنگ واقعی به سبک هایی جذاب در معرض نمایش قرار داد. پر مخاطب ترین بخش غرفه، قسمت بازی با واقعیت مجازی بود که برای همه حسی جدید در گیمنگ را تنوعی می کرد. در کنار VR، سیستم های رده بالا و تجهیز شده به آخرین قطعات معرفی شده ایسوس نیز بود که امکان تجربه و دیدن تفاوت یک سیستم رده بالای گیمنگ واقعی را برای همه میسر می کرد. علاوه بر این قسمت کنسول گیمنگ با استفاده از شبیه ساز، حس رانندگی واقعی را برای حاضرین به ارمغان می آورد. نکته ای که ایسوس در این بخش برای اولین بار در معرض نمایش گذاشت، استفاده همزمان کیبرد ROG Claymore و ماوس ROG Pugio برای کنسول گیمنگ بود که به طور بی نقصی برای بازی Fortnite در کنسول PS4 تنظیم شده بود.

در غرفه گیمنگ علاوه بر امکان استفاده از محصولات، نمایندگان فروش قطعات ایسوس نیز حضور داشتند که شرکت های تابا، ماتریس، آونگ و مجموعه ROG Arena محصولات مرتبط با سبد کالای خود را با تخفیف ویژه برای گیمرها مهیا ساخته بودند. با توجه به نوع مسابقه و پلتفرم PS4، دو استیج به طور جداگانه یکی برای مسابقات انتخابی PS4 و دیگری برای مسابقه جذاب بازی CS:GO در بهترین شکل ممکن طراحی و به کار گرفته شد. با توجه به اولویت بازی انتخابی برای اعزام به چین، بازی محبوب CS:GO نیز صرفاً به صورت نمایشی بین ۳۰ تیم برتر کشور برگزار شد که در انتها، جوایزی به دو تیم اول و دوم اعطا گردید.

رویداد گیمنگ بدون وجود استریمرها معنا ندارد، به همین سبب جمع کثیری از استریمرهای ایرانی با حضور در غرفه گیمنگ یک دورهمی دوستانه را با هم تجربه کرده و حسی ویژه به این رویداد بخشیدند. این همه ماجرای استریمرها نبود، در روز سوم استریمرها به طور نمادین در استیج در دو تیم با هم به رقابتی دوستانه پرداختند که ای مسابقه جذاب با تشویق حاضرین مواجه شد. بدون شک، سال ۲۰۱۹ برای جامعه گیمنگ کشور به بهترین شکل شروع شده و امیدواریم در این سال نیازهای گیمرهای ایرانی بیشتر دیده شود و مجموعه های شرکت کننده در این رویداد بزرگ در سال جاری بتوانند به این صنعت مهم جانی دوباره ببخشند و گیمنگ ایران در سطحی نوین مانند سایر ورزشها بدرخشد.

توجه: مطالب منتشرشده در بخش رپورتاژ آگهی توسط شرکت های ثالث تهیه شده و جنبه تبلیغاتی یا بیانیه خبری دارند. این مطالب فقط جهت بازتشر در اختیار ما قرار گرفته و لذا شهرت افزا مسئولیتی در قبال محتوای آن ندارد.



مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ با حمایت ایسوس در نمایشگاه خودرو تهران برگزار شد (۱۳۴۵-۱۳۴۴/۲۸)

شرکت ایسوس به عنوان برند نخست گیمنگ در دنیا، در سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران در شهر آفتاب حاضر شد و غرفه گیمنگ خود را برپا کرد. همچنین مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ با حمایت ASUS برگزار شد.

ASUS، برند نخست گیمنگ در جهان همزمان با نمایشگاه خودرو امسال در نمایشگاه بین المللی شهر آفتاب، سالن ملل بزرگترین رویداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گیمینگ کشور را با همکاری DXRacer انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی برگزار کرد.

