

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





MAY 13 2017

شنبه ۲۳ اردیبهشت

۱۳۹۶

اذان صبح ۴:۲۴ طلوع آفتاب ۶:۰۱ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۲۱



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۴۵۰	دلار
▲ ۱۷۴	۳۵۴۶۱	یورو
▼ ۱۸۴	۴۱۸۱۵	پوند
▲ ۲۰۴	۲۸۶۳۰	سدین
▼ ۲	۸۸۳۳	درهم امارات
▲ ۲۳۱	۳۲۴۱۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۵۶	دلار
۴۱۸۰	یورو
۴۸۶۰	پوند
۳۴۳۰	سدین
۱۰۳۶	درهم امارات
۱۰۷۸	لیور ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۷۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۱۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۶۲۰۰۰	نیم سکه
۳۷۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	۹ شرکت بازی ساز به گیمزکام آلمان می روند	فنا ۱۱۱۱
۲	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد	ICT۱۱۱
۳	ضرورت بازنگری به بازار بازی های PC در ایران	VGMA۱۱
۴	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد/ فرصتی مناسب برای نمایش بازی های ایرانی به ناشران بین المللی	قوانینوز
۴	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم/ تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی + نمودار	ایران بازی کاران
۵	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم/ تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی + نمودار	ایران بازی کاران
۶	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم	artna
۶	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم	خبرگزاری دانشگاه قزوین Azad News Agency (AZNA)
۷	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم	ایران گیمز
۷	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۸	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم/ تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی + نمودار	کتابخانه الکترونیک OmidNet.ir
۸	رونق صنعت بازی	ایران گیمز
۹	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم	مهد احمدیان
۹	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم	گیمز
۱۰	رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم	رسالت
۱۰	برگزاری دوره های تخصصی Power Up در انستیتوی ملی بازی سازی	قوانینوز
۱۰	انستیتو ملی بازی سازی نجومی می شود	قوانینوز
۱۰	اکثر غرفه های نمایشگاه بین المللی TGC رزرو شد	قوانینوز
۱۱	برای رفع ضعف قانونی صنعت بازی های رایانه ای برنامه ریزی می شود	قوانینوز

۱۱

تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی/رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم



۱۲

رشد 1000 درصدی بازی های موبایل ایرانی طی 5 سال گذشته؛ اشتغالزایی هوشمند با افزایش پهنای باند



۱۲

بازی «کاموا»، نمود کیفیت ایرانی در برابر بازی های خارجی



۱۲

جمع بندی روز: پنج شنبه، 21 اردیبهشت 1396



۱۴

رشد بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم



۱۵

ماجرای تلاش ۶ وزیر دولت یازدهم برای درآمدزایی شرکت فنلندی چه بود؟



۱۶

فراخوان ارسال اطلاعات جدید شرکت ها برای درج در کتاب صنعت گیم ایران/ بازی سازان ارزشی بشتابند



تعداد محتوا : ۲۶



روزنامه

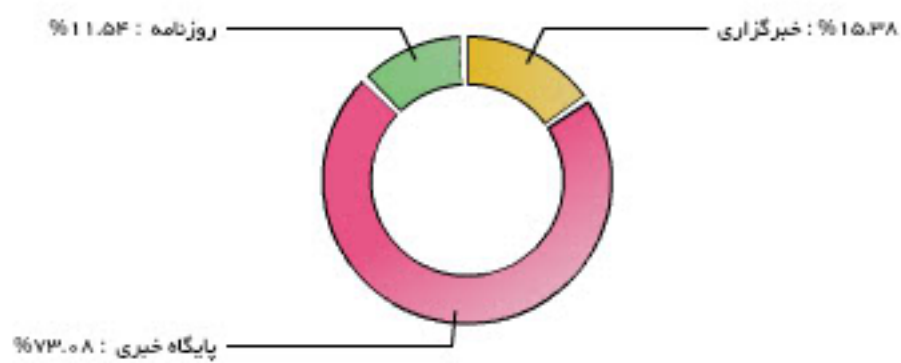
۳

پایگاه خبری

۱۹

خبرگزاری

۴



۹ شرکت بازی ساز به گیمز کام آلمان می روند

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.

فناوران - با توجه به برنامه ریزی های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرح های ارسالی در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شد.

با توجه به استقبال شرکت های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی سازان ایرانی، ساختار پاپوین ایران دستخوش تغییر شده و قرار است به جای آرایه 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 برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات پذیرفته شد.

به این ترتیب شرکت های راسپینا، نوآگیمز، توسعه گر شیبیه ساز، فن افزار، انو، پاییزان، تپ سل، گربه های تنیل و آرنا در پاپوین ایران در نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور خواهند یافت.

همچنین 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 شد بخشی از پاپوین 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 کنند، می توانند تا تاریخ ۲۳ اردیبهشت درخواست های خود را به نشانی contact@ircg.ir ارسال کنند.

نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۳۱ مردادماه آغاز می شود و تا ۴ شهریور ادامه دارد. سال گذشته ۳۴۵ هزار نفر از این نمایشگاه بازدید کردند.



فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد (۱۳۹۷/۰۴/۰۹ تا ۱۳۹۷/۰۴/۱۸)

فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention منتشر شد.

مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود.

بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ 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 رویداد 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 که در TGC حضور خواهند داشت داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangame.com مراجعه کنند.



ضرورت بازنگری به بازار بازی های PC در ایران (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

یادداشت ها نظر شخصی نویسنده است و لزوماً نشان دهنده دیدگاه و جریان فکری VGMAG نیست شاید روز های اول بازی سازی کشور را به یاد داشته باشید روزهایی که بازی سازی در کشور هیچ معنا و مفهوم خاصی نداشت و شاید خیلی از گیمرهای ایرانی از وجود بازی سازی در کشور بی اطلاع بودند. روزهایی که با شور و حرارت بسیار، بازی سازان ایرانی بازی های خود را برای پلتفرم PC عرضه می کردند و گیمرهای ایرانی این عناوین را تهیه می کردند. شاید به این نکته اشاره کنید که کیفیت این دست بازی ها در شرایط قابل قبولی نبود یا دلایل دیگر ولی قصد من از نوشتن این یادداشت فقط و فقط توضیح چرایی نبودن بازی ایرانی در سطح فروشگاه های کشور است. به راستی چرا دیگر بازی ایرانی در سطح کشور مشاهده نمی شوند و فقط شاهد شنیدن اخبار ساخت بازی های مختلف و تکمیل روند ساخت آنها هستیم.

"مشکل در سیستم" و "مشکل سیستمی" برای شروع بگذارید دو تعریف علمی در دانش مدیریت را بیشتر بشناسیم. "مشکل در سیستم" و "مشکل سیستمی" که هر کدام تعریف خاص خودش را دارد برای توضیح پدیده "مشکل در سیستم" سعی می کنیم با بیان یک مثال این پدیده را شرح دهیم. فرض کنید شما صاحب یک فروشگاه بودید و متوجه می شوید که فروش شما افت شدید کرده است. در بررسی های بعدی متوجه می شوید که یکی از کارمندان شما، در برخورد با مشتریان مودبانه برخورد نمی کند و همین موضوع باعث دلخوری مشتریان و به طبع آن، افت شدید در فروش شده است. حال شما تصمیم به اخراج این کارمند گرفته و با استخدام کارمند جدید این مشکل را حل می کنید و فروش این واحد تجاری را به حالت عادی باز می گردانید. با توجه به مثال بالا مشکل در سیستم را می توان اینطور تعریف کرد که گاهی یک یا چند جز سیستم آسیب می بینند و با تعویض یا تعمیر این اجزا سیستم به حالت نرمال خود باز می گردد. اجازه دهید به تعریف مثال برای "مشکل سیستمی" بپردازیم. طبق مثال بالا شما صاحب فروشگاه می هستید و فروش شما دچار افت شدید شده است. بررسی ها نشان می دهد که نه تنها میزان کار کارمندان دچار کم و کاستی نشده بلکه هیچ کدام از کارمندان مسئله ای نبوده و همه چیز به مانند سابق است. هیچ چیز نشانی از کم کاری کارمندان ندارد. حال فرض کنید یکی از کارمندان را در این وضعیت اخراج و کارمند جدیدی استخدام کنید. شرایط به حالت عادی گذشته بر نمی گردد. در این وضعیت به اصطلاح ما با یک مشکل سیستمی طرف هستیم یعنی با جابجایی اجزا سیستم یا تعویض و بهبود این اجزا مشکل حل نشده و شاید گسترش نیز پیدا کند.

بگردیم به وضعیت فروش بازی های ایرانی PC در کشور. از روزهای اول بازی سازی در کشور و شروع به کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی رسمی بازی سازی در کشور، طرح هایی برای حمایت از بازی سازی در ایران اجرا شد که مداماً تغییر کردند اما به واقع این طرح ها باعث حمایت از بازی سازی کشور شد؟ به آخرین طرح اجرا شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان متمرکز روی PC اشاره می کنیم. طرحی به که با نام کوپن شناخته می شود. شما بازی برای پلتفرم PC تولید کرده اید و قصد دارید ساخته خود را در فروشگاه ها عرضه کنید. در ظاهر کار و به مانند گذشته باید به پخش کنندگان بازی های رایانه ای مراجعه و با قیمتی توافقی بازی خود را به پخش کنندگان واگذار می کردید و این شرکت ها بازی شما را پخش می کردند اما در حال حاضر اصلاً این شرایط برقرار نیست. شما باید به شورای قیمت گذاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای که متشکل از جمعی از بازی سازان هستند مراجعه و با ارائه مدارک و مستندات در خصوص قیمت تمام شده بازی خود، قیمتی برای محصول شما تعیین می شود. شما در حال حاضر با احتساب قیمت بازی دارای میزان معینی کوپن هستید. حال وارد مقوله دوم می شویم، کوپن چیست؟

