

۱۳۹۷/۰۶/۲۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

۱

لیگ پرشور هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

نواران

۲

اختتامیه چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد



۳

وقتی صدا و سیما پخش زنده فینال بازی کوییز آف کینگز را قطع می کند

دیجیاتو

۴

برندهای چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

خبرگزاری خبر

۵

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند + تصاویر

خبرگزاری اخبار آذربایجان

۶

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

ZOOM

۷

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

شهر خودآفرین

۸

برندهای چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

نسیم آتلاین

۹

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

خبرگزاری پانا

۱۰

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید

فنون و فن

۱۱

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

کیمی

۱۲

لیگ پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

کیمی

۱۳

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

ICT PRESS

۱۴

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید/ لیگ پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ

جامع نیوز

۱۵

با برگزاری مسابقات فینال قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

ogame

۱۶

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

دیجی‌فکس

۱۷

برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران

صدتحمی

۱۸

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

ایران اینترنشنال

سنت افزار

- ۱۴ قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند
- ۱۴ قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند
- ۱۵ اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران : هیجان با مانیتورهای سامسونگ
- ۱۶ مهلت حمایت پنیاد از بازی سازان داخلی تمدید شد
- ۱۶ گزارش اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران
- ۱۶ چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید // لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ
- ۱۷ ثبت نام ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی جهت ارزیابی کیفی بازی های ثبت شده در همگرا آغاز شد
- ۱۷ مقاضیان ارزیابی کیفی بازی ها ثبت نام کنند
- ۱۸ لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ
- ۱۸ لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ
- ۱۹ برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران
- ۲۰ آغاز ثبت نام «ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی» جهت ارزیابی بازی های ثبت شده در همگرا
- ۲۰ علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟
- ۲۱ علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای؟
- ۲۲ علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟
- ۲۳ گزارشی از چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران
- ۲۴ علت گرایش کودکان به شخصیت های رایانه ای چیست؟
- ۲۵ علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟
- ۲۶ گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای
- ۲۷ علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟
- ۲۸ علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

۳۹

اعلام حمایت معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جشنواره وب و موبایل ایران

۴۰

بازی های رایانه ای چه معایب و مزایایی برای کودکان به همراه دارند؟

۴۱

رفع مشکل بازی های آنلاین با همکاری بنیاد ملی بازی ها و شرکت زیرساخت

هرگز توانمند نباشی و تسهیل آنکو
کسبوکارهای ایرانی خواهد



۴۱

بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ فردا ۲۲ شهریور ۹۷ مشخص می شوند

۴۱

بهترین تیم های رویداد بازیسازی لول آپ ۲۲ شهریور مشخص می شوند

۴۲

با سامانه «همگرا» حمایت از بازی سازان شفاف می شود

ایران

۴۲

معایب و مزایای بازی های رایانه ای



۴۴

با سامانه «همگرا» حمایت از بازی سازان شفاف می شود



۴۴

مصطف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین / گیمرها گزارش کنند

۴۵

مصطف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین / گیمرها گزارش کنند

Dana



۴۵

مصطف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین

شبکه



۴۶

بهترین های لول آپ ۹۷ معرفی شدند

دیجیاتو



تعداد محتوا : ۵۲



خبرگزاری

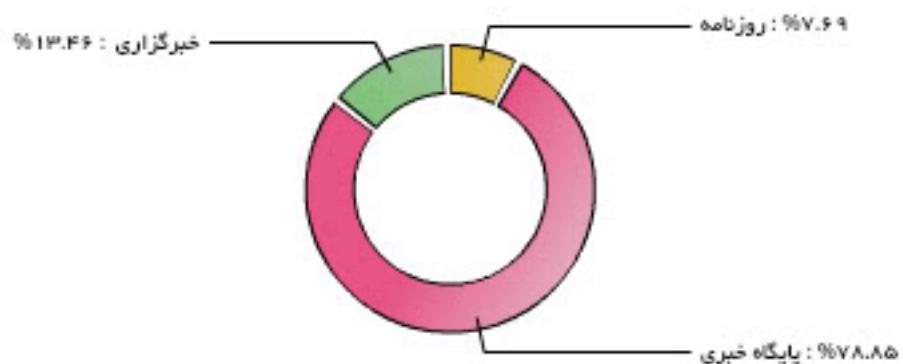
۷

پایگاه خبری

۱۶

روزنامه

۳۸



چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران به پایان رسید

لیگ پرشور و هیجان‌بامانیتورهای گیمینگ سامسونگ



دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقمندان و شرکت‌کنندگان بود تا زنده‌یک باج دیدترین و بزرگ‌ترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G90 سامسونگ با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متناوبی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد. در اقدامی که می‌تواند شاهد از اهمیت و توجه سامسونگ به جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روی سخن‌جوایز نفرات برتر را اهداء کرد. بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اولین مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ QLED اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود. در نهایت و بالهای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران به کار خود پایان داد.

همین دلیل مادر چند سال اخیر به طور ویره برروی عرضه بهترین تجربه دیداری باکترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیدم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده بافت‌اوری کوانتوم دات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای تجربه گردید شمارا کاملاً در بازی درگیر می‌کند.

رقابت‌های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران برروی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزار کنندگان بازی‌هارضایت خاطر گیمرها به همراه امدادهای است.

G70 اولین مانیتور گیمینگ Curved جهان است که باداشتن ویژگی‌هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه‌ای، فرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰ میلی‌متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم‌تفصیل در نمایش بازی‌هادارد. در محل برگزاری مسابقات چهارمین

چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تاسوم تمامی رشته‌ها واهدای جوابز به پایان رسید. این مسابقات از روز عاشورا در پنج رشته Clash Royale، Quiz، FIFA، Of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی‌های کنولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ انجام شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و جمع پرشوری از علاقمندان و شرکت‌کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای FIFA ۲۰۱۸، PES ۲۰۱۸ و Quiz of Kings و برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود. روزیه اشتراحتی، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ایاز خوشحالی از حضور در جمع پر ارزش گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران این بود که بتوانیم فرصت تجربه بازی روی یک‌گزی از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. مانیتورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند.» مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشناز فناوری‌های نمایشی بوده و به

اختتامیه چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد (۱۶/۰۷/۲۰۲۲-۱۷/۰۷/۲۰۲۳)

چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران با برپایی مسابقه بین فینالیست های چهار رشته در برج میلاد تهران خاتمه یافت.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه مراسم اختتامیه این لیگ گفت: فینال بازی ها در رشته های فینا، ۱۸، PES ۲۰۱۹، کوییز او کینگز و بازی پسرخوانده برگزار شد تا نفرات اول لیگ امسال مشخص شوند. وی افزود: دو بازی رایانه ای ایرانی کوییز او کینگز و پسرخوانده بیشترین تعداد شرکت کننده را در لیگ امسال داشتند و ما هم بالاترین مقدار جوایز را به بازی های ایرانی اختصاص دادیم.

کریمی قدوسی عنوان کرد به برندۀ مسابقه فینال کوییز او کینگز ۲۵ میلیون و به نفرات دوم و سوم به ترتیب ۱۰ و ۵ میلیون تعلق گرفت. وی گفت: در این دوره ۱۲ هزار شرکت کننده حضور داشتند که تعداد شرکت کننده ها تسبیت به سال گذشته پیشرفته ۷۰ درصدی داشت و از این تعداد ۵۰۰۰ هزار شرکت کننده به بازی های موبایل ایرانی اختصاص داشتند.

وقت صدا و سیما پخش زنده فینال بازی کوییز آف کینگز را قطع می کند (۱۷/۰۷/۲۰۲۲-۱۸/۰۷/۲۰۲۲)

شب گذشته در جریان فینال لیگ بازی های ویدیویی تهران، شبکه سه صدا و سیما پخش زنده خود را پیش از آغاز فینال بازی ایرانی کوییز آف کینگز قطع کرد که واکنش مستقیم مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در پی داشت.

حسن کریمی قدوسی، مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای اگرچه شب گذشته اصراری به حضور روی استیج و سخنرانی نداشت اما پس از قطع پخش زنده شبکه سه سیما بعد از اتمام فینال بازی فیفا و پیش از شروع فینال بازی ایرانی کوییز آف کینگز دعوت مزدک میرزاei برای سخنرانی را پذیرفت. کریمی قدوسی بدون مقدمه گفت اگرچه در سال حمایت از کالای ایرانی هستیم اما صدا و سیما پخش زنده بازی کوییز آف کینگز که یک بازی کاملا ایرانی است را قطع کرد ولی فینال بازی فیفا را کامل نشان داد.

کریمی قدوسی خطاب به صدا و سیما گفت: «من از صدا و سیما و مجموعه های دیگر می خواهم آن میزان اعتباری که باید به بازی های ایرانی اختصاص دهند را در نظر بگیرند و به وفادی خودشان عمل کنند. پجه های کوییز آف کینگز طی چند ماه گذشته زحمت زیادی برای برگزاری این رویداد کشیده اند، شاید شما در

جریان تباشید چون مسابقات به صورت آنلاین بوده، افراد زیادی ثبت نام کرده اند و فقط پیش از پنج هزار نفر به صورت حضوری آمدند. اگرچه قطع شدن پخش زنده شبکه سه سیما حین پخش فینال یک بازی ایرانی ایرادی متوجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای نمی کند اما کریمی قدوسی وعده داد به نوعی این الشبه صدا و سیما را برای بازی کوییز آف کینگز جریان کند.

اگرچه تماشی فینال بازی فیفا به دلیل محبوسیت بالای این بازی و عدم نمایش فینال کوییز آف کینگز اولویت ها و سیاست های سازمان صدا و سیما را نشان می دهد اما پس از سخنرانی انتقادی کریمی قدوسی، بالافاصله اعلام شد که فینال بازی کوییز آف کینگز هم در زمانی دیگر از شبکه سه سیما پخش خواهد شد.

برندگان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۷/۰۷/۲۰۲۲-۱۸/۰۷/۲۰۲۲)

اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فینا، ۱۸، PES ۲۰۱۸، کوییز او کینگز مشخص شدند.

به گزارش خبرنگار مهر، چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۷۰ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت با نalon در تعاضی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PS4، PC، FIFA ۱۸، PES ۲۰۱۸ و PES ۲۰۱۹ کنسول ۳D باشیم. رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتتر استرایک در پخش تیمی و رشته های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توائیستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پرطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای (آنامه دارد...)

(ادامه خبر ...) در لیگ امداد محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم *SinisteR* و *Viva* موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد.

