

۱۳۹۵/۰۸/۱۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

سجل

NOV 02 2016

چهارشنبه ۱۲
آبان

۵
م
۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۰۲ طلوع آفتاب ۶:۲۷ اذان ظهر ۱۱:۴۸ اذان مغرب ۱۷:۲۷

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۱۷۹۹	دلار
-	۳۴۸۶۹	یورو
-	۳۸۸۹۷	پوند
-	۳۰۳۳۵	سدین
-	۸۶۵۸	درهم امارات
-	۳۲۱۳۸	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۱۷	دلار
۳۹۸۵	یورو
۴۴۲۵	پوند
۳۴۹۵	سدین
۹۸۲	درهم امارات
۱۱۸۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۱۰۰۰	نیم سکه
۲۹۷۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	صدور پروانه برای 11 بازی رایانه ای	فنا ۱۱۱
۳	حقایق درباره کلتش آو کلنز/ هزینه ۱۳۲میلیاردی ایرانی ها برای بازی!	مرکز خبرگزاری
۳	حقایق درباره کلتش آو کلنز	بی بی سی
۴	پیام تبریک مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر جدید فرهنگ و ارشاد اسلامی	artna
۵	حقایق درباره کلتش آو کلنز/ هزینه 132میلیاردی ایرانی ها برای بازی!	پنجاه و پنج
۵	حقایق درباره کلتش آو کلنز/ هزینه ۱۳۲میلیاردی ایرانی ها برای بازی!	باشگاه خبرنگاران
۶	هزینه 132میلیاردی ایرانی ها برای یک بازی!	۹۹
۷	حقایق درباره کلتش آو کلنز	خبرگزاری رسد
۷	هزینه 132میلیاردی ایرانی ها برای «کلتش آو کلنز»	خبرنامه دانشجویان ایران
۸	هزینه 132میلیاردی ایرانی ها برای کلتش آو کلنز	هفته روز خبر
۹	هزینه میلیاردي ایرانی ها برای کلتش	دنیای بانک
۹	ایرانی ها 132 میلیارد تومان خرج "کلتش آو کلنز" کردند!	اقتصاد آنلاین
۱۰	راز محبوبیت بازی «کلتش آو کلنز» فاش شد	ایران
۱۱	هزینه 132میلیاردی ایرانی ها برای بازی!	عصر اعتبار
۱۱	هزینه ۱۳۲میلیاردی ایرانی ها برای بازی	پیام آزادگان
۱۲	حقایق درباره کلتش آو کلنز/ هزینه ۱۳۲میلیاردی ایرانی ها برای بازی!	بی بی سی

تعداد محتوا : ۱۶



روزنامه

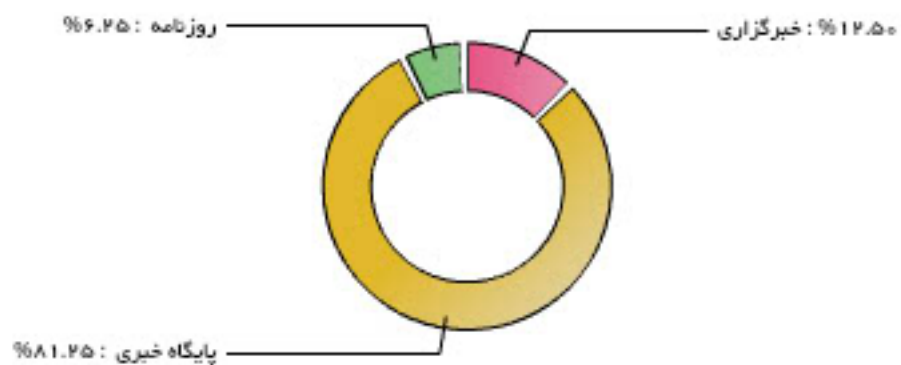
۱

پایگاه خبری

۱۳

خبرگزاری

۲



صدور پروانه برای ۱۱ بازی رایانه‌ای

پس از برگزاری نهمین و دهمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای سال ۱۳۹۵، در مجموع برای ۱۱ بازی جدید ایرانی پروانه ساخت صادر شد.

