



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۸/۰۳/۲۵

روابط عمومی



فهرست



اقتصادی

برگزاری دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»

روزنامه های حساب، آسیا، فناوران، جمله

۲

۲

وقفه در فعالیت انستیتو ملی بازی سازی



۳

آخرین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی



۳

آغاز تغییرات در انستیتوی ملی بازی سازی



۴

کافه بازار دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را محدود می کند



۴

کافه بازار دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را محدود می کند



۵

دعوت از صالحی و کریمی قدوسی برای شرکت در آئین انحلال «بامشی»



۵

تغییر شیوه حمایت از بازی سازان داخلی



۵

کافه بازار دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را محدود می کند



۶

محیط فضای مجازی برای خلاف کاران و بزهکاران نا امن شود/ دولت در فضای مجازی نقش ارشادی باشد



۶

بازی یک میلیارد دلاری!



۱۲

شرکت ارتباطات زیرساخت مشکلات بازی های آنلاین را بررسی می کند



۱۲

شرکت ارتباطات زیرساخت مشکلات بازی های آنلاین را بررسی می کند



۱۲

دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود



۱۳

جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران برگزار می شود



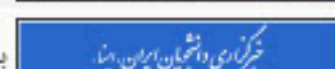
۱۴

برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان «بازی های ویدیویی ایران»



۱۴

برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران»

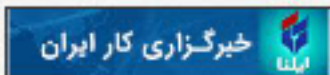


۱۵

برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان «بازی های ویدیویی ایران»



۱۵	اعمال تغییرات گسترده در دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	عصر ارتباط
۱۶	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	ICTNEWS پایگاه خبری اخبار فناوری اطلاعات و ارتباطات
۱۷	برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران»	ارمان اقتصادی ECONOMIC ARMAN
۱۷	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	دور بازی بازی
۱۸	برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان «بازی های ویدیویی ایران»	سبک خبری ایرنا
۱۸	گیمهای ایرانی به خاطر مشکلات دسترسی در رقابت ها می بازند	سینما سانس دوربین روی بازی ها
۱۹	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سینما سانس دوربین روی بازی ها
۱۹	جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران برگزار می شود	فوتبال فوتبال آسیا FUTSAL ASIA
۲۰	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	نیوز ۲۴ نیوز ۲۴
۲۰	جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران برگزار می شود	سبک خبری آریا Sibik News Agency
۲۱	دور جدید مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی برگزار می شود	شرکت بازی های ویدیویی آریا Aria Video Games Company
۲۱	برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران»	ICT ۲۰۰
۲۲	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سپاس
۲۲	برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران»	قوانینوز
۲۲	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سبک خبری
۲۳	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سبک خبری
۲۴	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	هموطن Hamzat.com
۲۴	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سبک خبری
۲۵	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سبک خبری
۲۵	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سبک خبری
۲۶	برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران	بولتن سبک خبری

۲۶	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۲۷	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۲۷	برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان	
۲۸	برگزاری دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	
۲۸	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۲۹	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۲۹	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۳۰	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۳۰	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	
۳۱	جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران برگزار می شود	
۳۱	موازی کاری در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه دارد؟	
۳۲	برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران	
۳۳	اخبار	
۳۳	جزئیات مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران	
۳۴	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	
۳۴	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در جام قهرمانان بازی های ویدیویی	
۳۵	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	
۳۵	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	
۳۵	سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ برگزار می شود	
۳۶	«نشست گفتمان بازی» با موضوع «جایگاه و اقتصاد رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی در ایران»	
۳۶	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	

۳۶	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	باشگاه خبرنگاران
۳۷	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	خبرگزاری پانا
۳۷	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	سخت افزار
۳۸	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	سپا
۳۸	لیگ بازی های رایانه ای ایران رخت نو بر تن می کند	VIGIATO
۳۹	فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»	فناوران
۳۹	دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود	فناوران

تعداد محتوا : ۷۱



روزنامه	سازمان	خبرگزاری	پایگاه خبری	مجله
۱۱	۵	۱۴	۳۷	۴





مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد؛

برگزاری دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران»

بزرگ‌ترین مسابقات بازی‌های ویدیویی کشور به رقابت با یک‌دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی‌های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به‌زودی اعلام می‌شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه‌ریزی‌های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات پیش‌تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته‌هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه‌های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت‌کنندگانی که از شهرستان‌ها ثبت‌نام می‌کنند، تهییداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس لغات برتر طبق سهمیه در بخش‌هایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است: مسابقات «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان‌ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش‌های الکترونیک و ادارات ارشاد استان‌ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت‌نام این مسابقات طبق زمان‌بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» برگزار می‌شود.

به گزارش باشگاه خبرنگاران جوان، سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برگزاری دوره جدید بزرگ‌ترین مسابقات بازی‌های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال‌های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره‌ی جدید این مسابقات را گسترده‌تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی‌های رایانه‌ای» برگزار می‌شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته‌های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی‌ها و نیازسنجی‌های انجام شده، علاوه بر رشته‌های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می‌شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته‌ها نیز بتوانند در



وقفه در فعالیت انستیتو ملی بازی سازی (۱۳۹۸-۰۹-۱۲)

به گفته حاجی میرزایی با توجه به پایان یافتن مهلت اجاره ساختمان انستیتو ملی بازی سازی در انتهای اردیبهشت ماه این بخش از معاونت آموزشی بین یک تا یک ماه و نیم تعطیل خواهد بود و پس از آن انستیتو در ساختمانی جدید یا در چند دانشگاه مختلف در شهر تهران کار خود را با دوره‌های فصل تابستان پی خواهد گرفت.

حاجی میرزایی با اشاره به وضعیت مرکز رشد نیز گفت این مرکز دایر خواهد ماند و در حال حاضر در دانشگاه شریف ۹ تیم مرکز رشد مستقر هستند. وی از احتمال ادامه یافتن کار مرکز رشد در همین دانشگاه یا دانشگاه‌های دیگر خبر داد.

همچنین به گفته میرزایی دوره‌های آموزشی خبرنگاری نیز در ساختمان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری است. معاونت آموزش بنیاد از آغاز ترم تابستان انستیتو از تیرماه خبر داد و گفت در ترم تابستان علاوه بر کلاس‌های حضوری شاهد برگزاری کلاس‌های آنلاین نیز خواهیم بود و زیرساخت این مسئله آماده شده است. میرزایی به این نکته نیز اشاره کرد که تلاش بنیاد اجاره محیطی است که علاوه بر امکان حضور بازی سازان برای فعالیت‌های علمی نوعی محل گردهم آیی و گفت و گو نیز برای این فعالان فراهم کند.



آخرین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی (۱۳۹۸/۰۳/۲۵)

محمد حاجی میرزایی معاون آموزش و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گویی از جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی خبر داد.

به گفته حاجی میرزایی با توجه به پایان یافتن مهلت اجاره ساختمان انستیتو ملی بازی سازی در انتهای اردیبهشت ماه این بخش از معاونت آموزشی بین یک تا یک ماه و نیم تعطیل خواهد بود و پس از آن انستیتو در ساختمانی جدید یا در چند دانشگاه مختلف در شهر تهران کار خود را با دوره های فصل تابستان پی خواهد گرفت.

حاجی میرزایی با اشاره به وضعیت مرکز رشد نیز گفت این مرکز دایر خواهد ماند و در حال حاضر در دانشگاه شریف ۹ تیم مرکز رشد مستقر هستند. وی از احتمال ادامه یافتن کار مرکز رشد در همین دانشگاه یا دانشگاه های دیگر خبر داد.

همچنین به گفته میرزایی دوره های آموزشی خبرنگاری نیز در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است. معاونت آموزش بنیاد از آغاز ترم تابستان انستیتو از تیرماه خبر داد و گفت در ترم تابستان علاوه بر کلاس های حضوری شاهد برگزاری کلاس های آنلاین نیز خواهیم بود و زیرساخت این مسئله آماده شده است. میرزایی به این نکته نیز اشاره کرد که تلاش بنیاد اجاره محیطی است که علاوه بر امکان حضور بازی سازان برای فعالیت های علمی نوعی محل گردهم آیی و گفت و گو نیز برای این فعالان فراهم کند.



عصر ارتباط

آغاز تغییرات در انستیتوی ملی بازی سازی

به گفته حاجی میرزایی با توجه به پایان یافتن مهلت اجاره ساختمان انستیتو ملی بازی سازی در انتهای اردیبهشت ماه این بخش از معاونت آموزشی بین یک تا یک ماه و نیم تعطیل خواهد بود و پس از آن انستیتو در ساختمانی جدید یا در چند دانشگاه مختلف در شهر تهران کار خود را با دوره های فصل تابستان پی خواهد گرفت.

حاجی میرزایی با اشاره به وضعیت مرکز رشد نیز گفت این مرکز دایر خواهد ماند و در حال حاضر در دانشگاه شریف ۹ تیم مرکز رشد مستقر هستند. وی از احتمال ادامه یافتن کار مرکز رشد در همین دانشگاه یا دانشگاه های دیگر خبر داد.

همچنین به گفته میرزایی دوره های آموزشی خبرنگاری نیز در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است. معاونت آموزش بنیاد از آغاز ترم تابستان انستیتو از تیرماه خبر داد و گفت در ترم تابستان علاوه بر کلاس های حضوری شاهد برگزاری کلاس های آنلاین نیز خواهیم بود و زیرساخت این مسئله آماده شده است. میرزایی به این نکته نیز اشاره کرد که تلاش بنیاد اجاره محیطی است که علاوه بر امکان حضور بازی سازان برای فعالیت های علمی نوعی محل گردهم آیی و گفت و گو نیز برای این فعالان فراهم کند.

مجمع عمومی فوق العاده صاحبان سهام شرکت ارتباطات سیار ایران، صبح روز یکشنبه (فردا) برگزار می شود.

از زمان اولین مبادله ی بیت کوین و کالا، علاقمندان ارز های رمزنگاری شده در سراسر جهان «روز پیتزای بیت کوینی» را جشن می گیرند؛ البته نه به این خاطر که کار مردی که ۱۰ هزار بیت کوین برای دو عدد ویتزا پرداخت را زیر سؤال ببرند، بلکه به این جهت که آن معامله نقطه ی عطی برای بیت کوین محسوب می شود.

براساس آخرین اخبار کانالیس، آمار عرضه ی گوشی های هوشمند در بازار آمریکای شمالی در فصل اول ۲۰۱۹، به کمترین میزانش در سال های اخیر رسیده است. قطعا چنین خبری برای تولیدکنندگان گوشی های هوشمند خوشحال کننده نیست.

کاربران ویندوز در سال ۲۰۱۶، علاوه بر اپلیکیشن، می توانستند فایل های موسیقی، فیلم های سینمایی و حتی سریال های تلویزیونی را نیز از مایکروسافت استور (Microsoft Store) خریداری کنند. در سال ۲۰۱۷ امکان خرید کتاب های الکترونیکی هم به سایر محصولات ارائه شده در فروشگاه آنلاین مایکروسافت افزوده شد. سال ۲۰۱۸ که آغاز شد، مایکروسافت قابلیت خرید موسیقی را از فروشگاه خود حذف کرد و در نتیجه، مشتریان یا باید فایل های موسیقی خریداری شده را در سیستم خود دانلود می کردند یا اینکه همه ی آن ها از اکانت شان حذف می شد. اکنون سال ۲۰۱۹ است و مایکروسافت تصمیم گرفته است که قابلیت خرید کتاب های دیجیتال را هم از فروشگاه آنلاین خود حذف کند و هزینه ای که پیش از این برای خریدن کتاب ها توسط مشتریان پرداخت شده است را به آن ها برگرداند.

به دنبال انتشار خبری در شبکه های اجتماعی مبنی بر لو رفتن اطلاعات عمیلیون و ۷۰۰ هزار کاربر یک تاکسی اینترنتی ایرانی، نگرانی های زیادی ایجاد شد. ظواهر امر نشان می دهد که اطلاعات کاربران و رانندگان این شرکت تاکسی اینترنتی در معرض خطر افشا شدن است.

سامانه ثبت و رجیستری گوشی های تلفن همراه (همتا) در اطلاعیه ای، دلیل مشکل به وجود آمده در رجیستری برخی گوشی های مسافری را اعلام کرد. امروز شیائومی و سامسونگ محصولات میان رده ی خوبی را برای بازار هند معرفی کردند. شیائومی، از اعضای جدید خانواده ی رمی نوت خود یعنی رمی نوت ۷ پرو رونمایی کرد. نسخه ی پرو، با دوربین ۴۸ مگاپیکسلی، پردازنده ی اسنپدراگون ۶۷۵ و ۱۲۸ گیگابایت حافظه ی داخلی عرضه خواهد شد. نسخه ی پایه ای Redmi Note ۷ مجهز به دوربین ۱۲ مگاپیکسلی است.

سامسونگ در جدیدترین مراسم معرفی محصولات خود، گوشی هوشمند بلندپروازانه ای را با نام Galaxy Fold معرفی کرد. محصول هیبریدی گوشی-تبلت سامسونگ، مجهز به فناوری ارتباطی 5G نیز بوده و قیمتی نزدیک به ۲ هزار دلار برای آن در نظر گرفته شده است. تاریخ عرضه ی گلکسی فولد نیز حوالی ماه اردیبهشت سال آینده مطرح می شود (ادامه دارد ...)



عصر ارتباط

(ادامه خبر ...) اینستاگرام این روزها را می توان مترادف سه کلمه دانست: استوری، فیلترها و تبلیغات؛ جدیدترین ویژگی که اضافه شده به اپلیکیشن هم حول محور دو کلمه آخر می چرخد.

بر خلاف اکثر دوربین ها که از لنز مکانیکی یا نرم افزار برای تغییر فوکوس استفاده می کنند، دوربین های مجهز به لنز مایع همان طور که از اسمشان مشخص است از یک مایع که ترکیبی از آب و روغن است برای انجام این کار استفاده می کنند.



کافه بازار دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را محدود می کند (۱۳۹۸-۰۳-۲۲)

کافه بازار در تازه ترین نسخه خود امکان فعال سازی حالت کودکان برای والدین و مربیان را اضافه کرده است. با فعال سازی حالت کودک دسترسی به برنامه ها، بازی ها و ویدیوهایی با محتوای نامناسب برای کودکان زیر ۱۰ سال محدود می شود.

