

۱۳۹۷/۰۶/۲۴

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



# فهرست



۲	لیگی پرشور هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ	ن آوران
۳	اختتامیه چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد	شرکت بازی سادات
۳	وقتی صدا و سیما پخش زنده فینال بازی کوپیز آف کینگز را قطع می کند	دیجیاتو
۳	برندگان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	مهر خندان
۴	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند + تصاویر	روز یکم بازی
۵	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	خبرگزاری دانشگاه آنا Aana News Agency (ANA)
۵	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	ZOOMG
۶	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	مهر خندان مهر خندان
۷	برندگان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	نسیم آنلاین NASIM NEWS AGENCY
۷	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	خبرگزاری پانا PANA
۸	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید	فوتوت و فنی
۹	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	گام ساری
۹	لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ	آرتکامل ایر
۱۰	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	ICT
۱۱	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید/ لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ	جامع نیوز JameNews
۱۱	با برگزاری مسابقات فینال قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	پارس نیوز ParsNews
۱۲	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	گیم پلاس GimPlus
۱۳	برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران	صنعت
۱۳	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	ایران گیمینگ ایران گیمینگ

۱۴	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	سخت افزار
۱۴	قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند	وبنا / رایانه خبری و مطبوعه های ایران IRANIAN MEDIA NEWS AGENCY
۱۵	اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران ؛ هیجان با مانیتورهای سامسونگ	TECHRATO
۱۶	مهلت حمایت بنیاد از بازی سازان داخلی تمدید شد	دیجیاتو
۱۶	گزارش اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران	زیمه ZIMA
۱۶	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید // لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ	فیبو طلوع پایگاه خبری فناوری
۱۷	ثبت نام ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی جهت ارزیابی کیفی بازی های ثبت شده در همگرا آغاز شد	رسالت
۱۷	متقاضیان ارزیابی کیفی بازی ها ثبت نام کنند	زیمه ZIMA
۱۸	لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ	ن آوران
۱۸	لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ	Mobina www.mobna.com
۱۹	برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران	ICT
۲۰	آغاز ثبت نام «ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی» جهت ارزیابی بازی های ثبت شده در همگرا	ایران آنلاین شرکت خبری
۲۰	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟	بزرگراه دانش آموزان ایران Iranian Students' News Agency
۲۱	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای؟	دنیای اقتصاد
۲۲	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟	پایه
۲۳	گزارشی از چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران	روستا
۲۴	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟	پایه
۲۵	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟	سایت خبری تخصصی ۲۴ ساعت
۲۶	گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای	بهداشت نیوز
۲۷	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟	خبرساز نیوز
۲۸	علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟	روزبان

۲۹

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

وبنا / پایگاه خبری ویژه طایفه های ایران  
IRANIAN MEDIA NEWS AGENCY

۲۹

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

باشگاه خبرنگاران

۳۱

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

مرکز توانمندسازی و تسهیلگری  
کسب و کارهای نوپای قوا

۳۱

بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ فردا 22 شهریور 97 مشخص می شوند

وبنا / پایگاه خبری ویژه طایفه های ایران  
IRANIAN MEDIA NEWS AGENCY

۳۱

بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ 22 شهریور مشخص می شوند

ZOOMG

۳۲

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

ایران

۳۲

معایب و مزایای بازی های رایانه ای

نقطه

۳۴

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

ایران

۳۴

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

تیم خبرگزاری تسنیم

۳۵

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

Dana  
دانا

۳۵

مصاف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین

شبکه

۳۶

بهترین های لول آپ 97 معرفی شدند

دیجیاتو

## تعداد محتوا : ۵۲



خبرگزاری

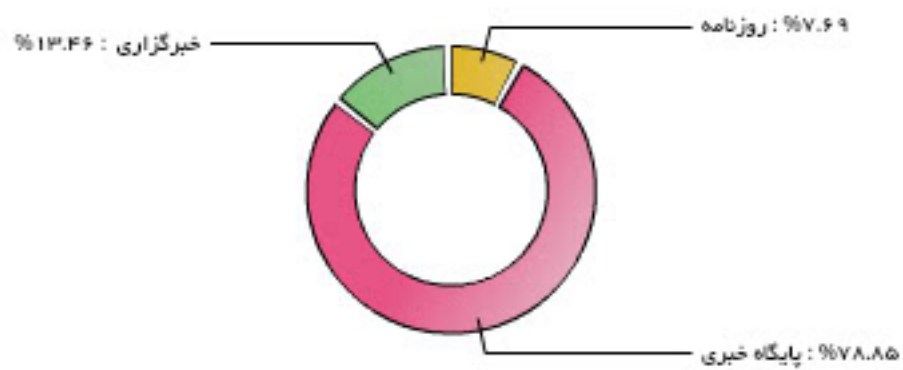
۷

پایگاه خبری

۴۱

روزنامه

۴





چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید

## لیگی پر شور و هیجان با مانیتور های 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 PES ۲۰۱۸، Clash Royale، Quiz، ۲۰۱۸ FIFA، of Kings و بازی جدید پسر خوانده 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 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 Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزیه اشتیری، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ایراز خوشحالی از حضور در جمع پر انرژی گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرصت تجربه بازی روی یک سری از بهترین مانیتور های گیمینگ جهان را در اختیار گیمر های ایرانی قرار دهیم. مانیتور هایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند.» مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیتور های نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشتاز فناوری های نمایشی بوده و به

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 ۱۴۹ اینچی G90 سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمر های ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن 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 ۱۲۲ اینچ سامسونگ بود.

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

همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتور های گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوآنٹوم 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 ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G70 سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزار کننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G70 اولین مانیتور Curved گیمینگ

جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین



### اختتامیه چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد (۲۲/۱۲-۱۷/۱۲/۹۵)

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 فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۹، کوییز آو کینگز و بازی پسرخوانده برگزار شد تا نفرات اول لیگ امسال مشخص شوند. وی افزود: دو بازی رایانه ای ایرانی کوییز آو 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 برنده مسابقه فینال کوییز آو 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 نسبت به سال گذشته پیشرفتی ۷۰ درصدی داشت و از این تعداد، ۵۰۰۰ هزار شرکت کننده به بازی های موبایل ایرانی اختصاص داشتند.