اما سرتوشت نفرات برتر رشته های کوییز آو کینگز، *PES ۲۰۱۸* و *FIFA ۱۸* به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاپی برگزار شد و با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته *PES ۲۰۱۸* که دو نفر آن ها از بخش های *PC* و *Xbox* و *Unreal Engine* از مسابقات کنسول *PS4* انتخاب شده بودند دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه پافتند نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان *PES ۲۰۱۸* ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته *FIFA ۱۸* نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته *FIFA ۱۸* مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهوند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کوییز آو کینگز بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند. نهایتاً مهرشاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز آو کینگز شناخته شود. با پاک راضی نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند + تصاویر

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های *Fifa ۱۸*, *PES ۲۰۱۸*, *Unreal Engine ۴* و *PS4* کوییز آو کینگز مشخص شدند. چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود را آغاز کرد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ بازی های رایانه ای حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت بازیکنان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتbal شامل *PC* و *PS4* و *Xbox* و *PES ۲۰۱۸* روی کنسول *PS4* رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانه و کوییز آو کینگز مخصوصاً بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوییز آو کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانه نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز آو کینگز پرطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای

در لیگ امداد محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم *SinisteR* و *Viva* برگزار شد که تیم *Viva* موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرتوشت نفرات برتر رشته های کوییز آو کینگز، *PES ۲۰۱۸* و *FIFA ۱۸* به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاپی برگزار شد و با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته *PES ۲۰۱۸* که دو نفر آن ها از بخش های *PC* و *Xbox* و *Unreal Engine* از مسابقات کنسول *PS4* انتخاب شده بودند دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه پافتند نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان *PES ۲۰۱۸* ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته *FIFA ۱۸* نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته *FIFA ۱۸* مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهوند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کوییز آو کینگز بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند. نهایتاً مهرشاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز آو کینگز شناخته شود. با پاک راضی نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

حواشی رویداد

این رویداد دو حواشی جالب داشت. اول آنکه حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مزدک میرزاپی گزارشگر شناخته شده بی صدا و سیما یک مسابقه دوستانه فینال بازی کردند که حسن کریمی توانست ۴ بر ۱ بیرون این رقابت باشد.

حاشیه مهم دیگر رویداد باز هم مرتبط به صدا و سیما است. قرار بود مسابقه ای فینال فینا و کوییز آو کینگز به صورت زنده از شبکه ۳ بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود اما هنگام شروع مسابقه کوییز او کینگز آتن زنده را قطع کردند. این است سال حمایت از کالای ایرانی! تصاویر فینال لیگ بازی های رایانه ای ایران



فهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۷/۰۷/۲۰۱۸)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا PES ۲۰۱۸، FIFAS ۲۰۱۸ و کوییز او کینگز مشخص شدند.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت باتول در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲ هزار بازیگن نزد بودیم. دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل FIFAS ۲۰۱۸ و PE S ۲۰۱۸ روی کتسول ایکس باکس ۳۶۰، کتسول PS ۴ و کامپیوتر دسکتاپ، رشته کلشن رویال به عنوان بازی موبایل خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوییز او کینگز در بخش بازی های موبایل ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایل کوییز او کینگز بهمجون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده تیز به عنوان یک بازی ایرانی پر طرفدار در پلت فرم موبایل برای تحسین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پر طرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیگران و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اصل محمدجواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلشن رویال رسید و محسن گلمم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم Viva و SinisteR برگزار شد که تیم Viva موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر بررسداها سرتواشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز در روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزا لی بزرگزار شد و با حضور حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان هشت بازیگن نهایی رشته که دو نفر آنها از بخش های PC و Xbox ۳۶۰ و ۶ نفر آنها از مسابقات کتسول PS ۴ انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیگن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید پهوند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پر مخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقات فینال بررسدا شهاب مهرشاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. با این راضیان نیا مقام سوم این رشته را به خود اختصاص داد.

نهایت پیام ۱۴۰۵۶

فهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۷/۰۷/۲۰۱۸)

به دنبال برگزاری مسابقات فینال رقابت های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در شب گذشته، قهرمانان رشته های فیفا PES ۲۰۱۸، FIFAS ۲۰۱۸ و کوییز او کینگز مشخص شدند.

شب گذشته در نهایت با برگزاری مسابقات فینال در سه رشته فیفا PES ۲۰۱۸، FIFAS ۲۰۱۸ و کوییز او کینگز، پرونده چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسته شد و جویزی به هر یک از قهرمانان اها شد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت باتول در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیگن نزد (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) بودیم دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PES ۲۰۱۸ روی کنسول ایکس باکس، پلی استیشن ۴ و بی سی، رشته کلاش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوییز او کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. برگزارکنندگان بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطوفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پرطوفدارترین بازی های رایانه ای امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اسال محمد جواد سیفی تیار به مقام قهرمانی رشته کلاش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم SinistaR و VivaA برگزار شد که تیم VivaA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزا می برگزار شد و با حضور حسن کریمی قلعوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES ۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های بی سی و ایکس باکس، پلی استیشن ۴ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول پلی استیشن ۴ انتخاب شده بودند، دایال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته فینال ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی رایانه ای این بازیکن کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته فینال ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنویز پهوند مشترک به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند. اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته اسال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از پنج هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. با پلی رامین نیا مقام سوم این رشته را به خود اختصاص داد. مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران از ششم تا شانزدهم شهریور با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت مکعب و سامسونگ در برج میلاد برگزار شد. زومجه همچنین گزارش ویدیویی ویژه ای را از چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تهیه کرده است که بزودی در سایت منتشر خواهد شد.



فهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فینال PES ۲۰۱۸، FIFA ۱۸ و کوییز او کینگز مشخص شدند. چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت با اوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم. دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox ۳۶۰، PS4 و PC و روی کنسول PES ۲۰۱۸ و کوییز او کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. رشته های پسرخوانده و کوییز او کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطوفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پرطوفدارترین بازی لیگ اسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اسال محمد جواد سیفی تیار به مقام قهرمانی رشته کلاش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم SinistaR و VivaA برگزار شد که تیم VivaA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزا می برگزار شد و با حضور حسن کریمی قلعوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته هم مشخص شدند.

براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES ۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS4 انتخاب شده بودند، دایال اسدی و محمدحسین عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی رایانه ای این بازیکن کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنویز پهوند مشترک به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته اسال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودیم، مهرشاد افروزیابی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افروزیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کویز آو کینگز شناخته شود. با این مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



نمیم آنلاین



برندگان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۴۰۰-۰۷/۰۷)

اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، ۱۸، PES ۲۰۱۸ و کویز آو کینگز مشخص شدند.

به گزارش خبرنگار مهر، چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ بازدید حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت با توان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم. دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PS۴ و PES ۲۰۱۸، PC روی کنسول Xbox ۳۶۰، روی کنسول FIFA ۱۸ و PS۴، کوشش کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کویز آو کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کویز آو کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کویز آو کینگز پرطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اصل محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم SimisteR و VivaA برگزار شد که تیم VivaA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرتوشت نفرات برتر رشته های کویز آو کینگز او پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور شد. همچنین مددک میرزاei برگزار شد و با حضور حسن کریمی قیوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود. قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایتاً رشته FIFA ۱۸ که دو نفر از ها از بخش های PC و Xbox ۳۶۰ و عنقران ها از مسابقات کنسول PS4 انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی رایانه ای این رشته را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بیهوده مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کویز آو کینگز بودیم. مهرشاد افروزیابی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افروزیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کویز آو کینگز شناخته شود. با این مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

منبع: مهر



خبرگزاری پلا

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۴۰۰-۰۷/۰۷)

تهران (پانا) - شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، ۱۸، PES ۲۰۱۸، ۱۸ و کویز آو کینگز مشخص شدند.

چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ بازدید حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت با توان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل *Xbox ۲۰۱۸*، *PS ۴*، *PC*، *FIFA ۲۰۱۸* و *PE ۲۰۱۸* روش کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوییز او کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، اسال توجه و پژوهه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پظرفقار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پژوهندهای این اسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای

در لیگ اسال محمد جواد سیفی تیار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کانتر استرایک *Viva* و *Sinister* برگزار شد که تیم *۲۸* موفق شد با شکست رقیب در میان *PES ۲۰۱۸* و *FIFA ۲۰۱۸* به مقام اول مسابقات کانتر برسد. اما سرتوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، *PE ۲۰۱۸* به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاپی برگزار شد با حضور حسن کریمی قلوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود. قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان *۸* بازیکن نهایی رشته *PES ۲۰۱۸* که دو نفر آن ها از بخش های *PC* و *Xbox ۲۰۱۸* و *۶* نفر آن ها از مسابقات *PS ۴* انتخاب شده بودند. دانیال اسدی و محمدمحسن عجرش به فینال مسابقات راه پافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان *PES ۲۰۱۸* ایران شود. همچنین محمد جواد تقی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشیست.

در رشته *FIFA ۲۰۱۸* نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته *FIFA ۲۰۱۸* مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمد نوید بهوتد مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته اسال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. با این نیاز مسابقات را به خود اختصاص داد.

نتایج و اتفاق

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید (۱۷/۰۷/۰۷-۰۷/۰۷/۱۷)

لیگ پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران *IGL ۲۰۱۸* که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمهور ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به پایان رسید. این مسابقات از روز عصر پیش از روز میلاد تهران و در پنج رشته *PES ۲۰۱۸*، *FIFA ۲۰۱۸*، *Clash Royale*، *Quiz of Kings* و *PS ۴* بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های *Kings*، *Clash Royale* و *Quiz of Kings* نهایتگر ۲۷ اینچ گیمینگ *GW* سامسونگ انجام داد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پژوهشی از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته *PES ۲۰۱۸*، *FIFA ۲۰۱۸* و *Clash Royale* برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشترا، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پژوهشی گیمینگ گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از پیشترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمینگ های ایرانی قرار دهیم. مانیتورهای که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند».

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیش از فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه پیشترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به پیشترین صفحات خمیده با فناوری کوتاه مدت هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملاً در بازی درگیر می کند».

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی *۶۰* مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ *GW* سامسونگ برگزار شد که به گفته مستolan برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمینگها را به همراه داشته است.

GW اولین مانیتور گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، تردد بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هر ثانی، انحنای ۱۸۰° میلی متری پتل و نسبت کنتراس $۳۰۰۰:۱$ عملکردی کم نقص در تعایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور *۴۹* اینچ *GW* سامسونگ با صفحه تمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمینگها قرار دهد.

در اقدامی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمینگ های ایرانی باشد سانگ ووک چوی، مدیر ارشد (ادامه دارد ...)

فنون و فنون

(ادامه خبر ...) محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روی سین جوایز نفرات برتر را اهدا کرد. بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ QLED ۲۷ اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود. در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.



فیرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمان رشته های فینال PES ۲۰۱۸، PS ۴ و کوییز آو کینگ مشخص شدند. چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ بازی های رایانه ای ایران حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت پانویل در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودند.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ کنسول Xbox ۳۶۰ و PC رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوییز آو کینگ در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوییز آو کینگ همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز آو کینگ مشخص شدند. امسال بود

پرترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای

در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم SimisteR و VivaA برگزار شد که تیم VivaA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرتوشت نفرات برتر رشته های کوییز آو کینگ، FIFA ۱۸، PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاei برگزار شد و با حضور حسن کریمی قلوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته FIFA ۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS4 انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان ایران PES ۲۰۱۸ شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی رایانه ای فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهوند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کوییز آو کینگ بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند. نهایتاً مهرشاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز آو کینگ شناخته شود. با پاک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



لیگ برپور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به پایان رسید.

این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته Clash Royale، Quiz of Kings، PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸، G70 سامسونگ آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ انجام شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع برپوری از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشترا، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرائزی گیمزها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمزهای ایرانی قرار (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) دهیم، مانیتورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند. مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشتر فناوری‌های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه پیشترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به پیشترین صفحات خمیده با فناوری کوانتوم دات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای تغیره کرده‌اند شما را کاملاً در بازی درگیر می‌کند.» رقابت‌های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بر روی ۲۷ مانیتور گیمینگ QV، سامسونگ برگزار شد که به گفته مستolan برگزارکننده بازی‌ها رضایت خاطر گیمینگها را به همراه داشته است. QV، لولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی‌های همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه‌ای، تراخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰° متری پیل و نسبت کنتراس ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در تماشی بازی‌ها دارد. در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه‌مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و پیشرفته‌ترین مانیتور گیمینگ چهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی GR، سامسونگ با صفحه تماشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمینگها قرار دهد. در اقدامی که می‌تواند نشانه‌ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمینگ‌های ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روی سر جوایز نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ QLED اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود. در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران به کار خود پایان داد.

فهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۶-۹۷-۰۷-۱۷)

- شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد و قهرمانان رشته‌های فیفا ۱۸، ۱۸، PES ۲۰۱۸ و کویز ICTPRESS او کیمیگر مشخص شدند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS چهارمین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ بازی‌های رایانه‌ای حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت باتوان در تمامی رشته‌ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بوده‌اند. دوره چهارم لیگ در رشته‌های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول PS4 و PC، رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کویز او کیمیگر در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی‌های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی‌های رایانه‌ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کویز او کیمیگر همچون سال گذشته نیز به عنوان یک بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی‌های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کویز او کیمیگر مشخص شد. لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم‌ها در چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای در لیگ اصل محمد جواد سیپی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتتر استرایک فینال بین دو تیم Viva و SinisterR برگزار شد که تیم Viva موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته‌های کویز او کیمیگر، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای که با اجرای مردک میزبانی برگزار شد و با حضور حسن کریمی قلوس مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همراه بود، قهرمانان این رشته‌ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۱۸ بازیکن تهاجمی رشته ۱۸ PES ۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox ۲۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS4 انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. تهاجمی عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان ایران PES ۲۰۱۸ شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید پهوند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کویز او کیمیگر بودیم. مهرداد افراصیانی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند که مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند. تهاجمی مهرداد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان‌انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کویز آو کینگز شناخته شود باشک رامین نیا مقام سوم این رشته را به خود اختصاص داد.

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به بایان رسید / لیگ پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ (۱۷۰۸-۱۷۰۷)

جامع خبر (جامع نیوز) چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به بایان رسید. این مسابقات از روز ع شنبه در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸، Clash Royale، Quiz of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پرشوری مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شد در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته Quiz of Kings و PES ۲۰۱۸، ۲۰۱۸ FIFA بروگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشترا، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرانرژی گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. مانیتورهای که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند».

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیش از فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوانتوم دات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملاً در بازی درگیر می کند».

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ سامسونگ بروگزار شد که به گفته مستولان بروگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، تردد بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پتل و نسبت کنتراس ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G9 سامسونگ با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد.

در اقتصادی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روی سر جوایز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزارکنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ QLED اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود.

در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.

با برگزاری مسابقات فینال قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۷۰۸-۱۷۰۷)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، ۱۸ PES ۲۰۱۸ و کویز آو کینگز مشخص شدند. چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشته حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت باشون در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودند.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PS4، PC و Kنسول ۳DS و FIFAS ۲۰۱۸ روی کنسول PES ۲۰۱۸ رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کویز آو کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کویز آو کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پرطوفدارترین بازی لیگ اصل بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای

در لیگ اصل محمد جواد سیفی تیار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم VIVA و Sinister برگزار شد که تیم VIVA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر استرایک فینال رسنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، PES۲۰۱۸، FIFA۱۸ و FIFAJA به روز پایانی مسابقات گره خورد در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاپور میزبانی برگزار شد و با حضور حسن گرمی قلوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم شخص شدند، براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS4 انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسن عجرش به فینال مسابقات راه یافتند، نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند، این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند، علیرضا بویری و محمدنوید بهوتند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب تیم رشته اصل یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم، مهرشاد افراصیان و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند، نهایتاً مهرشاد افراصیان توانت در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود، با این نیاز این مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

نهایت اینجا

با برگزاری مسابقات فینال؛ قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

خبر ایران: شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا۲۰۱۸،۱۸ و کوییز او کینگز مشخص شدند.

چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد، امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند، در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت با تأثیر در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PES۲۰۱۸ و FIFA۱۸ و PS4 کنسول Xbox۳۶۰ و PC رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوییز او کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد، با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت، بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطوفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد، در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانتند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پرطوفدارترین بازی لیگ اصل بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اصل محمد جواد سیفی تیار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم VIVA و Sinister برگزار شد که تیم VIVA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر استرایک فینال رسنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، PES۲۰۱۸، FIFA۱۸ و FIFAJA به روز پایانی مسابقات گره خورد در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاپور میزبانی برگزار شد و با حضور حسن گرمی قلوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم شخص شدند، براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS4 انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسن عجرش به فینال مسابقات راه یافتند، نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند، این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند، علیرضا بویری و محمدنوید بهوتند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب تیم رشته اصل یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم، مهرشاد افراصیان و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند، نهایتاً مهرشاد افراصیان توانت در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کویز آو کینگر شناخته شود بایک رامین نیا مقام سوم این رشته را به خود اختصاص داد.

صفحه

برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران

جمعه، ۱۶ شهریور، مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا PES۲۰۱۸، آنفی و کویز آو کینگر مشخص شدند.

به گزارش روابط عمومی اتحادیه بازی های رایانه ای، چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بودند و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت بانوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودند. در لیگ اسما محمد جواد سیفی تیم به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم SimisteR و VIVA برگزار شد که تیم VIVA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کویز آو کینگر، آنفی و FIFA۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاگیان برگزار شد و با حضور حسن گرمی قیوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PE S۲۰۱۸ که دو نفر از آنها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و شش نفر از آنها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روسکوی سوم این رشته باشد.

در رشته آنفی نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته آنفی به مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهوتکار به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پر مخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کویز آو کینگر بودیم. مهرزاد افراصیانی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از پنج هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برستند. نهایتاً مهرزاد افراصیانی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کویز آو کینگر شناخته شود. بایک رامین نیا مقام سوم این رشته را به خود اختصاص داد.

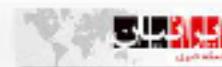


با برگزاری مسابقات فینال؛ قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۶-۰۹-۱۴۰۷)

ایرانیان_شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا آنفی و کویز آو کینگر مشخص شدند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت بانوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودند. دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل ۳۰bxx۲۶۰، PES۲۰۱۸، FIFA۲۰۱۸، PC و PS۴ روی کنسول رویال به عنوان بازی موبایل خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کویز آو کینگر ایرانی موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایل کویز آو کینگر همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پر طرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کویز آو کینگر پر طرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای مشخص شدند. در لیگ اسما محمد جواد سیفی تیم به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم SimisteR و VIVA برگزار شد که تیم VIVA موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کویز آو کینگر، آنفی و FIFA۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین (ادامه دارد ...)



(دامنه خبر ...) دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاei برگزار شد و با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند، دالیال اسدی و محمدحسین عجیزش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجیزش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی رایانه ای فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهوتند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگر بودیم. مهرشاد افراصیان و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند که مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افراصیان توپ است در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگر شناخته شود. با این نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

سخت افزار

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فینال PES۲۰۱۸، FIFA۱۸ و کوییز او کینگر مشخص شدند. چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ پارشیدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و با توجه به امکان شرکت پانویل در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل PES۲۰۱۸ و PS۴ و FIFA۱۸ و PC رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانه و کوییز او کینگر در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگر همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانه نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توپ است دست داشت و رشته کوییز او کینگر موفق شد رقیب قهرمانی اولین بار حضور لیگ امسال بود. برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اصلی محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال VivaR و SinisteR می بودند. در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم VivaA و SinisteR برگزار شد که تیم VivaA می بود.

اما سرتوشت نظرات برتر رشته های کوییز او کینگر، FIFA۱۸ و PES۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاei برگزار شد و با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES۲۰۱۸ که دو نفر آن ها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند، دالیال اسدی و محمدحسین عجیزش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجیزش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته باشد.

در رشته FIFA۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی رایانه ای فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهوتند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پرمخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگر بودیم. مهرشاد افراصیان و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند که مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افراصیان توپ است در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محشیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگر شناخته شود. با این نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

وبنا

قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فینال PES۲۰۱۸، FIFA۱۸ و کوییز او کینگر مشخص شدند. چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ پارشیدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد و (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با توجه به امکان شرکت باتوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بوده‌اند دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبال شامل FIFA۲۰، PES۲۰، PC و PS۴ کنسول، Xbox۲۰۲۰ و روی کنسول رشته کلش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کویز آو کینگ در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، امسال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کویز آو کینگ همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرطرفدار در پلتفرم موبایل برای اولین بار حضور در لیگ را تجربه کرد. در لیگ چهارم بازی های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کویز آو کینگ پرطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

پرترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ اساس محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد در مسابقات کاتر استرایک فینال بین دو تیم Viva و SinisteR موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم رشته که تیم Viva برگزار شد که مقام اول مسابقات کاتر بر سر اما سرتوشت نفرات برتر رشته های کویز آو کینگ، FIFA۲۰، PES۲۰، Xbox۲۰۲۰ و PC به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزاei برگزار شد و با حضور حسن کریمی قیوس مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه بود، قهرمانان این رشته ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته FIFA۲۰، PES۲۰، Xbox۲۰۲۰ و ۶ نفر از ها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند. دلیل اصلی و محمدحسین عجزرش به فینال مسابقات راه پیداشد. تهاجم عجزرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان ایران PES۲۰۱۸ شود. همچنین محمد جوادی نتوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA۲۰ تیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۲۰ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید پهوند مشترکاً به مقام سوم این رشته از مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای دست یافتند.

اما در نهایت و در دقایق پایانی مراسم اختتامیه شاهد برگزاری فینال پر مخاطب ترین رشته امسال یعنی بازی ایرانی کویز آو کینگ بودیم. مهرشاد افراصیانی و شهاب محشیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال بر سر آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G7+ سامسونگ Quiz of Kings مسابقات بازی های رایانه ای انجام شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پژوهشی از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES۲۰۱۸، FIFA۲۰۱۸ و Quiz of Kings بروزگار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

نظرات

TECHRATO

اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ هیجان با مانیتورهای سامسونگ

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می گردید، روز جمهوره ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به پایان رسید.

این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته Clash Royale، Quiz of Kings، PES۲۰۱۸، FIFA۲۰۱۸ و بازی Clash Royale موفق شدند.

آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G7+ سامسونگ Quiz of Kings مسابقات بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پژوهشی از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES۲۰۱۸، FIFA۲۰۱۸ و Quiz of Kings بروزگار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشتراعی، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پر ازترزی گیمینگ گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمینگ ایرانی قرار دهیم. مانیتورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند».

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیش از فلوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به آهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کواتوم دات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملاً در بازی درگیر می کند».