همان طور که مطلع هستید از ۱۸ تا ۲۱ دی ماه امسال، همزمان با سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران، مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ در رشته PES ۲۰۱۹ با حمایت ایسوس برگزار شد که در رقابتی نفس گیر ۱۲۸ بازیکن منتخب از سراسر کشور با هم روبه رو شدند. رقابت فینال بین آقایان حسن پاجانی و فرشاد شاهسون برگزار شد که سرانجام با پیروزی آقای پاجانی، نماینده ایران در کشور چین مشخص شد. به جرات شلوغ ترین غرفه نمایشگاه خودرو امسال بر خلاف انتظار و روتین نمایشگاه، غرفه گیمینگ ایسوس بود که در ادامه به مهم ترین بخش های آن می پردازیم:

بخش های غرفه گیمینگ ایسوس در نمایشگاه خودرو در ابتدای سالن ملل، غرفه گیمینگ قرار داشت که در آن ایسوس کامل ترین فعالیت های مرتبط با این رویداد بزرگ را به نمایش گذاشت. در روز نخست، اوراکل های ایسوس جدیدترین رکورد پردازشی برای پردازنده های ۲۲ هسته ای جهان را در حضور علاقه مندان این برند با پردازنده ۲۹۹۰ WX AMD RYZEN Threadripper و مادربرد ROG Zenith Extreme در فرکانس انتخاب آور ۵۵۰۰ مگاهرتز را با خنک کننده تیروژن مایع در هم شکستند. در گیمینگ نیز، ایسوس جدیدترین محصولات رده بالای خود را برای استفاده عموم و کسب تجربه از گیمینگ واقعی به سبک هایی جالب در معرض نمایش قرار داد.

بر مخاطب ترین بخش غرفه، قسمت بازی با واقعیت مجازی بود که برای همه حس جدید در گیمینگ را تداعی می کرد. در کنار VR، سیستم های رده بالا و تجهیز شده به آخرین قطعات معرفی شده ایسوس نیز بود که امکان تجربه و دیدن تفاوت یک سیستم رده بالای گیمینگ واقعی را برای همه میسر می کرد. علاوه بر این قسمت کنسول گیمینگ با استفاده از شبیه ساز، حس رانندگی واقعی را برای حاضرین به ارمغان می آورد. نکته ای که ایسوس در این بخش برای اولین بار در معرض نمایش گذاشت، استفاده همزمان کیبورد ROG Claymore و ماوس ROG Pugio برای کنسول گیمینگ بود که به طور بی نقصی برای بازی Fortnite در کنسول PS۴ تنظیم شده بود.

در غرفه گیمینگ علاوه بر امکان استفاده از محصولات، نمایندگان فروش قطعات ایسوس نیز حضور داشتند که شرکت های تایا، ماتریس، آونگ و مجموعه ROG Arena محصولات مرتبط با سید کالای خود را با تخفیف ویژه برای گیمرها مهیا ساخته بودند.

با توجه به نوع مسابقه و پلتفرم PS۴، دو استیج به طور جداگانه یکی برای مسابقات انتخابی PS۴ و دیگری برای مسابقه جذاب بازی CS:GO در بهترین شکل ممکن طراحی و به کار گرفته شد. با توجه به اولویت بازی انتخابی برای اعزام به چین، بازی محبوب CS:GO نیز صرفاً به صورت نمایشی بین ۳۰ تیم برتر کشور برگزار شد که در انتها، جوایزی به دو تیم اول و دوم اعطا گردید.

رویداد گیمینگ بدون وجود استریمرها معنا ندارد. به همین سبب جمع کثیری از استریمرهای ایرانی با حضور در غرفه گیمینگ یک دورهمی دوستانه را با هم تجربه کرده و حسی ویژه به این رویداد بخشیدند. این همه ماجرای استریمرها نبود. در روز سوم استریمرها به طور تداوم در استیج در دو تیم با هم به رقابتی دوستانه پرداختند که این مسابقه جذاب با تشویق حاضرین مواجه شد.

بدون شک، سال ۲۰۱۹ برای جامعه گیمینگ کشور به بهترین شکل شروع شده و امیدواریم در این سال نیازهای گیمرهای ایرانی بیشتر دیده شود و مجموعه های شرکت کننده در این رویداد بزرگ در سال جاری بتوانند به این صنعت مهم جانی دوباره ببخشند و گیمینگ ایران در سطحی نوین مانند سایر ورزش ها بدرخشد.

