

ششمین جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران: تجربهای هیجان انگیز و متفاوت

| تابستان ۱۴۰۰ |



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران: تجربه‌ای هیجان‌انگیز و متفاوت

عنوان: ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران؛ تجربه‌ای

هیجان‌انگیز و متفاوت

پدید آورنده: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

زیر نظر: اداره ارتباطات و روابط بین‌الملل

تهیه و تدوین: سعیده محبی

تاریخ انتشار: تابستان ۱۴۰۰

شمارگان: محدود

نشانی: تهران، میدان هفت تیر، خیابان مفتاح شمالی، کوچه گلزار

غربی، نبش زیرک زاده، شماره ۳۲ - کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱

تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲ (۱۰ خط)

نشانی وبسایت: www.ircg.ir

اینستاگرام: [iranvideogame](https://www.instagram.com/iranvideogame)

آپارات: www.aparat.ir/ircg

◀ فهرست مطالب

۲.....	مقدمه
۴.....	تاریخچه
Baazico	کاملترین پلتفرم ویژه برگزاری مسابقات ورزش‌های
۶.....	الکترونیک
۸.....	رقابت همزمان همه شرکت‌کنندگان
۱۷.....	پربازدیدترین رویداد آنلاین کشور
۱۸.....	از فیفا ۲۱ تا بازی‌های پرطرفدار ایرانی
۲۰.....	یک اکران خاص در سینما با بازی گیمرها
۲۲.....	مسابقات بخش بین‌الملل فیفا؛ برای اولین بار
۲۵.....	جوایز بازی‌های موبایلی نصیب چه کسانی شد؟
۲۷.....	جدال فیفاها در روزی به‌یادماندنی
۲۹.....	گالری تصاویر

مقدمه

روز جمعه ۸ شهریور ماه ۱۳۹۸ وقتی زنگ اختتامیه پنجمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران در میان هیجان و شور و شوق صدها تماشاگری که همه صندلی‌های سالن آمفی‌تئاتر شهید «بهنام محمدی» کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان را پرکرده بودند، به صدا درآمد هیچ کس فکرش را نمی‌کرد که انتظارها برای برگزاری جام ششم این قدر طولانی شود و برخی ناامید از برگزاری‌اش. اما وقتی کرونا تمام معادلات زندگی عادی در دنیا را به هم ریخت و قواعدش را جا به جا کرد همه آن‌هایی که برای برگزاری دوباره این جام لحظه شماری می‌کردند، مطمئن شدند که برای تجربه کردن این اتفاق خوشایند و لذت بخش در فضایی پر از هیجان و شادی باید خیلی صبور باشند. اتفاقی که بالاخره رخ داد آن هم در خردادماه ۱۴۰۰ و در میانه هول و هراس از کرونا که برگزاری ششمین دوره این جام را سخت‌تر از قبل کرد. برنامه‌ریزی برای برگزاری IGC ششم از هفته‌ها قبل در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز شد. رویدادی که این بار یک همکار و شریک جدی به اسم آپارات گیم را هم در کنار خود داشت تا ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران در یک همکاری مشترک و با توجه به اقتضائات و محدودیت‌های ناشی از شرایط کرونا برگزار شود.

برگزاری آنلاین مسابقات دورمقدمتی بر روی پلتفرمی با عنوان «بازیکو» که در آستانه برگزاری این رویداد طراحی و رونمایی شد، برگزاری مسابقات نیمه نهایی و فینال با حضور تماشاگران در سالن سینما پردیس ملت و برگزاری آنلاین بخش بین‌الملل مسابقات فیفا با حضور تعدادی از سرشناس‌ترین بازیکنان مطرح رشته فیفا از کشورهای سوئد، ترکیه، روسیه و ازبکستان از اتفاقات ویژه‌ای بود که در این جام و برای اولین بار افتاد تا جام ششم هم علیرغم همه محدودیت‌های ناشی از پاندمی کرونا بخاطر این تفاوت‌هایش به‌خاطرهای هیجان‌انگیز و جذاب برای گیمرها و تماشاگران تبدیل شود.



تاریخچه

در ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران چهار رشته کلش رویال، FIFA21 PS4 و دو بازی ایرانی «فوتبالیس‌تارز» و «بزن بهادر» حضور داشتند تا طرفداران این رشته‌ها، حضور در یک رقابت هیجان‌انگیز و جذاب را تجربه کنند.

اما اینکه سابقه برگزاری مسابقات ورزش‌های الکترونیک توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از کجا شروع شده و تا امروز چه روندی را طی کرده تا به ششمین دوره آن رسید، سوالی است که برای پاسخ به آن باید مروری به تاریخچه برگزاری این رویداد داشته باشیم.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که امروز با جمعیت بیش از ۳۲ میلیون بازیکن در گستره بزرگ این صنعت مواجه است از چند سال گذشته با درک جایگاه مسابقات رو به پیشرفت ورزش‌های الکترونیک و اهمیت رقابت‌های آن از یک سو و افزایش طرفداران و تماشاچیان آن از سوی دیگر، توانایی برگزاری این رقابت‌ها را در خود دید و به‌عنوان متولی این حوزه، از سال ۲۰۱۵ اقدام به برگزاری این مسابقات کرد.