دیجیتال

### وقتی صدا و سیما بخش زنده فینال بازی کوییز آو کینگز را قطع می کند (۱۲/۱۲-۱۷/۱۲/۹۵)

شب گذشته در جریان فینال لیگ بازی های ویدیویی تهران، شبکه سه صدا و سیما بخش زنده خود را پیش از آغاز فینال بازی ایرانی کوییز آو کینگز قطع کرد که واکنش مستقیم مدیرعامل 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 بخش زنده شبکه سه سیما بعد از اتمام فینال بازی فیفا و پیش از شروع فینال بازی ایرانی کوییز آو کینگز دعوت مزدک میرزایی برای سخنرانی را پذیرفت. کریمی قدوسی بدون مقدمه گفت اگرچه در سال حمایت از کالای ایرانی هستیم اما صدا و سیما بخش زنده بازی کوییز آو کینگز که یک بازی کاملاً 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 وفای خودشان عمل کنند. بچه های کوییز آو کینگز طی چند ماه گذشته زحمت زیادی برای برگزاری این رویداد کشیده اند، شاید شما در جریان نباشید چون مسابقات به صورت آنلاین بوده. افراد زیادی ثبت نام کرده اند و فقط بیش از پنج هزار نفر به صورت حضوری آمده اند.»

اگرچه قطع شدن بخش زنده شبکه سه سیما حین بخش فینال یک بازی ایرانی ابرادتی متوجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای نمی کند اما کریمی قدوسی وعده داد به نوعی این اشتباه صدا و سیما را برای بازی کوییز آو کینگز جبران کند.

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



مهر خبرگزاری

### برندگان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۲۲/۱۲-۱۷/۱۲/۹۵)

اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۹ و کوییز 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 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۹ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox 360 و PS4 و رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کاتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوییز 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 کوییز آو کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی 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 کوییز آو کینگز پرفرمدارترین بازی لیگ امسال بود.

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



(ادامه خبر ...) در لیگ اسمال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانترا 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 کانترا برسد.

اما سرنوشت نقرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها 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 PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

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 بوبری 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 اسمال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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 افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



### قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند + تصاویر (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ 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. اسمال 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox ۳۶۰ و PS۴ و PC رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانترا 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، اسمال 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 پرفرمدار 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 پرفرمدارترین بازی لیگ اسمال بود.

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

در لیگ اسمال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانترا 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 کانترا برسد. اما سرنوشت نقرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها 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 PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

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 بوبری 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 اسمال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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 افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین 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 میرزایی گزارشگر شناخته شده ی صدا و سیما یک مسابقه دوستانه فیفا بازی کردند که حسن کریمی توانست ۴ بر ۱ پیروز این رقابت باشد.

حاشیه مهم دیگر رویداد باز هم مرتبط به صدا و سیما است. قرار بود مسابقه ی فینال فیفا و کوییز او کینگز به صورت زنده از شبکه ۳ پخش (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



## قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۶-۹۷/۱۱/۱۳۹۷)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES 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 بانوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲ هزار بازیکن زن بودیم. دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول ایکس باکس ۳۶۰، کنسول PS۴ و کامپیوتر دستکتاب، رشته کلتش 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، 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 پلت فرم موبایل برای نخستین 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 پرطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

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

در لیگ امسال محمودجواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گنم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد.

در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میزبانی 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 هشت بازیکن تهابی رشته PES ۲۰۱۸ که دو نفر آنها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و ۶ نفر آنها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عچرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عچرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA ۱۸ تیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع تیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری 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 او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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 افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

انتهای پیام/۴۰۵۶



## قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۶-۹۷/۱۱/۱۳۹۷)

به دنبال برگزاری مسابقات فینال رقابت های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در شب گذشته، قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ و کوییز او کینگز مشخص شدند.

شب گذشته در نهایت با برگزاری مسابقات فینال در سه رشته فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ و کوییز او کینگز، پرونده چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران بسته شد و جوایزی به هر یک از قهرمانان اهدا 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 بانوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودیم دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و فیفا ۱۸ روی کنسول ایکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۴ و پی سی، رشته کلتش 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. برگزارکنندگان بازی ایرانی موبایلی کوییز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرتعداد 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 پرتعدادترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 پی سی و ایکس باکس ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول پلی استیشن 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 جواد سیفی تبار موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته فیفا 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 فیفا ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بویری و محمدنوید بهبودی 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 کینگز بودید. مهرشاد افراسیابی 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 برسند. نهایتاً مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

مسابقات چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ششم تا شانزدهم شهریور با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت مکعب و ساسونگ در برج میلاد برگزار شد. زومجی همچنین گزارش ویدیویی ویژه ای را از چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران تهیه کرده است که بزودی در سایت منتشر خواهد شد.



## قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ 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 بانوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم. دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox ۳۶۰ و PS۴ و PC، رشته کلتش 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، 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 پرتعداد 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 پرتعدادترین بازی لیگ امسال بود.

برترین بازیکنان و تیم ها در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها 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 PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد سیفی تبار موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

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 بهبودی 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 کینگز (ادامه دارد ...)



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



## برندگان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۹۶/۱۷)

اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES۲۰۱۸ و 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. اسامی 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES۲۰۱۸ و FIFA۱۸ روی کنسول Xbox۳۶۰ و PS۴ و PC، رشته کلتش 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، اسامی 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 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 کوییز او کینگز طرفدارترین بازی لیگ اسامی بود.

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

در لیگ اسامی محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد اما سرتوشت نقرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA۱۸ و PES۲۰۱۸ به روز پائینی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتاً عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA۱۸ تیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتاً به نفع تیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری 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 اسامی یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

منبع: مهر



## قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۹۶/۱۷)

تهران (پانا) - شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES۲۰۱۸ 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. اسامی 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 بودیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ روی کنسول Xbox ۳۶۰، کنسول PS۴ و PC، رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوپیز او کینگز در بخش بازی های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، اسامال توجه ویژه به بازی های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی های رایانه ای قرار داشت. بازی ایرانی موبایلی کوپیز 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 توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوپیز او کینگز پرطرفدارترین بازی لیگ اسامال بود.

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

در لیگ اسامال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوپیز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها 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 PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد سیفی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

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 بوری 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 اسامال یعنی بازی ایرانی کوپیز او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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 افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوپیز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

## فوتبال و تی

### چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید (۱۳۸۵-۲۷/۰۶/۱۳۹۶)

لیگی پرشور و هیجان با مانیتورهای گیمنگ 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 PES، Clash Royale، Quiz of Kings، FIFA ۲۰۱۸ و PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ 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 Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، 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 فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمنگ 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 پیشتاز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمنگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوتونوم 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 ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمنگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمنگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد (ادامه دارد ...)

## فوتبال و بازی

(ادامه خبر ...) محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن 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.



## قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ 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. اسامی تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدودا 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox 360 و PS 4 و PC، رشته کلتش 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، اسامی 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 پرفرمدار 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 پرفرمدارترین بازی لیگ اسامی بود.