نیلوفر امینی، عضو تیم محتوای کافه بازار در گفت و گو با پیوست درباره رویکرد این پلتفرم برای طراحی حالت کودک گفت: «ما در طراحی این حالت دو رویکرد را مدنظر قرار دادیم. یکی تسهیل دسترسی کودک به محتوای مناسب که از طریق توسعه و معرفی محتوای مناسب انجام می شود و رویکرد دیگر هم جلوگیری از دسترسی آنها به محتوای نامناسب بوده است.»

او با اعلام اینکه معیارهای این محدودیت دسترسی ها در حوزه بازی خشونت و زبان نامناسب است افزود: «در دیگر حوزه ها، محتوایی که از سوی کتاب ها، منابع آموزشی، دستگاه های دولتی و شبکه های اجتماعی برای سن زیر ۱۰ سال نامناسب تشخیص داده شده، از دسترسی کودکان خارج شده است.»

این نخستین گام کافه بازار برای تسهیل دسترسی کودکان به محتوای مناسب و جلوگیری از دسترسی آنان به محتوای نامناسب برای سن آنهاست. والدین برای فعال سازی حالت کودک، کافی است روی گوشی خود در پایین صفحه اصلی بازار، به بخش «بازار من» بروند و دکمه «بازار کودک» را روشن کنند. مدیران کافه بازار اعلام کردند با توجه به اینکه تاکنون فعالیتی جامع در زمینه تدوین معیار پالایش محتوا برای کودکان در کشور صورت نگرفته، دبیران محتوای بازار با لحاظ کردن رده بندی سنی اعلام شده از سوی تأمین کنندگان محتوا و نهادهای فرهنگی متولی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شیوه ای سخت گیرانه تلاش کرده اند که امکان خطا در دسترسی کودک به محتوای مناسب را به حداقل برسانند.

آنها معتقدند راه بهبود در این مسیر باز است. مدیران کافه بازار با اعلام این موضوع که از راهکارهای پیشنهادی صاحب نظران برای تدوین معیارهای جامع پالایش محتوا برای کودکان استقبال می کنند، اعلام می کنند که شماره های ۴۱۲۵۳۰۰۰ (۰۲۱) و ۲۲۰۸۹۹۵۱ (۰۲۱) و نشانی support@cafebazaar.ir راه های دریافت پیشنهاد و انتقاد والدین، مربیان و کارشناسان در این زمینه در نظر گرفته شده است.



کافه بازار دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را محدود می کند

کافه بازار در تازه ترین نسخه خود امکان فعال سازی حالت کودکان برای والدین و مربیان را اضافه کرده است. با فعال سازی حالت کودک دسترسی به برنامه ها، بازی ها و ویدیوهایی با محتوای نامناسب برای کودکان زیر ۱۰ سال محدود می شود.

نیلوفر امینی، عضو تیم محتوای کافه بازار در گفت و گو با پیوست درباره رویکرد این پلتفرم برای طراحی حالت کودک گفت: «ما در طراحی این حالت دو رویکرد را مدنظر قرار دادیم. یکی تسهیل دسترسی کودک به محتوای مناسب که از طریق توسعه و معرفی محتوای مناسب انجام می شود و رویکرد دیگر هم جلوگیری از دسترسی آنها به محتوای نامناسب بوده است.»

او با اعلام اینکه معیارهای این محدودیت دسترسی ها در حوزه بازی خشونت و زبان نامناسب است افزود: «در دیگر حوزه ها، محتوایی که از سوی کتاب ها، منابع آموزشی و شبکه های اجتماعی برای سن زیر ۱۰ سال نامناسب تشخیص داده شده، از دسترسی کودکان خارج شده است.»

این نخستین گام کافه بازار برای تسهیل دسترسی کودکان به محتوای مناسب و جلوگیری از دسترسی آنان به محتوای نامناسب برای سن آنهاست. والدین برای فعال سازی حالت کودک، کافی است روی گوشی خود در پایین صفحه اصلی بازار، به بخش «بازار من» بروند و دکمه «بازار کودک» را روشن کنند. مدیران کافه بازار اعلام کردند با توجه به اینکه تاکنون فعالیتی جامع در زمینه تدوین معیار پالایش محتوا برای کودکان در کشور صورت نگرفته، دبیران محتوای بازار با لحاظ کردن رده بندی سنی اعلام شده از سوی تأمین کنندگان محتوا و نهادهای فرهنگی متولی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شیوه ای سخت گیرانه تلاش کرده اند که امکان خطا در دسترسی کودک به محتوای مناسب را به حداقل برسانند.

آنها معتقدند راه بهبود در این مسیر باز است. مدیران کافه بازار با اعلام این موضوع که از راهکارهای پیشنهادی صاحب نظران برای تدوین معیارهای جامع پالایش محتوا برای کودکان استقبال می کنند، اعلام می کنند که شماره های ۴۱۲۵۳۰۰۰ (۰۲۱) و ۲۲۰۸۹۹۵۱ (۰۲۱) و نشانی support@cafebazaar.ir راه های دریافت پیشنهاد و انتقاد والدین، مربیان و کارشناسان در این زمینه در نظر گرفته شده است.



مراسم انحلال خودخواسته یک گروه بازی سازی برگزار می شود؛ دعوت از صالحی و کریمی قدوسی برای شرکت در آئین انحلال «بامشی» (۱۳۹۸-۰۳/۱۴)

گروه استودیو بازی سازی بامشی (بازی خاکستری) از «عباس صالحی» و «حسن کریمی قدوسی» دعوت کرده تا در مراسم انحلال استودیوی بازی سازی شان شرکت کنند.

به گزارش خبرنگار مهر، گروه استودیو بازی سازی بامشی از سال ۹۶ فعالیت های بازی سازی خود را آغاز و بازی خاکستری را به بازار ارائه کرد، اما این گروه بازی سازی در ادامه روند کارش با مشکلات مالی فراوانی روبه رو شد و اعضای این تیم امیدشان برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصولاتشان را در بازار داخلی از دست دادند. حالا گروه بازی سازی بامشی بعد از دو سال کار، تصمیم به انحلال این استودیو گرفته اند و با انتشار اطلاعیه ای برای این مراسم، از عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و متین ایزدی، معاون فنی بنیاد دعوت کرده اند تا در مراسم انحلال این استودیو شرکت کنند! متن کامل اطلاع رسانی آنها از این رویداد و دعوتشان از وزیر ارشاد و مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاون این نهاد به طور کامل در مهر منتشر می شود:



تغییر شیوه حمایت از بازی سازان داخلی (۱۳۹۸-۰۳/۱۴)

حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب ساختار همگرا تغییر کرد و منعطف تر شد. ساختار حمایتی همگرا عملاً از امسال تخصیص حمایت های خود به بازی سازان را آغاز کرده است. در این ساختار حمایتی جدید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هر سال بازی سازان را رده بندی کرده و براساس رتبه ای که به دست می آورند، از آنها حمایت می کند. همچنین قرار است جزییات این حمایت ها به طور شفاف اعلام شود.

روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره علت بازبینی این آیین نامه توضیح داده است که باتوجه به تغییر شرایط کلی کشور در ماه های گذشته، نیازهای بازی سازان نسبت به زمان پایه گذاری ساختار حمایت ها تفاوت هایی کرده که به بازبینی و انعطاف بیشتری احتیاج دارد. لذا با همفکری های تیم سیاست گذاری همگرا، نسخه جدیدی از آیین نامه طراحی شد که در آن تلاش شده محدودیت های بهره برداری از حمایت ها، به نفع اعضا ویرایش شود تا تمامی بازی سازان بتوانند برای رشد خود، متنوع ترین خدمات را دریافت کنند.

تغییرات آیین نامه همگرا به این ترتیب است:

اگر سقف ریالی برداشت از گروه های مختلف حمایتی متفاوت بوده، این سقف مشابه و به رُند رو به بالا تبدیل شده است. برای مثال؛ سقف برداشت حمایت شرکت در نمایشگاه های خارجی برای شرکت ها ۲۰ میلیون و برای تیم ها ۱۰ میلیون تومان بود، که در نسخه جدید، تمامی تیم ها و شرکت ها می توانند با توجه به اعتبار حمایتی خود، تا سقف ۲۰ میلیون تومان از این حمایت بهره مند شوند.

اگر درصد برداشت از حمایت ها در رتبه های مختلف متفاوت بوده، این درصد برای تمامی رتبه ها مشابه و به بالاترین میزان تغییر کرده است. برای مثال؛ در حمایت از خدمات زیرساختی، میزان حمایت برای اعضا با رتبه سیمرغ، هما و ققنوس ۲۵ درصد و برای بقیه اعضا ۷۵ درصد مبلغ کل هزینه های موردنیاز بود که در نسخه جدید، تمامی رتبه ها می توانند با توجه به اعتبار حمایتی خود، ۷۵ درصد مبلغ کل هزینه های موردنیازشان را دریافت کنند.

اگر یکی از ماهیت های حقوقی (تیم / شرکت) امکان بهره برداری از حمایتی را نداشته اند، این محدودیت برداشته شده است. برای مثال؛ تیم ها مشمول حمایت خرید تجهیزات سخت افزاری نبودند که در نسخه جدید، هر دو ماهیت حقوقی تیم و شرکت می توانند با توجه به اعتبار حمایتی خود، از این حمایت بهره مند شوند.

اگر برخی از رتبه ها امکان بهره برداری از حمایتی را نداشته اند، مجدداً به گروه حمایتی مذکور اضافه شده اند. برای مثال؛ سه رتبه سیمرغ، هما و ققنوس قادر به دریافت حمایت خرید تجهیزات سخت افزاری نبودند که در نسخه جدید، این امکان برای تمامی اعضای همگرا مهیا خواهد بود.



کافه بازار دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را محدود می کند (۱۳۹۸-۰۳/۱۵)

کافه بازار در تازه ترین نسخه خود امکان فعال سازی حالت کودکان برای والدین و مربیان را اضافه کرده است. با فعال سازی حالت کودک دسترسی به برنامه ها، بازی ها و ویدیوهایی با محتوای نامناسب برای کودکان زیر ۱۰ سال محدود می شود.

نیلوفر امینی، عضو تیم محتوای کافه بازار در گفت و گو با پیوست درباره رویکرد این پلتفرم برای طراحی حالت کودک گفت: «ما در طراحی این حالت دو رویکرد را مدنظر قرار دادیم. یکی تسهیل دسترسی کودک به محتوای مناسب که از طریق توسعه و معرفی محتوای مناسب انجام می شود و رویکرد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دیگر هم جلوگیری از دسترسی آنها به محتوای نامناسب بوده است.»
او با اعلام اینکه معیارهای این محدودیت دسترسی ها در حوزه بازی خشونت و زبان نامناسب است افزود: «در دیگر حوزه ها، محتوایی که از سوی کتاب ها، منابع آموزشی و شبکه های اجتماعی برای سن زیر ۱۰ سال نامناسب تشخیص داده شده، از دسترس کودکان خارج شده است.»
این نخستین گام کافه بازار برای تسهیل دسترسی کودکان به محتوای مناسب و جلوگیری از دسترسی آنان به محتوای نامناسب برای سن آنهاست.
والدین برای فعال سازی حالت کودک، کافی است روی گوشی خود در پایین صفحه اصلی بازار، به بخش «بازار من» بروند و دکمه «بازار کودک» را روشن کنند.
مدیران کافه بازار اعلام کردند با توجه به اینکه تاکنون فعالیتی جامع در زمینه تدوین معیار پالایش محتوا برای کودکان در کشور صورت نگرفته، دبیران محتوای بازار با لحاظ کردن رده بندی سنی اعلام شده از سوی تامین کنندگان محتوا و نهادهای فرهنگی متولی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شیوه ای سخت گیرانه تلاش کرده اند که امکان خطا در دسترسی کودک به محتوای مناسب را به حداقل برسانند.
آنها معتقدند راه بهبود در این مسیر باز است. مدیران کافه بازار با اعلام این موضوع که از راهکارهای پیشنهادی صاحب نظران برای تدوین معیارهای جامع پالایش محتوا برای کودکان استقبال می کنند، اعلام می کنند که شماره های ۴۱۲۵۳۰۰۰ (۰۲۱) و ۲۲۰۸۹۹۵۱ (۰۲۱) و نشانی support@cafebazaar.ir راه های دریافت پیشنهاد و انتقاد والدین، مربیان و کارشناسان در این زمینه در نظر گرفته شده است.



کارشناس مسائل اجتماعی در گفت و گو با دانا؛ محیط فضای مجازی برای خلاف کاران و بزهکاران نا امن شود / دولت در فضای مجازی نقش ارشادی باشد (۱۳۹۸/۰۲/۱۸)

مجید ابهری با اشاره به ولنگاری فرهنگی در فضای مجازی گفت: دولت باید از طریق نهادهای زیربنا بررسی فعالیت های اینترنتی نهادهای مرتبط را در فضای مجازی افزایش دهد و اقلام مورد علاقه جوانان و نوجوانان را به کار برد و همچنین با اطلاع رسانی، شفاف سازی و آگاه سازی جامعه اجازه ندهد سوء استفاده گران و فرصت طلب ها از افراد جامعه سوء استفاده کنند.

مجید ابهری، کارشناس مسائل اجتماعی در گفت گو با شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ با اشاره به نحوه برخورد مسئولین با آسیب های اجتماعی و ابتذال فرهنگی در فضای مجازی اظهار داشت: نحوه برخورد دولت و نهادهای منتسب به دولت در ابتدای امر باید قیل از ورود و یا همزمان با ورود این فرایند به جامعه بستر سازی فکری و فرهنگی برای استفاده منطقی و صحیح از آن به مردم مخصوصاً جوانان آموزش داده شود.
وی تصریح کرد: حالا که این مسئله انجام نشده و سوتامی فضای مجازی وارد جامعه شده است در کنار محاسن، امتیازات و فرصت های مناسب آن، آسیب ها و تهدیداتی نیز در مقابل جامعه وجود دارد.
کارشناس مسائل اجتماعی خاطر نشان کرد: نقش دولت در این زمینه نیز باید نقش ارشادی باشد و اگر نه فیلتر کردن و یا برخورد سلبی هیچ مشکلی را حل نمی کند، چرا که هر روز فیلتر شکن یا وی پی ان های بسیار قوی وارد بازار می شود و به رایگان در اختیار کاربران قرار می گیرد.
ابهری افزود: دولت باید از طریق نهادهای زیربنا بررسی فعالیت های اینترنتی نهادهای مرتبط را در فضای مجازی افزایش دهد و اقلام مورد علاقه جوانان و نوجوانان را به کار برد و همچنین با اطلاع رسانی، شفاف سازی و آگاه سازی جامعه اجازه ندهد سوء استفاده گران و فرصت طلب ها از افراد جامعه سوء استفاده کنند.