این مسابقات که از ابتدا و تا دوره چهارم با عنوان لیگ بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شد، برای نخستین بار در سال ۹۴ با همکاری شرکت مکعب‌را اجرا شد. این لیگ طی ۷ ماه برگزار و نمایندگان ایران‌راهی

جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای فرانسه ۲۰۱۵ شدند که نماینده ایران توانست در جایگاه چهارم جهان قرار گیرد. دومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۵ با بیش از ۲۰۰۰ ثبت‌نامی و استقبال چشمگیر علاقه‌مندان و تماشاگران در برج میلاد برگزار شد. سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران نیز در شهریورماه سال ۹۶ با حضور پرشور ۷۰۰۰ نفر شرکت‌کننده برگزار شد و در این دوره برای اولین بار، بازی ایرانی کوییز آو کینگز هم به مسابقات اضافه شد که بیشترین تعداد ثبت‌نامی را هم به خود اختصاص داد. دوره پنجم این مسابقات با یک تغییر مهم در عنوان آن و با نام جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران (Iran Games Cup) برگزار شد و این‌گونه این رویداد جذاب صنعت بازی کشور به دوره ششم در خردادماه ۱۴۰۰ رسید.



◀ Baazico، کامل‌ترین پلتفرم ویژه برگزاری مسابقات ورزش‌های الکترونیک

ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و آپارات گیم و به دلیل شرایط کرونا برای اولین بار و در اقدامی کاملاً بی‌سابقه در دور مقدماتی به صورت آنلاین برگزار شد و بنیاد برای این منظور و به انگیزه برگزاری آنلاین این دوره از جام اقدام به طراحی و رونمایی پلتفرمی ویژه برای مسابقات ورزش‌های الکترونیک کرد. پلتفرم «بازی‌کو» به‌عنوان کامل‌ترین پلتفرم ویژه برگزاری مسابقات ورزش‌های الکترونیک و به بهانه فراگیری کرونا و لزوم اجرای رویدادهای آنلاین و در راستای تحقق اهداف ساختار حمایتی همگرا مبنی بر حمایت از بازیکنان برتر بازی‌های ویدیویی طراحی، پیاده‌سازی و اجرا شد.



باراه‌اندازی این پلتفرم در آستانه شروع ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران، تمام فرآیند ثبت‌نام در مسابقات، تایید هویت، قرعه‌کشی، زمان‌بندی اجرا، حضور شرکت‌کنندگان در رویداد، ثبت نتایج، داوری و معرفی نفرات برتر و قهرمانان بازی‌های ویدیویی رقابتی که به عنوان ورزش‌های الکترونیک شناخته می‌شوند، به‌صورت آنلاین و با یک پشتیبانی قوی و حرفه‌ای و در لحظه انجام شد.

ششمین دوره جام قهرمانان
بازی‌های ویدیویی ایران

ثبت نام از ۲۱ تا ۲۷ اردیبهشت
زمان برگزاری دور مقدماتی ۷ تا ۱۱ خرداد

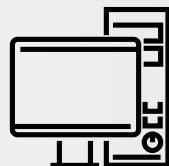
مجموع جوایز ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان

FIFA 21 CLASH ROYALE
ثبت نام از: baazico.ir

Game

◀ رقابت همزمان همه شرکت کنندگان

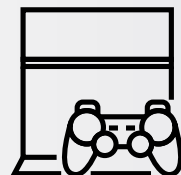
ثبت نام برای شرکت در ششمین دوره جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران از ۲۱ تا ۳۰ اردیبهشت ماه از طریق سایت baazico.ir و به صورت آنلاین آغاز شد و بیش از ۲۵۰۰ نفر برای شرکت در این رویداد ثبت نام اولیه را انجام دادند. در نهایت دور مقدماتی این مسابقات از اول تا ۷ خرداد به صورت آنلاین و با حضور نزدیک به ۸۰۰ شرکت کننده آغاز شد و برای اولین بار بیش از ۵۰۰ نفر در هر لحظه با هم مسابقه دادند و پس از ۷ روز رقابت بازیکنان با یکدیگر از طریق پلتفرم بازیکو، با معرفی ۸ نفر راه یافته به مرحله نیمه نهایی این مسابقات از هر رشته پایان یافت.



