

ایستگاه بازی

اواخر دهه ۸۰ بعد از آتاری و سگا، کنسول بازی جدیدی وارد دنیا شد تا همه را تحت تأثیر خود قرار دهد. این پروژه آن قدر موفقیت آمیز بود که اکنون در سال ۲۰۲۳ شاهد حضور کنسول play station ۵ هستیم و همه گیری آن به حدی در بین کودکان تا نوجوانان و بزرگسالان افزایش یافته که امروزه برای این کنسول های بازی، تیم های ملی و مدال های رنگارنگ تعیین شده است.

جشنواره جام بازی های الکترونیک، از ۲۵ بهمن در برج میلاد تهران آغاز و این رویداد باعث شد ۶۰۰ نفر از سراسر کشور به محل برگزاری این مسابقات بیایند.

در این جشنواره بانوان در دو رشته کلش رویال (موبایلی) (Clash Royal) و ترک مانیا (Track Mania) و آقایان نیز در رشته های فیفا ۲۳، E فوتبال ۲۳ و کلش رویال (موبایلی) (Clash Royal) با یکدیگر به رقابت می پردازند.

در روز اول تا سوم این مسابقات شرکت کنندگان در همه حوزها به رقابت پرداختند تا به مرحله حذفی مسابقات صعود کنند.

در بازی ترک مانیا بانوان، رکورد سرعت در بازی مهم است.



در بازی کلش رویال و بازی های فوتبالی نیز شرکت کنندگان در چند مرحله پیش حذفی با رقباي خود مسابقه می دهند تا وارد مرحله حذفی شوند.

برترین ها، به تیم ملی می روند!

والدین از این مسابقات حمایت کردند!



هرچا که اسم جشنواره و مسابقات خاص باشد، قطعاً حضور به وجود یک تیم یا یک نفر خاص دارد تا آن را مدیریت کند. جشنواره بازی های الکترونیک نیز از این قاعده مستثنا نبود و به بهانه برگزاری این مسابقات خاص، پای گفت و گو با محمد مهدی یاری، دبیر جشنواره بازی های الکترونیک نشسته ایم تا درباره این مسابقات بگویند.

۱ ایده و جرقه برگزاری جشنواره بازی های الکترونیک از کجا و با چه هدفی شکل گرفت؟

مشخص است. با توجه به تعداد بی شمار مخاطبان گیم و علاقه مندان به این حوزه در سطح کشور که حدود ۳۵ میلیون نفر می شوند و جهت ارتباط مستمر با این مخاطبان تصمیم به برگزاری جشنواره بازی های الکترونیک گرفته شد.

۲ چه کسانی در این مسیر برای برگزاری این جشنواره کمک کردند و حمایت ها چگونه بود؟

افراد و ارگان های زیادی در این امر به ما کمک کردند تا هرچه بهتر، این جشنواره برگزار شود.

معاونت اجتماعی و فرهنگی سازمان ورزش شهرداری تهران، برج میلاد و انجمن بازی های الکترونیک و شرکت راوینو و بانک شهر کمک به برگزاری این جشنواره کردند.

۳ سطح برگزاری مسابقات در چه حد بود و چه لازمه هایی برای شرکت کنندگان تنظیم شده بود؟

سطح بازی ها در حد مسابقات بین المللی برگزار شد و به نقل از خود گیمرو و بازیکن های حاضر در جشنواره تاکنون چنین مسابقه ای در کشور برگزار نشده بود و این جشنواره شرکت برای عموم آزاد و بدون رده سنی تنها در یک رشته مجاز به ثبت نام بودند.

۴ بیشتر در چه رنج سنی استقبال صورت گرفت از جشنواره؟ به نظر جواب این سؤال واضح است و قابل پیش بینی بود که بیشترین استقبال را رده سنی نوجوانان و جوانان

داشته باشند که به همین صورت نیز اتفاق افتاد.

۱ توجه پدر و مادرها به جشنواره چطور بود، آیا دید و نظرات منفی از طرف والدین وجود داشت که چرا بچه های شان علاقه به بازی حرفه ای الکترونیک دارند؟

والدین بچه ها و شرکت کنندگان نظر حمایتی خاص و خوبی داشتند و ما از «معاونت کودک و نوجوان موسسه تبیان» برای بالا بردن سواد گیم استفاده کردیم و به خانواده ها به صورت حضوری آموزش دادیم. این نکته یکی از مهم ترین نکاتی بود که کنار برگزاری جشنواره و رقابت نوجوانان صورت گرفت.