وی در پاسخ به این سوال که «چه نهادهایی در این خصوص مسئولند؟» گفت: نهاد مشخصی وجود ندارد که متولی این کار باشد؛ اگر بگویم وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات فقط مسئول است یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این یک حرف نادرست است و در حقیقت این نهادها متولیان مستقیم هستند.
این کارشناس اشاره کرد: اما وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم و همچنین اکثریت نهادهایی که با فرهنگ جامعه و برنامه ریزی آن سر و کار دارند، در این زمینه مسئول هستند و باید پاسخگو باشند.
ابهری در تصریح نحوه برخورد توسط نیروهای امنیتی تاکید کرد: از سوی نهادهای امنیتی عاقلانه ترین نحوه برخورد الآن هم در حال انجام است، یعنی سرکشی و پیشگیری.

وی در پایان گفت: اگر قرار باشد که سایت ها فیلتر شوند راه های دیگری پیدا می شود اما نهادهای امنیتی با مشاهده و یا دریافت گزارش امور خلاف مثل بازی های شرط بندی، خرید و فروش اسلحه و مواد مخدر آن چنان که رهبر معظم انقلاب به مدیران نیروی انتظامی راهنمایی و توصیه نمودند، باید محیط فضای مجازی برای خلاف کاران و بزهکاران نا امن شود چرا که ما بهترین کارشناسان را در این زمینه در اختیار داریم.



بازی یک میلیارد دلاری!

«درصد نرخ مهاجرت بازی سازهای ایرانی رو به افزایش است؛ دست وپای بازی سازها را با فیلترینگ و قوانین سخت و سخت بسته ایم و بازار را به خارجی واگذار کرده ایم. سرمایه گذاری زیادی روی بازی ها نمی شود و اگر اقدام جدی نکنیم، این ریسک وجود دارد که بازار بازی ایران به کلی از دست (ادامه



(ادامه خبر ...) پرونده این جملات بخشی از صحبت های حسین مزروعی، بنیانگذار و مدیرعامل شرکت نشر آواگیمز است. شرکتی که الان به عنوان یک شتابدهنده بازار بازی هم شناخته می شود و مدیرعاملش می گوید که پروژه هایی دارد که در سطح جهان و در بازار اپ استور و گوگل پلی توانسته اند موفق شوند.

حسین مزروعی آواگیمز را تنها شتابدهنده فعال حوزه بازی در ایران می داند. این حوزه ظرفیت های زیادی برای بازی سازی و درآمدزایی دارد؛ اما سهم بازی های ایرانی از بازار بیش از ۹۰۰ میلیاردی اشی رقیبی ناچیز و بین ۵ تا ۱۰ درصد است. حتی آمارهایی وجود دارد که نشان می دهد در ایران ۲۸ میلیون بازیکن داریم؛ اما از این تعداد، معدودی افراد به بازی های ایرانی روی آورده اند. به همین دلیل تعداد بازی های خیلی موفق ایرانی کماکان نسبت به خارجی ها اندک است. در این میان، همواره به بسیاری از بازی های ایرانی انتقاد می شود و آنها را کپی کاری و دور از خلاقیت معرفی می کنند. مزروعی در این رابطه موضع دیگری دارد و حوزه گیم را سخت تر از آنچه تصور می شود، می داند و می گوید حتی اگر کپی موفق هم بکنیم، کار بزرگی انجام داده ایم. با این حال، او معتقد است که اصولاً کپی صرف ممکن است و هر محصولی باید براساس مخاطب آن جامعه تولید و روانه بازار شود.

این فعال حوزه بازی به برآورد خارجی ها از بازار بازی ایران اشاره می کند و می گوید طبق این برآوردها، بازار بازی ایران بین ۵۰۰ میلیون تا یک میلیارد دلار ظرفیت دارد. مزروعی معتقد است که اگر مشکلات را از سر راه بازی سازهای ایرانی برداریم، آنها نه تنها مهاجرت نمی کنند بلکه بازی های خوبی هم خواهند ساخت.

اما در حال حاضر شاهد کوچ بازی سازهای ایرانی به کشورهای خارجی هستیم؛ چون توان رقابت با بازی های خارجی را در بازاری آزاد از آنها گرفته ایم. این در حالی است که بازی های خارجی بازار ایران را قرق کرده اند. گفتگوی مفصل «شبهه» با حسین مزروعی در ادامه می خوانید.

حسین مزروعی بازی سازی را چه زمانی شروع کرد و چه سابقه ای در این زمینه دارد؟

من سال ۸۸ شرکت طراحی وبسایت داشتم و با اینکه درآمد هم بالا بود، به این نتیجه رسیدم که در حوزه طراحی وبسایت بازار رقابتی می شود و رو به افول خواهد نهاد. بنابراین، دنبال بازار دیگری بودم و حوزه گیم را انتخاب کردم و وارد این حوزه شدم.

در آن زمان بازی های تحت وب می ساختیم و پروژه ای را شروع کردیم. اما این پروژه هیچگاه تمام نشد. چون در این زمینه تجربه ای نداشتیم و نمی دانستیم که یک بازی چقدر می تواند پیچیده باشد. در واقع، در ابتدای کار فکر می کردیم که با موضوع به مراتب ساده تری روبه رو هستیم.

حوالی سال ۸۹، نزدیک به ۱۰۰ میلیون تومان از سرمایه شخصی ام را در این پروژه هزینه کردم؛ اما این پروژه هیچگاه تمام نشد و ۱۰۰ میلیون تومان سرمایه من که آن زمان رقم بسیار زیادی هم بود، هدر رفت.

می گویی پروژه هیچگاه تمام نشد؛ یعنی شکست خورد؟

وقتی پروژه را شروع کردیم، برای انتشار ورژن نخست برنامه ریزی شش ماهه داشتیم و یک ضرب الاجل یک ساله هم تعیین کرده بودیم که اگر پروژه منتشر نشد، بعد از یک سال آن را تعطیل کنیم. اما حدود سه سال درگیرش بودیم و این پروژه از لحاظ تکنیکال به نقطه انتشار نرسید.

دلیل مهمی که برای ترسیدن به سطح تکنیکال مورد نظر وجود داشت، چه بود؟ تیم شما دانشش را نداشت؟

بیشتر مربوط به پیچیدگی های مبحث بازی مربوط است. ما این موضوع را ساده گرفته بودیم. تجربه هم نداشتیم. البته خودم فکر می کنم که در آن مقطع سعی کردیم هوشمندانه عمل کنیم. مثلاً یک نفر مأموریت داشت که بازی ترلوین (Travian) را بررسی کند و ببیند چه اتفاقی در آن رخ می دهد، یک نفر بازی می کرد و ... ولی باز هم این پروژه خیلی بزرگ بود و نتوانستیم آن را به پایان برسانیم.

کندرتن این پروژه چندان پیچیده نبود؛ اما می خواستیم داده های پروژه را مستندسازی کنیم. ضمن اینکه بخشی هنری و داستان این پروژه بسیار پیچیده بود. سعی کردیم از هر زیرساختی بهره بگیریم تا این حجم از داده را مستندسازی کنیم، اما این امر امکانپذیر نبود.

در نهایت به نقطه ای رسیدیم که یک مדיاویکی روی سرور شرکت خودمان نصب کردیم و داکيومنت ها را آنجا مستندسازی می کردیم. اما پولمان تمام شد و این روند فرسایشی ما را به این نتیجه رساند که پروژه را متوقف کنیم.

به این پروژه به چشم شکست نگاه می کنی؟

شکست بود. حداقل به لحاظ مالی شکست بود. خیلی تلخ بود و درس های زیادی برای ما داشت.

چه درس هایی؟

مثلاً بعد از این پروژه متوجه شدم که مفهوم کار تیمی را اصلاً نمی دانم و راه را اشتباه رفته ام. همچنین، بعد از این شکست متوجه شدم که یک پروژه نباید سه سال طول بکشد. بلکه در هر مقطعی باید خروجی داشته باشید و بتوانید آن را به بازار عرضه کنید.

اینکه در یک اتاق درسته بنشینید و کد بزنید و بعد از سه سال به بازار بیایید و بخواهید از یک محصول رونمایی کنید، اشتباه است. چون بازار را فراموش کرده اید و نیازها را ندیده اید و شاید محصولی که تولید کرده اید از نیازهای بازار و مشتریان دور باشد. درس مهم دیگری که از این پروژه یاد گرفتیم، مربوط به پیچیدگی های روابط درون تیمی است. گفتیم، معنای کار تیمی را نمی دانستیم و بعد از این پروژه با آن آشنا شدیم.

تجربه این شکست و درس ها ۱۰۰ میلیون تومان می ارزید؟

بدیهی است که من دوست داشتم این پروژه موفق شود. اگر موفق می شد، حتماً مسیر زندگی ام را عوض می کرد. هیچکس شکست را دوست ندارد و کسی نمی گوید به به، ۱۰۰ میلیون هزینه کردم و شکست خوردم و خوشحالم که درس های زیادی گرفتم!

این درس ها را می شد در مسیر موفقیت هم یاد گرفت. البته هزینه ای که برای آن پروژه کردیم، بعداً به نوعی برگشت. چون آن گذشته و آن شکست وضعیت امروز تیم ما را ساخته است. الان که فکر می کنم، به نظرم ضرری در آن شکست نبود.

هم شرکت طراحی وبسایت داشتی و هم درآمدی خوب؛ به حوزه گیم وارد شدی و با ضرر و زیان مواجه شدی. چرا دوباره به فعالیت در حوزه گیم ادامه دادی؟ اگر بگویم که من زخم خورده حوزه گیم هستم، حرف بی ربطی نزده ام. من و دوستانم با درآمدی که از طراحی وبسایت داشتیم بسیار مدعی بودیم و خودمان را بزرگ می دانستیم و ادعایمان می شد؛ اما با ورود به حوزه گیم به اصطلاح کتک خور شدیم و صورتمان زخمی شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) چون خیلی سخت بود و ما فکر این همه سختی را نکرده بودیم. اما با همه این تلخی ها، باز مترصد فرصتی بودم که به کار روی بازی ادامه بدهم؛ چون می دانستم این حوزه آینده روشنی دارد.

ایده آل من این است که بخش خصوصی برای سرمایه گذاری روی بازی ها وارد گود شود و دولت صرفاً ریسک این حوزه را کم کند. مثلاً اگر بخش خصوصی پنج میلیارد تومان به بازار می آورد، دولت هم پنج میلیارد تومان برای حمایت از وی سی ها، شتابدهنده ها، شرکت های نشر و... هزینه کند اما خودش کار اجرایی نکند.

حسین مزروعی بنیانگذار و مدیرعامل آواگیمز

اصفهان بودی و روی حوزه گیم کار می کردی؛ چه شد که استودیوی بازی سازی راه انداختی؟

سال ۹۲ من از اعضای برگزارکننده نخستین رویداد استارتاپ ویکندی بودم که در اصفهان برگزار شد. ملی گپ و گفت هایی که داشتیم، با چند نفر آشنا شدم که می خواستند در حوزه گیم کار کنند. با آنها تیم تشکیل دادم.

آن موقع، دفتر کار بزرگی داشتیم که زمانی پر از نیروی کار بود؛ اما تیم بعد از ورشکستگی کوچک شده بود و در شرکت فضای خالی داشتیم. چون هزینه اجاره مکان هم گران بود. من به آن بچه ها پیشنهاد دادم که در دفتر ما کار کنند.

هزینه اندکی هم بابت اجاره می پرداختند. در واقع، حضور در استارتاپ ویکند و آشنایی با چند نفر که می خواستند گیم موبایلی بسازند و آمدن شان به دفتر کار ما، به نوعی آغاز شکل گیری استودیوی بازی سازی «پاپاتا» بود.

بنابراین، با بچه های بازی سازی که به عنوان مستأجر به شرکت ما آمده بودند، یک تیم تشکیل دادیم و بحث سرمایه گذاری پیش آمد و من هم جزئی از آن تیم شدم. محصولات زیادی ساختیم که اغلب شکست خوردند.

دوباره به همان مانع قبلی برخوردیم. یعنی وارد پروژه بازی می شوی و پروژه به قدری بزرگ می شود که نمی توانی از آن خارج شوی. اما این بار تجربه شکست قبلی با من بود و اجازه ندادم بیش از مثلاً هفت یا هشت ماه روی یک پروژه زمان صرف کنیم. البته این نکته را هم بگویم که ترکیب تیم بارها عوض شد؛ یکی رفت، یک آمد و یکی هم قهر کرد.

چه زمانی توانستید محصول موفق را به بازار کنید؟

اوایل سال ۹۴ نخستین محصول موفق ما تحت عنوان بازی «سبقت» منتشر شد. برای زمان بندی سخت گیری شدیدی داشتیم و با مدیریت زمان این محصول را منتشر کردیم. البته دیگر خیلی وسواس نداشتیم که محصول حتماً عالی و بی نقص و غیرقابل انتقاد باشد تا راهی بازار شود.

بلکه وقتی محصولی به حدی از قابلیت می رسید روانه بازار می شد. کما اینکه به وقت انتشار انتقادهای زیادی به آن شد. اما این برای تیم ما گام موفقیت آمیزی بود و محصولمان در لیست پرفروش ترین های کافه بازار قرار گرفت.

از میزان فروش یا حدود موفقیتی که کسب کرد آمار می دارید؟

در مقطعی به روزی چند میلیون تومان درآمد هم رسید و بسیار بیشتر از هزینه تولیدش درآمدزایی داشت. وقتی این موفقیت را دیدیم، انگیزه بیشتری برای سرمایه گذاری به دست آوردیم.

کماکان از سرمایه شخصی استفاده می کردید؟

کاملاً. من در مقطعی، بعد از پروژه لول، آدمی شکست خورده بودم. اما باز هم از همین فضای وب پول درآوردم و روی بازی سرمایه گذاری کردم. به این صورت که دوباره طراحی وبسایت را شروع کردم و با همکاری تیمی سرمایه جمع و به نوعی خودمان را دوباره بازسازی کردیم. بنابراین، منبع بیرونی برای تأمین سرمایه نداشتیم و همه سرمایه مان شخصی بود.

بازی موفق دیگری که در آن استودیو ساخته شد «هشتمین حمله ۱» بود. این بازی موفقیت بزرگی محسوب می شد و چون موفق شد «هشتمین حمله ۲» را هم بسازیم. محتوای این بازی حوزه دفاع مقدس بود و بدون بودجه دولتی تولید شد. در حالی که بازی های دیگری که با این مضامین ساخته می شوند، معمولاً بودجه دولتی دارند.