ثبت نام کننده: ۲۵۰۰ نفر

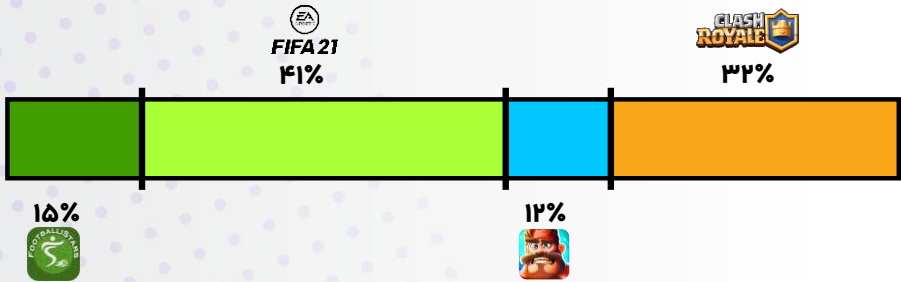


شرکت کننده: ۸۰۰ نفر



۵۰۰ مسابقه همزمان

شرکت‌کنندگان به تفکیک بازی



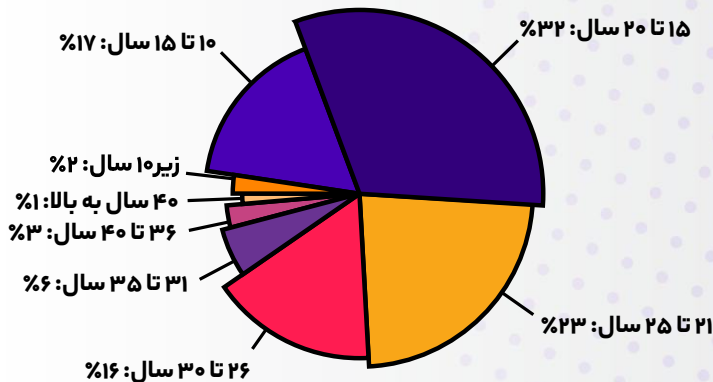
شرکت‌کنندگان بر اساس جنسیت



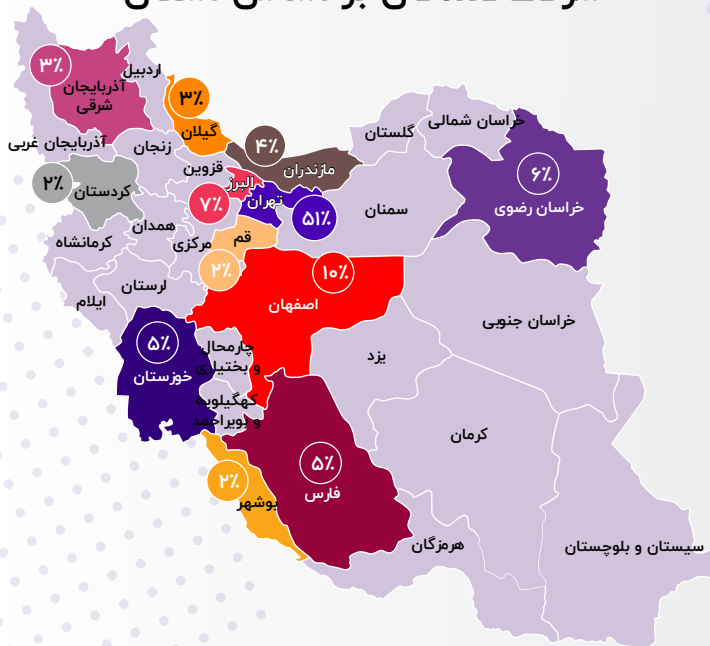
شرکت‌کنندگان بر اساس پلتفرم



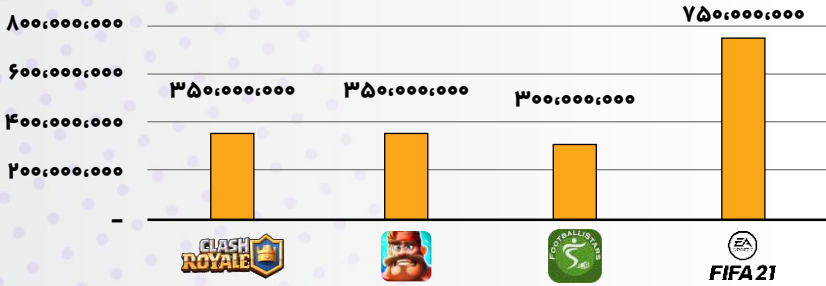
شرکت کنندگان بر اساس سن



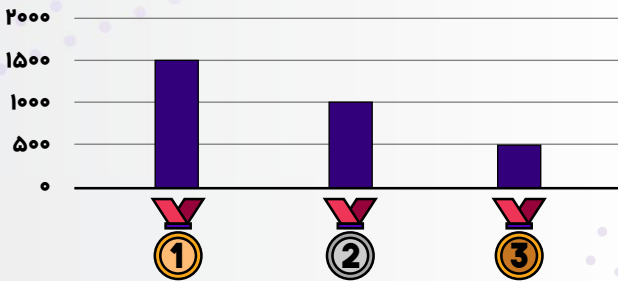
شرکت کنندگان بر اساس استان



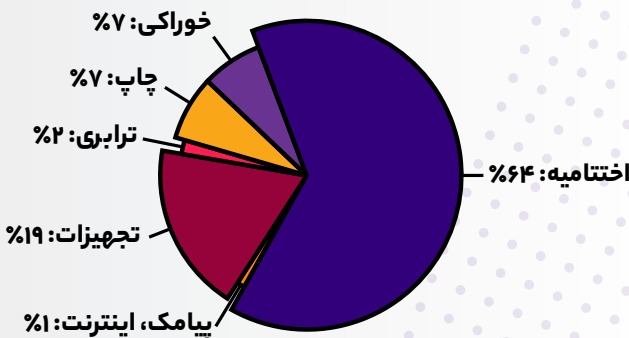
جوایز بر اساس بازی



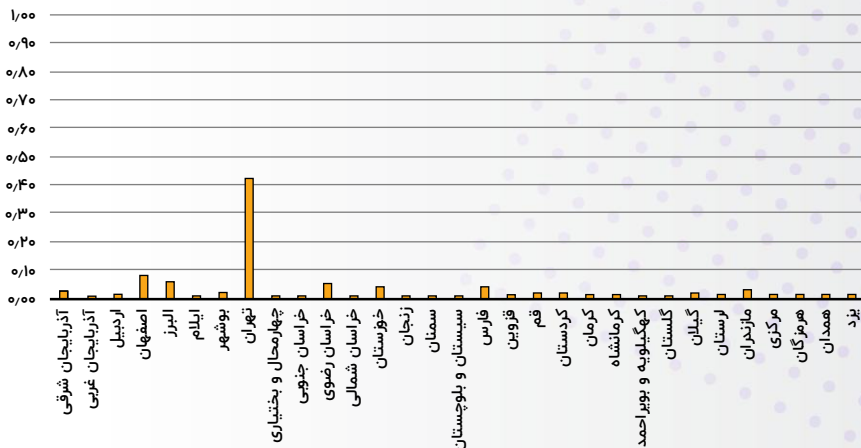
مجموعه جوایز بین‌المللی (۳۰۰۰ دلار)