سایر تصاویر غرفه Asus در نمایشگاه

منبع: Asus



مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ با حمایت ایسوس در نمایشگاه خودرو تهران برگزار شد (۱۳۰۱-۹۷/۱۰/۲۵)

شرکت ایسوس به عنوان برند نخست گیمینگ در دنیا، در سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران در شهر آفتاب حاضر شد و غرفه گیمینگ خود را برپا کرد.

به گزارش جمهوری :

شرکت ایسوس به عنوان برند نخست گیمینگ در دنیا، در سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران در شهر آفتاب حاضر شد و غرفه گیمینگ خود را برپا کرد. همچنین مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ با حمایت ASUS برگزار شد.

ASUS، برند نخست گیمینگ در جهان همزمان با نمایشگاه خودرو امسال در نمایشگاه بین المللی شهر آفتاب، سالن ملل بزرگترین رویداد گیمینگ کشور را با همکاری DXRacer، انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی برگزار کرد.

همان طور که مطلع هستید از ۱۸ تا ۲۱ دی ماه امسال، همزمان با سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران، مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ در رشته PES ۲۰۱۹ با حمایت ایسوس برگزار شد که در رقابتی نفس گیر ۱۲۸ بازیکن منتخب از سراسر کشور با هم روبه رو شدند. رقابت فینال بین آقایان حسن پاجانی و فرشاد شاهسون برگزار شد که سرانجام با پیروزی آقای پاجانی، نماینده ایران در کشور چین مشخص شد.

به جرات شلوغ ترین غرفه نمایشگاه خودرو امسال بر خلاف انتظار و روتین نمایشگاه، غرفه گیمینگ ایسوس بود که در ادامه به مهم ترین بخش های آن می پردازیم:

بخش های غرفه گیمینگ ایسوس در نمایشگاه خودرو در ابتدای سالن ملل، غرفه گیمینگ قرار داشت که در آن ایسوس کامل ترین فعالیت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های مرتبط با این رویداد بزرگ را به نمایش گذاشت. در روز نخست، اورکلاکهای ایسوس جدیدترین رکورد پردازشی برای پردازنده های ۲۲ هسته ای جهان را در حضور علاقه مندان این برند با پردازنده AMD RYZEN Threadripper ۳۹۹۰ WX و مادربرد ROG Zenith Extreme در فرانکس اعجاب آور ۵۵۰۰ مگاهرتز را با خنک کننده نیتروژن مایع در هم شکستند. در گیمینگ نیز، ایسوس جدیدترین محصولات رده بالای خود را برای استفاده عموم و کسب تجربه از گیمینگ واقعی به سبک هایی جالب در معرض نمایش قرار داد.

بر مخاطب ترین بخش غرفه، قسمت بازی با واقعیت مجازی بود که برای همه حس جدید در گیمینگ را تداعی می کرد. در کنار VR، سیستم های رده بالا و تجهیز شده به آخرین قطعات معرفی شده ایسوس نیز بود که امکان تجربه و دیدن تفاوت یک سیستم رده بالای گیمینگ واقعی را برای همه میسر می کرد. علاوه بر این قسمت کنسول گیمینگ با استفاده از شبیه ساز، حس رانندگی واقعی را برای حاضرین به ارمغان می آورد. نکته ای که ایسوس در این بخش برای اولین بار در معرض نمایش گذاشت، استفاده همزمان کیبورد ROG Claymore و ماوس ROG Pugio برای کنسول گیمینگ بود که به طور بی نقصی برای بازی Fortnite در کنسول PS۴ تنظیم شده بود.

در غرفه گیمینگ علاوه بر امکان استفاده از محصولات، نمایندگان فروش قطعات ایسوس نیز حضور داشتند که شرکت های تابا، ماتریس، آونگ و مجموعه ROG Arena محصولات مرتبط با سید کالای خود را با تخفیف ویژه برای گیمرها مهیا ساخته بودند.