ضمن اینکه تیم ما با علاقه و عشق این محصول را ساخت. این محصول در لیست پرفروش ترین محصولات قرار گرفت و بازی موفق بود تا جایی که مجموعاً حدود ۳ میلیون نفر کاربر منحصربه فرد هشتمین حمله ۱ و ۲ را نصب و بازی کردند.

از موفقیت بازی هشتمین حمله ۱ و بعد هشتمین حمله ۲ می گویی. انتقادهای زیادی هم به آنها می شود؛ به ویژه اینکه از کپی بودن آن حرف می زنند. چه جوابی به این انتقادهای می دهی؟

افتخار من به این بازی به خاطر کارهای تکنیکالش نیست. من هم می دانم که انتقادهای زیادی به اینکه کار کپی است یا بخش های زیادی از آن شبیه بازی های خارجی است وارد شد. اما من به این بازی افتخار می کنم؛ چون کلاً اتفاق مثبتی برای محصول رخ داد؛ موفق بود و زیاد نصب شد و کاربران زیادی به خود دید.

البته من هم دوست داشتم که بازی قوی تری می ساختیم. ولی برای ما که تجربه شکست را در چندین پروژه داشتیم، انتشار محصول و جذب کاربر خیلی مهم بود.

چگونه شد که شتابدهنده آواگیمز را راه اندازی کردی؟

چون با استارتاپ ویکند آشنا شده و ارتباطاتی برقرار کرده بودم، ارتباطم با بچه های تهران و شتابدهنده آواتک بیشتر شد. بنابراین فکر می کردم که اتفاقات استودیو بازی اصفهان را در تهران هم تکرار کنیم. در نهایت در سال ۹۵ به تهران آمدم و جذب سرمایه داشتیم و به عنوان شتابدهنده و ناشر حوزه گیم کارمان را شروع کردیم.

آواتک هم از سرمایه گذاران ماست. خود من هم بنیانگذار و مدیرعامل شرکت نشر آواگیمز هستم.

انگار اصرار داری که آواگیمز را یک ناشر حوزه بازی بدانی. اما یک شتابدهنده هم هست. این اصرار تو به خاطر کمبود شرکت های ناشر در بازار بازی است؟

شرکت های نشر در بازار بازی خیلی اهمیت دارند. بنابراین، باید تعدادشان زیاد باشد و به ناشرانی نیاز است که هوای بازی سازهای ایرانی را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشته باشند این شرکت ها هم می تواند سرمایه گذاری کنند و هم اینکه بازار را برای محصولات و تیم های بازی سازی بسازند. ما هم چنین خدماتی به پروژه ها می دهیم و بنابراین آواگیمز یک شتابدهنده صرف نیست. حتی خدماتی که به تیم ها می دهیم محدود به زمان خاصی نیست. سرمایه گذاری ما هم در مقیاس شتابدهنده ها نیست و بعضاً چندین برابر است. حتی در مراحل بعدی رشد پروژه ها و محصولات هم خود آواگیمز وارد گود می شود و سرمایه گذاری می کند.

الان روی چند تیم بازی ساز سرمایه گذاری کرده اید؟

هشت تیم. اما الان مدل سرمایه گذاری مان را تغییر داده ایم و تاکنون روی ۱۰ پروژه و محصول سرمایه گذاری کرده ایم.

سرمایه گذاری روی پروژه به جای تیم؟ چرا و چه تفاوتی بین این دو نوع سرمایه گذاری وجود دارد؟

مدل قرارداد ما برای نشر به این صورت است که پرفروش ترین تیم اینجا شاید ۳۰ میلیون تومان حمایت مالی گرفته؛ اما حمایت های دانشی چندین برابر این رقم ارزش دارد و آنها چندین برابر رقم دریافتی درآمد داشته اند.

در این مدل سرمایه گذاری قراردادها ساده سازی شده است. ما از تیم سهام نمی گیریم. چون بنیانگذار فکر می کند که دارد آینده اش را می فروشد، من سرمایه گذار هم نسبت به بازگشت سرمایه ام تردید دارم و فکرها و تردیدهای دیگر. بنابراین، ما روی پروژه ها سرمایه گذاری می کنیم. در این صورت قراردادها ساده است و پیچیدگی های قراردادهای سرمایه گذاری روی تیم ها را ندارد.

دستاورد پروژه هایی که در آنها سرمایه گذاری کرده اید چه بوده است؟

موفقیتی که این پروژه ها کسب کرده اند بی مانند است. در حوزه بازی های پریمیوم، یعنی بازی هایی که باید برایشان پرداخت داشته باشید، یک تیم داریم که هسته آن هم چند نفر خانم هستند این نخستین تجربه طراحی بازی برای خارج از ایران بود و حدوداً سه ماه پیش منتشر شد و بعد از انتشار، تمام موفقیت هایی را که یک محصول می تواند کسب کند، به دست آورد.

بعد از انتشار، تقریباً در همه کشورها، در اپ استور اپل و در لیست فیچر قرار گرفت؛ در لیست بازی هفته، بازی روز و لیست بازی های پرفروش. این محصول یک بازی پازل پلتفرم است. هنر و آرت این بازی خیلی مورد توجه بوده و طراحی هنری ویژه ای داشته است.

آنهايي که به محض دیدن لوگوی گویگل در یک رویداد استارت آپی در ایران، می گویند اینها نفوذ است و به بچه ها انواع انگ ها را می زنند، چرا حضور بازی ما را در قلب اپ استور نفوذ ما به آمریکا نمی دانند؟ همین الان بازی منچرز خارج از ایران فروش دارد و ماهی چند هزار دلار درآمد ایجاد کرده است تاکنون درآمدزایی اش چقدر بوده؟

همین چند روز پیش در اپ استور آمریکا موفق شد که در صفحه اول اپ استور فیچر شود به عنوان **game of the day** برای انتشار این بازی با یک ناشر خارجی صحبت کردیم. او سهم تیم تولید بازی را تا ۳۰۰ هزار دلار برآورد کرد.

تضمینی وجود دارد که این بازی به لحاظ درآمد به این عدد برسد یا صرفاً یک تخمین است؟

اینجا تخمین است؛ ولی به هر حال این عدد را اعلام کرده اند. ضمن اینکه به خاطر استقبالی که از این بازی شده و به خاطر جنبه های هنری اش، ممکن است که به این درآمدزایی برسد. به هر حال، برای بحث مالی اش باید صبر کنیم تا زمان بگذرد.

ضمن اینکه این بازی به زودی در ایران هم منتشر می شود. در آمریکا آن را به عنوان یک پروژه ایرانی نمی شناسند؛ چونکه جلوی تشرش را می گرفتند. به همین دلیل نام محصول را نمی-گویم.

این تنها پروژه تان بوده که خارج از ایران منتشر شده؟

نه، پروژه دیگری هم داریم که خارج از ایران منتشر شده و در اپ استور و گویگل پلی وجود دارد و فریمیم است به نام هارمونی که در لیست های مختلف برگزیده شده است. این بازی هم علاوه بر اینکه در لیست های مختلف گویگل پلی و اپ استور برگزیده شده، چند روز پیش هم به عنوان بازی منتخب سردبیر معرفی شد. گویگل پلی تکی دارد به نام منتخب سردبیر که به بازی های برتر، از جمله بازی ما، می زند.

چند بازی هم دارید که در ایران مورد توجه قرار گرفته اند، مانند منچرز؛ از وضعیت کنونی شان و موفقیت هایی که داشته اند بگو.

بله، ما داخل ایران هم موفقیت هایی به دست آورده ایم. بازی «منچرز» جزء پرفروش ترین بازی ها بوده و به عنوان یک بازی ایرانی خیلی وقت ها رتبه یک را کافه بازار به دست آورده و از پرفروش ترین محصولات ایرانی است.

منچرز الان نزدیک به یک میلیون نصب فعال دارد. البته این بازی را حدود سه تا چهار میلیون نفر به صورت یونیک نصب کرده اند. منچرز فریمیم است و پرداخت درون برنامه ای دارد. بازی دیگری به نام «دبرتا» هم داریم که در لیست ۵۰ تایی کافه بازار قرار گرفته و ۲۰ هزار نصب فعال داشته است. اما چون کاربران در آن به خوبی پول خرج می کنند از پرفروش ترین محصولات بوده است.

تو تجربه شکست را در بازی سازی داری. الان داری بازی هایی را می سازی که می توانند نصب میلیونی یا چند صد هزار تایی بگیرند. چه تفاوتی بین آن نوع بازی سازی که منچر به شکست می شد با نوع دیگری که در اپ استور برگزیده شد، وجود دارد؟

تجربه شکست دیروز زمینه ساز کم خطای بودن امروز شده است. ما تیم های خوبی داریم و افرادی مانند طه رسولی که از مهره های کلیدی آواگیمز است نقش زیادی در موفقیت پروژه ها و تیم های ما دارند. ضمن اینکه نکته خاص محصولات این است که همگی به دقت و در طول زمان رشد کرده اند. یعنی به این صورت نبوده که ما ۱۰ بازی بسازیم و یکی به صورت رندوم موفق شود.

ما اول بازی را بررسی می کنیم و اگر ظرفیت های لازم را داشته باشد وقت صرفش کرده برای رشدش هزینه می کنیم. مثلاً برای دبرتا تقریباً شش ماه زمان صرف کردیم. یعنی ماه ها و سال ها روی پروژه ای که آن را به لحاظ درصد موفقیت بررسی نکرده ایم، زمان صرف نمی کنیم. حلی شش ماهی که روی دبرتا کار کردیم، بارها **UX** محصول اصلاح و به دقت بررسی شد تا در لیست پرفروش ترین ها قرار بگیرد.

حالا که داریم در مورد بازی سازی تیم های شما و موفقیتشان حرف می زنیم، می خواهیم برگردیم به آن نکته که تا حدودی درباره اش حرف زدیم. اینکه بازی های ایرانی کمی هستند، خلاقیت ندارند و نسبت به بازی های خارجی موفقیت چشمگیری حتی در بازار ایران به دست نیاورده اند. حسین مزروعی چقدر این کمی کار بودن را قبول دارد؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) من بیش از اینکه در دنیای بازی بوده باشم، در دنیای استارت‌آپ‌ها بوده‌ام. مگر در دنیای استارت‌آپ‌ها همین بحث کیبی کار بودن مطرح نیست؟ کیبی کار بودن را اشکال نمی‌دانم. من به افرادی که همه چیز را کیبی می‌دانند، می‌گویم که کمی به عقب تر بگردند و ببینند مگر خود گوگل کیبی نبوده؟ قبل از گوگل هم موتورهای جست‌وجوی دیگری وجود داشت. یا قبل از جی‌میل یاهو بود. قبل از فیس‌بوک هم اورکات بود. ولی آیا وضعیت اینها الان یکی است؟ خلاقیت در اجرا، خلاقیت در شناخت بازار و خلاقیت در پیچیده کردن محصول برای بازار ایران است که یک محصول را موفق می‌کند. حالا هستند افرادی که می‌گویند یو‌آی یا یو‌ایکس بازی‌های هشتمین حمله ۱ و ۲ کیبی است. اینها مسائل بدیهی است که ما از دیگران ایده می‌گیریم. نباید فراموش کنیم که پیاده سازی بازی به لحاظ تکنیکی سخت است. مثل این است که ایران خودرو یک محصول بنز را کیبی کند. اگر چنین قابلیت داشته باشد و چنین کاری بکند قطعاً خوشحال می‌شویم. در مورد بازی هم همین است. ساخت بعضی از بازی‌ها اینقدر سخت است که حتی کیبی کردن آنها هم باعث افتخار است. اگر یک شرکت بازی سازی ایرانی بازی فیفا را عیناً کیبی کند انگار اتومبیل بی‌ام دبلو را کیبی کرده است. من معتقدم که چنین کیبی کردنی هیچ اشکالی ندارد. باور دارم تا وقتی که نتوانیم یک کیبی خوب از محصولی خوب تولید کنیم، فکر کردن به خلق یک محصول خارق‌العاده تقریباً محال و فکر اشتباهی است. ضمن اینکه حتی در فرایند کیبی کاری هم به خلاقیت نیاز داریم.

برآوردهای بین المللی بازار بازی ایران را خیلی بزرگتر نشان می‌دهد و ارقامی بین ۵۰۰ میلیون دلار تا یک میلیارد دلار را برای بیان اندازه این بازار به کار می‌برند. البته فکر می‌کنم که برآوردهای بین المللی بیشتر به ظرفیت و پتانسیل بازار بازی ایران اشاره دارد و نه گردش مالی فعلی آن.

شما کیبی کاری را هم یک امر همراه با خلاقیت می‌دانید و می‌گویید اگر بتوانیم یک محصول خوب را کیبی کنیم، کار بزرگی انجام داده ایم. بچه های ایرانی چقدر دانش مورد نیاز را برای ساخت گیم دارند و اینکه کمبودهای این حوزه به چه مسائلی برمی‌گردد؟

در مورد دانش گیم سازی باید بگویم که هنوز کم تجربه هستیم. ضمن اینکه اصولاً مشکل جدی حوزه گیم کمبود منابع انسانی است. به ویژه در زمینه مدیریت پروژه؛ مثلاً باید پروژه شش ماهه را به گونه ای تعریف کرد که اجرای آن سه سال طول نکشد.

باید شخص معینی انجام این کار را برعهده گیرد. مهمترین ریسک بازی سازی این است که شاید قلاب محصول هیچگاه منتشر نشود. یعنی با وجود همه وقت و هزینه ای که صرف آن می‌کنید، چون زمان بر و فرسایشی شده، تعطیل شود و هیچی درآمدی نداشته باشد و این ریسک بزرگی است.

این جور آدم‌ها را در ایران نداریم یا تجربه ندارند و دانش شان کافی نیست؟

آدم های معتمد و قدر داریم. اما تعدادشان کم است. ضمن اینکه راه رفتن هم باز است و ایشان به راحتی می‌توانند جذب تیم های بزرگ خارجی شوند و درآمدشان را تا چندبرابر افزایش دهند. الان درصد ترخ مهاجرت بازی سازهایی که از ایران می‌روند بسیار زیاد است.

چه باید کرد که این افراد از ایران نروند؟

نکته اول این است که فیلترها را برداریم. بعد اینترنت پایدار درست و رگولیشن شفاف در این حوزه تعیین کنیم. نه اینکه یک تیم صبح که به سر کار می‌آید و می‌خواهد بازی اش را بررسی می‌کند، ببیند بازی اش فیلترشده و در دسترس نیست.