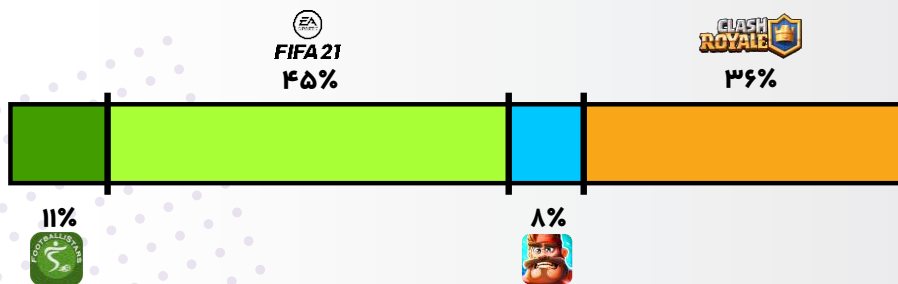
هزینه‌های رویداد



درآمد از بلیط درآمد به تفکیک استان



درآمد به تفکیک بازی



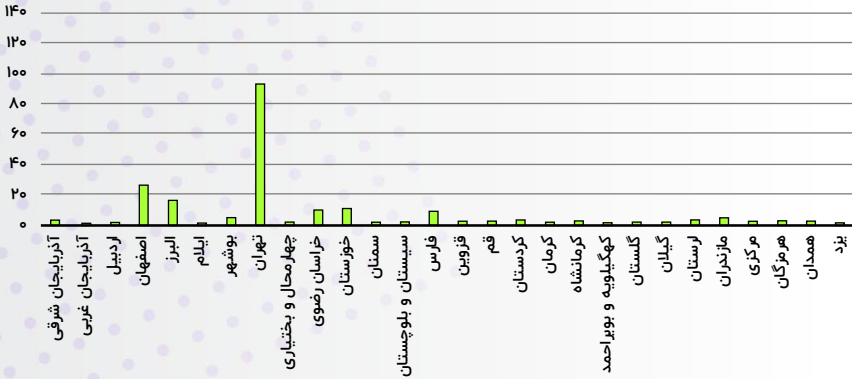
درآمد به تفکیک جنسیت



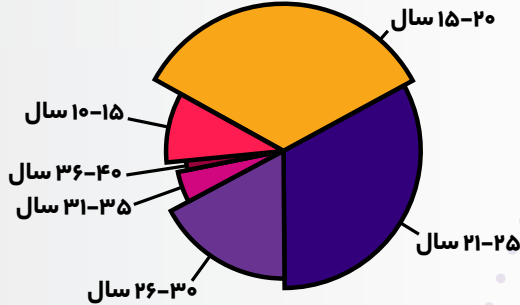
درآمد به تفکیک پلتفرم



فیفا ۲۱ درآمد به تفکیک استان



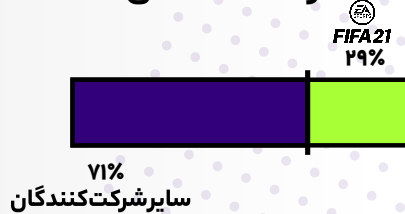
سن



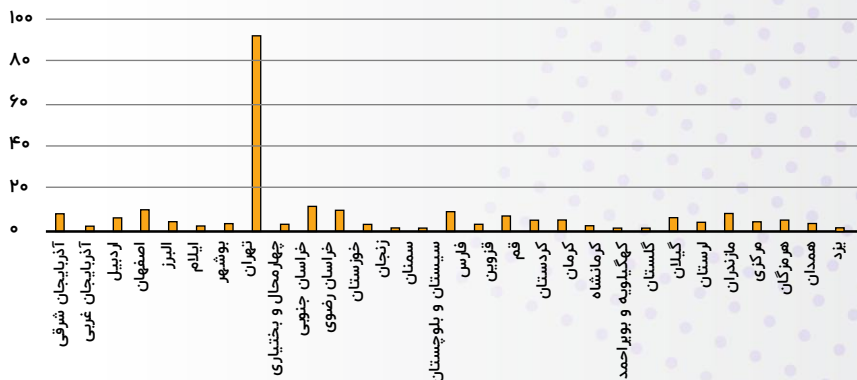
جنسیت



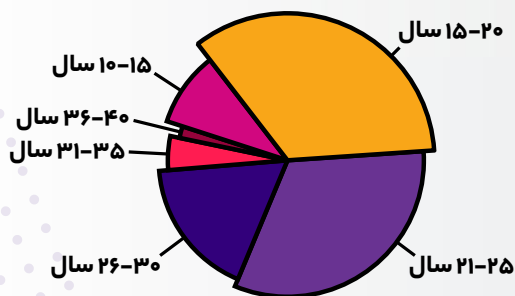
شرکت‌کنندگان



کلش رویال درآمد به تفکیک استان



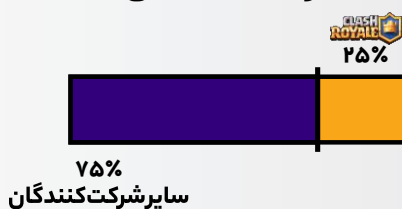
سن



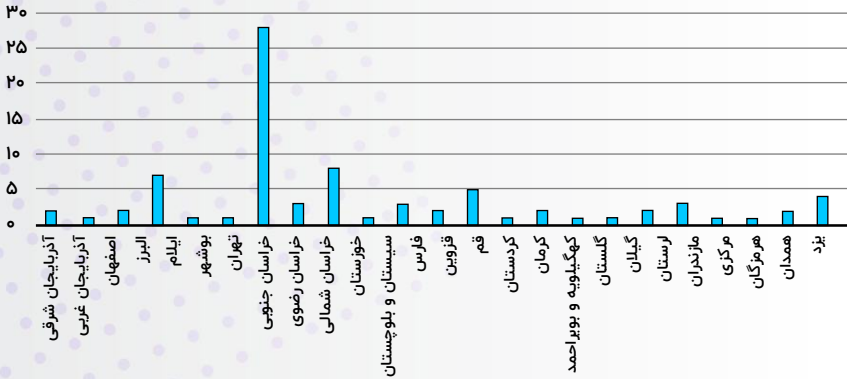
جنسیت



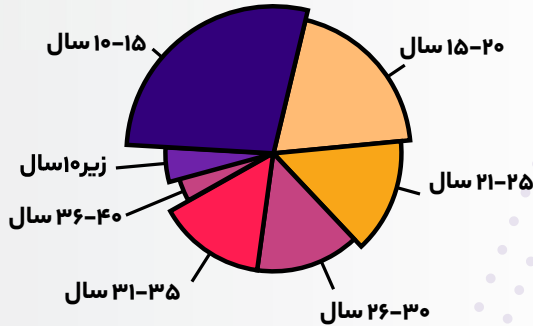
شرکت کنندگان



بزن بهادر درآمد به تفکیک استان



سن



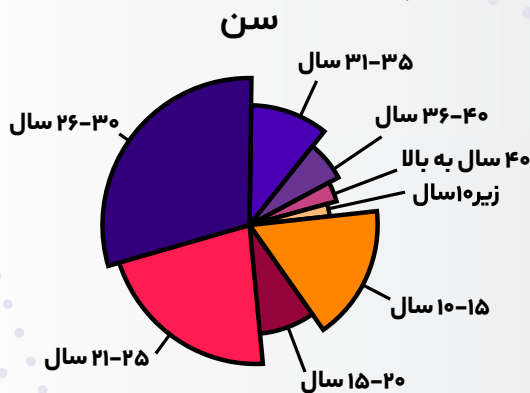
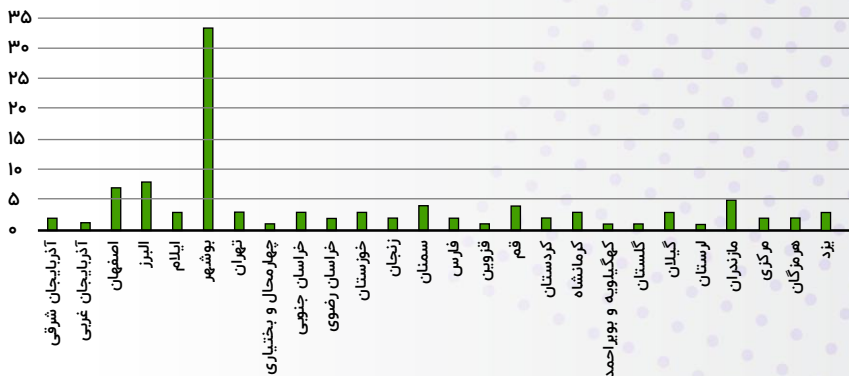
جنسیت



شرکت‌کنندگان



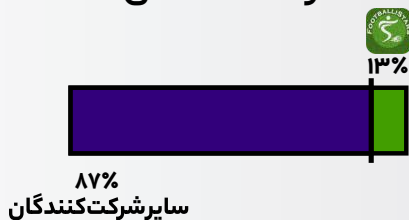
فوتبالیستارز درآمد به تفکیک استان



جنسیت



شرکت کنندگان



◀ پربازدیدترین رویداد آنلاین کشور

تمام مسابقات مرحله نیمه نهایی و نهایی ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران از طریق آپارات پخش زنده شد تا تمام کسانی که امکان تماشای این بازی‌ها را در سینما پردیس ملت نداشتند هم در جریان برگزاری مسابقات قرار گیرند. آمارهای میزان بازدید مخاطبان طی روزهای ۲۰ و ۲۱ خرداد از آپارات نشان می‌دهد که این جام یکی از پربازدیدترین رویدادهای آنلاین کشور بوده است:



روز دوم



کل بازدید: ۱۵/۱ هزار نفر



روز اول



کل بازدید: ۲۵ هزار نفر



پیک بازدید همزمان: ۱۱۷۸ نفر



پیک بازدید همزمان: ۱۰۶۲ نفر



زمان تماشا: ۱۵۲۲ ساعت



زمان تماشا: ۱۲۱۹ ساعت

◀ از فیفا ۲۱ تا بازی های پرطرفدار ایرانی

جام ششم در چهار رشته اجرا شد و علاوه بر دو بازی کلس رویال و FIFA21 که عضو همیشگی مسابقات جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران در دوره های گذشته بودند، دو بازی ایرانی فوتبال استارز که یک بازی فوتبالی در ژانر «Soccer Stars» و بازی بزن بهادر بارویکرد حمایت از بازی های ایرانی به جمع بازی های رقابتی در این دوره از مسابقات لیگ اضافه شدند. اتفاقی که با واکنش های مثبت بازی سازان ایرانی و شرکت های سازنده این دو بازی پرطرفدار ایرانی نیز مواجه شد. چنانچه سیاوش عابدی مدیر عامل استودیو «بانی ارتباط ماهان»، سازنده بازی موبایلی فوتبال استارز در اظهار نظری گفت که حضور بازی های ایرانی در چنین رویدادهایی در کنار بازی های مطرح و خوب خارجی اتفاق فوق العاده ای است و برگزاری این جام بدون حضور بازی های ایرانی لطفی نداشت.