با توجه به نوع مسابقه و پلتفرم PS۴، دو استیج به طور جداگانه یکی برای مسابقات انتخابی PS۴ و دیگری برای مسابقه جذاب بازی CS:GO در بهترین شکل ممکن طراحی و به کار گرفته شد. با توجه به اولویت بازی انتخابی برای اعزام به چین، بازی محبوب CS:GO نیز صرفاً به صورت نمایشی بین ۳۰ تیم برتر کشور برگزار شد که در انتها، جوایزی به دو تیم اول و دوم اعطا گردید.

رویداد گیمینگ بدون وجود استریمرها معنا ندارد. به همین سبب جمع کثیری از استریمرهای ایرانی با حضور در غرفه گیمینگ یک دورهمی دوستانه را با هم تجربه کرده و حسی ویژه به این رویداد بخشیدند. این همه ماجرای استریمرها نبود. در روز سوم استریمرها به طور تادمین در استیج در دو تیم با هم به رقابتی دوستانی پرداختند که این مسابقه جذاب با تشویق حاضرین مواجه شد.

بدون شک، سال ۲۰۱۹ برای جامعه گیمینگ کشور به بهترین شکل شروع شده و امیدواریم در این سال نیازهای گیمرهای ایرانی بیشتر دیده شود و مجموعه های شرکت کننده در این رویداد بزرگ در سال جاری بتوانند به این صنعت مهم جانی دوباره ببخشند و گیمینگ ایران در سطحی نوین مانند سایر ورزش ها بدرخشد.

سایر تصاویر غرفه Asus در نمایشگاه

قوانینوز

فراخوان دریافت غرفه رایگان توسط بازی سازان جهت حضور در نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان

(۱۴۰۲-۱۲/۱۰/۲۵)

دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان از ۱۷ تا ۲۲ بهمن ماه در این استان هم زمان با نمایشگاه کتاب (پرمخاطب ترین رویداد استان) برگزار می شود.

به گزارش فلاتینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نمایشگاه در حوزه های نرم افزارهای رایانه ای و تلفن همراه، پایگاه های اینترنتی، بازی و پویانمایی، ایده و کسب و کارهای نوپا و رسانه های اجتماعی برگزار خواهد شد.

با تعامل صورت گرفته بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مسئولین برگزاری نمایشگاه تعدادی غرفه مجانی برای حضور بازی سازان در این نمایشگاه در نظر گرفته شده است. گفتنی است هزینه های حضور در نمایشگاه، استفاده از غرفه ها، اسکان و رفت و آمد (برای شرکت کنندگان از شهرهای دیگر) رایگان بوده و تنها هزینه انتقال به خوزستان به عهده بازی سازان است.

متقاضیان حضور در دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان تا پایان دی ماه فرصت دارند تا از طریق پرکردن این فرم جهت ثبت نام اقدام کنند.

عصر ارتباط

WESG ۲۰۱۸ با حمایت ایسوس به پایان رسید

ایسوس برند نخست گیمینگ در جهان همزمان با نمایشگاه خودرو امسال در نمایشگاه بین المللی شهر آفتاب، سالن ملل بزرگترین رویداد گیمینگ کشور را با همکاری DXRacer، انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی برگزار نمود.

همانطور که مطلع هستید از ۱۸ تا ۲۱ دی ماه امسال، همزمان با سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران، مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ در رشته PES ۲۰۱۹ با حمایت ایسوس برگزار شد که در رقابتی نفس گیر ۱۲۸ بازیکن منتخب از سراسر کشور باهم رو به رو شدند. رقابت فینال بین آقایان حسن پاجانی و فرشاد شاهشون برگزار شد که سرانجام با پیروزی آقای پاجانی، نماینده ایران در کشور چین مشخص شد.

به جرأت شلوغترین غرفه نمایشگاه خودرو امسال بر خلاف انتظار و روتین نمایشگاه، غرفه گیمینگ ایسوس بود که در ادامه به مهم ترین بخش های آن می پردازیم:

در ابتدای سالن ملل، غرفه گیمینگی قرار داشت که در آن ایسوس کاملترین فعالیت های مرتبط با این رویداد بزرگ را به نمایش گذاشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در روز نخست، اورکلاک‌های ایسوس جدیدترین رکورد پردازشی برای پردازنده های ۳۲ هسته ای جهان را در حضور علاقه مندان این برند با پردازنده ۲۹۹۰ WX AMD RYZEN Threadripper و مادربرد ROG Zenith Extreme در فرکانس اعجاب آور ۵۵۰۰ مگاهرتز را با خنک کننده نیتروژن مایع در هم شکستند.