بازی سازهایی ایرانی در شرایطی با فیلترینگ و رگولیشن سخت و سخت مواجه شده اند که بازار ایران پر از بازی های خارجی است که ظاهراً فیلترینگ کاری با آنها ندارد.

دقیقاً همین طور است.

سخت گرفتن‌ها فقط برای بازی های ایرانی است. حرف من این است که واقعیت امروز جامعه به ما می‌گوید که هر کسی به هر چه بخواهد دسترسی دارد. اما کاراکتر بازی یک بازی ساز ایرانی به قدری زیر فشار قرار می‌گیرد که همه زمان و توان بازی ساز از دست می‌رود.

مثلاً ظاهر و گفتگوی یک کاراکتر بازی به شدت تحت بررسی و فشار است. اما همین مسائل برای بازی خارجی وجود ندارد. حالا یک بازی ساز ایرانی چگونه با محصولات خارجی داخل ایران رقابت کند؟ باید بعضی از واقعیت‌ها را بپذیریم.

وقتی یک محصول ایرانی در صدر پرفروش ترین های بازار قرار بگیرد یا نصب بیشتری داشته باشد، نفعش به داخل کشور برمی‌گردد، حتی اگر قوانین بعضاً سخت و سختی را هم رعایت نکرده باشد.

طبق اطلاعاتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر کرده، گردش مالی سالانه بازار گیم ۹۲۰ میلیارد تومان است. از این میان بیش از ۵۰۰ میلیارد تومان سهم سخت افزارها و کمی بیش از ۳۹۵ میلیارد تومان هم سهم بازی هاست و اندازه بازار بازی های موبایلی بیش از ۲۲۹ میلیارد تومان برآورد شده است. این آمار را قبول داری؟

واقعاً نمی‌دانم این اعداد چقدر معتبر است. اندازه گیری بازار به چند روش مختلف انجام شده و ما هم برای بررسی بازار به همین آمار و ارقام بسنده می‌کنیم. خیلی از بازی سازها این آمار را قبول دارند و خیلی‌ها می‌گویند الان گردش مالی بازار خیلی کمتر از رقمی است که اعلام می‌شود.

اما برآوردهای بین المللی بازار بازی ایران را خیلی بزرگتر نشان می‌دهد و ارقامی بین ۵۰۰ میلیون دلار تا یک میلیارد دلار را برای بیان اندازه این بازار به کار می‌برند. البته فکر می‌کنم که برآوردهای بین المللی بیشتر به ظرفیت و پتانسیل بازار بازی ایران اشاره دارد و نه گردش مالی فعلی آن.

براساس آماري که عرض کردم، سهم بازی های ایرانی را بین ۵ تا ۱۰ درصد برآورد کرده اند و البته همین آمار می‌گوید در ایران بیش از ۲۸ میلیون نفر بازیکن داریم که آمار قابل توجهی است؛ اما ظاهراً بازی های ایرانی نتوانسته اند توجه این حجم از بازیکن را به خود جلب کنند.

همه ما بر سر اینکه بازار بازی ایران، چه موبایلی و چه غیرموبایلی، دست بازی های خارجی است اتفاق نظر داریم. اما این مهم چند دلیل دارد. از جمله فیلترینگ، فقدان رگولیشن شفاف، پیچیده بودن قوانین فعلی و نبود زمینه های اینترنت پایدار و هم اینکه بازی سازی مقوله ای است که نیاز به پول زیاد دارد.

یعنی هزینه شروع به کار ساخت بازی از حوزه ای چون استارت‌آپ بیشتر است. به همین دلایل شاید کسی که می‌خواهد بازی بسازد نتواند تیم تشکیل بدهد. این دلایل موجب شده تا خارجی‌ها بازار ایران را چه به صورت قانونی و چه غیرقانونی در اختیار بگیرند.

الان بازار بازی پی‌سی ما رسماً نابود شده و دلیل عمده اش هم این است که واردکننده های بازی های خارجی محصولشان را به جای ۲ هزار تومان می‌فروشند. یعنی کیبی آن را دست مشتری می‌دهند. مثلاً فرض کنید قیمت منطقی بازی های ایرانی ۴۰ هزار تومان باشد. اگر رقابت برابر وجود داشته باشد اغلب بازیکن ها بازی ۴۰ هزار تومانی را خرید می‌کنند حتی اگر کیفیتش یک سوم بازی خارجی باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ببینید، من باز هم سوالم را در مورد کیفیت بازی های ایرانی تکرار می کنم: یعنی شما می گویند که بازی خارجی صرفاً به خاطر قیمت کمترش خریداری می شود؟ جذابیت، کیفیت و وجه تکنیکال قوی تری که احیاناً دارد در این خرید تأثیرگذار نیست؟

قطعاً تأثیر دارد. اما در بازار بحث رقابت بر سر قیمت است. نگاه بازیکن ها هم یک نگاه اقتصادی محسوب می شود. بنابراین، وقتی بازی خارجی را به او بدهند دو هزار تومان، قطعاً آن را خریداری می کنند.

کافه بازار اخیراً گزارشی منتشر کرده که از حضور ۳۱ هزار تیم بازی ساز در این پلتفرم خبر می دهد اما این ۳۱ هزار تیم سهم قابل توجهی از بازار ندارند. به نظرت صرف وجود چنین آماری می تواند دلیل تغییر جایگاه بازی سازان ایرانی و حرکت برای گرفتن سهم بیشتر از بازار باشد؟

می توانم بگویم که وضعیت امروز ما بهتر از سال گذشته یا دوسه سال پیش است. مثلاً سال ۸۸ فقط یک بازی آنلاین وجود داشت و آن ترابون و خارجی بود. الان در لیست پرفروش ترین محصولات کافه بازار، می بینیم که حداقل ۲۰ درصد بازی ها ایرانی هستند.

یعنی اگر ۴ بازی خارجی فارسی شده حضور دارند، یک بازی ایرانی قوی هم وجود دارد که در یک شرایط آزاد، در حال رقابت با آنهاست. یعنی نه بودجه دولتی دارد و نه حمایتی از آن می شود و صرفاً براساس توانایی هایش در حال رقابت است. می دانم و امیدوارم که اوضاع بازی و بازی سازی در ایران بهتر شود و اگر امیدوارم نبودم، در این زمینه کار نمی کردم.

بازی سازان معمولاً گلایه هایی هم از ناشران بازی ها دارند؛ چه چاره ای باید اندیشید که از سید ناشران بازی در ایران سهم بیشتری به بازی های ایرانی برسد؟ به نظر من، چاره کار این است که تعداد بازی های خوب ایرانی بیشتر شود تا از سید ناشران سهم کمتری به خارجی ها برسد. یعنی باید فکر کنیم که چرا یک ناشر بازی خارجی وارد می کند و می فروشد و جای مانور کمتری به بازی های ایرانی می دهد. به نظرم، باید این مشکل را اکوسیستمی حل کنیم.

یعنی بازی هایی تولید کنیم که صرفه اقتصادی و وجه بازاری قابل دفاعی داشته باشند. ما نباید به دنبال حمایت های خارج از چارچوب یا لطف این و آن باشیم. ما گیم سازها باید بازی خوب بسازیم و به بازار ارائه کنیم و با محصول خوب سهم بیشتری از بازار بگیریم.

اگر قوی باشیم، محصول قوی تولید می کنیم. در نهایت، در سید ناشران جایگاه بزرگتری خواهیم داشت. می توانیم نه تنها در بازار ایران که در بازارهای بین المللی هم حرفی برای گفتن داشته باشیم و ارزشور باشیم.

الان محصول ما در اوج تحریم ها در اب استور حضور دارد و برآوردها نشان می دهد که درآمدزایی دلاری بالایی هم خواهد داشت. حالا آنهایی که به محض دیدن لوگوی گوگل در یک رویداد استارتآپی در ایران، می گویند اینها نفوذ است و به بچه ها انواع انگ ها را می زنند، چرا حضور بازی ما را در قلب اب استور نفوذ ما به آمریکا نمی دانند؟ همین الان بازی منچرز خارج از ایران فروش دارد و ماهی چند هزار دلار درآمد ایجاد کرده است.

همه خواسته بچه های بازی ساز ایرانی از مسئولان ذی ربط این است که بگذارند کارشان را بکنند. ما نمی گوئیم جلوی ورود بازی خارجی را به بازار ایران بگیریم. می گوئیم جلوی ما را نگیرید. بگذارید ما هم رقابت کنیم.

نگاه سرمایه گذارها به حوزه بازی چگونه است؟

الان نگاه سرمایه گذارها بهبود پیدا کرده و حتی افراد زیادی برای مشاوره و نحوه سرمایه گذاری روی بازار بازی به ما مراجعه می کنند. اما این تغییر نگاه کافی نیست. مثلاً ساخت ام وی پی در بسیار از حوزه های استارتآپی با هزینه اندکی انجام می شود.

اما در حوزه بازی، برای ساخت یک ام وی پی قابل عرضه به مخاطب بین ۵۰ تا ۱۰۰ میلیون تومان هزینه می شود. بنابراین به سرمایه بسیار بیشتری نیاز داریم. در بسیاری از کشورها به حوزه بازی بودجه های مصوب حمایتی تعلق می گیرد و این جالب است! یعنی حتی در اقتصادهای آزاد دنیا هم نهادهای دانشگاه ها روی بازی ها سرمایه گذاری می کنند.

اما در ایران حرف ها در حد ارائه وام بوده است. اما وام چه فایده ای دارد؟! البته حرف من این نیست که باید بودجه حمایتی از دولت بگیریم. صرفاً خواستیم مثالی بزنم درباره اینکه دیگر کشورها چقدر از ظرفیت های بازار بازی آگاهی دارند.

ایده آل تو، به عنوان کسی که در حوزه گیم فعالیت می کند، از سرمایه گذاری چیست؟

ایده آل من این است که بخش خصوصی برای سرمایه گذاری روی بازی ها وارد گود شود و دولت صرفاً ریسک این حوزه را کم کند. مثلاً اگر بخش خصوصی پنج میلیارد تومان به بازار می آورد، دولت هم پنج میلیارد تومان برای حمایت از وی سی ها، شتابدهنده ها، شرکت های نشر و ... هزینه کند؛ اما خودش کار اجرایی نکند.

بلکه طی سازوکارهایی زمینه ها را تسهیل کند. دقیقاً مثل کارهایی که کشورهای روبه رشد انجام می دهند. اما الان حمایت بخش دولتی به شیوه چند دهه پیش است. می گویند هر کسی که می خواهد بازی بسازد پروپوزال ارسال کند تا ما بخوانیم و اگر خوشمان آمد بودجه تولید را فراهم کنیم.

سرنوشت تولیدشدن یا نشدن بازی هم برایشان چندان مهم نیست. حالا پای فساد و رانت یا هر چیز دیگری در میان است، بماند. ترجیح من این است که پول دولتی توزیع نشود چون تاکنون نتیجه مثبتی از این توزیع کردن پول نگرفته ایم.

آواگیمز تنها شتابدهنده بازار بازی ایران است؟

من شتابدهنده دیگری ندیده ام.

چه خدماتی به بازی سازها می دهد؟

در مدیریت پروژه ها، آموزش منابع انسانی، انتشار در بازار بین المللی و ... به تیم ها کمک می کند.

به نظر حسین مزروعی، موفق ترین بازی ایرانی به لحاظ فروش، نصب و درآمدزایی کدام بازی است؟

بازی هایی چون کوئیز آف کینگز و آمیرزا از موفق ترین ها بوده اند. همچنین، منچرز به دلیل اینکه یک ایده نوستالژیک و قدیمی را زنده کرد خوب بود.

برای بازی سازی چه ظرفیت هایی در ایران داریم که به آنها توجه نمی کنیم؟

در بسیاری از حوزه ها ظرفیت بازی سازی داریم؛ از تاریخ گرفته تا ادبیات. از نظر جمعیتی هم ما ترکیبی جوان داریم و بازاری بزرگی. همچنین، در منطقه ما کشورهای عربی زبان و فارسی زبان حضور دارند که می توانیم برایشان بازی بسازیم. ضمن اینکه برای جوانان چه کاری بهتر از بازی سازی؟

فکر می کنی چه زمانی بازی سازهای ایرانی به روایت ها و داستان های ایرانی برای بازی سازی بهای بیشتری می دهند؟ [ادامه دارد ...]



تنبیه

(ادامه خبر ...) اگر هرم مازلو را در نظر بگیریم، بازی سازی ایران هنوز در همان پله نخست و نیازهای اولیه باقی مانده است. بنابراین، زمانی به سمت ساخت گسترده بازی از روی روایت ها و داستان ها ایرانی خواهد رفت که از نیازهای اولیه عبور کرده باشد.

این اتفاق خواهد افتاد، اما طی سال های آینده و به شرط بقا، البته نمونه هایی هم قبلاً ساخته شده، هر چند انگشت شمار، در حال حاضر، حتی نمی توانیم بازی های کوچک بدون روایت بسازیم و درگیر معضل مهاجرت بازی سازها هستیم. شاید پنج سال دیگر اصلاً چیزی از بازار بازی ایران باقی نماند. شاید هم روند مهاجرت ها کند شود و افراد دیگری رشد کنند و بازی بسازند و بازار بازی ایران را بزرگ کنند.

ایرانی ها روزانه چقدر برای بازی کردن هزینه می کنند؟

آماري وجود دارد که نشان می دهد ۳۰ درصد از کاربران ایرانی برای بازی کردن هزینه می کنند. در حالی که از نظر ما بازی سازها این ارقام درست نیست. ما فکر می کنیم ۳ تا ۴ درصد مردم برای بازی کردن هزینه می کنند.

آینده بازی های موبایلی را چگونه می بینی؟

به نظر من، در آینده نه چندان دور و البته به شرط حیات (بقا)، تنها در حوزه بازی های موبایلی یک بازار چندصد میلیارد تومانی ایجاد می شود. حسین مزروعی: نمی دانستیم که استارتاپ داریم



شرکت ارتباطات زیرساخت مشکلات بازی های آنلاین را بررسی می کند (۱۳۹۸-۰۴/۰۴/۲۰۱۰)

حمید فتحی مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت اخیراً در توییتر از بازیکنان بازی های ویدیویی خواسته در صورتی که در دسترسی به سرورهای بازی های آنلاین مشکل دارند از طریق ایمیل game@ticir این مشکلات را به اطلاع شرکت ارتباطات زیرساخت برسانند.

