

۱۳۹۶/۰۲/۳۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی



MAY 20 2017

شنبه ۳۰ اردیبهشت

۱۳۹۶

اذان صبح ۴:۱۶ طلوع آفتاب ۵:۵۶ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۲۷



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۲	۳۲۴۴۰	دلار
▲ ۱۴۸	۳۶۳۴۵	یورو
▲ ۲۱۴	۴۲۲۷۲	پوند
▼ ۶۰	۲۹۱۶۴	سدین
▼ ۴	۸۸۲۸	درهم امارات
▲ ۱۹۹	۳۳۳۲۸	فرانک

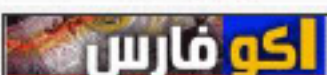
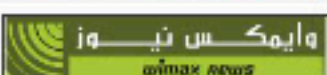
قیمت ارز (تومان)	
۳۷۴۸	دلار
۴۲۳۸	یورو
۴۸۹۰	پوند
۳۴۷۰	سدین
۱۰۳۸	درهم امارات
۱۰۷۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۰۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۶۰۰۰۰	نیم سکه
۳۷۴۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	ناشر Angry Birds به تهران می آید که بازی بخرد	فنا ۱۱۱
۲	ناشر Angry Birds برای خرید بازی به تهران می آید / ثمرات برجام در صنعت بازی سازی ایران بزودی در نمایشگاه TGC	ایران بزرگترین بازار
۳	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	خبرگزاری دانشگاه قزوین Azad News Agency (AZNA)
۳	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	BaziCenter.com
۴	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	pagegame
۴	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	گامی
۵	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	خبرگزاری آیت الله العظمی Ostaneh
۵	مهلت ارسال اثر به مسابقه	رسالت
۶	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	استاد احمدیان
۶	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۷	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	خودرو برتر Mardco Broker
۸	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	پسته برتر Pesteh Broker
۸	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	اقتصاد وطن پلتفرم آگهی های اقتصادی ایران
۹	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	بانک برتر Bank Broker
۱۰	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	ارتباطات برتر Etebatate Broker
۱۰	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	خبر رسمی Khabar rasmi
۱۱	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	چراغ
۱۲	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	پایگاه خبری تدبیر Tadbir 24
۱۲	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	سایت آزمون چابک

۱۳	ناشر Angry Birds برای خرید بازی به تهران می آید/ اثرات برجام در صنعت بازی سازی ایران بزودی در نمایشگاه TGC	
۱۳	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۴	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۵	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۵	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۶	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۶	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۷	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۸	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۸	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۱۹	9 شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان می روند	
۱۹	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	
۲۰	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۲۰	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۲۱	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	
۲۲	عرضه کنندگان بازی های موفقیتی همچون Angry Birds به نمایشگاه TGC می آیند	
۲۲	تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی	
۲۳	آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد	

تعداد محتوا : ۳۷



روزنامه

۳

خبرگزاری

۳

پایگاه خبری

۳۱





ناشر Angry Birds به تهران می آید که بازی بخرد

ناشران و خریداران مطرح بین المللی بازی های رایانه ای، برای آشنایی و تجارت با بازی سازی ایرانی به نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention می آیند.

فناوران - با هدف ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی، از خریداران و ناشران بین المللی مطرح برای حضور در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC دعوت شده است.

براساس این گزارش تاکنون حضور ۱۳ شرکت خریدار بازی از کشورهای هلند، اتریش، آمریکا، برزیل، کانادا، بریتانیا، لهستان، اردن، استونی، آلمان و فنلاند در TGC قطعی شده است که در میان این شرکت ها، نام های بزرگ و قابل توجهی نیز به چشم می خورد.

از جمله خریدارانی که به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه Game Connection فرانسه به TGC می آید، شرکت معروف Rovio است که مجموعه بازی های پرفروش پرندگان خشمگین یا Angry Birds را در جهان عرضه کرده و می کند. فردی که از سوی این شرکت می آید، مسوول توسعه تجاری در منطقه خاورمیانه است.

همچنین ناشرانی چون THQ Nordic عرضه کننده مجموعه بازی های Darksiders و بازی Red Faction، شرکت Square Enix Europe عرضه کننده مجموعه بازی های Conflict و Just Cause و شرکت Deep Silver عرضه کننده سری بازی های Dead Island، Homefront و This War of Mine: The Little Ones به ایران خواهند آمد.