در گیمینگ نیز، ایسوس جدیدترین محصولات رده بالای خود را برای استفاده عموم و کسب تجربه از گیمینگ واقعی به سبک هایی جالب در معرض نمایش قرار داد.

بر مخاطب ترین بخش غرفه، قسمت بازی با واقعیت مجازی بود که برای همه حسی جدید در گیمینگ را تداعی می کرد. در کنار VR، سیستم های رده بالا و تجهیز شده به آخرین قطعات معرفی شده ایسوس نیز بود که امکان تجربه و دیدن تفاوت یک سیستم رده بالای گیمینگ واقعی را برای همه میسر می کرد. علاوه بر این قسمت کنسول گیمینگ با استفاده از شبیه ساز، حس رانندگی واقعی را برای حاضرین به ارمغان می آورد. نکته ای که ایسوس در این بخش برای اولین بار در معرض نمایش گذاشت، استفاده همزمان کیبرد ROG Claymore و ماوس ROG Pugio برای کنسول گیمینگ بود که به طور بی نقصی برای بازی Fortnite در کنسول PS۴ تنظیم شده بود.

در غرفه گیمینگ علاوه بر امکان استفاده از محصولات، نمایندگان فروش قطعات ایسوس نیز حضور داشتند که شرکت های تابا، ماتریس، آونگ و مجموعه ROG Arena محصولات مرتبط با سید کالای خود را با تخفیف ویژه برای گیمرها مهیا ساخته بودند.

با توجه به نوع مسابقه و پلتفرم PS۴، دو استیج به طور جداگانه یکی برای مسابقات انتخابی PS۴ و دیگری برای مسابقه جذاب بازی CS:GO در بهترین شکل ممکن طراحی و به کار گرفته شد.

با توجه به اولیت بازی انتخابی برای اعزام به چین، بازی محبوب CS:GO نیز صرفاً به صورت نمایشی بین ۲۰ تیم برتر کشور برگزار شد که در انتها، جوایزی به دو تیم اول و دوم اعطا گردید.

رویداد گیمینگ بدون وجود استریمرها معنا ندارد، به همین سبب جمع کثیری از استریمرهای ایرانی با حضور در غرفه گیمینگ یک دورهمی دوستانه را با هم تجربه کرده و حسی ویژه به این رویداد بخشیدند. این همه ماجرای استریمرها نبود، در روز سوم استریمرها به طور نمادین در استیج در دو تیم با هم به رقابتی دوستانه پرداختند که ای مسابقه جذاب با تشویق حاضرین مواجه شد.

بدون شک، سال ۲۰۱۹ برای جامعه گیمینگ کشور به بهترین شکل شروع شده و امیدواریم در این سال نیازهای گیمرهای ایرانی بیشتر دیده شود و مجموعه های شرکت کننده در این رویداد بزرگ در سال جاری بتوانند به این صنعت مهم جانی دوباره ببخشند و گیمینگ ایران در سطحی نوین مانند سایر ورزشها بدرخشد.



فناوران

WESG ۲۰۱۸ با حمایت ایسوس به پایان رسید

ایسوس همزمان با نمایشگاه خودرو امسال در نمایشگاه بین المللی شهر آفتاب، بزرگ ترین رویداد گیمینگ کشور را با همکاری DXRacer، انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیکی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فدراسیون انجمن های ورزشی برگزار کرد.

فناوران - ۱۸ تا ۲۱ دی ماه امسال، همزمان با سومین دوره نمایشگاه خودرو تهران، مسابقات انتخابی WESG ۲۰۱۸ در رشته PES ۲۰۱۹ با حمایت ایسوس برگزار شد و ۱۲۸ بازیکن منتخب از سراسر کشور باهم رو به رو شدند. رقابت فینال این مسابقات بین حسن پاجانی و فرشاد شاهسون برگزار شد که سرانجام با پیروزی پاجانی، نماینده ایران برای اعزام به مسابقات چین مشخص شد.