فناوران - در نهمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری از میان پنج عنوان پروانه ساخت درخواست‌شده، پروانه ساخت سه بازی صادر شد. در دهمین جلسه این شورا نیز درخواست پروانه ساخت هشت بازی بررسی شد که با تمامی درخواست‌ها موافقت شد. بازی بردیا به نویسندگی حمید افسری و محمدمهدی شقایقی با سبک بازی اکشن ماجراجویی، بازی ترا اسپید به نویسندگی فرشاد حسین‌زاده با سبک بازی آنلاین استراتژیک، بازی هتل پرند ۲ به نویسندگی یونس کمال‌جو با سبک بازی ماجراجویی، بازی نادر پلی به نویسندگی عباس اسماعیل‌زاده با سبک بازی استراتژی، بازی جنگ داروستانها به نویسندگی سیدمحمد جمال حسینی با سبک بازی آنلاین استراتژی، بازی بازگشت دیوار اسرار به نویسندگی یوسف علی‌پور با سبک بازی ماجراجویی، بازی دفاع از ایران به نویسندگی عباس بازدار با سبک بازی استراتژی، بازی آرکتورس به نویسندگی کیهان یعقوبیان با سبک بازی ماجراجویی اکشن اول شخص، بازی رخنه به نویسندگی حسن شکری با سبک بازی سکوبازی، بازی نوشیدنی سرخ به نویسندگی جواد بخش‌آبادی با سبک بازی ماجراجویی و بازی سین جیم به نویسندگی فواد امیری با سبک بازی آنلاین عناوین این بازی‌ها هستند.

براساس این گزارش متقاضیان دریافت پروانه ساخت باید فرم مربوطه را از سایت EBazi.Org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی تحویل کنند.

خبر دیگر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نسخه جدید کتاب «صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت‌هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید.

در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۳ شرکت ارائه‌دهنده سرویس به لیست شرکت‌ها اضافه شده‌اند.

پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جهت به‌روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت‌ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به‌روزرسانی کرده و برای درج در نسخه جدید ارسال کنند.



برای نخستین بار منتشر می شود؛ حقایق درباره کلتش آو کلتز / هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای بازی!

(۱۱۵۶-۹۵/۰۸/۱۴)

«کلتش آو کلتز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش خبرنگار مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال یک بار از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلتش آو کلتز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلتش آو کلتز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلتش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلتش آو کلتز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجذب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تأویری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.



حقایق درباره کلتش آو کلتز (۱۱۵۶-۹۵/۰۸/۱۴)

به گزارش بی باک نیوز، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلتش آو کلتز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلتش آو کلتز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش» و «کنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تأویری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.

منبع: مهر



حسن کریمی قدوسی؛ پیام تبریک مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر جدید فرهنگ و ارشاد

اسلامی (۱۳۵۵-۹۵/۰۸/۲۲)

آر.تا:

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجموعه صنعت بازی های رایانه ای صمیمانه ترین تبریک های خود را تقدیم حضور جناب عالی می کند و امیدواریم این صنعت فصل تازه ای از شکوفایی و رونق را تحت حمایت و هدایت جناب عالی بگشاید.

عرصه های بزرگ مردانی بزرگ می طلبد و امروز حوزه بازی های رایانه ای خرسند است که یکی از نخبگان کارآزموده فرهنگی نظام با پیشینه مدیریتی موفق و درخشان در عرصه دیپلماسی فرهنگی، با انتخاب هوشمندانه رئیس محترم جمهوری و نیز اعتماد شایسته نمایندگان ملت به عنوان دهمین نایب کشتی فرهنگ جمهوری اسلامی برگزیده شدند.

جناب آقای دکتر صالحی امیری، فعالان حوزه بازی های رایانه ای که خوراک فرهنگی میلیون ها ایرانی علاقه مند به بازی های رایانه ای را تأمین می کنند، بسی خوشنودند که در رئوس برنامه های اعلامی خود بر عناوینی همچون "توسعه فناوری های نوین فرهنگی"، "رونق بخشیدن به اقتصاد فرهنگ" و همچنین "گسترش تبادلات غیردولتی در بخش فرهنگ" تأکید کرده اید چرا که این برنامه ها به طور مستقیم مرتبط با صنعت بازی های رایانه ای هستند و این نشان از ظرافت و اشراف بالای شما در انتخاب سیاست های فرهنگی دارد؛ به ویژه این که در بند ۴ برنامه خود تحت عنوان سیاست های حمایتی چنین تأکید کرده اید: "رکن و منبع اقتصاد فرهنگ، نه دولت و نفت، بلکه کار و خلاقیت بخش خصوصی و فعالان فرهنگی و هنری است و چاره کار فقط تأمین اعتماد آن ها به عادلانه بودن سیاست های حمایتی و پشت گرمی به سیاست های شفاف حمایتی است." این سیاست دقیقاً همان است که ما اکنون در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با کمک صنوف مختلف این حوزه در پی تحقق آن هستیم و بی تردید از این پس با اراده ای راسخ تر و روحیه ای مضاعف تمام توش و توان خود را برای اجرای برنامه های مقام عالی وزارت به کار خواهیم بست.