مشکلات بازی های آنلاین در ماه های گذشته به تناوب از سوی کاربران گزارش شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای تعامل خود با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ اوایل آذرماه سال گذشته از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای دعوت کرد تا مشکلات خود در حوزه استفاده از اینترنت برای بازی را گزارش کنند. نتیجه این گزارش ها نیز نشان داد قطع مداوم ارتباط با سرور، پینگ بالا و نامناسب برای بازی آنلاین، عدم امکان اتصال اولیه به سرورها و نیاز به استفاده از وی پی ان از جمله مشکلاتی است که امکان بازی آنلاین برای بسیاری از بازیکنان را از میان برده است.

همچنین تمام گزارش های مذکور در اختیار شرکت ارتباطات زیرساخت قرار گرفته و حال با ورود شرکت زیرساخت به حل مشکلات بازی های آنلاین، کاربران می توانند مستقیماً گزارش های خود را برای زیرساخت ارسال کنند.

برچسب ها : بازی آنلاین



قوانینوز

شرکت ارتباطات زیرساخت مشکلات بازی های آنلاین را بررسی می کند (۱۳۹۸-۰۴/۰۴/۲۰۱۰)

حمید فتحی مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت اخیراً در توییتر از بازیکنان بازی های ویدیویی خواسته در صورتی که در دسترسی به سرورهای بازی های آنلاین مشکل دارند از طریق ایمیل game@ticir این مشکلات را به اطلاع شرکت ارتباطات زیرساخت برسانند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مشکلات بازی های آنلاین در ماه های گذشته به تناوب از سوی کاربران گزارش شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای تعامل خود با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ اوایل آذرماه سال گذشته از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای دعوت کرد تا مشکلات خود در حوزه استفاده از اینترنت برای بازی را گزارش کنند. نتیجه این گزارش ها نیز نشان داد قطع مداوم ارتباط با سرور، پینگ بالا و نامناسب برای بازی آنلاین، عدم امکان اتصال اولیه به سرورها و نیاز به استفاده از وی پی ان از جمله مشکلاتی است که امکان بازی آنلاین برای بسیاری از بازیکنان را از میان برده است.

همچنین تمام گزارش های مذکور در اختیار شرکت ارتباطات زیرساخت قرار گرفته و حال با ورود شرکت زیرساخت به حل مشکلات بازی های آنلاین، کاربران می توانند مستقیماً گزارش های خود را برای زیرساخت ارسال کنند.



دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۰۴/۰۴/۲۰۱۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد

دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفقات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۹/۳/۲۰)

تهران- ایرنا- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده در هفته نخست شهریورماه امسال خبر داد.

«جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» امسال نیز مانند سال های گذشته برگزار می شود. سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام این خبر گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

او از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد با عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

وی به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفقات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها، برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیرماه آغاز می شود.

علمی ۰۰۹۲۰۷۰۰ ۱۰۵۵



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان «بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۵)

سیدصادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به تخصیص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده، بنا داریم دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

به گزارش ایستا، سیدصادق پژمان از تغییر اسم و برند رویداد مسابقات بازی های ویدیویی خبر داد و بیان کرد: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

وی با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، دو تا سه رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیش تری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: بر اساس برنامه ریزی ها، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

بنا بر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

انتهای پیام



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان «بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۷-۹۸/۰۳/۲۰)

سیدصادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به تخصیص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



اعمال تغییرات گسترده در دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

این اپلیکیشن یک دهه بعد از دوران شکوفایی اش و پس از سال ها تلاش برای جلب نظر دوباره کاربران محققان چینی و مایکروسافت یک سیستم هوش مصنوعی برای تبدیل متن به صوت ابداع کرده اند که با کمک ۲۰۰ نمونه یک فایل صوتی بسیار طبیعی تولید کنند(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در این مطلب به عوامل کاهش فروش گوشی های سونی نگاهی می اندازیم. مانند ال جی، سونی هم همچنان گوشی های هوشمند با کیفیتی روانه ی بازار می کند، اما به نظر می رسد این گوشی ها فقط برای مدت محدودی توجه کاربران را جلب می کنند و در نهایت این افراد تصمیم می گیرند گوشی های ساخت دیگر برند ها را خریداری کنند. اما چرا شاهد چنین روندی هستیم؟

نوبیا آلفا (Nubia Alpha) دستگاهی منحصر به فرد است که تمام قابلیت های گوشی همراه هوشمند را دارد؛ ولی این بار روی میج بسته خواهد شد. با نوبیا آلفا می توان روند آمادگی جسمانی خود را دنبال کرد و پخش موسیقی و اعلان ها را درست مانند گوشی های هوشمند کنترل کرد. با وجود این، آنچه این گجت ساخت Nubia را متفاوت می سازد، امکان برقراری تماس و گرفتن عکس و انجام هر کاری است که از گوشی همراه هوشمند بر می آید. ظاهرا عرضه ی این گوشی هوشمند پوشیدنی، نامی که Nubia تمایل دارد بر این محصول اطلاق کند، ۸ آوریل (برابر با ۱۹ فروردین) در کشور چین و روی تمامی پلتفرم های تجارت الکترونیک اصلی برنامه ریزی شده است.

هواوی اعلام کرده قصد دارد با همکاری جنیل مانستر، به تولید عینک هوشمند روی بیاورد. جنیل مانستر شرکتی کره ای است که در حوزه ی عینک های آفتابی و طبی فعالیت می کند. ظاهرا عینک هوشمند هواوی قرار است در چندین مدل مجهز به تجهیزات الکترونیکی یکپارچه تولید شود. اچ ام دی گلوبال (HMD Global)، شرکتی که مدیریت برند تجاری نوکیا را برعهده دارد، توانسته با توسعه ی دستگاه های مختلفش تقریباً برای تمامی کاربران در هر سطح اقتصادی گوشی هوشمند به بازار عرضه کند.

شرکت بیش که از سال ها پیش تحت مالکیت ایل درآمده، یکی از محبوب ترین ها در بین دوستداران موسیقی است و با محصولات رده بالا توانسته توجه افراد زیادی را به سمت خود جلب کند. براساس جدیدترین گزارش سی نت به نقل از منابع معتبر، بیش قصد دارد به زودی مدل واقعاً بی سیم ایرپاد پلوریتس را روانه ی بازار کند.

ارتباط تلفنی مشترکان ۶ مرکز مخابراتی در تهران به دلیل انجام عملیات کابل برگردان با اختلال روبرو است.

روز گذشته مصادف با ۵ فوریه برابر بود با روز اینترنت امن و گوگل با انتشار یک ابزار امنیتی فوق العاده که از همین حالا هم برای تمامی کاربران مرورگر کروم در دسترس است این روز را جشن گرفت. عملکرد افزونه جدید کروم به این نحو است که با بررسی ترکیب نام های کاربری و کلمات عبوری که شما برای لاگین کردن به سرویس های آنلاین مختلف استفاده می کند و چنانچه هکرها به این ترکیب دسترسی پیدا کرده باشند به شما هشدار می دهد.



دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۴۰۱-۰۲-۰۱ تا ۱۴۰۱-۰۲-۱۵)

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۰)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شد، بنا داریم دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، سیدصادق پژمان از تغییر اسم و برند رویداد مسابقات بازی های ویدئویی خبر داد و بیان کرد: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

وی با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، دو تا سه رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیش تری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: بر اساس برنامه ریزی ها، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

بنا بر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

انتهای پیام

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۰)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان «بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۰)

به گزارش خبرنگار مهر، سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به تخصیص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

گیمرهای ایرانی به خاطر مشکلات دسترسی در رقابت ها می بازند (۱۳۹۷-۹۸/۰۳/۲۰)

به گزارش تجارت نیوز حمید فتاحی با انتشار توییتی اعلام کرد: «ما در شرکت ارتباطات زیرساخت آماده ایم تا به شما کمک کنیم که تجربه بهتری از آنلاین بازی کردن داشته باشید. لطفاً از این پس، اگر مشکلی در دسترسی به سرورهای بازی داشتید از طریق ایمیل game@tic.ir به ما بنویسید تا انجام وظیفه کنیم».

اما چه اتفاقی افتاده که مدیرعامل زیرساخت در نخستین روزهای حضور در این سازمان خواستار پیگیری مشکلات گیمرها شده است. علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است تاکنون این نکته که گیمر آنلاین نیازمند چه زیرساختی است چندان در اولویت کاری شرکت زیرساخت قرار نداشته اما حال که این موضوع برای شرکت زیرساخت مهم شده، اتفاق خوبی است.

او درباره کمکی که شرکت زیرساخت می تواند به گیمرهای داخل کشور کند، به تجارت نیوز می گوید: شرکت زیرساخت این وظیفه را دارد که اینترنت کشور را تامین کرده و به شرکت های ای اس پی تحویل دهد. این شرکت ها هم از بستری که زیرساخت تامین می کند استفاده می کنند و به مشترکان اینترنت ارائه می دهند.

او ادامه می دهد: در بازی های آنلاین چون با تحریم مواجه هستیم به این دلیل که سرور بازی ها در ایران مستقر نیست و در بازی های آنلاین بحث کیفیت اتصال و پینگ اتصال بین بازی کننده و سرور خیلی اهمیت پیدا می کند، بنابراین گیمرها مجبور هستند به سرورهای خارج از ایران متصل شوند. در بهترین حالت باید به سرورهای کشور ترکیه یا امارات یا در مرحله بعد به سرورهای اروپا متصل شوند.

فخار با اشاره به اینکه بهترین پینگ برای گیمر آنلاین باید زیر عدد ۲۰ باشد، ادامه می دهد: درحالی که پینگ اتصال گیمرهای ایرانی به سرورهای اروپا به ۱۸۰ هم می رسد، این مساله ای است که در بازی های آنلاین به شدت مهم است. گیمر ایرانی در مقابل گیمرهای خارجی که با پینگ های ۱۰ یا زیر ۱۰ هستند با پینگ مثلاً ۱۲۰ بازی می کنند که این مساله منجر به اختلاف ۱۲ برابری و افت سرعت اتصال می شود. یعنی اکشن یک بازیکن خارجی با پینگ ۱۰، ۱۲ برابر سریعتر از یک بازیکن ایرانی با پینگ ۱۲۰ انجام می شود.

او اضافه می کند: حتی اگر ری اکشن بازیکن ایرانی خوب باشد به این دلیل که اکشن بازیکن خارجی زودتر به سرور می رسد باعث می شود ری اکشن بازیکن خارجی زودتر ثبت شود. این اختلاف باعث می شود که گیمرهای حرفه ای مان در داخل کشور نتوانند به خوبی با گیمرهای مطرح دنیا رقابت کنند.

فخار درباره کمکی که شرکت زیرساخت می تواند به گیمرهای ایرانی کند، می گوید: کمکی که شرکت زیرساخت می تواند به گیمرها کند این است که سرور بازی ها را شناسایی کند و ارتباط با این سرورها را برای گیمرهای ایران در اولویت قرار دهد یا مسیرهای ارتباطی مطلوب با سرورها را شناسایی و استفاده از آن را برای گیمرها محیا کند. این یک بحث زیرساختی است که نه بنیاد ملی بازی ها و نه ای اس پی ها نمی توانند درباره آن اقدامی کنند.

او ادامه می دهد: این موضوع که تاکنون گیمر آنلاین نیازمند چه زیرساختی است چندان در اولویت کاری شرکت زیرساخت قرار نداشته اما حال که این موضوع برای شرکت زیرساخت مهم شده است اتفاق خوبی است چراکه اگر اقداماتی صورت بگیرد می تواند کاری کند که وضعیت دسترسی به شبکه برای بازی آنلاین بهبود پیدا کند و یا حتی اگر قرار است شبکه اینترنت کشور توسعه پیدا کند نیم نگاهی به بازی آنلاین داشته باشند.

برچسب ها : بازی های آنلاین



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۷-۹۸/۲/۲۰)

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

برچسب ها : جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران برگزار می شود (۱۳۹۷-۹۸/۲/۲۰)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبود های گسترده خبر داد

سیدصادق پژمان در مصاحبه با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دور جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم، طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در مرحله و شکل برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات افزود: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های پارسال، ۲ تا ۳ رشته جدید در سبک های متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یکدیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

وی به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش از پارسال خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین برای تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهاد های مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۴۰۱-۹۸/۰۲/۲۰)**

گروه جامعه — بزرگترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور در اوایل شهریورماه سال جاری، برگزار می شود.

به گزارش ایکتا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیدصادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

وی افزود: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یکدیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیشتر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس تفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

یادآور می شود، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیرماه آغاز می شود.

انتهای پیام

**مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران برگزار می شود (۱۴۰۱-۹۸/۰۲/۲۰)**

خبرگزاری آریا- مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبود های گسترده خبر داد.

به گزارش خبرگزاری آریا به نقل از خبرگزاری صدوسیما، سیدصادق پژمان گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دور جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم، طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در مرحله و شکل برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات افزود: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های پارسال، ۲ تا ۳ رشته جدید در سبک های متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یکدیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

وی به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش از پارسال خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین برای تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس تفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد.



پژمان: دور جدید مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: دوره ی جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری آنا از ستاد خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سید صادق پژمان از برگزاری دوره ی جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و اظهار کرد: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

وی از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، بیان کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، دو الی سه رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یکدیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: بر اساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیرماه آغاز می شود.

انتهای پیام/۴۰۸۴/۷۴۰۹۱



برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شد، بنا داریم دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. سیدصادق پژمان از تغییر اسم و برند رویداد مسابقات بازی های ویدیویی خبر داد و بیان کرد: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

وی با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، دو تا سه رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیش تری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: بر اساس برنامه ریزی ها، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

بنا بر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۷-۹۸/۰۳/۲۰)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**فلائیوز****برگزاری دور جدید «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۷-۹۸/۰۳/۲۰)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شد، بنا داریم دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

به گزارش فلائیوز به نقل از ایسا، سید صادق پژمان از تغییر اسم و برند رویداد مسابقات بازی های ویدیویی خبر داد و بیان کرد: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

وی با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، دو تا سه رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیش تری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: بر اساس برنامه ریزی ها، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

بنا بر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**نقشه های****دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۷-۹۸/۰۳/۲۰)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود سید صادق (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته [...]