در روز نخست این رویداد، اورکلاک‌های ایسوس رکورد پردازشی برای پردازشگر های ۳۲ هسته ای را با پردازشگر AMD RYZEN Threadripper ۲۹۹۰ WX و مادربرد ROG Zenith Extreme در فرکانس ۵۵۰۰ مگاهرتز و با خنک کننده نیتروژن مایع شکستند.

در گیمینگ نیز، ایسوس جدیدترین محصولات رده بالای خود را برای استفاده عموم و کسب تجربه از گیمینگ واقعی در معرض نمایش قرار داد.

علاوه بر این قسمت کنسول گیمینگ با استفاده از شبیه ساز، حس رانندگی واقعی را برای حاضرین به ارمغان می آورد. نکته ای که ایسوس در این بخش برای اولین بار در معرض نمایش گذاشت، استفاده همزمان کی بورد ROG Claymore و ماوس ROG Pugio برای کنسول گیمینگ بود که برای بازی Fortnite در کنسول PS۴ تنظیم شده بود.

در غرفه گیمینگ علاوه بر امکان استفاده از محصولات، نمایندگان فروش قطعات ایسوس نیز حضور داشتند که شرکت های تابا، ماتریس، آونگ و مجموعه ROG Arena محصولات مرتبط با سید کالای خود را با تخفیف ویژه برای گیمرها مهیا ساخته بودند.

همچنین جمعی از استریمرهای ایرانی با حضور در غرفه گیمینگ یک دورهمی دوستانه را تجربه کردند. در روز سوم نیز استریمرها به طور نمادین در استیج در دو تیم با هم به رقابت پرداختند.



جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند (۱۳۸۹-۷۷/۱۰/۷۷)

مجری سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: یکی از بخش های مورد توجه در برنامه توسعه خدمات فضای مجازی کودک، بازی های رایانه ای است.

به گزارش وبنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خسرو سلجوقی افزود: در سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک تلاش کرده ایم عناصر فعال در زیست بوم را شناسایی کرده و برای توسعه خدمات حوزه کودک بکوشیم.

وی افزود: با توجه به اهمیتی که بازی های رایانه ای دارد تولید کنندگان محتوای ویدیویی را تشویق کرده ایم که انیمیشن های خود را به صورت بازی در بیاورند. همچنین با یکی از بازی سازان کشور پیگیر این موضوع هستیم که انیمیشن ها و فیلم های تلویزیونی در هنگام پخش، به بازی نیز تبدیل شوند.

سلجوقی با بیان این که ورود دولت به حوزه بازی سازی نتیجه خوبی ندارد و بخش خصوصی باید در این زمینه فعال تر شود گفت: بازی ویدیویی در دنیا دیگر صرفاً یک کار برای سرگرمی نیست و نقش مهمی در حوزه های مختلفی چون آموزش و سلامت دارد.

وی با اشاره به برگزاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: انتخاب سالانه بهترین بازی ها می تواند در رشد بازار نقش داشته و به مردم نیز بازی های خوب را معرفی کند و در نتیجه اقبال به سمت بازی ایرانی بیش از پیش شود.

مجری سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک تاکید کرد: از نظر فنی، هنری و سوزه در کشور ما برای بازی سازی چیزی کم نداریم. اما طبیعتاً ساخت بازی در حد و اندازه پروژه هایی مانند Clash of Clans نیاز به سرمایه گذاری جدی دارد و هنوز سرمایه گذاران بزرگ آن طور که باید و شاید وارد این حوزه نشده اند.

براساس این گزارش فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منصوب شد؛ امیر گلخانی به عنوان سخنگوی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران معرفی شد. (۱۳۸۹-۷۷/۱۰/۷۷)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر جشنواره در حکمی امیر گلخانی را به عنوان سخنگوی این رویداد منصوب کرد.