مجموعه صنعت بازی های رایانه ای صمیمانه ترین تبریک های خود را تقدیم حضور جناب عالی می کند و امیدواریم این صنعت فصل تازه ای از شکوفایی و رونق را تحت حمایت و هدایت جناب عالی بگشاید.

حسن کریمی قدوسی



حقایق درباره کلس آو کلنز / هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای بازی! (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

«کلس آو کلنز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش «تمایند»، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلس آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای بازی» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلس آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلس» قرار دارند.

از خلایق تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلس آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلایق» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.



حقایق درباره کلس آو کلنز / هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای بازی! (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

«کلس آو کلنز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلس آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای بازی» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلس آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می (ادامه

(ادامه خبر ...) شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.

منبع: خبرگزاری مهر



هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای یک بازی! (۱۳۲۰۶-۹۵/۰۸/۲۲)

«کلش آو کلنز: منفور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرفروشترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شنیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تیمات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.



حقایق درباره کلسی آو کلنز (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

«کلسی آو کلنز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش خبرگزاری بسیج، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلسی آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تیمات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلسی آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلسی» قرار دارند.

از خلایق تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلسی آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلایق» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.



هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای «کلسی آو کلنز» (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

خبرنامه دانشجویان ایران: «کلسی آو کلنز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش خبرنامه دانشجویان ایران به نقل از مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلسی آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تیمات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش‌های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند. از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پوشش ملی، «تأوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است. در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می‌شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن‌ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است. دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند. متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر خواهد شد.



صفحه روز خبر

هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی‌ها برای کلش آو کلنز (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۴)

«کلش آو کلنز: منقور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت‌های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی‌های این سال‌ها رونمایی می‌کند.

هفت روز خبر هفته‌به‌هفته گزارش مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش‌هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر می‌شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می‌گیرد.

تازه‌ترین نمونه این گزارش‌ها با محوریت بازی رایانه‌ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منقور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض‌های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده‌اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده‌اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می‌کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش‌های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند. از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پوشش ملی، «تأوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می‌شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن‌ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر خواهد شد.



هزینه میلیاردی ایرانی ها برای کلتش (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴)

دنیای بانک: «کلتش آو کلتز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش پایگاه خبری دنیای بانک، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی «کلتش آو کلتز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تیمات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلتش آو کلتز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلتش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلتش آو کلتز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.



تا پایان سال ۹۴؛ ایرانی ها ۱۳۲ میلیارد تومان خرج "کلتش آو کلتز" کردند! (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴)

«کلتش آو کلتز: منظور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

«پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از مهر، تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی «کلتش آو کلتز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود.

«منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تیمات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از بخش‌های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند. از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «توآوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می‌شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن‌ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر خواهد شد.

راز محبوبیت بازی «کلش آو کلنز» فاش شد (۱۳۴۹-۹۵/۰۸/۱۳۴۹)

«کلش آو کلنز: منقور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت‌های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی‌های این سال‌ها رونمایی می‌کند.

ایران آنلاین / «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش‌هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر می‌شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می‌گیرد.

تازه‌ترین نمونه این گزارش‌ها با محوریت بازی رایانه‌ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منقور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض‌های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده‌اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده‌اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای بازی» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می‌کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش‌های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند. از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «توآوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است. در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می‌شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن‌ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند. / مهر

حقایق درباره کلس آو کلنز هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای بازی! (۹۵/۰۸/۱۶-۱۳۴۴)

عصر اعتبار - «کلس آو کلنز: منقور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلس آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منقور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلس آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلس» قرار دارند.

از خلایق تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلس آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلایق» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان» دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.

حقایق درباره کلس آو کلنز: هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای بازی (۹۵/۰۸/۱۶-۱۳۴۴)

«پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلس آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منقور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلس آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلس» قرار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارند از خلاقیت تا تحریک هیجانات اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است. در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است. دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند. منبع: مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای



حقایق درباره کلش آو کلنز / هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی ها برای بازی! (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۴۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین: «کلش آو کلنز: منقور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند. به گزارش خبرنگار بی باک، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد. تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منقور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی! یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند. از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تولوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است. در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است. دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند. متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۸/۱۲