بازی فوتبال ایس — تارز یک بازی موبایلی در ژانر ورزشی است که بازیکنان به صورت نوبتی در زمین فوتبال به وسیله مهره‌های خود توپ را وارد دروازه حریف می‌کنند تا برنده بازی شوند. بازی «فوتبال ایستارز» که بیش از سه سال است از حضورش در جمع بازی‌های موبایلی ایرانی می‌گذرد، طی این سال‌ها کاربران و طرفداران خاص خود را پیدا کرده است. این بازی از زمان انتشار بیش از یک میلیون دانلود و نصب داشته و امتیاز ۴/۷ را از کاربران خود گرفته است.



اما دیگر بازی موبایلی ایرانی حاضر در این جام یعنی بزن بهادر یک بازی در ژانر استراتژی است که بازیکنان باید به صورت نوبتی در مقابل حریف بازی کنند و کاراکترهای انتخابی حریف را با استفاده از ویژگی‌های کاراکترهای انتخابی خود شکست دهند و برنده بازی شوند. این بازی در طول سال‌های انتشار خود بیش از ۵۰۰ هزار دانلود و نصب داشته و دارای امتیاز بالای ۴/۶ از سوی کاربران است. حضور در این جام برای استودیو تترپازل، شرکت سازنده این بازی و بازیکنانش هم اتفاقی خوشایند بود. کما اینکه نگین خراسانی مدیر محصول بازی بزن بهادر در اظهارنظری درباره پتانسیل خوب بازی‌های ایرانی برای رقابت با بازی‌های خارجی صحبت کرد و گفت که استقبال خوب کاربران از این بازی در جام (IGC) انگیزه‌ها و تلاش آن‌ها را برای توسعه محصولشان بیشتر خواهد کرد.