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

در لیگ اسامی محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 360 و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS 4 انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتا عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتا به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری و محمدنویذ بهوند مشترکا 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 اسامی یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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. نهایتا مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



## لیگی پر شور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

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, FIEA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G7۰ 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 FIEA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، 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 فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دهیم. مانیورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند.»

مدیر محصول مانیتور سامسونگ با اشاره به مانیورهایی نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشواز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیورهایی 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 کنند.»

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن 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.



## قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۷)

ICTPRESS - شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES۲۰۱۸ و کویز او کینگز مشخص شدند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، 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 حدودا 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES۲۰۱۸ و FIFA۱۸ روی کنسول Xbox۳۶۰ و PS۴ PC رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانتر استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کویز 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 کویز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی 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 او کینگز طرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

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

در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کویز او کینگز، FIFA۱۸ و PES۲۰۱۸ به روز پائینی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتا عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA۱۸ تیم صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتا به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوبری و محمدنوید بهوند مشترکا 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 او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه ای بازی نفس گیر در میان بیش از هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتا مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کوپیز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



## چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید / لیگی پر شور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ

(۱۳۹۵-۱۲/۰۶/۲۲)

جامع خبر(جامع نیوز)چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) 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, FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ 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 FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، 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 فرصت 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 پیشتاز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوتانوم 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 ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، اتحنا ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن 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.



## با برگزاری مسابقات فینال 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 فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ و کوپیز 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 بانوان در تمامی رشته ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox 360 و PS4 و PC رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانترا استرایک در بخش تیمی و رشته های پسرخوانده و کوپیز 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 کوپیز او کینگز همچون سال گذشته در این رویداد حضور داشت و بازی پسرخوانده نیز به عنوان یک بازی ایرانی پرتعداد 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 برطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

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

در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسند اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتا عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتا به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری و محمدنوید بهوند مشترکا 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 کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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. نهایتا مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.



## با برگزاری مسابقات فینال؛ قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۳۹۷)

خبرایران: شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES ۲۰۱۸ 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 حدودا 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox ۳۶۰ و PS۴ کنسول PC، رشته کلتش 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، 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 برطرفدار 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 برطرفدارترین بازی لیگ امسال بود.

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

در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 ۳۶۰ و ۶ نفر آن ها از مسابقات کنسول PS۴ انتخاب شده بودند، دانیال اسدی و محمدحسین عجرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتا عجرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA ۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتا به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA ۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری و محمدنوید بهوند مشترکا 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 کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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. نهایتا مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سوم این رشته را به خود اختصاص داد.



## 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 ۱۸، PES۲۰۱۸ و کوییز او کینگز 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 بودیم.

در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانترا 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 کانترا برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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 آنها از بخش های PC و Xbox۳۶۰ و شش نفر 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 PES ۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

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 بوری و محمدنوید پهنود 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 کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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 برسند. نهایتاً مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک 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 شهریور - ۶ شهریور ۹۵)

ایرانیان شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES۲۰۱۸ و کوییز او کینگز مشخص شدند.

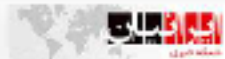
به گزارش شبکه خبری ایرانیان، چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز سه شنبه ۶ شهریور کار خود را آغاز کرد و روز جمعه ۱۶ شهریور به کار خود پایان داد. امسال تعداد شرکت کنندگان لیگ با رشدی حدوداً ۷۰ درصدی مواجه بود و بیش از ۱۲ هزار نفر در این دوره شرکت کردند. در لیگ چهارم بیش از ۲۰ هزار بازی انجام شد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

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES ۲۰۱۸ و FIFA ۱۸ روی کنسول Xbox۳۶۰ و کنسول PC رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانترا 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 پرتعداد 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 پرتعدادترین بازی لیگ امسال بود.

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

در لیگ امسال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانترا 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 کانترا برسد. اما سرنوشت نفرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA ۱۸ و PES ۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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، دانیال اسدی و محمدحسین عچرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتا عچرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتا به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری و محمدنوید بهوند مشترکا 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 کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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. نهایتا مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

## سخت افزار

### قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۹۶/۱۸)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES۲۰۱۸ 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 حدودا 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 بودیم.

دوره چهارم لیگ در رشته های فوتبالی شامل PES۲۰۱۸ و FIFA۱۸ روی کنسول Xbox۳۶۰ و PS۴ 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 پرتعداد 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 پرتعدادترین بازی لیگ امسال بود. برترین 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 Viva و Simister برگزار شد که تیم Viva موفق شد با شکست رقیب در میان ۲۸ تیم شرکت کننده به مقام اول مسابقات کاتر برسد.

اما سرنوشته نقرات برتر رشته های کوییز او کینگز، FIFA۱۸ و PES۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای که با اجرای مزدک میرزایی 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، دانیال اسدی و محمدحسین عچرش به فینال مسابقات راه یافتند. نهایتا عچرش موفق شد با شکست رقیب قهرمان PES۲۰۱۸ ایران شود. همچنین محمد جوادی تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

در رشته FIFA۱۸ نیما صادقی و محمد کمالی بازی فینال را برگزار کردند. این بازی نهایتا به نفع نیما صادقی پایان یافت و این بازیکن موفق شد در رشته FIFA۱۸ مقام قهرمانی را کسب کند. علیرضا بوری و محمدنوید بهوند مشترکا 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 کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی 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. نهایتا مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

## وبنا / وبگاه خبری و اطلاع رسانی

### قهرمانان چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران مشخص شدند (۱۳۹۵-۹۶/۱۸)

شب گذشته مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار شد و قهرمانان رشته های فیفا ۱۸، PES۲۰۱۸ 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 حدودا 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با توجه به امکان شرکت بانوان در تمامی رشته‌ها شاهد حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیکن زن بودیم. دوره چهارم لیگ در رشته‌های فوتبالی شامل PES۲۰۱۸ و FIFA۱۸ روی کنسول Xbox۳۶۰ و PS۴ و PC، رشته کلتش رویال به عنوان بازی موبایلی خارجی، رشته کانتر استرایک در بخش تیمی و رشته‌های پسرخوانده و کوییز او کینگز در بخش بازی‌های موبایلی ایرانی برگزار شد. با توجه به قرار داشتن در سال حمایت از تولید کالای ایرانی، اسامال توجه ویژه به بازی‌های ایرانی در دستور کار دوره چهارم لیگ بازی‌های رایانه‌ای 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 بازی‌های ایرانی توانستند بیش از ۵ هزار شرکت کننده را با خود همراه کنند و رشته کوییز او کینگز پرطرفدارترین بازی لیگ اسامال بود.