علاوه بر شرکت ها و ناشران بزرگ و نام آشنا، حضور ناشرانی مختص انتشار بازی های کوچک تر و موبایلی نیز در بین این شرکت ها قطعی شده است تا بازار موبایل و نوپای بازی سازی ایران در نظر گرفته شود.

براساس برنامه ریزی های انجام شده قرار است حدود ۳۰ ناشر یا خریدار بین المللی در این رویداد حضور داشته باشند که تاکنون حضور نیمی از این تعداد قطعی شده است. لیست کامل این شرکت ها در صفحه tehrangamecon.com/attendees قابل مشاهده است.



ناشر Angry Birds برای خرید بازی به تهران می آید / ثمرات برجام در صنعت بازی سازی ایران بزودی در نمایشگاه TGC (۹۵/۰۱/۲۵-۲۶)

ناشر بازی معروف Angry Birds (پرندگان خشمگین) به منظور خرید بازی های برتر ایرانی و سرمایه گذاری به نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention می آید.

به گزارش خبرنگار فناوری ایلنا، ناشران و خریداران مطرح بین المللی بازی های رایانه ای مانند بازی معروف Angry Birds (پرندگان خشمگین) برای آشنایی و تجارت با بازی سازی ایرانی به نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention خواهند آمد.

بر اساس گزارش های منتشر شده تا به امروز، حضور ۱۳ شرکت خریدار بازی از کشورهای هلند، اتریش، آمریکا، برزیل، کانادا، بریتانیا، لهستان، اردن، استونی، آلمان و فنلاند در TGC قطعی شده است که در میان این شرکت ها، نام های بزرگ و قابل توجهی نیز به چشم می خورد.

از جمله خریدارانی که به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه Game Connection فرانسه به TGC می آید، شرکت معروف Rovio است که مجموعه بازی های پرفروش پرندگان خشمگین یا Angry Birds را در جهان عرضه کرده و می کند. فردی که از سوی این شرکت می آید، مسوول توسعه تجاری در منطقه خاورمیانه است.

همچنین ناشرانی چون THQ Nordic عرضه کننده مجموعه بازی های Darksiders و بازی Red Faction، شرکت Square Enix Europe عرضه کننده مجموعه بازی های Conflict و Just Cause و شرکت Deep Silver عرضه کننده سری بازی های Dead Island، Homefront و This War of Mine: The Little Ones به ایران خواهند آمد.

علاوه بر شرکت ها و ناشران بزرگ و نام آشنا، حضور ناشرانی مختص انتشار بازی های کوچک تر و موبایلی نیز در بین این شرکت ها قطعی شده است تا بازار موبایل و نوپای بازی سازی ایران در نظر گرفته شود.

براساس برنامه ریزی های انجام شده قرار است حدود ۳۰ ناشر یا خریدار بین المللی در این رویداد حضور داشته باشند که تاکنون حضور نیمی از این تعداد قطعی شده است. لیست کامل این شرکت ها در صفحه tehrangamecon.com/attendees قابل مشاهده است.

جالب است بدانید که نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention برای اولین بار و به منظور ایجاد روابط بین بازی سازان ایرانی و بازی سازان خارجی رخ خواهد داد که یکی از ثمرات برجام است و باید امیدوار بود با برجام بتوان یک رابطه اقتصادی پایدار و بزرگ بین تولید کنندگان بازی ایرانی و سرمایه گذاران خارجی به وجود آید.



جوایز حداقل ۵۰ و ۲۵ میلیون تومانی در انتظار برندگان؛ مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۲۲)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی تهران گیم کانکشن برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه دوم خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده است، مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است.

براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ دوم خرداد ماه فرصت دارند با مطالعه دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangame.com/DevelopmentAwards> تکمیل کنند و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰ میلیون ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلافتانه برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰ میلیون ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود. نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۲۲)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است.

براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangame.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلافتانه برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه ۲۰۱۸ Casual Connect Asia فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۷-۰۱/۰۱/۱۳۹۷)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موافقی خصوصاً برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلافاً برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۷-۰۱/۰۱/۱۳۹۷)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیت خصوصا برای بازار بین المللی باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلاقاته برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود. نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



جوایز حداقل ۵۰ و ۲۵ میلیون تومانی در انتظار برندگان؛ مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards

تمدید شد (۱۳۹۷-۰۲/۰۱/۲۵)

خبرایران: مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند. براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیت خصوصا برای بازار بین المللی باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلاقاته برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود. نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



جوایز حداقل ۲۰ و ۵۰ میلیون تومانی در انتظار برندگان؛ مهلت ارسال اثر به مسابقه

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل (ادامه دارد ...))