◀ یک اکران خاص در سینما با بازی گیمرها

برگزاری مسابقات ورزش‌های الکترونیک در سالن سینما یکی از اتفاقات مهم در برگزاری ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران بود. تجربه‌ای که برای اولین بار رخ داد تا برای طرفداران و تماشاگران مسابقات ورزش‌های الکترونیک یک تجربه هیجان‌انگیز از تماشای مسابقات ورزش‌های الکترونیک بر پرده نقره‌ای سینما پردیس ملت برایشان به یادگار بماند.



برگزاری بازی‌های نیمه نهایی، فینال و مراسم اختتامیه ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران در پردیس سینما ملت با حضور تعداد محدودی از تماشاگران، اتفاقی بود که با استقبال مدیرعامل موسسه تصویر شهر نیز مواجه شد و هاشم میرزاخانی در اظهار نظری با اشاره به اینکه ظرفیت‌های سینمایی کشور از زمان شروع کرونا بلااستفاده مانده و آن‌ها به برگزاری برنامه‌های دیگری مانند اکران فوتبال و یا میزبانی از بازی‌های رایانه‌ای در سالن‌های سینما فکر کرده‌اند، از تلاش برای اجرای چنین برنامه‌هایی با رعایت همه نکات ایمنی و رعایت پروتکل‌های بهداشتی ناشی از پاندمی کرونا برای یک میزبانی سلامت از مردم گفت.



◀ مسابقات بخش بین‌الملل فیفا؛ برای اولین بار

ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران یک بخش ویژه دیگر هم داشت که برای اولین بار در سابقه برگزاری این رویداد، انجام شد و آن هم برگزاری مسابقات بخش بین‌الملل فیفا میان بهترین‌های ایران و دنیا از کشورهای سوئد، روسیه، ازبکستان و ترکیه بود. در این مسابقات که به صورت آنلاین انجام شد، رابرت فخرالدینف از روسیه نفر اول به عنوان نفر اول جایزه ۱۵۰۰ دلاری، اسماعیل جان‌یرینده از ترکیه به عنوان نفر دوم جایزه ۱۰۰۰ دلاری و پویان رحیمی از ایران به عنوان نفر سوم جایزه ۵۰۰ دلاری را از آن خود کرد. شگفتی این بخش مسابقات را هم پویان رحیمی رقم زد که با شکست بوراس لچند ستاره مشهور سوئدی شگفتی‌ساز ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی شد.



رحیمی موفق شد ایوان لاپانیه ملقب به بوراس لجند ("Ivan 'BorasLegend' Lapanje) بازیکن مشهور ۲۸ ساله سوئدی رشته فیفا و بازیکن شماره یک این کشور را ۳ بر ۲ شکست دهد.



یکی دیگر از یکی از ستاره‌های جهانی این دوره از رقابت‌های جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران، روبرت فخرالدینف ("Robert 'Ufenok77' Fakhretdinov) بازیکن ۲۵ ساله بزرگ روس رشته فیفا است.



اسماعیل جان یرینده (Ismail Can "Isopower" Yerinde) بازیکن ۲۳ ساله مطرح تیم ملی ترکیه هم یکی دیگر از بازیکنان حاضر در بخش بین‌الملل مسابقات فیفا در ششمین دوره جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران بود.



◀ جوایز بازی‌های موبایلی نصیب چه کسانی شد؟

آیین اختتامیه و اهدای جوایز برندگان ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران که با اجرای محمدجواد سلوکی و با حضور سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مصطفی احمدی مدیر آپارات گیم، هاشم میرزاخانی مدیر موسسه تصویر شهر و معاونان و مدیران بنیاد برگزار شد، فقط به بازی فیفا و فیفا باژها اختصاص نداشت. چرا که منتخبان سه بازی موبایلی دیگر حاضر در این رویداد یعنی کلش رویال، بزن بهادر و فوتبالیستارز هم معرفی شدند و جوایز خود را دریافت



برای بازی فوتبالیستارز علی کرمی به عنوان نفر اول لوح تقدیر، مدال، جام قهرمانی و جایزه ۱۵ میلیون تومانی را دریافت کرد. شایان وحید قهرمان نیا جایزه ۱۰ میلیون تومانی نفر دوم و مهدی سراج نیز جایزه ۵ میلیون تومانی نفر سوم را دریافت کرد.