برترین بازیکنان و تیم‌ها در چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای

در لیگ اسامال محمد جواد سیفی تبار به مقام قهرمانی رشته کلتش رویال رسید و محسن گندم کار قهرمان بازی ایرانی پسرخوانده شد. در مسابقات کانتر 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 کانتر برسد. اما سرنوشت نقرات برتر رشته‌های کوییز او کینگز، FIFA۱۸ و PES۲۰۱۸ به روز پایانی مسابقات گره خورد. در مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای که با اجرای مزدک میزایی برگزار شد و با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همراه بود، قهرمانان این رشته‌ها هم مشخص شدند. براین اساس از میان ۸ بازیکن نهایی رشته PES۲۰۱۸ که دو نفر آن‌ها از بخش‌های PC و Xbox۳۶۰ و ۶ نفر 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 جواد تقوی موفق شد روی سکوی سوم این رشته بایستد.

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 بوری و محمدتوید بهوند 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 پرمخاطب‌ترین رشته اسامال یعنی بازی ایرانی کوییز او کینگز بودیم. مهرشاد افراسیابی و شهاب محتشمیان دو شرکت کننده‌ای بودند که موفق شدند پس از مجموعه‌ای بازی نفس گیر در میان بیش از ۵ هزار شرکت کننده به مسابقه فینال برسند. نهایتاً مهرشاد افراسیابی توانست در یک رقابت حساس و هیجان انگیز رقیب خود شهاب محتشمیان را شکست دهد و به عنوان قهرمان رشته کوییز او کینگز شناخته شود. بابک رامین نیا مقام سومی این رشته را به خود اختصاص داد.

نظرات



## اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران؛ هیجان با مانیتورهای سامسونگ (۱۳۹۵-۹۶/۰۶/۱۸)

چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (۲۰۱۸ IGL) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌گردد، روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نقرات اول تا سوم تمامی رشته‌ها 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, FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی‌های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ 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 علاقه‌مندان و شرکت کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸, FIA ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرنرزی گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران این بود که بتوانیم فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمنگ 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 پیش‌تاز فناوری‌های 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 گیمنگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوتوم دات هستند و همانطور که احتمالاً در طول برگزاری مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای تجربه کردید شما را کاملاً در بازی درگیر می‌کند.»

چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران رقابت‌های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بر روی ۶۰ اینچ مانیتور ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی‌ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است. G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمنگ جهان است که با داشتن ویژگی‌هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه‌ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم‌نقص در نمایش بازی‌ها دارد.

در محل برگزاری مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران غرفه بزرگ سامسونگ میزبان علاقه‌مندان و شرکت کنندگان بود تا از نزدیک (ادامه



(ادامه خبر ... ) با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 ایران در اقدامی 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 شخصا با حضور روی سن 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.

گالری تصاویر اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران



### مهلت حمایت بنیاد از بازی سازان داخلی تمدید شد (۱۳۹۵-۹۷/۰۶/۱۸)

نزدیک به سه هفته پیش بود که سیستم حمایتی همگرا با هدف حمایت از بازی سازان داخلی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد. مهلت ثبت نام این سیستم پیش تر تا دیروز یعنی ۱۷ شهریور معین شده بود اما حالا طبق خبر جدیدی از سوی بنیاد، متقاضیان ۱۰ روز دیگر برای ثبت نام مهلت دارند و سیستم ثبت و پذیرش این سامانه تا ۲۷ شهریور ادامه دارد.

البته باید اشاره کرد که این ثبت نام تنها مرحله ابتدایی از فرآیند همگرا است که تنها به دریافت اطلاعات کلی از شرکت یا تیم بازی سازی محدود می شود و ثبت نام کنندگان باید چهار مرحله دیگر را نیز پشت سر بگذارند تا مدارکشان به مرحله دیرخانه همگرا برسد.

بنا به گفته بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مهلت جدید دیگر به هیچ وجه تمدید نشده و پس از ۲۷ شهریور، فرآیند ارزیابی آغاز خواهد شد. بنابراین افرادی که نتوانند تا ۲۷ شهریور اسامی ثبت نام کنند، باید تا سال آینده و آغاز دوباره این سیستم منتظر بمانند.

ثبت نام برای ارزیابی کیفی بازی ها

همچنین از امروز ثبت نام 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 «ثبت نام ارزیاب ها» را پر کرده و با ضمیمه رزومه شانس 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 ثبت نام و ارسال رزومه برای ارزیاب ها نیز تا ۲۷ شهریور ماه است و بعد از آن اطلاعات تکمیلی مربوط به پذیرفته شدگان متعاقبا اعلام می شود.



### گزارش اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۹۷/۰۶/۱۸)

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 Clash Royale, Quiz of Kings, PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ برگزار شد.

مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد 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 پر شور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ

سامسونگ (۱۳۹۵-۹۷/۰۶/۱۸)

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.

خبرطلايي: این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, PES ۲۰۱۸, FIFA ۲۰۱۸ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ 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، FIA ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، 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 فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین مانیتورهای گیمنگ 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 پیشتاز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمنگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوتانوم 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 ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمنگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمنگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی خمیده و فوق عرض 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن جوایز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه مانیتور گیمنگ QLED ۲۷ اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه مانیتور گیمنگ 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 ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی جهت ارزیابی کیفی بازی های ثبت شده در همگرا آغاز شد

علاقه مندانی که در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه 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 نام ارزیابان» را پر نموده و رزومه خویش را ضمیمه نمایند. علاقه مندان می توانند تا سه شنبه ۲۷ شهریور ۹۷ اطلاعات خود را در پورتال بنیاد تکمیل نمایند. اطلاعات تکمیلی در خصوص پذیرفته شدگان، متعاقبا اعلام خواهد شد.



## زیما

### متقاضیان ارزیابی کیفی بازی ها ثبت نام کنند (۹۷/۰۹/۱۱ تا ۹۷/۱۰/۱۵)

با نزدیک شدن به زمان پایان ثبت نام تیم/ شرکت های بازی سازی در ساختار حمایتی همگرا، از امروز یکشنبه ۱۸ شهریور ماه ۹۷ ثبت نام ارزیابان برای ارزیابی کیفی بازی های ارسال شده آغاز می شود. علاقه مندانی که در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه 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 نام ارزیابان» را پر نموده و رزومه خویش را ضمیمه نمایند.

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

پیش بینی می شود فرآیندهای ارزیابی حداقل ۴۵ روز به طول بیانجامد. بدیهی است شاخص های ارزیابی و اطلاعات مورد نیاز ارزیابان ها جهت کارشناسی بازی ها، از تیم ها و شرکت های بازی ساز دریافت شده و ارزیابان ها تنها وظیفه ی بررسی پرونده ها (بازی ها) را به عهده دارند.