۲ آیا جشنواره بازی های الکترونیک ادامه دار خواهد بود؟ علاقه مندان چگونه می توانند از ادامه این مسابقات با خبر شوند؟

ان شاء... سال آینده سعی می کنیم از سطوح پایین تر در محله ها شروع و مسابقات را ادامه می دهیم.

۳ بازیکنان نهایی فیفا و فوتبال چگونه به تیم ملی راه پیدا می کنند؟

بازیکنان و کسانی که در نفرت برتر جشنواره بازی های الکترونیک به خصوص در بازی های فوتبالی قرار می گیرند با مدد و کمک چه همکاری در انجمن بازی های الکترونیک وارد تیم ملی می شوند. امیدواریم بتوانند در آنجا نیز برای کشور بدرخشند.

۴ چه وجه تمایز مثبتی بین این جشنواره با دیگر مسابقات الکترونیک بود که می توان اشاره کرد؟

سعی کردیم جوانب مختلفی را در نظر بگیریم با استفاده از فضای مناسب و دکوراسیون زیبایی که طراحی شده بود و جوایز ارزنده ای که وجود داشت، سعی بر افزایش وجه تمایز مثبت این جشنواره نسبت به باقی جشنواره داشتیم.

۵ آیا به هدف خود در این جشنواره دست پیدا کردید؟ به شکر خدا باید این را بگویم که بله به هدف خود رسیدیم و امیدوارم در آینده نیز بتوانیم همین روند را حفظ کنیم.

۶ چه چالش هایی در طول برگزاری مسابقات با آن روبه رو بودید و آنها را چگونه مدیریت کردید؟

به لطف خدا چالش خاص و راه سختی برای برگزاری این جشنواره نداشتیم و همه چیز و شرایط برای اجرای هرچه بهتر مسابقات فراهم بود.

برترین ها به تیم ملی می روند!

قهرمان های کلش رویال کشور

یکی از جذاب ترین اتفاقات این جشنواره، حضور دو نوجوان دهه هشتادی در فینال مسابقات کلش رویال جام بازی های الکترونیک بود که در نهایت مهدی وطن پرست مقام قهرمانی را از آن خود کرد، پای گفت و گوهای کوتاه این دو نوجوان نشستیم تا کمی از خود بگویند.

مهدی وطن پرست نفر اول کلش رویال کشور

۱ اهل کجا هستی و سطح مسابقات چطور بود؟

از شهر رشت هستم، راستش سطح بازی ها خیلی بالا و نزدیک بود و در حال حاضر خیلی خوشحال هستم که به این مرحله و به این جایزه رسیدم.

۲ چه مدتی است که این بازی را پیگیری می کنی؟

در کل پنج سال است که بازی کلش رویال را بازی می کنم اما به مدت سه سال آن می توانم اشاره کنم که به صورت حرفه ای آن را دنبال کردم.

۳ با جایزه چه کار می کنی؟

به ۳۰ میلیون با این قهرمانی رسیدم، در حال حاضر نمی دانم با این پول چه کار کنم.

امیر مهدی یآوری نفر دوم کلش رویال

۱ چه مدتی است که این بازی را پیگیری می کنی؟

به صورت شش سال است که به طور مداوم این بازی را دنبال می کنم و سعی می کردم تا در آن به بهترین شکل ممکن ظاهر شوم. سه سال به صورت حرفه ای این بازی را دنبال می کنم و تقریباً در انواع ترکیب های آن ماهر هستم و می توانم بازی کنم.

۲ سطح مسابقات چطور بود؟

تا به حال در چنین مسابقاتی شرکت نکردم و برای اولین بار بود که در این مسابقات و در این سطح بازی می کنم و همه چیز خیلی خوب بود، رقبا از سطح بالایی برخوردار بودند و در کل لذت بردم. شاید در مراحل اول ضعف هایی وجود داشت اما در کل راضی هستم.



گزارش

ضمیمه نوجوان

شماره ۱۳۸ ■ ۴ اسفند ۱۴۰۱

نوجوانان



امیرحسین علی نیافر