(ادامه خبر ...) شامل یک برش عمودی از بازی، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.



شماره پانزدهم

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۵)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد. به گزارش پایگاه خبری آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند. براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play ...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عنوان قابل و موفقی خصوصا برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است. همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلافتانه برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود. نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



نخستین نمایشگاه ایران ISNA

آنچه پنهانی باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۵)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است. وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریبا ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحا به آن پریمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



خودرو برتر
The Best Car

آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲/۰۱/۰۱ تا ۱۳۹۴/۰۱/۰۱)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسشی نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۱۳۹۵)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند. ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمیموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمیموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمیموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۱۳۹۵)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیم‌ر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیم‌ها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیم‌های رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیم‌ری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیم‌ر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۱۳۹۳-۱۳۹۴)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمیموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمیموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمیموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۱۳۹۳-۱۳۹۴)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

جمهوریت؛ حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۱۳۹۳-۱۳۹۴)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

تدبیر ۲۴ حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیوم بودند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۲-۱۳۹۳-۱۳۹۴)

بسیج پرس - رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

به گزارش بسیج پرس؛ حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند. از ۱۸ میلیون گیم‌ر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی‌ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی‌های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان‌ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی‌های پریمیوم بودند. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می‌توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه‌ای به بازی فریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می‌کنند و بعد در بازی پول می‌پردازند. آمار چندبرابری بازی‌های فریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



در جریان نمایشگاه بین‌المللی TGC: ناشر Angry Birds برای خرید بازی به تهران می‌آید / نمرات برجام در صنعت بازی سازی ایران بزودی در نمایشگاه TGC

بسج پرس - ناشر بازی معروف Angry Birds (پرندگان خشمگین) به منظور خرید بازی‌های برتر ایرانی و سرمایه‌گذاری به نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention می‌آید.

به گزارش بسج پرس: ناشران و خریداران مطرح بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای مانند بازی معروف Angry Birds (پرندگان خشمگین) برای آشنایی و تجارت با بازی‌سازی ایرانی به نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention خواهند آمد. بر اساس گزارش‌های منتشر شده تا به امروز، حضور ۱۳ شرکت خریدار بازی از کشورهای هلند، اتریش، آمریکا، برزیل، کانادا، بریتانیا، لهستان، اردن، استونی، آلمان و فنلاند در TGC قطعی شده است که در میان این شرکت‌ها، نام‌های بزرگ و قابل توجهی نیز به چشم می‌خورد. از جمله خریدارانی که به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه Game Connection فرانسه به TGC می‌آید، شرکت معروف Rovio است که مجموعه بازی‌های پرفروش پرندگان خشمگین یا Angry Birds را در جهان عرضه کرده و می‌کند. فردی که از سوی این شرکت می‌آید، مسوول توسعه تجاری در منطقه خاورمیانه است.

همچنین ناشرانی چون THQ Nordic عرضه‌کننده مجموعه بازی‌های Darksiders و بازی Red Faction، شرکت Square Enix Europe عرضه‌کننده مجموعه بازی‌های Conflict و Just Cause و شرکت Deep Silver عرضه‌کننده سری بازی‌های Dead Island، Homefront و This War of Mine: The Little Ones به ایران خواهند آمد.

علاوه بر شرکت‌ها و ناشران بزرگ و نام‌آشنا، حضور ناشرانی مختص انتشار بازی‌های کوچک‌تر و موبایلی نیز در بین این شرکت‌ها قطعی شده است تا بازار موبایل و نوپای بازی‌سازی ایران در نظر گرفته شود.

براساس برنامه ریزی‌های انجام شده قرار است حدود ۳۰ ناشر یا خریدار بین‌المللی در این رویداد حضور داشته باشند که تاکنون حضور نیمی از این تعداد قطعی شده است. لیست کامل این شرکت‌ها در صفحه telhrangamecon.com/attendees قابل مشاهده است.

جالب است بدانید که نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention برای اولین بار و به منظور ایجاد روابط بین بازی‌سازان ایرانی و بازی‌سازان خارجی رخ خواهد داد که یکی از ثمرات برجام است و باید امیدوار بود با برجام بتوان یک رابطه اقتصادی پایدار و بزرگ بین تولیدکنندگان بازی ایرانی و سرمایه‌گذاران خارجی به وجود آید.