برای بازی بزن بهادر نیز یونس ناصحی نفر اول شد و لوح تقدیر، مدال، جام قهرمانی و جایزه ۲۰ میلیون تومانی خود را دریافت کرد. علی زرکش دوم شد و جایزه ۱۰ میلیون تومانی به او تعلق گرفت و محمد عزیزی نیز به عنوان نفر سوم بازی بزن بهادر جایزه ۵ میلیون تومانی را از آن خود کرد. برای بازی کلش رویال هم علیرضا دریس جایزه ۲۰ میلیون تومانی نفر اول را به همراه لوح تقدیر، مدال و جام قهرمانی گرفت و آرش بهرام آبادیان جایزه ۱۰ میلیون تومانی نفر دوم و محمدرضا زقر جایزه ۵ میلیون تومانی نفر سوم را کسب کردند.

◀ جدال فیفابازها در روزی به یادماندنی

عشق فیفایی‌ها بعد از ظهر ۲۱ خرداد در سالن شماره ۹ پردیس سینما ملت دور هم جمع شدند تا با تماشای یک مسابقه فینال تمام عیار، جذاب و حرفه‌ای میان دو فیفاباز جوان ایرانی یک تجربه هیجان‌انگیز از تماشای مسابقات ورزش‌های الکترونیک بر پرده نقره‌ای سینما برایشان به یادگار بماند. رقابت پایانی رشته فیفا میان سید محمد محراب جعفری ۱۹ ساله و علیرضا دوستی ۱۸ ساله، با گزارش جذاب عباس قانع در حالی برگزار شد که این دو که به گفته خودشان تاکنون موفقیتی در عرصه مسابقات فیفا کسب نکرده بودند، برای رسیدن به بازی فینال دو نفر از بهترین بازیکنان فیفای ایران یعنی نیما صادقی و مهران علیزاده را شکست دادند تا به عنوان شگفتی‌سازان این جام لقب ببرند.





با پایان این رقابت علیرضا دوستی اولین موفقیت و قهرمانی رسمی اش در مسابقات فیفا را در میان خوشحالی و هیجان دوستان و مربیاش و البته فریادهای شادی خودش جشن گرفت و شادی اش آنجا کامل شد که مدال به رنگ طلا روی گردنش نشست و جام قهرمانی در میان تشویق های تماشاگران روی دست هایش بالا رفت و جایزه ۳۵ میلیونی نصیبش شد. سید محمد محراب جعفری جایزه ۲۵ میلیون تومانی را از آن خود کرد و مهران عزیزاده هم که با نیما صادقی به بازی درده بندی راه یافته بود به دلیل حاضر نشدن صادقی برای شرکت در بازی نیمه نهایی به عنوان نفر سوم این رقابت های معرفی شد و جایزه ۱۵ میلیون تومانی را به دست آورد.

گالری تصاویر



گالری تصاویر ◀



گالری تصاویر



گالری تصاویر



گالری تصاویر



قصه جام ششم، قصه تفاوت‌ها، شگفتی‌ها و اولین‌ها است. شروع روایتش از آنجایی آغاز شد که کرونا قواعد مرسوم همه ۵ دوره گذشته برگزاری آن را بر هم زد و به ناچار نه در دقیقه ۹۰ و وقت اضافه که از همان ابتدا کار را کشاند به برگزاری آنلاین بازی‌ها در دور مقدماتی.

این قصه باز هم نقطه اوج داشت؛ آنجا که در آن روز کارزار خردادی، بزرگان و مقام داران فیفای ایران در رقابت با تازه‌کارها از رسیدن به فینال جا ماندند و فینال مسابقات فیفا ۲۱ در جام ششم محل به رخ کشیدن و خودنمایی نام‌های ناشناخته‌تر شد.

قصه کتاب جام ششم، فصلی ویژه هم برای اولین‌ها داشت. آنجا که سالن سینما پردیس ملت جایی برای برگزاری بازی‌های نیمه‌نهایی و فینال شد تا یک تجربه هیجان‌انگیز از تماشای مسابقات ورزش‌های الکترونیک بر پرده نقره‌ای سینما در حافظه تاریخی این جام به یادگار بماند.

این جام باز هم اولین داشت؛ آن هم به‌خاطر برگزاری آنلاین بخش بین‌الملل مسابقات فیفا با حضور تعدادی از سرشناس‌ترین بازیکنان مطرح رشته فیفا از کشورهای سوئد، ترکیه، روسیه و ازبکستان با بزرگان فیفای ایران که اتفاق مهمی برای فیفا بازهای ایرانی شد.

فصل شگفتی این جام هم در همین مسابقات بخش بین‌الملل فیفا رقم خورد، آنجایی که پویان رحیمی، ایوان لاپانیه ملقب به بوراس لجنده ستاره مشهور سوئدی را شکست داد تا نشان دهد که از مطرح‌ترین و پردرآمدترین چهره‌های فیفای جهان چیزی کم ندارد.

ششمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران هر چند در هول و هراس کرونا با سختی و همه محدودیت‌هایش برگزار شد؛ اما همین تفاوت‌ها، شگفتی‌ها و اولین‌ها قصه‌اش را به یک پایان خوش و شیرین خاتمه داد.