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

## چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید؛ لیگی پر شور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ

سامسونگ (۱۳۹۵-۰۷/۰۶-۰۷/۰۶)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) 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.

نوآوران آنلاین - این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ 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 Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، مدیر محصول مانیتور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرنرزی گیمرها 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 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 پیشگام فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوتوم 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 ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، اتحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سائگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن 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.

درباره شرکت سامسونگ الکترونیکس

سامسونگ الکترونیکس الهام بخش دنیا است و آینده را با ایده های نو و فناوری های خلاقانه و کاربردی اش شکل می دهد. حاصل خلاقیت و نوآوری بی وقفه سامسونگ، دگرگونی و ارائه تعریفی نوین در دنیای تلویزیون ها، گوشی های هوشمند، دستگاه های پوشیدنی، تبلت ها، دوربین ها، لوازم دیجیتال، تجهیزات پزشکی، سیستم های شبکه و قطعات نیمه رسانا و نمایشگرهای حرفه ای است. برای اطلاعات بیشتر و دریافت آخرین اخبار، می توانید به وب سایت <http://news.samsung.com> مراجعه کنید.



## لیگی پر شور و هیجان با مانیتورهای گیمینگ سامسونگ (۱۳۹۵-۰۷/۰۶-۰۷/۰۶)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) 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.

موبنا - این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ 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 Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.



(ادامه خبر ... ) و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، مدیر محصول ماینور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرائزری گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین ماینورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. ماینورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند.»

مدیر محصول ماینور سامسونگ با اشاره به ماینورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشتاز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید ماینورهای 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 کنند.»

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ ماینور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین ماینور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، اتحنا ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین ماینور گیمینگ جهان آشنا شوند. ماینور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن جوایز نفرات برتر را اهدا کرد.

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

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



### برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار 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, FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ 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 FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، مدیر محصول ماینور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پرائزری گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرصت تجربه بازی روی یکسری از بهترین ماینورهای گیمینگ جهان را در اختیار گیمرهای ایرانی قرار دهیم. ماینورهایی که بصورت ویژه برای بازی طراحی و ساخته شدند.»

مدیر محصول ماینور سامسونگ با اشاره به ماینورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشتاز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید ماینورهای 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 کنند.»

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ ماینور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین ماینور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، اتحنا ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین ماینور گیمینگ جهان آشنا شوند. ماینور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک چوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن جوایز نفرات برتر را اهدا کرد.

بر اساس اعلام برگزار کنندگان جایزه نفرات اول این مسابقات یک دستگاه ماینور گیمینگ QLED ۲۷ اینچ سامسونگ، نفرات دوم یک دستگاه (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) مانیتور گیمینگ خمیده سامسونگ و نقرات 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.



## آغاز ثبت نام «ارزیابان و کارشناسان متخصص بازی» جهت ارزیابی بازی های ثبت شده در همگرا (۱۳۹۸-۹۷/۰۶/۲۰)

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 نزدیک 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 پروژه بازی، تخصص و تجربه کافی دارند، می توانند به پورتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای به آدرس <https://portal.ireg.ir> مراجعه کرده و در بخش «ساختار حمایتی همگرا» فرم مربوط به «ثبت نام 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 خواهند شد و پس از انعقاد 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. پیش بینی می شود فرآیندهای ارزیابی حداقل ۴۵ روز به طول بیانجامد. بدیهی است شاخص های ارزیابی و اطلاعات مورد نیاز ارزیاب ها جهت کارشناسی بازی ها، از تیم ها و شرکت های بازی ساز دریافت شده و ارزیاب ها تنها وظیفه ی بررسی پرونده ها (بازی ها) را به عهده دارند.

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



## علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟ (۱۳۹۷-۹۷/۰۶/۲۰)

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 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 گوئی با ایستاد 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت معماهای 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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.

و 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 منابعی را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سبک شیه سازی و استراتژی شیه 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 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 یا بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای نوین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتا با رسانه های پیش از خود مانند تلویزیون، متفاوت هستند و وجه غالب این تفاوت نیز در تعاملی بودن آن است، به این معنی که اگر در تلویزیون کودک صرفاً الیمیشنی تماشا 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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. انتهای پیام



## علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای؟ (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

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 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 ایستا، 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 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت 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 افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند. به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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 آمیض، مدیریت منابع و برنامه ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی ها می تواند مدیریت منابعی 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 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 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 نوین، روز به روز بر 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 رفتارهای 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 یا بازی های رایانه ای گفت: بازی های دیجیتال رسانه ای نوین 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 آیمیشنی تماشا 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 نظارت 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.



### علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟ (۱۷، ۱۶، ۱۵، ۱۴، ۱۳، ۱۲، ۱۱، ۱۰، ۹، ۸، ۷، ۶، ۵، ۴، ۳، ۲، ۱)

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 برقرار کند.

سید محمدعلی سیدحسینی با 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 آسمان زندگی خود قدرت پرواز دهد.

سیدحسینی 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 گفت: به جهت آسیب های احتمالی برای این کودکان، اگر این بازی ها با انگوی درستی استفاده نشود و در استفاده از آن افراط شود تبعات منفی را مانند همه رسانه های دیگر در پی خواهد داشت. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) او ادامه داد: اگر کودکان بازی‌هایی که برای رده سنی آن‌ها مناسب نیست را استفاده کنند قطعا در معرض آسیب‌های جدی قرار می‌گیرند، اما اگر خانواده‌ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند این بازی‌ها نه تنها آسیبی برای کودکان ایجاد نخواهد کرد بلکه می‌تواند نقش فوق‌العاده‌ای در رشد و پیشرفت ذهنی کودک ایفا کرده و او را توانمند کند.

وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی‌های دیجیتال مشغول هستند، مغز آن‌ها تمرین کاملی را انجام می‌دهد چراکه برای برنده شدن در این بازی‌ها، به سطح بالایی از تفکر انتزاعی نیاز است. مهارت‌هایی که ممکن است حتی در دوران مدرسه بدست نیاید.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می‌شوند بیان کرد: زمانیکه کودک بازی‌های کامپیوتری را انجام می‌دهد در واقع ذهن او تمرین می‌کند تا با روش‌های خلاقانه به حل مسئله و معماها بپردازد به طور مثال، بازی‌های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت معماهای خود می‌توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند.

سیدحسینی با اشاره به مزایای دیگر در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توسط کودکان گفت: این بازی‌ها می‌توانند موجب افزایش مهارت‌های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی‌هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موزایی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی خود را با واکنش حرکتی در دست‌ها 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 می‌دهد برخی از بازی‌های رایانه‌ای موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده است.