آنچه پهنای باند برای بازی‌های آنلاین رقم زد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر رشد بازی‌های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیم‌رها به بازی‌های آنلاین با پرداخت درون برنامه‌ای نسبت به بازی‌هایی که در ابتدا خریداری می‌شوند، می‌گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

به گزارش صبحانه، حسن کریمی قدوسی، با اشاره به تأثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی‌های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در چند سال اخیر کاربران بازی‌های رایانه‌ای به سمت بازی‌های رگی گشتی‌های هوشمند رفتند. مهم‌ترین شکلی که بازی‌های رگی‌های هوشمند دارند، متعلق به بازی‌های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی‌های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیم‌های رایانه‌ای و رگی‌های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیم‌ری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش‌نامه‌ای که توسط بازی‌کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه‌های شخصی بازی می‌کردند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیم در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیوم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است. لایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

به گزارش تربیون، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تأثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیم در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیوم بودند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

منبع: لایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۵/۰۲/۲۵-۱۵/۰۳/۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیوم بودند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام/



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۵/۰۲/۲۵-۱۵/۰۳/۲۵)

ساعت ۲۴-رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند. از ۱۸ میلیون گیم‌ر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می‌توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می‌کنند و بعد در بازی پول می‌پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام
ایستا



الف

آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیم‌های رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیم‌ری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می‌کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می‌شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می‌کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیموم گفته می‌شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می‌کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می‌دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند. از ۱۸ میلیون گیم‌ر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیموم بودند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می‌توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می‌کنند و بعد در بازی پول می‌پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیموم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



بافتکار ایرانی

آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیم‌ها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می‌شوند، می‌گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیم‌ها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می‌شوند، می‌گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است. وی با اشاره به آمار گیم‌های رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسشی نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پریمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پریمیوم بودند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی پریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی پریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های پریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۴-۱۳۹۷/۱۲/۲۸)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیم‌ها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

به گزارش سینما، حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیم‌های رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسشی نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پریمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیم‌های ایرانی بیان کرد: گیم‌ها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پریمیوم بودند. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی پریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی پریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های پریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام

آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۵۰۰۵-۱۵/۰۷/۲۸)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیوم بودند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریموم نسبت به پرمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

بازی رایانه ای آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پریمیوم بودند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی پریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی پریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های پریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



ZIMA

۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان می روند (۱۸/۱۲-۱۶/۱۲/۹۵)

پس از بررسی های صورت گرفته از بین درخواست های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی سازی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به برنامه های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرحهای ارسالی در محل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تشکیل گردید.

نظر به استقبال شرکت های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی سازان ایرانی، ساختار پانویون ایران دستخوش تغییر شده و قرار است که به جای ارائه غرفه های بزرگ به تعداد کمی بازی ساز، به تعداد بیشتری بازی ساز میز جلسه تعلق پیدا کند. در همین راستا درخواست نمایندگان ۹ شرکت به قرار زیر برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات مورد پذیرش قرار گرفت:

راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شیه ساز، فن افزار، انو، پایزان، تب سل، گریه های تنبل و آرتاهمچنین، به منظور ایجاد امکان بهره مندی از تعاملات بین المللی برای شرکت هایی که به هر دلیل امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم نیست، قرار بر این گردید تا بخشی از پانویون ایران در گیمز کام ۲۰۱۷ به معرفی محصولات آن شرکت ها و نیز در اختیار قرار دادن کارت ویزیت یا بروشور محصولات آن ها به شرکت های خارجی اختصاص پیدا کند. در همین راستا شرکت های علاقه مند که محصول مناسبی برای عرضه بین المللی دارند و می خواهند از این فرصت نیز استفاده نمایند میتوانند تا تاریخ ۲۲/۲/۹۶ درخواست های خود را از طریق پست الکترونیک contact@iregir.ir اعلام نمایند.



ایران گیمز

جوایز حداقل ۵۰ و ۲۵ میلیون تومانی در انتظار برندگان؛ مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۸/۱۲-۱۶/۱۲/۹۵)

ایرانیان مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangame.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور/موبایل خواهد داشت.

از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موافقی خصوصاً برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلاقاته برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند.

علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نمایشگاه ۲۰۱۸ Casual Connect Asia فراهم خواهد بود.
نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۴-۹۶/۰۴/۲۸)

اکوفارس: رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پریمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پریمیوم بودند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی پریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی پریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های پریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

انتهای پیام



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۴-۹۶/۰۴/۲۸)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

وایمکس نیوز- حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پریمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست. وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پریمیوم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی پریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی پریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های پریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

منبع: ایسنا



آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تأثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالهای گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پریمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پریمیوم بودند. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی پریمیوم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی پریمیوم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های پریمیوم نسبت به پریمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.



عرضه کنندگان بازی های موفق همچون Angry Birds به نمایشگاه TGC می آیند (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

ناشران و خریداران مطرح بین المللی بازی های رایانه ای، برای آشنایی و تجارت با بازی سازی ایرانی به نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention می آیند.

با هدف ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی، از خریداران و ناشران بین المللی مطرح برای حضور در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران TGC دعوت شده است.

براساس این گزارش تاکنون حضور ۱۳ شرکت خریدار بازی از کشورهای هلند، اتریش، آمریکا، برزیل، کانادا، بریتانیا، لهستان، اردن، استونی، آلمان و فنلاند در TGC قطعی شده است که در میان این شرکت ها، نام های بزرگ و قابل توجهی نیز به چشم می خورد.

از جمله خریدارانی که به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه Game Connection فرانسه به TGC می آید، شرکت معروف Rovio است که مجموعه بازی های محبوب و بسیار پرفروش پرندگان خشمگین یا Angry Birds را در جهان عرضه کرده و می کند. فردی که از سوی این شرکت می آید مسئول توسعه تجاری در منطقه خاورمیانه است.

همچنین ناشرانی چون THQ Nordic (عرضه کننده مجموعه بازی های Darksiders و بازی Red Faction)، شرکت Square Enix Europe (عرضه کننده مجموعه بازی های Conflict و Just Cause) و شرکت Deep Silver (عرضه کننده سری بازی های Dead Island، Homefront و This War of Mine: The Little Ones) به ایران خواهند آمد.

علاوه بر شرکت ها و ناشران بزرگ و نام آشنا، حضور ناشرانی مختص انتشار بازی های کوچک تر و موبایلی نیز در بین این شرکت ها قطعی شده است تا بازار موبایل و نوپای بازی سازی ایران در نظر گرفته شود.

براساس برنامه ریزی های انجام شده قرار است حدود ۳۰ ناشر یا خریدار بین المللی در این رویداد حضور داشته باشند که تاکنون حضور نیمی از این تعداد قطعی شده اند. لیست کامل این شرکت ها در صفحه tehrangamecon.com/attendees قابل مشاهده است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی TGC باهدف ایجاد اتصال صنعت بازی سازی کشور به بازار جهانی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود و در حالی که هنوز مدت زیادی تا برگزاری رویداد باقی مانده، تمام ظرفیت غرفه های تجاری به اتمام رسیده است.



تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

آمارها حکایت از آن دارند که افزایش گوشی های هوشمند در ایران و فراگیر شدن اینترنت نسل سوم و چهارم موبایل در دولت یازدهم، تاثیر زیادی روی افزایش تعداد گیمر های ایرانی و در نتیجه افزایش تولید بازی های ایرانی داشته است.

براساس آمارهای مرکز پژوهشی DIREC وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال های اخیر تعداد گیمر های ایرانی در سال ۱۳۹۴، از مرز ۲۳ میلیون گذشته و این درحالی است که تعداد گیمر های ایرانی در سال ۱۳۹۲ ۱۸ میلیون نفر بود.

از سوی دیگر در سال های اخیر میانگین سنی کاربران بازی های دیجیتال افزایش داشته و این عدد در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال رسیده است. میانگین سنی بازیکنان ایرانی در سال ۱۳۹۲، ۱۶ سال و در سال ۱۳۸۹، ۱۳ سال بوده است. شاید بتوان افزایش کیفیت بازی ها را یکی از علت های جلب نظر علاقه مندان بزرگسال به سرگرمی های دیجیتال دانست؛ اما بدون شک روند توسعه اینترنت همراه و تولید بازی های آنلاین، عامل اصلی این موضوع است.