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: تور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود. سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۴ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نقرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۰۳-۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: تور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود. سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۴ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نقرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۴۰۲-۹۸/۰۳/۲۰)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود. سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نقرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت. گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۴۰۲-۹۸/۰۳/۲۰)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد:

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نقرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۵)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرصت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۵)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرصت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۸-۹۹/۲/۲۰)**

سیدصادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد

به گزارش بولتن نیوز، سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به تخصیص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۹/۲/۲۰)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات ایران، جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش امتبنا؛ سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. سیدصادق پژمان گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. وی همچنین از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی ۴ سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است. پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، هم اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یکدیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود. وی به تخصیص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: بر اساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ برگزاری دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرصت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است؛ مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

انتهای پیام/



دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش ایلنا، سیدصادق پژمان گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرصت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸/۰۳/۲۵)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش ایلنا، سیدصادق پژمان گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفقات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۳۹۸/۰۳/۲۵)**

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد:

دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، در نظر داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: «طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد:

با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت:

براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفقات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای: دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۱۵۴-۹۸/۰۳/۲۵)

سید صادق پژمان از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای، «سیدصادق پژمان» گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است. پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود. پایان پیام/ ۳۶



دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۱۵۴-۹۸/۰۳/۲۵)

تهران (پانا) - سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد بازیهای رایانه ای، سیدصادق پژمان درباره این رویداد هنری گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است. پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۵)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شد، بنا داریم دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

صادق پژمان از تغییر اسم و برند رویداد مسابقات بازی های ویدئویی خبر داد و بیان کرد: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

بنا بر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

**موازی کاری در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه دارد؟ (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۵)**

سال ۱۳۹۴ بود که مکعب مجبور شد همکاری اجباری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بپذیرد لیگ بازی های رایانه ای را برگزار کند و ورود این نهاد دولتی به این رویداد حواشی فراوانی حول این رویداد بوجود آمد.

سرویس فرهنگ و هنر مشرق - سید صادق پژمان، مدیرعامل جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. وی در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود. مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» با مشارکت سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد.

اعلام این خبر بسیاری با شوک گیرهای بسیاری همراه بود، اعلام حمایت نهاد دولتی نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنان از وظایف نظارتی خود مثل مدیریت قبلی فاصله می گیرد. در واقع یکی از مواردی بنیادهای واسطه دولتی همچون بنیاد ملی بازی های رایانه ای ملزم به انجام آن هستند، تقویت بخش خصوصی است و دولتی کردن رویدادی که متولی و بانی اصلی اش یک شرکت خصوصی است با اهداف اصلی بنیاد در تضاد است.

متولی لیگ بازی های رایانه ای در ایران کدام برند معتبر است؟

متولی لیگ بازی های رایانه ای در ایران شرکت معتبر و بین المللی به نام مکعب است. شرکتی که برای به حاشیه راندن بازی هایی که همخوانی با فرهنگ داخلی ندارند، برای تشویق گیمرها لیگ بازی های رایانه ای را با محوریت بازی فیفا راه اندازی کرد. شرکت مکعب فعالیت خود را از سال ۲۰۰۸ میلادی با برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای آغاز و هم اکنون نماینده انحصاری کنوانسیون ورزشهای الکترونیک ESWC در ایران از سال ۲۰۱۲ میلادی و مالک «لیگ بازیهای رایانه ای ایران» IGL بعنوان بزرگترین و معتبرترین مسابقات بازی های رایانه ای (ورزشهای الکترونیک) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی می باشد. همچنین این شرکت از سال ۲۰۱۲ میلادی اعزام قهرمانان ایران به مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر فرانسه را بعهده داشته که ماحصل آن قهرمانی ایران در جهان در سال ۲۰۱۴ میلادی در شهر پاریس می باشد.

این شرکت در سال ۱۳۸۹ اولین مسابقات مکعب در سطح تهران و کرج برگزار کرد که این مسابقات در فوتبال PES و در شمشیر مکعب واقع در برج ملت برگزار گردید. نخستین مسابقات کشوری مکعب در سال ۹۱ در دو بازی پرتورفدار FIFA و PES و در برج ملت تهران برگزار شد و بازیکنان حرفه ای ایران در این دو رشته بمدت یک هفته با یکدیگر به رقابت پرداختند. این مسابقات در سطح پروگیمینگ و برای بازیکنان کاملاً حرفه ای بازی های رایانه ای در کشور برگزار و مکعب با برگزاری این مسابقات در جمع برگزارکنندگان حرفه ای مسابقات رایانه ای در سطح کشور قرار گرفت.

در سال ۱۳۹۱ مکعب با راه اندازی بزرگترین مسابقات گیم ایران در برج میلاد تهران در هشت بازی مختلف و نیز با اخذ نمایندگی برای کشورمان جهت حضور در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ورزشهای الکترونیک) در بازی محبوب فیفا گام بزرگی در مسابقات بازی های رایانه ای در کشورمان برداشت و حضور بازیکنان بازی های رایانه ای در مسابقات بزرگ فرانسه جهت رقابت با بازیکنان برتر جهان را مجدداً کلید زد. تجربه سالم برگزاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این مسابقات، مکعب را تبدیل به مشهورترین و قابل اعتمادترین برند برگزاری مسابقات کشور کرد. این سلامت در نحوه برگزاری به گوش مسئولان رسید و در سال ۹۲ علاوه بر برگزاری مسابقات انتخابی کشور ایران در برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی بخش مسابقات سومین دوره نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران در مصالای تهران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مکعب واگذار گردید. در این مقطع بود که بنیاد و حسن کریمی قدوسی مدیر عامل سابق بنیاد تلاش می کرد این برند حرفه ای و سلامت را کاملاً دولتی و زیر نظر بنیاد درآورند.

در سال ۹۲ علاوه بر برگزاری مسابقات انتخابی کشور ایران در برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی بخش مسابقات سومین دوره نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران در مصالای تهران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مکعب واگذار گردید. مکعب در این سال با برگزاری چند دوره مسابقات ملی و بین المللی بزرگ سال بسیار پرکاری را سپری و بعنوان بزرگترین و معتبرترین برند ورزشهای الکترونیک در کشور جایگاه خود را تثبیت نمود. ضمن آنکه مسابقات برگزار شده در مصالای تهران رکورد تماشاگران حاضر در یک مسابقات بازی های رایانه ای را با بیش از ۵۰ هزار تماشاگر در طی روزهای برگزاری در کشور از آن خود نمود. همچنین در پایان این سال مکعب برای دومین سال پیاپی قهرمانان ایران را راهی مسابقات جهانی فرانسه نمود.

در سال ۱۳۹۳ شرکت ال جی «جام جهانی ال جی گل» را پیش از آغاز رقابتهای جام جهانی فوتبال برنامه ریزی و برگزاری مسابقات جام جهانی ال جی گل را به مکعب سپرد. این مسابقات توسط مکعب در پردیس ملت و با شیبه سازی مسابقات جام جهانی فوتبال و تیم های حاضر در آن برگزار گردید. در سال ۹۳ مکعب برای سومین سال متوالی مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای (ورزشهای الکترونیک) را در برج میلاد تهران برگزار و همانند سالهای قبل قهرمان ایران را به مسابقات جهانی اعزام نمود. در این سال نوید برهانی توانست با غلبه بر حریفان خود از کشورهای مختلف قهرمانی مسابقات جهانی را برای اولین بار نصیب کشورمان نماید و نام ایران را در مسابقات جهانی پر قدرت تر از قبل مطرح کند.

سال ۱۳۹۴ بود که مکعب مجبور شد همکاری اجباری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای را بپذیرد. لیگ بازی های رایانه ای را برگزار کند و ورود این نهاد دولتی به این رویداد حواشی فراوانی حول این رویداد بوجود آمد. این حواشی حول نحوه اعطای جوایز، اسپانسر ها و موضوعات مرتبط با این رویداد بود و از سال ۱۳۹۴ تا آخرین دوره برگزاری هر سال حواشی این رویداد بیشتر شده است.

طبق اعلام صادق پژمان قرار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای این رویداد عظیم که نیاز به نیروی انسانی متخصص فراوانی دارد را به صورت مستقل برگزار کند و قطعاً این برگزاری توسط بخش دولتی با چالش های فراوانی همراه خواهد بود و این رویداد احتمالاً با کیفیت بسیار کمتری برگزار خواهد شد. قطعاً این مسابقات در حوزه داوری، زمانبندی قرعه کشی، با توجه به تعداد پلیرهایی که حضور پیدا می کنند، زمان بندی صحیح با چالش هایی توأم خواهد بود.

مثلاً در تجربه داوری، مخصوصاً رشته فیفا، رشته pes نیاز به ظرافت سازمان یافته در داوری دارد. رشته فوتبال نسبت به بازی ESP تغییراتی دارد و در لیگ برگزار شده، مود داوری بر اساس قوانین تجربه شده ای تغییر می کند، چون داوران فیفا و pes کاملاً فرقی می کنند. تصمیمی که در روند بازی برای پلیرها متفاوت است، حتی زمانبندی، اظهارهای که داده می شود یک امر تجربه شده ۱۰ ساله است و نمی توان بر اساس مود تعیین شده سازندگان بازی ها را ادامه داد. حتی برخی برندگان پس از پایان بازی و تشکیل کمیسیون اعلام می شدند و همین مسئله نشان می دهد برگزار چنین رویدادی باید تجربه کافی داشته باشد و احتمال بنیاد به عنوان برگزار کننده حتی با کپی کردن قوانین مکعب بازمی با مشکلات فراوانی در نحوه اجرا و داوری مواجه خواهد شد.

ضمن اینکه وقتی همین لیگ چندی دیگر توسط شرکت مکعب برگزار می شود این موازی کاری چه دلیلی دارد. آیا همچنان مدیرعامل سابق بنیاد مجری رویدادهای مهم و مدیر در سایه است؟ در گزارش بعدی به اشکالات تخصصی تر درباره این رویداد خواهیم پرداخت.



برگزاری دور جدید مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

به گزارش بولتن نیوز، سیدصادق پژمان گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش (ادامه



(ادامه خبر ...) های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



ایران

اخبار

انتقاد نماینده مشهد از وزیر ارتباطات

نماینده مردم مشهد در مجلس گفت: وزیر ارتباطات جوان ما می خواهد رئیس جمهوری شود خوب بیاید بشود، اما باید به وظیفه خود عمل کند. در شهر مشهد مردم نمی توانند تماس تلفنی بگیرند. به گزارش ایسنا، نصرالله پژمانفر ضمن انتقاد از وزارتخانه ارتباطات گفت: وزیر ارتباطات ما وزیر جوانی است، آرزو بر جوانان عیب نیست، ایشان می خواهند رئیس جمهوری شوند خوب بیایند بشوند ما که بخیل نیستیم، اما باید کار خود را انجام دهند. در شهر مشهد مردم با موبایل نمی توانند تماس بگیرند.

نماینده مشهد در ادامه افزود: ایشان در صفحات مجازی خود عکس می گیرد و فیلم می گذارد به جای این کار باید به وظیفه خودشان بپردازند. در ابتدایی ترین وظایف وزارتخانه ارتباطات کوتاهی می شود بنده سوال کردم تذکر کتبی و شفاهی هم داده ام، چه کسی باید این موضوع را پیگیری کند؟ نه در بیابان و در جاده بلکه در خیابان های شهر مشهد موبایل مردم کار نمی کند.

جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران برگزار می شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد و گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شد، بنا داریم دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

به گزارش «ایران»، صادق پژمان از تغییر اسم و برند رویداد مسابقات بازی های ویدئویی خبر داد و بیان کرد: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار شده است، اما با توجه به اینکه این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلف برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

دفاع مقام ارشد کاخ سفید از هوای

گزارش جدیدی از وال استریت ژورنال، حکایت از آن دارد که رولز ووت، مدیر اجرایی دفتر مدیریت و بودجه دولت دونالد ترامپ، در نامه ای از معاون رئیس جمهوری ایالات متحده: مایک پنس و چندین عضو دیگر کنگره درخواست کرده در نگرش خود نسبت به هوای تجدیدنظر کنند.

به گزارش انتخاب، پس از ماه ها درگیری تجاری بین چین و ایالات متحده و اعمال محدودیت های تجاری و کسب و کار علیه غول فناوری چین، به نظر می رسد درپچه امیدی برای این شرکت باز شده است چرا که مقام ارشد اجرایی کاخ سفید به فکر اصلاح شرایط است. ووت از احزاب مختلف درخواست کرده که قانون محدودیت برای هوای یا تجارت با چین را حداقل برای دو سال به تأخیر بیندازند. در همین حال، جان سوفولک، رئیس امنیت اینترنت سایبری هوای نیز اعلام کرد: «ما در مقابل جهان تنها هستیم، اما ترجیح می دهیم که به راه خود ادامه دهیم، زیرا این روند ما را قادر می سازد محصولات خود را بهبود بخشیم، تا به امروز، ایالات متحده هنوز هیچ نوع شواهدی دال بر اینکه هوای تهدید بالقوه ای برای امنیت ملی این کشور است، ارائه نکرده است. حتی پس از اینکه هوای به طور علنی از دولت ایالات متحده برای اعمال غیرقانونی علیه هوای شکایت کرد باز هم خبری از مدارک نبود. رئیس جمهوری ایالات متحده گفته امیدوار است محدودیت ها علیه هوای را لغو کند، چرا که هوای بسیار خطرناک است. خوب، خطر هوای دقیقاً کجاست؟»



خراسان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: جزئیات مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد. به گزارش خراسان، سیدصادق پژمان در این باره گفت: با توجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد با عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در چار چوب برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، دو تا سه رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها بتوانند در بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدئویی کشور به رقابت با یکدیگر بپردازند. همچنین بخش جنی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیشتر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین برای تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفقات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

این خبر حاکی است، این مسابقات با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. ثبت نام در این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

قوانینوز

فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۷-۹۸/۴/۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریمرهای فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریمرها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند.

به گزارش فناوریوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریمر شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر پلیت و هر استریمر که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر پلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریمر در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریمرها قرار می گیرد. استریمرها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید پلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریمر سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریمرها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل این فرم درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند. نظرات

فراخوان طرح مشارکت استریمرها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۷-۹۸/۴/۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طرحی راه اندازی کردند که استریمرها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند.

به گزارش خبرنگار مهر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریمرهای فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریمرها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند.

استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریمر شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر پلیت و هر استریمر که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر پلیت را دریافت خواهد کرد.

کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریمر در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریمرها قرار می گیرد. استریمرها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید پلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریمر سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریمرها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل فریم در صفحه <https://www.wirginfa/form/۴۶> درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.

**فراخوان طرح مشارکت استریم‌ها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۲)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم‌های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریم‌ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهم [...]

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم‌های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریم‌ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهم شوند.

استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریم شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریم‌ری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر بلیت و هر استریم که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر بلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریم‌ها قرار می گیرد. استریم‌ها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید بلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریم‌ری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریم‌ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل این فرم درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.