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران را مانیتورهایی که این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پر ازترزی گیمینگ ۲۷ اینچ گیمینگ G7+ سامسونگ برگزار شد که به گفته مستولان برگزار کننده بازی ها رضایت خاطر گیمینگ را به همراه داشته است. G7+ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، ترخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰ میلی متری پبل و نسبت کتراست ۱:۱۰۰۰۰۱ عملکردی کم نقص در تمایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از نزدیک (ادامه



(ادامه خبر ...) با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی Samsung با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد. جوایز اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایراندر اقدامی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روی سخن جوایز نفرات برتر را اهدا کرد. بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ QLED ۲۷ اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود. در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد. کالری تصاویر اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران



مهلت حمایت بنیاد از بازی سازان داخلی تمدید شد (۱۴۰۰-۰۷-۰۸/۰۷/۱۸)

تزوییک به سه هفته پیش بود که سیستم حمایت همگرا با هدف حمایت از بازی سازان داخلی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد. مهلت تبت نام این سیستم پیش تر تا دیروز یعنی ۱۷ شهریور مین شده بود اما حالا طبق خبر جدیدی از سوی بنیاد متقاضیان ۱۰ روز دیگر برای تبت نام مهلت دارند و سیستم تبت و پذیرش این سامانه تا ۲۷ شهریور ادامه دارد. البته باید اشاره کرد که این تبت نام تنها مرحله ابتدایی از فرآیند همگرا است که تنها به دریافت اطلاعات کلی از شرکت یا تیم بازی سازی محدود می شود و تبت نام کنندگان باید چهار مرحله دیگر را نیز پشت سر گذاشته تا مدارکشان به مرحله دیگرخانه همگرا برسد. بنابراین افرادی که نتوانند تا ۲۷ شهریور امسال تبت نام کنند، باید تا سال آینده و آغاز دویاره این سیستم منتظر بمانند.

تبت نام برای ارزیابی کیفی بازی ها همچنان از امروز تبت نام ارزیاب برای ارزیابی کیفی بازی های ارسال شده آغاز می شود به عبارتی علاقه مندانی که در حوزه های فنی، هنری، مدیریت پروژه و طراحی بازی تخصص و تجربه دارند می توانند با رفتن به پورتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرم «تبت نام ارزیاب ها» را پر کرده و با ضمیمه رزومه شناسن خود را برای انتخاب شدن به عنوان یکی از ارزیاب ها امتحان کنند. این درخواست ها در شورای سیاستگذاری حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بررسی می شوند و پس از انعقاد قرارداد حقوقی، این ارزیاب ها از پاییز ۹۷ در جلسات حضوری ارزیابی شرکت خواهند کرد. به گفته بنیاد، پیش بینی می شود این فرآیند ارزیابی حداقل ۴۵ روز به طول انجامد. مهلت تبت نام و ارسال رزومه برای ارزیاب ها نیز تا ۲۷ شهریور ماه است و بعد از آن اطلاعات تکمیلی مربوط به پذیرفته شدگان متعاقباً اعلام می شود.



گزارش اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۴۰۰-۰۷-۰۸/۰۷/۱۸)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به پایان رسید. این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸, Clash Royale, Quiz of Kings و بازی جدید پرسخوانه آغاز شد. مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با دیدارهای فینال سه رشته Quiz of Kings, PES ۲۰۱۸, ۲۰۱۸ FIFA و در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.



چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید // لیگی برشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ (۱۴۰۰-۰۷-۰۸/۰۷/۱۸)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به پایان رسید. خبر طالبی : این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸, Clash Royale, Quiz of Kings (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و بازی جدید پرسخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ QV+ سامسونگ اجرا شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پژوهشی از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته Quiz of Kings PES ۲۰۱۸، ۲۰۱۸ FIBA و برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشترا، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پژوهشی گیمینگ گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمینگ های ایرانی قرار دهیم. مانیتورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند».

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشناز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوئاتوم دات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملاً در بازی درگیر می کنند».

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ QV+ سامسونگ برگزار شد که به گفته مستلوان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمینگها را به همراه داشته است.

۶۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی های همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، ترخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انعطافی ۱۸۰۰ میلی متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در تعابیش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی QV+ سامسونگ با صفحه تمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمینگها قرار دهد.

در اقدامی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمینگ های ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روسن جوایز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ QLED اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود.

در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.

رسالت

ثبت نام ارزیابی و کارشناسان متخصص بازی های کیفی بازی های ثبت شده در همگرا آغاز شد

علاقه مندانی که در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پژوهه بازی، تخصص و تجربه کافی دارند، می توانند به پورتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای به آدرس <https://portal.ircg.ir> مراجعه کرده و در بخش «ساختار حمایتی همگرا» فرم مربوط به «ثبت تام ارزیاب ها» را پر نموده و رزومه خویش را ضمیمه نمایند. علاقه مندان می توانند تا سه شبکه ۲۷ شهریور ۹۷ اطلاعات خود را در پورتال بنیاد تکمیل نمایند. اطلاعات تکمیلی در خصوص پذیرفته شدگان، متناسبًا اعلام خواهد شد.

ZIMA

متضایان ارزیابی کیفی بازی های ثبت نام کنند

با تزدیک شدن به زمان پایان ثبت نام تیم/ شرکت های بازی سازی در ساختار حمایتی همگرا، از امروز یکشنبه ۱۸ شهریور ماه ۹۷ ثبت نام ارزیاب پایانی کیفی بازی های ارسال شده آغاز می شود. علاقه مندانی که در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پژوهه بازی، تخصص و تجربه کافی دارند، می توانند به پورتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای به آدرس <https://portal.ircg.ir> مراجعه کرده و در بخش «ساختار حمایتی همگرا» فرم مربوط به «ثبت تام ارزیاب ها» را پر نموده و رزومه خویش را ضمیمه نمایند.

درخواست های ارسال شده در شورای سیاستگذاری حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بررسی خواهد شد و پس از انتقاد قرارداد حقوقی با ارزیاب های انتخاب شده، این ارزیاب ها از پاییز ۹۷ در جلسات حضوری ارزیابی به بررسی کیفی بازی های ارسال شده خواهند پرداخت.

بیش بینی می شود فرآیندهای ارزیابی حداقل ۴۵ روز به طول بینجامد. بدینهی است شاخص های ارزیابی و اطلاعات مورد نیاز ارزیاب ها چهت کارشناسی بازی ها، از تیم ها و شرکت های بازی ساز دریافت شده و ارزیاب ها تها وظیفه ای بررسی پرونده ها (بازی ها) را به عهده دارند.

علاقه مندان می توانند تا تاریخ سه شبکه ۲۷ شهریور ۹۷ اطلاعات خود را در پورتال بنیاد تکمیل نمایند. اطلاعات تکمیلی در خصوص پذیرفته شدگان، متناسبًا اعلام خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به بایان رسید؛ لیگی برشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

(۰۲۱۴۸-۰۷/۰۷/۱۵)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به بایان رسید.

نواوران آنلاین - این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸, Clash Royale, Quiz of Kings و Quiz of Kings ۲۰۱۸ اجرا شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ انجام شد. مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پرشوری از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ و Clash Royale برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشترا، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرانرژی گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. مانیتورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند».

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهایی نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشناز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوانتوم دات هستند و همانطور که احتمالا در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملا در بازی درگیر می کند».

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ برگزار شد که به گفته مستلان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

اوین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، تردد بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هر ثانی، انحنای ۱۸۰° میلی متری پتل و تسبیت کنترل است: ۳۰۰۰۱:۱ عملکردی کم نقص در تعامل بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G90 سامسونگ با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد.

در اقتصادی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سر جوایز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ QLED اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم تیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود.

در تهابی و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.

دریاره شرکت سامسونگ الکترونیکس سامسونگ الکترونیکس الهام بخش دنیا است و اینده را با ایده های تو و فناوری های خلاقانه و کاربردی اش شکل می دهد. حاصل خلاقیت و نوآوری بین وقفه سامسونگ، دگرگونی و ارائه تعریفی نوین در دنیای تلویزیون ها، گوشی های هوشمند، دستگاه های پوشیدنی، تبلت ها، دوربین ها، اوازم دیجیتال، تجهیزات پیشکی، سیستم های شبکه و قطعات تیمه رسانا و نمایشگرهای حرفه ای است. برای اطلاعات بیشتر و دریافت آخرین اخبار، می توانید به وب سایت www.samsung.com مراجعه کنید.

Mobna
www.mobna.com

لیگی برشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

(۰۲۱۴۸-۰۷/۰۷/۱۵)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به بایان رسید.

موبا - این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸, Clash Royale, Quiz of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ انجام شد. مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پرشوری از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ (ادامه دارد...).



لیگی برشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

(۰۲۱۴۸-۰۷/۰۷/۱۵)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جوایز به بایان رسید.

موبا - این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸, Clash Royale, Quiz of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ انجام شد. مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پرشوری از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارات خاصی همراه بود. روزیه اشتري، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پر انرژي گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. مانیتورهایی که بصورت ویژه برای طراحی و ساخته شدند.»

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشناز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوانتوم دات هستند و همانطور که احتمالا در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملا در بازی درگیر می کند.»

رقبات های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۲۷ مانیتور گیمینگ QN900 اینچ سامسونگ برگزار شد که به گفته مستolan برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

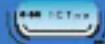
QN اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی های همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، ترخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هر ثانی، انحنای ۱۸۰° میلی متری پیل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در تعایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی QN900 سامسونگ با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد.

در اقتصادی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سر جواز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزارکنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم تیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود.

در نهایت و با اهدای این جواز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.



برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد روز جمهوره ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهدای جواز به پایان رسید.

این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸، Clash Royale، Quiz of Kings ۲۷ اینچ گیمینگ QN900 سامسونگ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوترا بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ QN900 سامسونگ انجام شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پر شوری از علاقه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸، FIFA ۲۰۱۸ و Clash Royale، Quiz of Kings ۲۷ اینچ گیمینگ QN900 سامسونگ برگزار شد که با شور و حرارات خاصی همراه بود.

روزیه اشتري، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پر انرژي گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. مانیتورهایی که بصورت ویژه برای طراحی و ساخته شدند.»

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشناز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوانتوم دات هستند و همانطور که احتمالا در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملا در بازی درگیر می کند.»

رقبات های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۲۷ مانیتور گیمینگ QN900 اینچ سامسونگ برگزار شد که به گفته مستolan برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

QN اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی های همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، ترخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هر ثانی، انحنای ۱۸۰° میلی متری پیل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در تعایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی QN900 سامسونگ با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد.

در اقتصادی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سر جواز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزارکنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه (ادامه دارد ...)

(دامنه خبر ...) ماینیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نقرات سوم نیز یک ماینیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود در نهایت و با اهدای این جواهر چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.



آغاز ثبت نام «ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی» جهت ارزیابی بازی های ثبت شده در همگرا

ایرانیان_ثبت نام «ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی» جهت ارزیابی کیفی بازی های ثبت شده در همگرا آغاز شد

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، با تزدیک شدن به زمان پایان ثبت نام تیم / شرکت های بازی سازی در ساختار حمایتی همگرا، از امروز یکشنبه ۱۸ شهریور ماه ۹۷ ثبت نام ارزیاب برای ارزیابی کیفی بازی های ارسال شده آغاز می شود. علاقه مندانی که در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پژوهش بازی، متخصص و تجربه کافی دارند، می توانند به پورتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای به آدرس <https://portal.ircg.ir> مراجعه کرده و در بخش «ساختار حمایتی همگرا» فرم مربوط به «ثبت نام ارزیاب ها» را پر تomore و رزومه خویش را ضمیمه نمایند.

درخواست های ارسال شده در شورای سیاستگذاری حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای پرسنی خواهند شد و پس از انعقاد قرارداد حقوقی با ارزیاب های انتخاب شده، این ارزیاب ها از پاییز ۹۷ در جلسات حضوری ارزیابی به پرسنی کیفی بازی های ارسال شده خواهند پرداخت. پیش بینی می شود فرآیندهای ارزیابی حداقل ۴۵ روز به طول بیانجامد. بدینه است شاخص های ارزیابی و اطلاعات مورد تیار ارزیاب ها جهت کارشناسی بازی های ارزیاب ها و شرکت های بازی ساز دریافت شده و ارزیاب ها تنها وظیفه می پرسنی بروند ها (بازی ها) را به عنده دارند. علاقه مندان می توانند تا تاریخ سه شنبه ۲۷ شهریور ۹۷ اطلاعات خود را در پورتال بنیاد تکمیل نمایند. اطلاعات تکمیلی در مخصوص پذیرفته شدگان، متقاضاً اعلام خواهد شد.



علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به پرسنی از شخصیت های بازی های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به پرسنی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است، جراحته در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط غلطی و احساس پرقرار کند.

سید محمدعلی سید حسینی در گفت و گویی با اینستا با اشاره به تاثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: علت گرایش همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درگ فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصاً در مال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پژوه دهد.

سید حسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل رسانه ای توین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفته: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از این افراد شود تعابات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بین خواهد داشت.

او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظرات داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، مغز آنها تمرين کاملی را انجام می دهد جراحته شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی تیز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدمست نیاید.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: گزینیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرين می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها پیردازد به طور مثال، بازی های زان ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثوت ممکنها خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سید حسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفت: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ... های حرکتی و درگ فضایی شوتد، به طور مثال در بازی هایی با سبک تپراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدو و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه جهت کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرتقی دارد، اسلحه او کجا را تشنه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مفروض خود را با واکنش حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درگ فضایی برای موفق شدن نیاز دارد حتی مطالعات وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت متابعی را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سبک شبیه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و ازموں فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نمونه گیری کند. اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با بیان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توین، روز بروز فواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در جهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفاقت های جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سید حسینی با اشاره به هم زاد پنداری برخی از کودکان با بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت تیز در تعاملی پودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرف اینمیشی تماثنا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تغییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذات پنداری را در او تقویت می کند.

وی در بخش دیگری از صحبت های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما اینها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تمایلی بیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شبیه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طرفی دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا از این راه بر محتواهای بازی کودکان خود نیز تظاهر داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تارک دیده تا آنها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

انتهای پایام

دیگر بازی های رایانه ای

علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای؟

ایستا: معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل پودن شخصیت قهرمان درون بازی توسعه کودک است، چراکه در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط عاطفی و احساسی برقرار کند.

سید محمدعلی سید حسینی در گفت و گویی با ایستا، با اشاره به تأثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درگ فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصا در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سید حسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفت: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بین خواهد داشت.

او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده سنی آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعا در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتمده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد خواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایقا کرده و او را توانند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، متوجه آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برند (ادامه دارد ...)

دیگر بازی های رایانه ای

(ادامه خبر ...) شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تقدیر انتزاعی نیاز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست یابد معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای بایان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان گرد زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در افع ذهن او تمرین می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها پیردادز به طور مثال، بازی های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت ممکنهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سیدحسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفتند: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سیک پرتابنمازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موazی و همزمان، بندو و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چهت کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرعانی دارد، اسلحه او کجا را نشانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مغزی خود را با اکتشاف حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت متابیع را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سیک شبیه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و از مون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است: برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نمونه گیری کند. اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای بایان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توین، روز ب روز بر قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در چهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفاقت های جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر تنان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سیدحسینی با اشاره به همزاد پنداری برخی از کودکان بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت تبیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرفاً اینمیشن تماثنا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایقاعی نقش کرده و در داستان تغییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه ورزی کودک بازی شده و همذلت پنداری را در او تقویت می کند.

وی در پخش دیگری از صحبت های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا درون نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما تنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماسای پیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طرفی دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا از این راه بر محتواهای بازی کودکان خود تبیز تظاهرات داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسب را برای کودک خود از درون کودکی تدارک دیده تا آنها در درون توجهی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

پایه داد

علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است، چراکه در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط عاطفی و احساسی پر فرار کند.

سید محمدعلی مید حسینی با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل: تعریز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصاً در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سید حسینی با اینکه بازی های رایانه ای توین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفت: به چهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستش استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بین خواهد داشت.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) او ادامه داد اگر کودکان بازی های که برای رده سنت آن ها مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می تواند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانمند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، مغز آن ها تمرين کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده شدن در این بازی ها، به مسطوح بالابی از تفکر انتزاعی نیاز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرين می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکن ها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت ممکن های خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سیدحسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفت: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موافق و همزمان، بود و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چه کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را نشانه گرفته و ... آگاهی داشته باشد که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مغزی خود را واکنش حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت متابعی را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آن ها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سبک شبیه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و آزمون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است: برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آن ها نمونه گیری کند. اگر یکی از آن ها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تبییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به تکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تأکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توپی، روز به روز بر فاید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در چهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفتار های جامعه پسند و موضوعات پسیواری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سیدحسینی با اشاره به همزاد پندراری برخی از کودکان با بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توپی و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت نیز در تعاملی پومن آن است، این معنی که اگر در تلویزیون کودک در فضای اینمیشنی تمامش و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تبییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذلت پندراری را در او تقویت می کند.

وی در بخش دیگری از صحبت های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران توجوچانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل: کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما آنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تمامشای پیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است، اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طریق دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا این راه بر محتوا های بازی کودکان خود نیز نظارت داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تدارک دیده تا آن ها در دوران توجوچانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

گزارشی از چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شد روز جمهور ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته ها و اهداف جوایز به بیان رسید.

این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸، FIBA ۲۰۱۸، Clash Royale، Quiz of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر G7+ سامسونگ انجام شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته و با حضور مدیران شرکت سامسونگ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمع پژوهشی از علاوه مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸، FIBA ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشتی، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پژوهشی گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت (ادامه دارد...)»



(ادامه خبر...) از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرست تجربه بازی روی یکسری از پیشین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. مانیتورهای که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند.

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشناز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه پیشین تجربه دیداری با کمترین تأخیر ممکن، به آهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به پیشین صفحات خمیده با فناوری کوئاتوم ذات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای تجربه کردید شما را کاملاً در بازی درگیر می کنند».

مسابقات چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۲۷ اینچ گیمینگ QN90 سامسونگ برگزار شد که به گفته مستوان
برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

QN90 اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویزگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰° میلی متری پل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در تعایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه مندان و شرکت کنندگان بود تا از تزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی GA90 سامسونگ با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده تا سطح متفاوتی از شور و هیجان را در اختیار گیمرها قرار دهد.

در اقدامی که می تواند نشانه ای از اهمیت و توجه سامسونگ به جمیعت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصاً با حضور روی سن جوانی نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزارکنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمینگ ۲۷ QLED اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نفرات سوم نیز یک مانیتور ۲۲ اینچ سامسونگ بود.

در نهایت و با اهدای این جوایز چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به کار خود پایان داد.

پالپ

علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

(۱۴۰۸-۰۷-۰۱)

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است، چراکه در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط عاطفی و احساسی برقرار کند.

سید محمدعلی سید حسینی در گفت و گویی با اینکه بازی های دیجیتال به شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک حوصله در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سید حسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل رسانه ای توین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفته به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بین خواهد داشت.

او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده سنی آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتمده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیب برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، مغز آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برتر شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی تیزی است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرین می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها بپردازد به طور مثال، بازی های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثیر ممکنهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سید حسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفت: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سیک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور مجازی و همزمان، بندود و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چیز کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را تشنانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مفروزی خود را با واکنش حرکتی در دست ها و انجشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد. حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمیخت، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا بیرون، بازیکن در برخی از بازی ها می توانند مدیریت منابعی را (ادامه

(ادامه خبر ...) که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی های رایانه ای مهارت در بازی های سبک شبیه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و آزمون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست داشتن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نموده گیری کند اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با بیان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توپی، روز ب روز بر قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در جهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفاقت های جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سید حسینی با اشاره به همزاد پنداری برخی از کودکان با بازی های رایانه ای گفت: بازی های رسانه ای توین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت تبیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرفاً اینمیشنی تماثنا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تغییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذات پنداری را در او تقویت می کند.

وی در پخش دیگری از صحبت های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما اتها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تمایشی پیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طریق دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا این راه بر محتواهای بازی کودکان خود تیز تظاهرات داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تارک دیده تا آنها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.



علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

ساعت ۲۴- معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسعه کودک است، چراکه در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط عاطفی و احساسی برقرار کند.

سید محمدعلی سید حسینی در گفت و گویی با ایستاده با اشاره به تاثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گشترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درگ فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصاً در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد به عبارت دیگر، گشترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سید حسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل رسانه ای توین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفت: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بین خواهد داشت.

او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده سنی آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتمده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانمند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، مفر آنها تمرین کامل را انجام می دهد چراکه برای برندۀ شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی تیز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیابد.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تکرر ممکنهای خود می توانند مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سید حسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفت: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درگ فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدد و شلیک کند که این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه جهت کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را نشانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر منزی خود را با واکنش حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهیج میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد. حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آزمایش، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت متابی را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی های مهارت در بازی های سیک شیوه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند. وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و اژمون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است: برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نونه گیری کند. اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

تعاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به تکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توپی، روز ب روز ب قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموختن نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در جهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفخارهای جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سیدحسینی با اشاره به همزاد پنداری برخی از کودکان بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توپی و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت نیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرفاً اینیشن تمثیلی و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی اینها نقش کرده و در داستان تغییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک بازی شده و ممتدات پنداری را در او تقویت می کند.

وی در پخش دیگری از صحبت های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما تنها مسئله تکرار گشته در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماثی بیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طریق دیگر در بعضی مواقع کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های نیز تظاهرات داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسب را برای کودک خود از دوران کودکی تدارک دیده تا آنها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

بهداشت‌نیوز

گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای

تعاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است، چراکه در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و بتواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط غلطی و احساسی برقرار کند.

به گزارش بهداشت نیوز: سید محمدعلی سیدحسینی با اشاره به تأثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصاً در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پروژه دهد.

سیدحسینی با اینکه بازی های دیجیتال به شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفت: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر، اما اگر خاتواده ها در

او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده منس آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیب برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانمند کنند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن بازی های دیجیتال مشغول هستند، مفر آنها تمرين کاملی را انجام می دهد چراکه برای برتر شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی تیز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید.

تعاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان (ادامه دارد ...)

بهداشت‌نیوز

(ادامه خبر) - کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرین می کند تا با روش های خلاصه به حل مسئله و معماها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کترت معماهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سیدحسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفت: این بازی ها می توانند موجب تقویت این مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موثری و همزمان، بدود و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چه کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را شانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مفہی خود را واکنش حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه زیست را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت منابع را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سبک شبیه سازی و استراتژی شبیه‌سازی می شوند.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و ازموں فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نمونه گیری کند. اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با بیان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توپی، روز بروزای استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در چهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفاقت های جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سیدحسینی با اشاره به همزاد پندراری برخی از کودکان با بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توپی و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت نیز در تعاملی پومن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرف اینمیشنی تماثنا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تفسیراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذات پندراری را در او تقویت می کند.

وی در پخش دیگری از صحیتهاخ خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: واسنگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتابه، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما تنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تمایلی بیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طریق دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا از این راه بر محتواهای بازی کودکان خود نیز تظاهر داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تدارک دیده تا آنها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

منبع: ایسا

تندرسن نیوز

علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

تندرسن نیوز: معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحدت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است.