او افزود: بازی‌ها می‌توانند توانایی آمایش، مدیریت منابع و برنامه‌ریزی را در کودکان بالا ببرند، بازیکن در برخی از بازی‌ها می‌تواند مدیریت منابعی را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آن‌ها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی‌های سبک شیهه‌سازی و استراتژی شبیه‌سازی می‌شوند.

وی با اشاره به اینکه بازی‌های رایانه‌ای باعث یادگیری استدلال و آزمون فرضیه در کودکان می‌شود گفت: تحقیقات نشان می‌دهد که بازی‌های دیجیتال شبیه‌فعالیت بر روی مسئله علمی است؛ برای مثال بازیکن باید به طور دائم سلاح‌ها و توانایی‌های شخصیت اصلی بازی را برای شکست دادن دشمن‌های مختلف مورد آزمایش قرار دهد و از آن‌ها نمونه‌گیری کند. اگر یکی از آن‌ها در مقابل یکی از دشمنان بازی درست کار نکند، او فرضیه‌اش را تغییر می‌دهد و یک راه دیگر را آزمایش می‌کند.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه مزایای بازی‌های دیجیتال تنها به نکات ذکر شده خلاصه نمی‌شود، تأکید کرد: با توجه به ظرفیت موجود در رسانه نوین، روز به روز بر فواید استفاده از آن افزوده شده و پژوهش‌ها موارد جدیدی از منافع استفاده از بازی‌ها را کشف می‌کنند. آموزش نظری و مهارتی از طریق بازی و استفاده از بازی‌ها در جهت پیشگیری، تشخیص، درمان بیماری‌ها و همچنین توان بخشی به بیماران، استفاده از بازی‌ها برای تقویت رفتارهای جامعه‌پسند و موضوعات بسیاری دیگر نشان از منافع ویژه این رسانه برای کاربرد در عرصه‌های مختلف فردی و اجتماعی دارد.

سیدحسینی با اشاره به همزاد پنداری برخی از کودکان با بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی‌های دیجیتال رسانه‌ای نوین و تعاملی محسوب می‌شوند که ماهیتا با رسانه‌های 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 تماشایی است و داستان را همراه با قهرمانانش دنبال می‌کند، در یک بازی دیجیتال، کودک می‌تواند به جای قهرمان بازی ایفای نقش کرده و در داستان تغییراتی ایجاد کند که همین قابلیت در این بازی‌ها موجب افزایش درگیری و غوطه‌وری کودک با بازی شده و همذات‌پنداری را در او تقویت می‌کند.

وی در بخش دیگری از صحبت‌های خود به اعتیاد بعضی از کودکان تا دوران نوجوانی به این بازی‌ها اشاره کرد و گفت: وابستگی و استفاده از بازی‌های دیجیتال در سنین بالا (حتی در سنین کهنسالی) امری طبیعی است، مثل استفاده از رسانه‌های دیگر از قبیل: کتاب، مطبوعات، سینما، رادیو، تلویزیون و ... و نیاز به نگرانی ندارد، اما تنها مسئله نگران‌کننده در این موضوع استفاده بی‌حد و حصر از این گونه بازی‌هاست.

او ادامه داد: همانطور که بازی کردن زیاد باعث آسیب‌های جسمی و روانی می‌شود، برای تماشای بیش از حد تلویزیون نیز این آسیب‌ها متصور است، اما بحث اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای مسئله‌ای است که بسیار مرتبط با شیوه صحیح استفاده است و اگر والدین بتوانند استفاده از این بازی‌ها را برای کودکان خویش به زمان‌های خاصی در روز محدود کنند و از طرفی دیگر در بعضی مواقع کودکان را در این بازی‌ها همراهی کنند تا از این راه به محتواهای بازی کودکان خود نیز نظارت داشته باشند، می‌توانند الگوی استفاده مناسبی را برای کودک خود از دوران کودکی تدارک دیده تا آن‌ها در دوران نوجوانی دچار مشکلات احتمالی نشوند.



## گزارشی از چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (۱۳۹۶-۹۷)

چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (۲۰۱۸ IGL) که با حمایت شرکت سامسونگ و توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شد روز جمعه ۱۶ شهریور ماه با معرفی نفرات اول تا سوم تمامی رشته‌ها و اهدای جوایز به پایان رسید.

این مسابقات از روز ۶ شهریور در برج میلاد تهران و در پنج رشته PES ۲۰۱۸، F.I.A ۲۰۱۸، Clash Royale، Quiz of Kings و بازی جدید پسرخوانده آغاز شد. تمامی مسابقات بازی‌های کنسولی و کامپیوتری بر روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ 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 علاقه‌مندان و شرکت‌کنندگان در برج میلاد تهران برگزار شد. در شب پایانی دیدارهای فینال سه رشته PES ۲۰۱۸، F.I.A ۲۰۱۸ و Quiz of Kings برگزار شد که با شور و حرارت خاصی همراه بود.

روزبه اشتری، مدیر محصول ماینور سامسونگ در این مراسم با ابراز خوشحالی از حضور در جمع پراترزی گیمرها گفت: «هدف ما در حمایت (ادامه دارد ...)»



(ادامه خبر ...) از لیگ بازی های رایانه ای ایران این بود که بتوانیم فرصت 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 مانیتورهای نسل جدید این شرکت گفت: «شرکت سامسونگ همیشه پیشواز فناوری های نمایشی بوده و به همین دلیل ما در چند سال اخیر به طور ویژه بر روی عرضه بهترین تجربه دیداری با کمترین تاخیر ممکن، به اهالی بازی تمرکز کردیم. هم اکنون نسل جدید مانیتورهای گیمینگ سامسونگ مجهز به بهترین صفحات خمیده با فناوری کوتانوم 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 ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار شد که به گفته مسئولان برگزارکننده بازی ها رضایت خاطر گیمرها را به همراه داشته است.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست 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 نزدیک با جدیدترین و بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان آشنا شوند. مانیتور ۴۹ اینچی G۸۰ سامسونگ با صفحه نمایشی 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 جمعیت جوان و گیمرهای ایرانی باشد، سانگ ووک جوی، مدیر ارشد محصولات صوتی و تصویری سامسونگ در ایران شخصا با حضور روی سن 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.

## بازتاب

### علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟ (۱۳۸۸-۷۷/۵/۲۰۱)

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 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 ایستا، 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت 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 افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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 منابعی را (ادامه



(ادامه خبر ...) 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 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 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین 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 آیمیشنی تماشا و داستان را همراه با قهرمانش 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 صحبتهای 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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.



### علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟ (۱۳۸۸-۱۳۹۰)

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 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 ایستاد، 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 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطقی 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های زائر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت 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 افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور مولزی و همزمان، بدود 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 مغزی 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.

و 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 منابعی 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 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 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین 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 آیمیشنی تماشا 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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.



### گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای (۱۳۸۵-۹۷/۱۳۹۰)

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 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.

به گزارش بهداشت نیوز: سید محمدعلی سید حسینی 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 بیان اینکه بازی های رایانه ای موجب تقویت منطق و مهارت حل مسئله می شوند بیان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 ماماها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت ماماها 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 موزنی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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 منابعی 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 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 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین 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 آئیمیشنی تماشا 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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: ایسنا

## تندرستی نیوز

### علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟ (۱۰/۱۱/۹۷-۱۷/۱۲/۹۷)

تندرست 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 تحت کنترل بودن شخصیت قهرمان درون بازی توسط کودک است.

سید محمدعلی سید حسینی 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: زمانی که کودکان به بازی کردن با بازی های دیجیتال مشغول هستند، مغز آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت معماهای خود می توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در کودکان شوند. 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین 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 آیمیشنی تماشا 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 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 ندارد، اما تنها مسئله نگران کننده در این موضوع استفاده بی حد و حصر از این گونه بازی هاست.



### علت گرایش کودکان به شخصیت های بازی های رایانه ای چیست؟ (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

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 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 سیدحسینی در گفت و گویی با ایستا، 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 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.

سیدحسینی 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت 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 افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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 منابعی را (ادامه

(ادامه خبر ...) که محدود هستند بیاورد 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 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 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین 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 تماشای تماشا و داستان را همراه با قهرمانش 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 صحیحهای 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 کنهسالی) 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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.



## اعلام حمایت معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جشنواره وب و موبایل ایران (۱۳۹۷-۹۷/۱۳۹۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت معنوی خود را از برگزاری یازدهمین 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.

تسبب، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت بانگه 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 سخت افزاری و نرم افزاری.

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

برچسب ها: iwmmf۹۷ 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.

تسبب، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت بانگه 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 سخت افزاری و نرم افزاری.

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



## بازی های رایانه ای چه معایب و مزایایی برای کودکان به همراه دارند؟ (۱۳۹۷-۹۷/۱۳۹۸)

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 ...)



(ادامه خبر ... توضیحاتی ارائه داد.

به گزارش گروه وبگردی 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 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 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های ژانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت معماهای 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 سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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 منابعی را که محدود هستند بیاموزد و بهترین استفاده را از آنها در بازی انجام دهد؛ که این مهارت در بازی های سبک شیه سازی و استراتژی شیه 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 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 به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین 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 صرفا اتمیشنی تماشا 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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: ایسنا

**رفع مشکل بازی های آنلاین با همکاری بنیاد ملی بازی ها و شرکت زیرساخت (۱۳۹۱-۰۶/۰۷-۱۳۹۱)**

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 فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی ها در مورد جزئیات این مشکلات گفت: «برخی از گیمرها به بنیاد ملی بازی ها ایمیل زدند که کیفیت 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 جهرمی بیان کردند تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده اند.»

او ادامه داد: «دیروز با زیرساخت جلسه داشتیم 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 بدهیم 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 قدوسی، مدیرعامل 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 صبح اجرا می شود.»

**بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ فردا ۲۲ شهریور ۹۷ مشخص می شوند (۱۳۹۶-۰۷/۰۸-۱۳۹۶)**

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 لول آپ تیمها 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 ها باشیم. در میان تیم های منتخب جایزه ۳۰ 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 جایزه نقدی توسط 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، سینما پردیس قلهک و از ساعت ۱۵:۴۵ تا ۱۷:۴۵ برگزار خواهد شد و حضور برای عموم آزاد است.

**بهترین تیم های رویداد بازی سازی لول آپ ۲۲ شهریور مشخص می شوند (۱۳۹۶-۰۷/۰۸-۱۳۹۶)**

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 آیین 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 با کیفیت 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 لول آپ تیمها 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 ها باشیم. در میان تیم های منتخب جایزه ۳۰ 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 (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ... ) امکان بهره گیری از حمایت های تبلیغاتی در هیولا به تیم سوم اختصاص خواهد یافت که جوایز نقدی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود.

مراسم اختتامیه دوره دوم رویداد لول آپ در خیابان شریعی، خیابان یخچال، جنب پارک موزه آب، سینما پردیس قلهک و از ساعت ۱۵:۴۵ تا ۱۷:۴۵ برگزار خواهد شد و حضور برای عموم آزاد است.



## ایران

### 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 بازوی 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، تجمیع و همگرا کند.

طبق آخرین پیمایش 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 آتیه و بااستعداد، بسیاری از کارشناسان معتقدند در کشور پتانسیل های قابل توجهی وجود دارد تا ایران به قطب اصلی گیم 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 می 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 اقداماتی از این دست را در بدنه دولت به فال نیک گرفت.

گفتنی است بخش مهمی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت است و اولین پیش شرط برای پیوستن و استفاده از حمایت های این سامانه این است که داوطلبان دریافت حمایت، تیم یا شرکت بازی سازی باشند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با «ایران»، در توضیح شرایط دریافت حمایت از این سامانه و چگونگی مورد پذیرش قرارگرفتن داوطلبان 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. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند این حمایت ها 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 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 دوماه فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی 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 آتی 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 آیین نامه ساختار همگرا کمیته ای پنج نفره پیش بینی شده که نمایندگان حوزه های مختلف از 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 آیین نامه ساختار همگرا را علاوه بر هیأت مدیره و هیأت امنای بنیاد در خود وزارتخانه نیز مصوب کنیم تا جایگاه آن مستحکم و پایدار شود.



### معایب و مزایای بازی های رایانه ای (۱۳۸۵-۹۷/۰۹/۲۲)

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.

ناظران: 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 خصوصاً 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 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 پی 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 خانواده ها در استفاده به اندازه و صحیح کودکان نظارت داشته باشند، این بازی ها نه 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 آنها تمرین کاملی را انجام می دهد چراکه برای برنده 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 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 معماها بپردازد به طور مثال، بازی های زانر ماجراجویی و پازل به طور خاص با توجه به کثرت 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 افزایش مهارت های حرکتی و درک فضایی شوند، به طور مثال در بازی هایی با سبک تیراندازی، شخصیت اصلی ممکن است به طور موازی و همزمان، بدود و شلیک کند که این 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 مغزی 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 منابعی 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 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 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 نوین، روز به روز بر 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 رفتارهای 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 دیجیتال رسانه ای نوین و تعاملی محسوب می شوند که ماهیتاً 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 تماشایی است و تماشا 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 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 آسیب های جسمی و روانی می شود، برای تماشای 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 خویش 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 محتوای بازی کودکان خود نیز نظارت 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.



**با سامانه «همگرا» حمایت از بازی سازان شفاف می شود (۱۳۹۵-۰۷-۰۲)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از زیرمجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و نهاد ناظر، برنامه ریز و بازوی 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، تجمیع و همگرا کند.