در متن حکم انتصاب سخنگوی جشنواره آمده است: «با توجه به شایستگی ها، تجارب و دغدغه های جنابعالی، به عنوان سخنگوی این جشنواره منصوب می شوید. امید است با تلاش های شما ارتباط موثر و پویایی بین جشنواره و مخاطبان آن (بازی سازان، رسانه ها و گیمرها) برقرار شود. از شما انتظار داریم تا با حفظ روحیه پاسخگویی، بازخورد مناسبی از مخاطبان جشنواره را به تیم اجرایی منتقل کنید و زمینه ساز برگزاری هرچه بهتر این رویداد ملی باشید».

براساس این گزارش گلخانی روزنامه نگار و منتقد حوزه بازی های ویدیویی است. او در حال حاضر دبیر تحریریه ماهنامه بازی نما است و همکاری با روزنامه های هفت صبح و صبا، هفته نامه های کلیک و سیب روزنامه جام جم و گروه مجلات همشهری را در کارنامه دارد. او همچنین به عنوان منتور بازاریابی و روابط عمومی در مرکز رشد بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت داشته و اکنون علاوه بر سخنگویی، یکی از اعضای شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

براساس این گزارش فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پایان دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



انستیتو ملی بازی سازی برگزار می کند؛ دوره ی خبرنگاری و نقد بازی های ویدیویی (۱۳۹۲-۹۷/۱۰/۲۷)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای انستیتو ملی بازی سازی برای اولین بار، دوره خبرنگاری و نقد بازی های ویدیویی برگزار می کند. با تاسیس دپارتمان خبرنگاری در این موسسه آموزشی، حالا علاقه مندان به بازی های ویدیویی و فعالیت در رسانه های تخصصی

سرگرمی می توانند در این دوره شرکت کنند و پس از اتمام آن، برای ورود به بازار کار و آغاز فعالیت آماده شوند.

دپارتمان جدید انستیتو ملی بازی سازی با همت کامیار محبوبیان، مدیر انستیتو ملی بازی سازی و جمعی از فعالان رسانه ای در حوزه بازی های ویدیویی تاسیس شده است. هدف این دپارتمان، اول، انتقال تجربه و آموزش اصول پایه خبرنگاری، اصول و اخلاق آن و دوم، تدریس نقد و فعالیت در رسانه های مکتوب یا آنلاین در رشته مورد نظر است.

در پایان دوره، با اصول و الفبای خبرنگاری آشنا می شوید تا جایی که بتوانید آن را در خدمت بگیرید و از بازی های ویدیویی بنویسید. علاقه مندان می توانند به صورت تخصصی با مفاهیم نقد در بازی های ویدیویی و نگارش یادداشت، خبر، پیش نمایش و سایر شاخه ها آشنا شوند. در این دوره سعی می شود تا هم تا حدودی از مفاهیم مهم در رسانه های آنلاین مانند سئو و تیتر و سایر موارد گفت و هم سری به رسانه های مکتوب زد. شرکت کنندگان می توانند پس از اتمام دوره و داشتن عملکرد مناسب در کلاس ها با تاییدیه انستیتو ملی بازی سازی، برای استخدام در رسانه های سرگرمی و بازی های ویدیویی در ایران اقدام کنند.

مربیان این دوره، آرش حکیمی، نادر امرایی، آرش عیاری، سپهر ترابی و امیر گلخانهی خواهند بود. فراموش نکنیم که این کلاس ها جنبه انتقال تجربه را دارند تا یک کلاس آکادمیک روزنامه نویسی و خبرنگاری. مربیان این دوره، سال ها از بازی نوشتند و اجرا کردند و مدیران و دبیران رسانه های حوزه بازی بوده اند. این کلاس ها فضایی است تا مشتاقان به فعالیت در این حوزه بتوانند هم با اصول آشنا شوند و هم از تجربیات فعالان رسانه ای بازی های ویدیویی استفاده کنند. جلسه معارفه دپارتمان و دوره خبرنگاری، سه شنبه ۹ بهمن از ساعت ۱۶ تا ۱۸ در مجتمع باغ زیبا واقع در خیابان شریعتی تهران برگزار می شود. شرکت در این رویداد رایگان است. در پایان جلسه معارفه، علاقه مندانی که قصد شرکت در این دوره را دارند می توانند به صورت رایگان در جلسه مصاحبه شرکت کرده و در صورت تمایل برای شرکت در کلاس ها، ثبت نام کنند.