سید محمدعلی سیدحسینی با اشاره به تأثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درگ فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رسید کودک خصوصا در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی های موزایک فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی پاشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرداز دهد.

سیدحسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل اینستادیت که این رسانه ای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفت: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بین خواهد داشت.

او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده منته آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعا در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رسید و پیشرفت ذهنی کودک ایقا کرده و او را توانمند کنند (ادامه دارد ...)

کتابهای معرفتی

(ادامه خبر ...) وی افزود: زمانی که کودکان به بازی های دیجیتال مشغول هستند، مفرز آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برتره شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی نیاز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرین می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت ممکنهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند. معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توین، روز ب روز بر قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در چهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و ممکنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفتارهای جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر ت Shank از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد. سیدحسینی با اشاره به همزاد پنداری برخی از کودکان بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت تیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرقا اینمیشنی تعماشا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی اینکه نقش کرده و در داستان تفسیراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذات پنداری را در او تقویت می کند. وی در بخش دیگری از صحیتها خود به اختیار بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد اما تنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

۲۸


دانشگاه
دانشگاه

علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای تاکید کرد: گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای متأثر از دستکاری و تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است، چراکه در این زمان احساس خیال پردازی در کودک تقویت شده و تا حدودی اوج می گیرد تا کودک خود را بخشی از داستان و محیط بازی تصور و تواند با شخصیت های دیگر بازی ارتباط عاطفی و احساسی برقرار کند.

سید محمدعلی سیدحسینی در گفت و گویی با ایستاده ای اشاره به تاثیر بازی های رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد: تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصا در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در اسمنان زندگی خود قدرت پرواز دهد. سیدحسینی با اینکه بازی های دیجیتال به شکل ایستاده ای توین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفت: به جهت اسباب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط نشود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در پی خواهد داشت. او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده سنی آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعا در معرض اسباب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتمده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانمند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی های دیجیتال مشغول هستند، مفرز آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برتره شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی نیاز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرین می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت ممکنهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند. سیدحسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفتند این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تراندزی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موائزی و همزمان، بود و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چیز کاراکتر اصلی به کنام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را نشانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزن دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مفرز خود را با واکنش حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد. حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است. او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت منابع را (ادامه

(ادامه خبر ...) که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی های انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سبک شبیه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث پارگیری استدلال و آزمون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نموده گیری کند اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توپی، روز ب روز بر قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در چهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفاقت های جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سیدحسینی با اشاره به همزاد پنداری برخی از کودکان با بازی های رایانه ای گفت: بازی های رسانه ای توپی و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت تبیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرفاً اینیمیشنی تماثنا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تغییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذات پنداری را در او تقویت می کند.

وی در پخش دیگری از صحبت های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: «اوستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما اتها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تمایلی بیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طریق دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا این راه بر محتواهای بازی کودکان خود تبیز تغاظرت داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تارک دیده تا آنها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

و بنا / همایش اینترنتی اسلامی ایران

اعلام حمایت معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جشنواره وب و موبایل ایران (۱۴۰۷-۹۷/۰۷/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت معنوی خود را از برگزاری بازدهمین جشنواره وب و موبایل ایران در سال ۹۷ اعلام نمود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای برنامه ریزی و حمایت از فعالیت های مرتبط در تمامی زمینه های فرهنگی، هنری و فنی صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با اهداف و ارکان زیر تأسیس گردیده است.

تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت بانگاه ویژه به کودکان و نوجوانان حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی.

حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی های کنسولی و رایانه ای.

تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت ساخت افزاری و نرم افزاری.

برای اطلاعات بیشتر میتوانید وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در این لینک مشاهده کنید.

برچسب ها: [www.97-07-01.html](#) حمایت معنوی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای برنامه ریزی و حمایت از فعالیت های مرتبط در تمامی زمینه های فرهنگی، هنری و فنی صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با اهداف و ارکان زیر تأسیس گردیده است.

تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت بانگاه ویژه به کودکان و نوجوانان حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی.

حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی های کنسولی و رایانه ای.

تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت ساخت افزاری و نرم افزاری.

برای اطلاعات بیشتر میتوانید وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در این لینک مشاهده کنید.

پاسگاه خبرنگاران

بازی های رایانه ای چه معایب و مزایایی برای کودکان به همراه دارند؟ (۱۴۰۷-۹۷/۰۷/۰۱)

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای در این باره (ادامه دارد ...)

(دامنه خبر ...) توضیحاتی ارائه داد.

به گزارش گروه ویکرده باشگاه خبرنگاران جوان سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تاثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بین کودکان تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک مخصوصا در سال های اویله زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد. به عبارت دیگر، گسترش تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی یافتد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سید حسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل رسانه ای توین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفته: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از افراد شود تبعات منفی را مانند همه رسانه ای دیگر در بین خواهد داشت. او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده سنی آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض آسیب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتمده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانمند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، متر آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برتره شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی تیاز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیابد معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه بازی های موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرین می کند تا با روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها بپردازد به طور مثال، بازی های زان مجرای جویی و پازل به طور خاص با توجه به کثیر ممکنهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سید حسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفت: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سیک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موثری و همزمان، بودو شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چه کاراکتر اصلی به کدام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را تشانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل نیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر متری خود را با واکنش حرکتی در دست ها و انگشتانش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن نیاز دارد حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت مبالغ و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت متابیع را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سیک شیشه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند. وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و آزمون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نمونه گیری کند. اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه توین، روز به روز بر قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در جهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفتارهای جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر شنان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سید حسینی با اشاره به همزاد پندراری برخی از کودکان بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای توین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند. وجه غالب این تفاوت تبیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرفاً اینیشن تمثیلی و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تیپرانی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک با بازی شده و همذات پندراری را در او تقویت می کند.

وی در بخش دیگری از صحبتها خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی های دیگر از قبیل کتاب «مطبوعات» سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی تدارد، اما تنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تمثیلی بیش از حد تلویزیون نیز این آسیب ها متصور است اما بحث اعتیاد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طرفی دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا از این راه بر محتواهای بازی کودکان خود تبیز تظاهرات داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسب را برای کودک خود از دوران کودکی تدارک دیده تا آنها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.

متعجب نیست



رفع مشکل بازی های آنلاین با همکاری بنیاد ملی بازی های و شرکت زیرساخت

برخی گیمرها در ایمیل هایی از وجود مشکل در بازی های آنلاین خبر دادند که با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برگزاری جلسه ای با شرکت ارتباطات زیرساخت قرار شد امروز (۲۱ شهریور) مشکل این بازی ها مشخص و رفع شود.

علی خدا، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی ها در مورد جزئیات این مشکلات گفت: «برخی از گیمرها به بنیاد ملی بازی های ایمیل زدند که گیفت بخش آنلاین برخی از بازی ها کاهش یافته است. مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز جزئیات مشکل را در نامه ای به آقای چهرمی بیان کردند تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده اند.»

او ادامه داد: «دریوز با زیرساخت جلسه داشتم و قرار شد تا امروز بازی هایی که گیمرها گزارش دادند که مشکل دارند را در بنیاد روی کنسول های مختلف تست کنیم و اطلاعات IP که استفاده می کنیم را به زیرساخت بدھیم تا آن ها چک کنند حین بازی چه اتفاقی رخ می دهد و چه چیزی باعث اختلال بازی می شود.» شب گذشته (۲۰ شهریور) حسن کریمی قوسمی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حساب توییتری خود اعلام کرد: «امروز ارتباط و روال مناسبی برای بررسی و رفع مشکل بازی های آنلاین فی مابین بنیاد و وزارت ارتباطات ایجاد شد که از فردا صحیح اجرا می شود.»

و بنا / بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ فردا ۲۲ شهریور ۹۷ مشخص می شوند

برندگان دومین رویداد بازی سازی لول آپ فردا پنجشنبه ۲۲ شهریور در سینما پردیس قلهک طی برگزاری مراسم اختتامیه معرفی می شوند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد لول آپ (Level Up) با هدف ایجاد انگیزه برای ساخت بازی های باکیفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و توسط شرکت فن افزار شریف با رویکرد «ساخت بازی با کیفیت برای گیمر ایرانی» برگزار و با استقبال گسترده ای از سوی بازی سازان و فعالان صنعت بازی در ایران همراه شد.

این رویداد اولیه تیرماه طی یک کنفرانس خبری آغاز به کار کرد و طی دو مرحله برگزار شد. در دوره دوم لول آپ تمرکز بر بازی های پلتفرم کامپیوترهای شخصی قرار داشت و حضور هیولا به عنوان یک عرضه کننده دیجیتال بازی های کامپیوتری به عنوان همکار مهم در برگزاری رویداد یکی از ویژگی های دوره دوم لول آپ بود. گفتنی است رویکرد تیم سازی نیز از دیگر ویژگی های قابل توجه این رویداد در دومین دوره برگزاری آن بود.

نهایتاً روز پنجشنبه ۲۲ شهریور شاهد مراسم اختتامیه لول آپ خواهیم بود و پس از دو مرحله رویداد از میان ۳۳ تیمی که به مرحله نهایی راه پیدا کرده اند قرار است شاهد انتخاب بهترین تیم های باشیم. در میان تیم های منتخب جایزه ۲۰ میلیون تومانی به همراه امکان بهره گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم اول، جایزه ۱۵ میلیون تومانی به همراه امکان بهره گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم دوم و جایزه ۷ میلیون تومانی به همراه امکان بهره گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم سوم اختصاص خواهد یافت که جوائز نقدی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود. مراسم اختتامیه دوره دوم رویداد لول آپ در خیابان شریعتی، خیابان یحیی‌حال، جنب پارک موزه آب، سینما پردیس قلهک و از ساعت ۱۵:۴۵ تا ۱۷:۴۵ برگزار خواهد شد و حضور برای عموم آزاد است.

ZOOMG

بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ ۲۲ شهریور مشخص می شوند

برندگان دومین رویداد بازی سازی لول آپ پنجشنبه ۲۲ شهریور در جریان مراسم اختتامیه معرفی خواهند شد.

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردا پنجشنبه ۲۲ شهریور آینین اختتامیه دومین رویداد بازی سازی لول آپ در سینما پردیس قلهک برگزار می شود. دومین دوره رویداد لول آپ (Level Up) با هدف ایجاد انگیزه برای ساخت بازی های باکیفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و توسط شرکت فن افزار شریف با رویکرد «ساخت بازی برای گیمر ایرانی» در طول هفته های گذشته برگزار شد و با استقبال گسترده ای از سوی بازی سازان و فعالان صنعت بازی در ایران همراه شد.

این رویداد اولیه تیرماه طی یک کنفرانس خبری آغاز به کار کرد و طی دو مرحله برگزار شد. در دوره دوم لول آپ تمرکز بر بازی های پلتفرم کامپیوترهای شخصی قرار داشت و حضور هیولا به عنوان یک عرضه کننده دیجیتال بازی های کامپیوتری به عنوان همکار مهم در برگزاری رویداد، یکی از ویژگی های دوره دوم لول آپ بود. گفتنی است رویکرد تیم سازی نیز از دیگر ویژگی های قابل توجه این رویداد در دومین دوره برگزاری آن بود.