**فراخوان طرح مشارکت استریم‌ها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۲)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم‌های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریم‌ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهم شوند.

استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریم شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریم‌ری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر بلیت و هر استریم که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر بلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریم‌ها قرار می گیرد. استریم‌ها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید بلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریم‌ری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریم‌ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل این فرم درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.

**سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ برگزار می شود (۱۳۹۸-۹۸/۰۳/۲۲)**

«نشست گفتمان بازی» با محوریت موضوع «جایگاه و اقتصاد رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی در ایران» سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ برگزار خواهد شد. سلسه نشست های «گفتمان بازی» با هدف گفتمان سازی در مورد مهم ترین موضوعات روز صنعت بازی برگزار می شود.

به گزارش فناوریوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیر شکل گیری و تحولات رسانه های تخصصی در ایران، میزان رشد خبرنگاری تخصصی، کیفیت مطالبه گری رسانه های تخصصی حوزه بازی های ویدیویی از دولت و فعالان صنعت، تعاملات رسانه های تخصصی با فعالان صنعت (ادامه دارد ...)



قوانینوز

(ادامه خبر ...) و راهکارهای شکل گیری چرخه اقتصادی و بقای رسانه های تخصصی از محورهای گفت و گو و تبادل نظر در این نشست است. داتیس خواجه تیان عضو هیئت علمی گروه مدیریت رسانه دانشگاه تهران، علی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امیر گلخانی کارشناس حوزه بازی های ویدیویی مجری «نشست گفتمان بازی» و محسن وفائزاد سردبیر ویجیاتو مهمانان این نشست خواهند بود. برای شرکت در این نشست حتما از طریق صفحه <https://evand.com/events/goftemanebazi> به رایگان ثبت نام کنید. نخستین «نشست گفتمان بازی» سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ ساعت ۱۰ تا ۱۲ در دانشکده مدیریت دانشگاه تهران، ساختمان الفدیر برگزار می شود. برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانید با دبیرخانه به شماره ۸۸۳۱۰۳۷۰ داخلی ۴۱۲ تماس بگیرید.



سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ برگزار می شود؛ «نشست گفتمان بازی» با موضوع «جایگاه و اقتصاد رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی در ایران» (۱۳۹۷-۱۸/۰۲/۲۲)

«نشست گفتمان بازی» با محوریت موضوع «جایگاه و اقتصاد رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی در ایران» سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ برگزار خواهد شد. سلسه نشست های «گفتمان بازی» با هدف گفتمان سازی در مورد مهم ترین موضوعات روز صنعت بازی برگزار می شود. سیر شکل گیری و تحولات رسانه های تخصصی در ایران، میزان رشد خبرنگاری تخصصی، کیفیت مطالبه گری رسانه های تخصصی حوزه بازی های ویدیویی از دولت و فعالان صنعت، تعاملات رسانه های تخصصی با فعالان صنعت و راهکارهای شکل گیری چرخه اقتصادی و بقای رسانه های تخصصی از محورهای گفت و گو و تبادل نظر در این نشست است. داتیس خواجه تیان عضو هیئت علمی گروه مدیریت رسانه دانشگاه تهران، علی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امیر گلخانی کارشناس حوزه بازی های ویدیویی مجری «نشست گفتمان بازی» و محسن وفائزاد سردبیر ویجیاتو مهمانان این نشست خواهند بود. برای شرکت در این نشست حتما از طریق صفحه <https://evand.com/events/goftemanebazi> به رایگان ثبت نام کنید. نخستین «نشست گفتمان بازی» سه شنبه ۲۸ خردادماه ۱۳۹۸ ساعت ۱۰ تا ۱۲ در دانشکده مدیریت دانشگاه تهران، ساختمان الفدیر برگزار می شود. برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانید با دبیرخانه به شماره ۸۸۳۱۰۳۷۰ داخلی ۴۱۲ تماس بگیرید.



فراخوان طرح مشارکت استریمها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۷-۱۸/۰۲/۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریمهای فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریمها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهام شوند. استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریم شناخته می شوند. طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر بلیت و هر استریم که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر بلیت را دریافت خواهد کرد. گفتمانی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریمها قرار می گیرد. استریمها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید بلیت مسابقات خواهد شد. در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریمها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل این فرم درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.



فراخوان طرح مشارکت استریمها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۷-۱۸/۰۲/۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریمهای فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) گیم تدوین کرده است.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریم ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند. استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریم شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر پلیت و هر استریم که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر پلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریم ها قرار می گیرد. استریم ها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید پلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریم ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل این فرم درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.



فراخوان طرح مشارکت استریم ها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۹/۰۳/۲۲)

تهران (پانا) - بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد بازیهای رایانه ای، این طرح، استریم ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند. استریم کردن بازی ها مفهومی است که به پخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریم شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کنند ۵ درصد از قیمت هر پلیت و هر استریم که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر پلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریم ها قرار می گیرد. استریم ها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید پلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریم ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل فرم در صفحه درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.



دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود (۱۴۰۰-۹۹/۰۳/۲۲)

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، پنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های (ادامه دارد ...)



سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می‌شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته‌ها نیز بتوانند در بزرگ‌ترین مسابقات بازی‌های ویدیویی کشور به رقابت با یک‌دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی‌های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزئیات آن به زودی اعلام می‌شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی‌های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش‌تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته‌هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه‌های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت‌کنندگانی که از شهرستان‌ها ثبت‌نام می‌کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نقرات برتر طبق سهمیه در بخش‌هایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان‌ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش‌های الکترونیک و ادارات ارشاد استان‌ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت‌نام این مسابقات طبق زمان‌بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می‌شود.



فراخوان طرح مشارکت استریم‌ها در «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» (۱۳۹۸-۹۹/۰۴/۲۲)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم‌های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریم‌ها می‌توانند با بهره‌گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن‌ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران‌شان در مبلغ فروش سهمیم شوند.

استریم کردن بازی‌ها مفهومی است که به پخش زنده بازی‌های ویدیویی عموماً در بستر اینترنت اطلاق می‌شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می‌کنند به عنوان استریم شناخته می‌شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریم‌ری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت‌کننده در مسابقات ثبت‌نام کنند ۵ درصد از قیمت هر بلیت و هر استریم‌ری که بیش از ۲۰۰ شرکت‌کننده از طریق کد تخفیفش در مسابقات ثبت‌نام کنند ۱۰ درصد قیمت هر بلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم‌ری در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریم‌ها قرار می‌گیرد. استریم‌ها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می‌دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» ثبت‌نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید بلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریم‌ری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارترین استریم‌ری سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریم‌ها می‌توانند تا پایان روز سه‌شنبه ۲۸ خردادماه با تکمیل فرم در صفحه <https://www.ireg.ir/fa/form/۴۶> درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.



لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران رخت‌نویس می‌کند (۱۳۹۷-۹۸/۰۴/۲۲)

زمانی رسیده که دیگر باید کم‌کم خودمان را برای سری جدید «لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران» آماده کنیم؛ چهارمین دور از این رقابت‌ها مراد ماه سال گذشته برگزار شد، اما امسال ماجرا از قرار دیگری است.

سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تغییر اسم و برند رویداد مورد بحث خبر داده و تصمیم گرفته دور بعدی را به عنوان «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» یاد کند. اما این مسئله تنها به یک تغییر اسم ختم نمی‌شود و قرار است این مسابقات با تغییرات و بهبودهای گسترده‌ای همراه باشد. پژمان در این رابطه می‌گوید: با توجه به استقبال خوبی که طی سال‌های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره جدید این مسابقات را گسترده‌تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم. طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی‌های رایانه‌ای» برگزار می‌شده است، اما با توجه به اینکه قرار نیست از این پس در فرمت لیگ باشد، تماشای «جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران» یا Iran Games Cup تغییر داده شده است.

سال قبل این رقابت‌ها در چهار رشته FIFA، PES، کشتی رویال و کویز آو کینگز برگزار شد، اما حالا پژمان وعده داده دو یا سه رشته جدید به مسابقات اضافه شود. «با بررسی‌ها و نیازسنجی‌های انجام شده، رشته‌های جدیدی در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می‌شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان بیشتری بتوانند در بزرگ‌ترین مسابقات بازی‌های ویدیویی کشور رقابت کنند. همچنین بخش جانبی مسابقات بازی‌های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع و جزئیات آن به زودی اعلام می‌شود.

مدیرعامل بنیاد حتی مدعی است جوایز امسال نسبت به دوره‌های قبلی رشد خواهند داشت. «براساس برنامه ریزی‌های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیشتر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته‌هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند نیز فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت‌کنندگانی که از شهرستان‌ها ثبت‌نام می‌کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار (ادامه دارد ...)»



(ادامه خبر ...) خواهد شد و سپس نقرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت. اگر خاطراتان باشد مجموع جوایز دور قبلی ارزشی معادل با صد میلیون تومان داشت.

گفتنی است بنیاد ملی بازی های رایانه ای طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم نیز تدوین کرده تا برای اولین بار از استریم های فعال حمایت کند. براساس این طرح، استریم ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند.

طبق شرایط تعیین شده، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ الی ۲۰۰ شرکت کننده را به ثبت نام ترغیب کند ۵ درصد از قیمت هر بلیت و هر استریمری که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده را معرفی نماید ۱۰ درصد قیمت هر بلیت را دریافت خواهد کرد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر به عمل خواهد آمد. ناگفته نماند استریم ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خرداد ماه با تکمیل فرم در این لینک درخواست خود را برای مشارکت ارسال کنند.

فراموش نشود مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری کودکان، انجمن ورزش های الکترونیکی و وزارت های ارشاد استان های مختلف برگزار خواهد شد. ثبت نام این مسابقات از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.



فراخوان طرح مشارکت استریم ها در «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران»

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار جهت حمایت و جلب مشارکت استریم های فعال، طرحی را با همکاری مجموعه آپارات گیم تدوین کرده است. براساس این طرح، استریم ها می توانند با بهره گیری از حمایت هواداران خود و تشویق آن ها به حضور در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» نسبت به میزان مشارکت هواداران شان در مبلغ فروش سهمیم شوند.

آی تی من - استریم کردن بازی ها مفهومی است که به بخش زنده بازی های ویدیویی عموماً در یس تر اینترن ت اطلاعات می شود و افرادی که بازی کردن خود را به این شکل پخش می کنند به عنوان استریم شناخته می شوند.

طبق شرایط تعیین شده برای طرح مذکور، استریمری که از طریق کد تخفیف منحصر به فرد خود حداقل ۱۰۰ تا ۲۰۰ شرکت کننده در مسابقات ثبت نام کند ۵ درصد از قیمت هر بلیت و هر استریمری که بیش از ۲۰۰ شرکت کننده از طریق کد تخفیفی در مسابقات ثبت نام کند ۱۰ درصد قیمت هر بلیت را دریافت خواهد کرد.

گفتنی است کدهای تخفیف به پیشنهاد هر استریم در فرمی که باید برای شرکت در این طرح تکمیل شود، مشخص خواهد شد و پس از تایید نهایی در اختیار استریم ها قرار می گیرد. استریم ها نیز این کدها را در اختیار هواداران خود قرار می دهند تا از طریق این کدهای تخفیف در مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» ثبت نام کنند. هر کد تخفیف باعث اعمال ۵ درصد تخفیف در خرید بلیت مسابقات خواهد شد.

در نهایت و در مراسم فینال مسابقات، از استریمری که بیشترین مشارکت را داشته باشد، به عنوان تاثیرگذارین استریم سال تقدیر بعمل خواهد آمد. استریم ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۸ خرداد ماه با تکمیل این فرم درخواست خود را برای مشارکت در این طرح ارسال کنند.



با اعلام مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ دور جدید مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» برگزار می شود

سید صادق پژمان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دوره جدید بزرگ ترین مسابقات بازی های ویدیویی ایران با تغییرات و بهبودهای گسترده خبر داد.

آی تی من - سیدصادق پژمان در همین رابطه گفت: باتوجه به استقبال خوبی که طی سال های گذشته از این رویداد شده است، بنا داریم تا دوره ی جدید این مسابقات را گسترده تر و در سطح کیفی بهتری برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییر اسم و برند این رویداد خبر داد و افزود: طی چهار سال گذشته این رویداد تحت عنوان «لیگ بازی های رایانه ای» برگزار می شده است، اما با توجه به این که این مسابقات قرار نیست در پروسه و فرمت برگزاری لیگ باشد، نام مسابقات به «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» (Iran Games Cup) تغییر داده شده است.

پژمان با اشاره به افزایش و گسترش رشته های این مسابقات، اعلام کرد: با بررسی ها و نیازسنجی های انجام شده، علاوه بر رشته های سال گذشته، ۲ تا ۳ رشته جدید در ژانرهای متفاوت به مسابقات افزوده می شود تا هم تنوع بیشتری به مسابقات داده شود و هم بازیکنان این رشته ها نیز بتوانند در بزرگ (ادامه



(ادامه خبر ...) ترین مسابقات بازی های ویدیویی کشور به رقابت با یک دیگر بپردازند. همچنین بخش جنبی مسابقات بازی های جدی را هم اضافه خواهیم کرد که نوع بازی و جزییات آن به زودی اعلام می شود.

سیدصادق پژمان به اختصاص اعتبار قابل توجه برای جوایز این دوره از مسابقات نیز اشاره کرد و گفت: براساس برنامه ریزی های انجام شده، جوایز نقدی مسابقات بیش تر از سال گذشته خواهد بود و در تلاش هستیم مقدمات اعزام برگزیدگان رشته هایی که مسابقات جهانی معتبر دارند با همکاری و مشارکت دستگاه های دیگر فراهم شود. همچنین جهت تسهیل حضور شرکت کنندگانی که از شهرستان ها ثبت نام می کنند، تمهیداتی اندیشیده شده است و مسابقات استانی ابتدا در چند نقطه از کشور برگزار خواهد شد و سپس نفرات برتر طبق سهمیه در بخش نهایی حضور خواهند یافت.

گفتنی است مسابقات «جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران» با مشارکت حداکثری سازمان ها و نهادهای مختلفی همچون کانون پرورش فکری، انجمن ورزش های الکترونیک و ادارات ارشاد استان ها برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است ثبت نام این مسابقات طبق زمان بندی تعیین شده از هفته نخست تیر ماه آغاز می شود.

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

۱۳۹۸/۰۳/۲۵