طبق آخرین پیمایش 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 آتیه و بااستعداد، بسیاری از کارشناسان معتقدند در کشور پتانسیل های قابل توجهی وجود دارد تا ایران به قطب اصلی گیم 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 می 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 اقداماتی از این دست را در بدنه دولت به فال نیک گرفت.

گفتنی است بخش مهمی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت است و اولین پیش شرط برای پیوستن و استفاده از حمایت های این سامانه این است که داوطلبان دریافت حمایت، تیم یا شرکت بازی سازی باشند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با «ایران»، در توضیح شرایط دریافت حمایت از این سامانه و چگونگی مورد پذیرش قرارگرفتن داوطلبان 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. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها 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 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 در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل حدود دوماه فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی 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 آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

کریمی 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 آیین نامه ساختار همگرا کمیته ای پنج نفره پیش بینی شده که نمایندگان حوزه های مختلف از 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 آیین نامه ساختار همگرا را علاوه بر هیأت مدیره و هیأت امنای بنیاد در خود وزارتخانه نیز مصوب کنیم تا جایگاه آن مستحکم و پایدار شود.

**مصاف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین / گیمرها گزارش کنند (۱۳۹۵-۰۷-۰۲)**

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 خبرنگار علمی باشگاه خبرنگاران پویا؛ طی روزهای گذشته حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر از ایجاد روال و ارتباطی مناسب بین این بنیاد و وزارت ارتباطات داد و طی توییتی اعلام کرد «این روال ایجاد شده بسیار مناسب برای بررسی و رفع مشکل بازی های آنلاین است که از روز گذشته (چهارشنبه) اجرایی می شود.»

وی همچنین از آذری چهرمی؛ 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 بخشی آنلاین برخی از بازی ها کاهش یافته است؛ مدیر بنیاد نیز جزئیات این مشکل را در نامه ای به آقای چهرمی بیان کردند تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده اند.

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 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 مادر ارتباطی کشور است و باید منتظر تصمیمات آن برای بخش هایی بود که تاکنون توسط گیرها به بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است؛ همچنین با تکیه بر اظهارات مسئولان 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 دهی آن به مسئولان این بنیاد و پیگیری آن از طریق شرکت ارتباطات زیرساخت وجود دارد.

\*\*\*



### مصاف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین / گیرها گزارش کنند (۱۴۰۷-۱۷/۰۶/۲۲)

براساس روال ایجاد شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات، گزارش مشکلات گیرها 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 توییتی اعلام کرد «این روال ایجاد شده بسیار مناسب برای بررسی 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 گیرها 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 گیرها به بنیاد ایمیل زدند که کیفیت بخش آنلاین برخی از بازی ها کاهش یافته است؛ مدیر بنیاد نیز جزئیات این مشکل را در نامه ای به آقای جهرمی بیان کردند تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده اند.

وی افزود: طی جلسه ای که با شرکت ارتباطات زیرساخت داشتیم، مقرر شد تا بازی هایی که گیرها 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 مادر ارتباطی کشور است و باید منتظر تصمیمات آن برای بخش هایی بود که تاکنون توسط گیرها به بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است؛ همچنین با تکیه بر اظهارات مسئولان 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 دهی آن به مسئولان این بنیاد و پیگیری آن از طریق شرکت ارتباطات زیرساخت وجود دارد.



### مصاف شرکت ارتباطات زیرساخت با اختلالات بازی های آنلاین (۱۴۰۷-۱۷/۰۶/۲۲)

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

شمارسال: 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 توییتی اعلام کرد «این روال ایجاد شده بسیار مناسب برای بررسی 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 گیرها 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 گیرها به بنیاد ایمیل زدند که کیفیت بخش آنلاین برخی از بازی ها کاهش یافته است؛ مدیر بنیاد نیز جزئیات این مشکل را در نامه ای به آقای جهرمی بیان کردند تا مشکل برطرف شود و وزیر ارتباطات هم به شرکت زیرساخت ارجاع داده اند.

وی افزود: طی جلسه ای که با شرکت ارتباطات زیرساخت داشتیم، مقرر شد تا بازی هایی که گیرها گزارش مشکل داده اند را در بنیاد روی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنسول های مختلف تستکنیم و اطلاعات IP کهاستفاده 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 مادر ارتباطی کشور استو باید منتظر تصمیمات آن برای بخش هایی بود که تاکنون توسط گیمرها به بنیاد ملیبازی های رایانه ای گزارش شده است؛ همچنین با تکیه بر اظهارات مسئولان بنیاد ملیبازی های رایانه ای اینطور بر می آید که اگر همچنان مشکلی در رنج آی پی های بازی های آنلاین مشاهده می شود، امکان گزارش دهی آن به مسئولان این بنیاد و پیگیری آن از طریقشرکت ارتباطات زیرساخت وجود دارد.



### بهترین های لول آب ۹۷ معرفی شدند (۱۷/۰۶/۹۷-۱۷/۰۶/۹۷)

عصر پنجشنبه، با برگزاری اختتامیه لول آب ۹۷، 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 جوایز ۱۵، ۳۰ و ۷ میلیونی اهدا شد و هر کدام از تیم های شایسته تقدیر نیز مبلغ ۲ میلیون تومان را به عنوان هدیه دریافت کردند.

رتبه ۱: تیم Dream Drawing Desk برای بازی Ebgat

رتبه ۲: تیم Drop By Drops برای بازی قایم باشک

رتبه ۳: تیم درخت سفید برای بازی هفت سنگ

چند از جوایز ذکر شده، هر کدام از عناوین حاضر در لول آب 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 آب امسال به طور ویژه ای روی تولید بازی تحت شبکه برای پلتفرم پی سی متمرکز بود و جدا از آن تیم های شرکت کننده باید از امان های ایرانی در طراحی بازی خود استفاده می کردند. در کل، از بین ۹۲ تیمی که در لول آب 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 آب که تابستان سال ۹۵ برگزار شد، ۱۷۴ تیم از سراسر ایران به رقابت پرداختند که نتیجه آن ۶۴ محصول نهایی بود که بعضی از آن ها منتشر شده و موفقیت هایی نیز کسب کردند. البته در دوره اول لول آب دست تیم های شرکت کننده برای انتخاب پلتفرم و سبک بازی بازتر از دوره فعلی بود.

همچنین، حسین کریمی قدوسی به عنوان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، یاسر ژبان و امیرحسین فصیحی از اعضای تیم فن افزار و در نهایت محسن وفانژاد و نادر امرایی به عنوان نمایندگان رسانه، وظیفه دالوری لول آب امسال را برعهده داشتند.

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

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه



# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۶/۲۴