نهایتاً روز پنجشنبه ۲۲ شهریور شاهد مراسم اختتامیه لول آپ خواهیم بود و پس از دو مرحله رویداد از میان ۳۳ تیمی که به مرحله نهایی راه پیدا کرده اند قرار است شاهد انتخاب بهترین تیم های باشیم. در میان تیم های منتخب جایزه ۲۰ میلیون تومانی به همراه امکان بهره گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم اول، جایزه ۱۵ میلیون تومانی به همراه امکان بهره گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم دوم و جایزه هفت میلیون تومانی به همراه (آدامه دارد...)

(ادامه خبر ...) امکان پرده گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم سوم اختصاص خواهد یافت که جواز نقدی توسعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود. مراسم اختتامیه دوره دوم رویداد لول آپ در خیابان شریعتی، خیابان یخچال، جنب پارک موزه آب، سیستم پردايس قلهک و از ساعت ۱۵:۴۵ تا ۱۷:۴۵ برگزار خواهد شد و حضور برای عموم آزاد است.



با سامانه «همگرا» حمایت از بازی سازان شفاف می شود

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از زیرمجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و نهاد ناظر، برنامه ریز و بازی حمایتی دولت در حوزه بازی های ویدئویی، سامانه جدیدی تحت عنوان «همگرا» را راه اندازی کرده که قرار است ضمن شفاف سازی، تمامی حمایت های این نهاد را در قالب یک ساختار واحد، تجمعی و همگرا کند.

طبق آخرین پیماش سراسری در حوزه مصرف بازی های دیجیتال، ایران ۲۸ میلیون نفر گیمر دارد و با وجود میلیون ها علاقه مند به بازی های ویدئویی و بازی سازان خوش آئیه و باستعداد، بسیاری از کارشناسان معتقدند در کشور پتانسیل های قابل توجه وجود دارد تا ایران به قطب اصلی کیم منطقه تبدیل شود. در عین حال صنعت بازی های ویدئویی در میان صنایعی قرار دارد که سودی سرشار را برای شرکت های فعال و موفق ایجاد می کند و در مقایسه با بسیاری از صنایع با سرمایه گذاری های محدودتر، بازدهی سریع تر و بیشتری ایجاد می کند. با این مقدمه توجه دولت و حمایت نهادی چون بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی ایران کاملاً توجیه پذیر به نظر می رسد. با وجود این، تا صحبت از حمایت های دولتی به میان من آید پاسخ به چند پرسش ضروری به نظر می رسد. چه حمایت هایی، از چه کسانی و براساس چه متر و معیارهایی ؟ ظاهراً ساختار همگرا برای پاسخ به این پرسش ها و شفاف سازی این حمایت ها ایجاد شده که می توان اتفاقاتی از این دست را در بدته دولت به قال نیک گرفت.

گفتگوی این سامانه از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت است و اولین پیش شرط برای پیوستن و استفاده از حمایت های این سامانه این است که دلوطیان دریافت حمایت، تیم یا شرکت بازی سازی باشند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در توضیح شرایط دریافت حمایت از این سامانه و چگونگی مورد پذیرش قرارگرفتن دلوطیان گفت: «بازی سازان در این پروژه ثبت نام می کنند و سپس رتبه بندی شده و امتیاز می گیرند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. پخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و ازمعون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند ساختار حمایتی همگرا از ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی تا ۱۷ شهریور فرصت داشتند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل حدود دو ماه فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدینهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آئی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

کریمی قدوسی در خصوص واجدین شرایط دریافت این حمایت ها افزود: «حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره امکان نظارت بر ساختار همگرا و اصلاح احتمالی هر نوع مشکل در آن نیز گفت: «در این نامه ساختار همگرا کمیته ای پنجم نفره پیش بینی شده که نمایندگان حوزه های مختلف جمله بخش خصوصی در آن عضویت دارند. بنابراین از خرد جمعی اعضای این کمیته استفاده خواهد شد تا بهترین تصمیمات اتخاذ شوند. همچنین، به دنبال آن هستیم که آین نامه ساختار همگرا را علاوه بر هیأت مدیره و هیأت امنیت بنیاد در خود وزارت خانه نیز مصوب کنیم تا جایگاه آن مستحکم و پایدار شود.



معایب و مزایای بازی های رایانه ای

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به علت گرایش کودکان به برخی از شخصیت های بازی های رایانه ای در این باره توضیحاتی ارائه داد.

ناطقان: سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تاثیر بازیهای رایانه ای در شکل گیری شخصیت کودکان بیان کرد تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسئله و ... می تواند در فرآیند رشد کودک خصوصا در سال های اولیه زندگی کمک شایان توجهی کرده و او را برای زندگی در آینده آماده سازد به عبارت دیگر، گسترش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تجربه های کودک در بازی ها به موازات فعالیت های انجام یافته در دنیای واقعی می تواند دو بالی باشد که به کودک در آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سید حسینی با بیان اینکه بازی های دیجیتال به شکل رسانه ای نوین در دنیای امروز جایگاه ویژه ای را به خود اختصاص داده است و یکی از مخاطبان این بازی ها کودکان هستند، به مزایا و معایب این بازی ها توسط کودکان اشاره ای کرد گفته: به جهت اسباب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با الگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط نشود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در بی خواهد داشت. او ادامه داد: اگر کودکان بازی هایی که برای رده منس آنها مناسب نیست را استفاده کنند قطعاً در معرض اسباب های جدی قرار می گیرند، اما اگر خاتمده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می توانند نقش فوق العاده ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن بازی های دیجیتال مشغول هستند، مغز آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برتره شدن در این بازی ها، به سطح بالایی از تذكر انتزاعی تیاز است. مهارت هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید. معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی های کامپیوتری را انجام می دهد در واقع ذهن او تمرین می کند تا روش های خلاقانه به حل مسئله و ممکنها پیردادز به طور مثال، بازی های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت ممکنهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سید حسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی های رایانه ای توسط کودکان گفته: این بازی ها می توانند موجب افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سیکتراندزی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موزی و همزمان، بندو و شلیک کند که این نوع بازی نیازمند آن است تا بازیکن از اینکه چهت کاراکتر اصلی به کنام سمت است، چه سرعتی دارد، اسلحه او کجا را نشانه گرفته؟ و ... آگاهی داشته باشد، که همه این عوامل تیازمند این است تا به صورت همزمان دیده شود، همچنین بازیکن باید تفسیر مغزی خود را با اکتشاف حرکتی در دست ها و اکشناتاش هماهنگ کند که این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام، چشم و قابلیت تصور یا درک فضایی برای موفق شدن تیاز دارد. حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می دهد برخی از بازی های رایانه ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

وی افزود: بازی ها می توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت متابیع را که محدود هستند یا موزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سیک شیشه سازی و استراتژی شبیه سازی می شوند. وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باعث یادگیری استدلال و آزمون فرضیه در کودکان می شود گفت: تحقیقات نشان می دهد که بازی های دیجیتال شبیه فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح ها و توانایی های شخصیت اصلی بازی را برای شکست داشن های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آنها نمونه گیری کند. اگر یکی از آنها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه اش را تغییر می دهد و یک راه دیگر را آزمایش می کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با بیان اینکه مزایای بازی های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی شود، تاکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه نوین، روز ب روز بر قواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی ها را کشف می کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی ها در چهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری ها و ممچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی ها برای تقویت رفتارهای جامعه پسند و موضوعات بسیاری دیگر تسانی از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سید حسینی با اشاره به همزاد پندراری برخی از کودکان بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای نوین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتنا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند و چه غالباً این تفاوت تیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرف اینمیشنسی تماثنا و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می تواند به جای قهرمان بازی اینکه نفس کرده و در داستان تفسیراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی ها موجب افزایش درگیری و غوطه وری کودک بازی شده و همذلت پندراری را در او تقویت می کند.

وی در بخش دیگری از صحبت های خود به اعتماد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه های دیگر از قبیل کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی ندارد. اما تنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث اسباب های جسمی و روانی می شود، برای تماثنی بیش از حد تلویزیون نیز این اسباب ها متصور است اما بعثت اعتماد به بازی های رایانه ای مسئله ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی ها را برای کودکان خوبش به زمان های خاصی در روز محدود کنند و از طریق دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی ها همراهی کنند تا از این راه بر محتواهای بازی کودکان خود نیز تفالرت داشته باشند، می توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تدارک دیده تا آنها در دوران توجه ای دچار مشکلات احتمالی نشوند.



با سامانه «همگرا» حمایت از بازی‌سازان شفاف می‌شود

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از زیرمجموعه‌های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و نهاد ناظر، بر تامه ریز و بازی‌سازی حمایت دارد در حوزه بازی‌های ویدئویی، سامانه جدیدی تحت عنوان «همگرا» را راه اندازی کرده که قرار است ضمن شفاف‌سازی، تمامی حمایت‌های این نهاد را در قالب یک ساختار واحد، تجمعی و همگرا کند.

طبق آخرين پيمايش سراسري در حوزه مصرف بازی‌های ديجيتال، ايران ۲۸ ميليون نفر گيمر دارد و با وجود ميليون‌ها علاقه مند به بازی‌های ویدئویی و بازی سازان خوش آئيه و باستعداد، سپاري از كارشناسان متقدن در كشور پتانسیل های قابل توجه وجود دارد تا ايران به قطب اصلی گيم منطقه تبدیل شود. در عین حال صنعت بازی‌های ویدئویی در میان صنایع قرار دارد که سودی سرشار را برای شرکت‌های فعال و موفق ایجاد می‌کند و در مقایسه با سپاري از صنایع با سرمایه گذاری‌های محدودتر، بازدهی سریع تر و بیشتری ایجاد می‌کند. با این مقدمه توجه دولت و حمایت نهادی چون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از صنعت بازی ايران کاملاً توجیه پذیر به نظر می‌رسد. با وجود اين، تا صحبت از حمایت‌های دولتی به میان من آيد پاسخ به چند پرسش ضروری به نظر می‌رسد. چه حمایت‌هایی، از چه کسانی و براساس چه متر و معیارهایی؟ ظاهرآ ساختار همگرا برای پاسخ به اين پرسش‌ها و شفاف‌سازی اين حمایت‌ها ایجاد شده که می‌توان اقامتی از اين دست را در بدته دولت به قال نیک گرفت.

گفتني است بخش مهمی از حمایت‌های همگرا بدون بازپرداخت است و اولین پیش شرط برای پیوستن و استفاده از حمایت‌های اين سامانه اين است که داوطلبان دریافت حمایت، تبعی با شرکت بازی‌سازی باشند. حسن کريمه قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت و گو با «ايران»، در توضیح شرایط دریافت حمایت از اين سامانه و چگونگی مورد پذيرش قرارگرفتن داوطلبان گفت: «بازی‌سازان در اين پروژه ثبت تام می‌کنند و سپس رتبه بندی شده و امتياز می‌گيرند. نهاياناً پس از ارزابي و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تم و شرکت‌ها قرار می‌گيرد که می‌توانند از میان اين بسته های حمایت‌های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت‌های همگرا بدون بازپرداخت هستند اين حمایت‌ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآيند رشد شرکت هستند. ساختار حمایتی همگرا از ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تم و شرکت‌ها می‌توانند در پortal همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل حدود دو ماه فرآيند ارزابي طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام و انتخاب و تخصیص حمایت‌ها آغاز می‌شود. بدینهي است بازی‌سازانی که در اولين سال حمایتی همگرا ثبت نام بايد تا شروع سال حمایتی آتي و باز شدن فرآيند ثبت نام سال آينده مستثنی نباشند.