برای حضور در این جلسه معارفه می توانید از طریق لینک ثبت نام در سایت ایوند، ثبت نام کنید. اگر مشتاقی به یادگیری در این حوزه هستید و در نهایت، نوشتن در آن؛ ما منتظر شما هستیم.

لینک ثبت نام برای عموم علاقه مندان:

<http://Evnd.c/smhvq>



مجری سند حمایتی و برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک؛ جشنواره بازی های ویدیویی، اقبال مردمی به بازی های ایرانی را بیشتر می کند (۱۳۹۲-۹۷/۱۰/۲۷)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از گذشت دو روز رقابت نفس گیر بین نمایندگان استانی در نهایت دومین نماینده ایران برای اعزام به مسابقات جهانی بازی های ورزش الکترونیک یا WESG در شهر چونگ کینگ چین مشخص شد.

به گزارش روابط عمومی انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک، اولین نماینده ایران برای حضور در این مسابقات شهریار شاکری بود که توانست در رقابت های مقدماتی آنلاین رشته StarCraft به عنوان نماینده قاره آسیا در این مسابقات حضور داشته باشد. با این وجود از میان ۲۰ ظرفیت موجود برای شرکت در رشته PES ۲۰۱۹، همچون چین، ژاپن، هنگ کنگ، ایالات متحده، کانادا، صربستان و آسیای میانه، ایران نیز سهمیه جداگانه ای به صورت آنلاین برای حضور در این رقابت ها در اختیار داشت که مراسم باشکوهی برای انتخاب تک نماینده ایران برای اعزام به این مسابقات برگزار شد.

روند انتخاب نماینده این سهمیه از ابتدای دی ماه شروع شد و تا روز ۱۵ دی ماه مسابقات در سطح استانی برگزار شد. در نهایت مجموعه شهرآفتاب تهران میزبان برگزاری فینال کشوری در روزهای ۲۰ و ۲۱ دی ماه بود. با توجه به برگزاری رویدادهای جانبی و همزمانی با نمایشگاه خودرو تهران، استقبال خوبی از این مراسم به عمل آمد.

در این میان از بین ۱۲۸ نماینده استان های مختلف در روز شنبه مسابقات به صورت گروهی انجام شد و سپس ۶۴ نفر صعود کرده از گروه ها در روز دوم رقابت به صورت ۳ حذفی به رقابت پرداختند. در نهایت نیز در مسابقه فینال بین فرشاد شاهسون و حسن پاچانی، پاچانی که سابقه کسب مدال نقره را در کنار رضا نویخت در مسابقات بازی های آسیایی جاگارتا داشت، توانست بازی اول را به نفع خود تمام کند و در بازی دوم نیز در یک رقابت سخت و نفس گیر در زمان وقت اضافه دوم برنده رقابت شده و سهمیه کشوری را برای اعزام به چین کسب کند.



فراخوان دریافت غرفه رایگان توسط بازی سازان جهت حضور در نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان؛ دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان از ۱۷ تا ۲۲ بهمن ماه در این استان هم زمان با نمایشگاه کتاب (بر مخاطب ترین رویداد استان) برگزار می شود. (۱۳۹۶/۱۱/۱۷ - ۱۳۹۶/۱۱/۲۲)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این نمایشگاه در حوزه های نرم افزارهای رایانه ای و تلفن همراه، پایگاه های اینترنتی، بازی و پویانمایی، ایده و کسب و کارهای نوپا و رسانه های اجتماعی برگزار خواهد شد.

با تعامل صورت گرفته بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مسئولین برگزاری نمایشگاه تعدادی غرفه مجانی برای حضور بازی سازان در این نمایشگاه در نظر گرفته شده است. گفتنی است هزینه های حضور در نمایشگاه، استفاده از غرفه ها، اسکان و رخت و آمد (برای شرکت کنندگان از شهرهای دیگر) رایگان بوده و تنها هزینه انتقال به خوزستان به عهده بازی سازان است.

متقاضیان حضور در دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان خوزستان تا پایان دی ماه فرصت دارند تا از طریق پرکردن این فرم جهت ثبت نام اقدام کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۱۰/۲۹