براساس گزارش دایرک، طی سال های گذشته بر تعداد شرکت های بازی ساز ایرانی نیز افزوده شده و افراد بیشتری در این حوزه به کار مشغول شده اند. در سه سال نخست فعالیت دولت یازدهم، ۳۵ شرکت بازی سازی فعالیت قانونی خود را آغاز کردند که این تعداد در سه سال پایانی دولت دهم ۲۲ شرکت بوده است. لازم به ذکر است بسیاری از تولیدکنندگان بازی های موبایلی نیز بدون ثبت شرکت و به صورت مستقل و تیم های کوچک به فعالیت مشغول شده اند که رشد بسیار زیادی نسبت به چهار سال گذشته دارند بدون شک نمودار توسعه صنعت بازی سازی بومی در سال های آینده صعودی خواهد بود، اگر حمایت ها از بازی سازان داخلی ادامه داشته باشد و این صنعت توپا در کشور ما بدون پشتوانه رها نشود البته برداشته شدن تحریم ها نیز می تواند تاثیر مثبتی بر سرعت گردش چرخ صنعت بازی سازی ایران داشته باشد تا علاوه بر صادرات محصولات، جذب سرمایه ها و تجربیات بازی سازان بزرگ دنیا با شرایط بهتری تحقق پذیرد.

بازی های ارسال شده به جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سال های اخیر نیز حاکی از رشد بازی های موبایلی و آنلاین دارد. در حالی که در سال ۱۳۹۲ تنها ۲۴ بازی موبایلی به جشنواره ارسال شده بود، این رقم در سال ۱۳۹۵ به ۱۵۱ بازی رسیده است که نشان می دهد رشد پهنای باند و توسعه ی نسل سوم و چهارم اینترنت موبایل در دولت یازدهم تاثیر قابل توجهی در ایجاد اشتغال و توسعه بازی سازی کشور داشته است.

آنچه پهنای باند برای بازی های آنلاین رقم زد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر رشد بازی های آنلاین به لطف افزایش پهنای باند اینترنت، از اقبال گیمرها به بازی های آنلاین با پرداخت درون برنامه ای نسبت به بازی هایی که در ابتدا خریداری می شوند، می گوید که نیازمند اتصال به اینترنت هستند.

به گزارش فاونیوز به نقل از ایستا، حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تاثیر افزایش پهنای باند در رشد بازی های آنلاین اظهار کرد: براساس آمار و ارقام منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

وی با اشاره به آمار گیمرهای رایانه و گوشی های هوشمند بیان کرد: در سالیان گذشته به خصوص طبق آمار سال ۱۳۹۲، از ۱۶ میلیون گیمری که در آن سال وجود داشت و طبق پرسش نامه ای که توسط بازی کنندگان پر شد، حدود ۷۵ درصد کسانی بودند که روی PC و رایانه های شخصی بازی می کردند، در حالی که این عدد در حال حاضر به ۱۵ درصد رسیده است و اکثر افراد به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در بحث پرداخت برای بازی هم این قضیه مشاهده می شود. براساس آخرین آماری که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولاتی بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است.

کریمی با بیان اینکه وقتی درباره برنامه با پرداخت درون برنامه ای صحبت می کنیم به معنای آنلاین بودن آن برنامه است، افزود: این موضوع به این علت است که مخاطب ترجیح می دهد همان ابتدا پول یک محصول را ندهد، بلکه آن را به صورت رایگان دانلود کند و در طول بازی هزینه بپردازد. برای چنین بازی هایی نیازمند سرور و ارتباط آنلاین است که گواه همین موضوع و افزایش بازی های آنلاین بر اثر افزایش پهنای باند نیز هست.

وی با اشاره به آمار گیمرهای ایرانی بیان کرد: گیمرها کسانی هستند که در روز حداقل ۷۰ دقیقه بازی می کنند. از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۱۳۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۱۳۹۴ رسیدیم. رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر فراهم کرد، زیرا پیش از این در صورتی که برای بازی های آنلاین نیاز به دسترسی اینترنت وجود داشت در منازل و سایر مکان ها اینترنت پرسرعت فراهم نبود و کاربران محدود به بازی های پرمیوم بودند.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: با توسعه اینترنت کاربران می توانستند در لحظه به اینترنت متصل شوند و بدین ترتیب بازی فریمموم توسعه پیدا کرد. مردم به خاطر پرداخت درون برنامه ای به بازی فریمموم اقبال بیشتری دارند، زیرا ابتدا آن را مجانی دانلود می کنند و بعد در بازی پول می پردازند. آمار چندبرابری بازی های فریمموم نسبت به پرمیوم نیز گواه این است که اقبال مردم به این سمت بیشتر است.

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

۱۳۹۶/۰۲/۳۰