كريمه در خصوص واجدين شرایط دریافت اين حمایت‌ها افزو: حمایت‌های همگرا به تم های فعال (حتى با یک نفر عضو) و شرکت‌های بازی‌سازی تعلق می‌گيرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (يا یک بازی و یک نمونه اوليه از بازی) تولید کرده باشند. بازی‌سازان می‌توانند در پortal همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزابي بر اساس شاخص‌های مختلف و دریافت رتبه بر بنیاد اين شاخص‌ها حمایت دریافت کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره امکان نظارت بر ساختار همگرا و اصلاح احتمالي هر نوع مشکل در آن نيز گفت: در آين نامه ساختار همگرا كميته اي پنج نفره پيش بین شده که نهادگان حوزه‌های مختلف از جمله بخش خصوصی در آن عضویت دارند. بنابراین از خود جمعی اعضای اين كميته استفاده خواهد شد تا پيترین تصميمات اتخاذ شوند. همچنان، به دنبال آن هستيم که آين نامه ساختار همگرا را علاوه بر هيأت مدیره و هيأت امنیت بنیاد در خود وزارت خانه نيز مصوب كنیم تا جایگاه آن مستحکم و پایدار شود.

تصنيع شبكه‌كاری تسليم

مصادف شركت ارتباطات زيرساخت با اختلالات بازی‌های آنلайн / گيمرها گزارش کنند

براساس روال ایجاد شده بين بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت ارتباطات، گزارش مشکلات گيمرها از بازی‌های آنلайн جهت رفع، به سمع و نظر شركت ارتباطات زيرساخت می‌رسد.

به گزارش خبرنگار علمي باشگاه خبرنگاران پویا! طی روزهای گذشته حسن کريمه قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر از ایجاد روال و ارتباطی مناسب بين اين بنیاد و وزارت ارتباطات داد و طی توييسي اعلام کرد «اين روال ایجاد شده بسیار مناسب برای بررسی و رفع مشکل بازی‌های آنلайн است که از روز گذشته (چهارشنبه) اجرايی می‌شود».

وی همچنین از اذري چهرمی، وزير ارتباطات و فناوري اطلاعات بابت پيگيري سریع اين موضوع نيز تشکر ويزه کرد. اما با توجه به اينکه مدت هاست برخخي گيمرها نسبت به وجود برخخي مشکلات در انجام بازی‌های آنلайн گلایه می‌کنند و قرار شده از اين پس مشکلات پيش باي آنها با همت وزارت ارتباطات حل شود، على فخار؛ مدیر روابط عمومي بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به اين موضوع اشاره و اظهار کرد: برخخي گيمرها به بنیاد ايميل زدند که كيقيت بخش آنلайн برخخي از بازی‌ها کاهش يافته است؛ مدیر بنیاد نيز جزئيات اين مشکل را در نامه اى به آفای چهرمی بيان کرددند تا مشکل بر طرف شود و وزير ارتباطات هم به شركت زيرساخت ارجاع داده است.

وی افزود: طی جلسه اى که با شركت ارتباطات زيرساخت داشتيم، مقرر شد تا بازی‌هایی که گيمرها گزارش مشکل داده اند را در بنیاد روی (دامه دارد...).

تیکه خبرگزاری تسنیم

(ادامه خبر) - کنسول های مختلف تست کنیم و اطلاعات IP که استفاده می شود را به زیرساخت ارائه دهیم تا آنها چک کنند حین بازی چه اتفاقی رخ می دهد و چه چیزی باعث اختلال بازی می شود. به گزارش تسنیم، بنابراین مسئول پیگیری وضعیت کیفیت بازی های آنلاین در حال حاضر شرکت ارتباطات زیرساخت معرفی شده که متولی شبکه هادر ارتباطی کشور است و باید منتظر تصمیمات آن برای بخش هایی بود که تاکنون توسط گیمرها به بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است؛ همچنین با تکیه بر اظهارات مستولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای اینطور بر می آید که اگر همچنان مشکلی در رنج آی پی های بازی های آنلاین مشاهده می شود، امکان گزارش دهن آن به مستولان این بنیاد و پیگیری آن از طریق شرکت ارتباطات زیرساخت وجود دارد.



مصادف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین / گیمرها گزارش کنند (۱۳۹۴-۰۷-۲۲)

براساس روال ایجاد شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات، گزارش مشکلات گیمرها از بازی های آنلاین جهت رفع، به سمع و نظر شرکت ارتباطات زیرساخت می رسد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ طی روزهای گذشته حسن کریمی قدوسی؛ مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از ایجاد روال و ارتباطی مناسب بین این بنیاد و وزارت ارتباطات داد و طی تبیین اعلام کرد «این روال ایجاد شده بسیار مناسب برای پرورش و رفع مشکل بازی های آنلاین است که از روز گذشته (چهارشنبه) اجرایی می شود». وی همچنین از آذری جهرمی؛ وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بابت پیگیری سریع این موضوع نیز تشکر ویژه کرد. اما با توجه به اینکه مدت هاست برخی گیمرها نسبت به وجود برخی مشکلات در انجام بازی های آنلاین گلایه می کنند و قرار شده از این پس مشکلات پیش پای آنها با همت وزارت ارتباطات حل شود، علی فخار؛ مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این موضوع اشاره و اظهار کرد؛ برخی گیمرها به بنیاد ایمیل زدند که کیفیت بخش آنلاین برخی از بازی ها کاهش یافته است؛ مدیر بنیاد نیز جزیات این مشکل را در نامه ای به آقای جهرمی بیان کردن تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده است. وی افزود طی جلسه ای که با شرکت ارتباطات زیرساخت داشتیم، مقرر شد تا بازی هایی که گیمرها گزارش مشکل داده اند را در بنیاد روی کنسول های مختلف تست کنیم و اطلاعات IP که استفاده می شود را به زیرساخت ارائه دهیم تا آنها چک کنند حین بازی چه اتفاقی رخ می دهد و چه چیزی باعث اختلال بازی می شود.

به گزارش تسنیم، بنابراین مسئول پیگیری وضعیت کیفیت بازی های آنلاین در حال حاضر شرکت ارتباطات زیرساخت معرفی شده که متولی شبکه هادر ارتباطی کشور است و باید منتظر تصمیمات آن برای بخش هایی بود که تاکنون توسط گیمرها به بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است؛ همچنین با تکیه بر اظهارات مستولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای اینطور بر می آید که اگر همچنان مشکلی در رنج آی پی های بازی های آنلاین مشاهده می شود، امکان گزارش دهن آن به مستولان این بنیاد و پیگیری آن از طریق شرکت ارتباطات زیرساخت وجود دارد.



مصادف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین (۱۳۹۴-۰۷-۲۲)

براساس روال ایجاد شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات، گزارش مشکلات گیمرها از بازی های آنلاین جهت رفع، به سمع و نظر شرکت ارتباطات زیرساخت می رسد.

شماره: طی روزهای گذشته حسن کریمی قدوسی؛ مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از ایجاد روال و ارتباطی مناسب بین این بنیاد و وزارت ارتباطات داد و طی تبیین اعلام کرد «این روال ایجاد شده بسیار مناسب برای پرورش و رفع مشکل بازی های آنلاین است که از روز گذشته (چهارشنبه) اجرایی می شود». وی همچنین از آذری جهرمی؛ وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بابت پیگیری سریع این موضوع نیز تشکر ویژه کرد. اما با توجه به اینکه مدت هاست برخی گیمرها نسبت به وجود برخی مشکلات انجام بازی های آنلاین گلایه می کنند و قرار شده از این پس مشکلات پیش پای آنها با همت وزارت ارتباطات حل شود، علی فخار؛ مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این موضوع اشاره و اظهار کرد؛ برخی گیمرها به بنیاد ایمیل زدند که کیفیت بخش آنلاین برخی از بازی ها کاهش یافته است؛ مدیر بنیاد نیز جزیات این مشکل را در نامه ای به آقای جهرمی بیان کردن تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده است. وی افزود طی جلسه ای که با شرکت ارتباطات زیرساخت داشتیم، مقرر شد تا بازی هایی که گیمرها گزارش مشکل داده اند را در بنیاد روی (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) کنسول های مختلف تستکنیم و اطلاعات IP که استفاده می شود را به زیرساخت ارائه دهیم تا آنها چک کنند حین بازی چه اتفاقی رخ می دهدو چه جیزی باعث اختلال بازی می شود به گزارش تسنیم، بنابراین مستول پیگیری وضعیت کیفیت بازی های آنلایندر حال حاضر شرکت ارتباطات زیرساخت معرفی شده که متول شبکه مادر ارتباطی کشور استو باید منتظر تصمیمات آن برای بخش هایی بود که تاکنون توسط گیرندهای بینای ملیاری های رایانه ای گزارش شده است همچنان با تکیه بر اظهارات مستولان بینای ملیاری های رایانه ای اینطور بر می آید که اگر همچنان مشکلی در رنج آی بی های بازی های آنلاین مشاهده می شود، امکان گزارش دهنی آن به مستولان این بنای پیگیری آن از طریق شرکت ارتباطات زیرساخت وجود دارد



بهترین های لول آپ معرفی شدند (۰۷۰۰-۰۷/۰۸/۲۲)

عصر پنجمین، با برگزاری اختتامیه لول آپ بهترین های این رویداد دو ماهه در قالب سه تیم برتر و پنج تیم شایسته تقدیر معرفی شدند در این میان، به سه تیم برتر به ترتیب جوايز ۳۰، ۱۵ و ۷ میلیونی اهدا شد و هر کدام از تیم های شایسته تقدیر نیز مبلغ ۲ میلیون تومان را به عنوان هدیه دریافت کردند.

رتیه ۱: تیم Dream Drawing Desk برای بازی Ebgtat

رتیه ۲: تیم Drop By Drops برای بازی قایم باشک

رتیه ۳: تیم درخت سفید برای بازی هفت سنگ

جدا از جوايز ذکر شده، هر کدام از عنوانين حاضر در لول آپ امسال که پتانسیل نشر و کسب سرمایه را داشته باشند، حمایت های شرکت فن افزار و امکان حضور در فروشگاه هیولا را پیدا خواهند کرد.

لازم به ذکر است که لول آپ امسال به طور ویژه ای روی تولید بازی تحت شبکه برای پلتفرم بی سی متوجه شد و جدا از آن تیم های شرکت کننده باید از المان های ایرانی در طراحی بازی خود استفاده می کردند در کل، از بین ۹۲ تیمی که در لول آپ دوم حضور داشتند، ۴۸ درصد در تهران و ۵۲ درصد دیگر از دیگر استان های کشور در این رویداد شرکت کردند.

در دوره پیشین لول آپ که تاستان سال ۹۵ برگزار شد، ۱۷۴ تیم از سراسر ایران به رقابت پرداختند که نتیجه آن ۶۴ محصول تهابی بود که بعضی از آن ها منتشر شده و موقیت هایی نیز کسب کردند. ایته در دوره اول لول آپ دست تیم های شرکت کننده برای انتخاب پلتفرم و سیک بازی بازتر از دوره قبلی بود.

همچنین، حسین کریمی قدوسی به عنوان مدیر عامل بینای ملی بازی های رایانه ای، یاسر زبان و امیرحسین فصیحی از اعضای تیم فن افزار و در نهایت محسن وفائزاد و تادر امرایی به عنوان نماینده گان رسانه، وظیفه داوری لول آپ امسال را بر عهده داشتند.

به نظر شما برگزاری چنین رویداد هایی، آن هم توسط بخش خصوصی تا چه اندازه روی پیشرفت بازی سازی در کشور تأثیرگذار خواهد بود؟

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

۵

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۶/۲۴