پخش کنندگان بازی در کشور برای اینکه بتوانند به صورت انحصاری برای شرکت خود بازی خارجی A را پخش کنند، باید نزد بنیاد ملی میزان B کوپن باطل کنند و میزان این کوپن ها به میزان رقم خرید بازی های ایرانی مرتبط است. اکنون که مفهوم کوپن در این طرح حمایتی را فهمیدیم، دوباره به سراغ بازی ساز می رویم. بازی ساز میزان معینی کوپن دریافت می کند و برای فروش و پخش بازی خود به سراغ یکی از شرکت های پخش بازی کشور مراجعه می کند. رخدادهایی که در این روند شاهد آن هستیم، این است که طبق تحقیقات انجام شده شرکت های پخش کننده تا حداکثر یک چهارم ارزش واقعی بازی حاضر به عقد قرارداد بوده و روز به روز این رقم رو به کاهش است! فرض کنید بازی ۱۰۰ میلیون تومان قیمت گذاری شده است، طبق گزارش های رسیده حداکثر بین ۳۰ تا ۲۵ درصد این رقم برای خرید محصول توسط شرکت پخش کننده بازی به بازی ساز پرداخت می شود! این در شرایطی است که برای بازی که ۱۰۰ میلیون ارزش گذاری می شود میزان بیشتری کوپن تعلق می گیرد. حال برسیم به مرحله بعد که بازی ساز با این شرایط موافقت کرده و اثر خود را فروخته و منتظر عرضه آن در بازار شد در کمال تعجب بسیاری از این بازی ها ایرانی به گفته برخی شاهدان و ناظران عینی تکثیر و تولید می شوند اما به بازار و فروشگاه ها عرضه نمی شوند تا جایی که بازی هایی که جایزه های بسیاری از جشنواره بازی تهران هم دریافت کرده یا بسیار از این دست بازی پیش نمایش منتشر می شد به بازار عرضه نمی شوند و هیچ کس حتی یک نفر هم دستش به آنها نمی رسد. حتی شنیده شده که برخی از شرکت های پخش، این بازی ها را روی دیسک سوخته کپی کرده و بعد از بازدید واحد نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای آنها را معلوم کرده اند! یکی از دلایل شنیده شده برای عرضه نشدن این بازی ها، سودآور نبودن پخش آنها برای پخش کننده بوده که باعث می شود فقط برای دور زدن قوانین، بازی را ساخته و در بهترین حالت در انبار شرکت دیو کنند.

نکته اساسی و حائز اهمیت این است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به شواهد و قرائن از تمام مراحل این وضعیت ناخبر بوده و تا به امروز جلسه ای با بازی سازان و شرکت های پخش بازی به صورت مشترک برای حل این معضل برگزار نکرده است! با توجه به موارد مطرح شده حال می بینید که ما با یک سیستم معیوب در پخش بازی های ایرانی طرف هستیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها متولی بازی های رایانه ای در کشور به این مشکل در سیستم پخش در کشور به دید یک مشکل در سیستم نگاه می کند و با تغییر یا جابجایی اجزا این سیستم معیوب سعی در بهبود شرایط فعلی دارد، در صورتی که واقعیت این است که سیستم پخش بازی ایرانی در کشور به کلی معیوب بوده و هر روز شاهد هرچه بی کیفیت تر شدن پخش بازی های ایرانی هستیم تا جایی که ما به عنوان رسانه تحلیلی بازی های ویدئویی نمی توانیم به بسیاری از بازی های ایرانی دست پیدا کنیم که خیلی از این دست بازی ها، از عناوین معروف سال گذشته و امسال هستند! تعداد بازی های فروخته شده و عرضه نشده در بازار بسیار زیاد هستند و می توان در یک یادداشت تفصیلی حتی نام این آنها را بیان کنیم و چرایی عرضه نشدن این آثار را جویا شویم! در آخرین نمونه با تماس به دفتر مرکزی یکی از شرکت های پخش کننده این سوال را مطرح کردیم که چگونه می توانید این بازی را تهیه کنیم که در کمال تعجب و بعد از معطلی بسیار به ما پاسخ دادن این بازی تمام شده و دیگر این منتشر نمی شود در صورتی که از خیر فروش و قیمت گذاری حتی سه هفته هم نگذشته بود!

سعی نگارنده در این یادداشت طرح این مسله بود که مهم ترین خطا در تحلیل سیستم این است که مشکل سیستمی را با مشکل در سیستم (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اشتباه بگیریم و در پی رفع این نقص بر نیاییم و حتی با اعلام ارقامی وضعیت را طوری که واقعیت نیست نمایان سازیم. عکس زیر مصاحبه ای با مدیریت های سابق یکی از بخش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و نشان می دهد که چقدر روی میزان گردش پولی میان بازیسازان و شرکت های بخش کننده بازی تاکید دارند در صورتی که رقم واقعی بسیار کمتر از آمار اعلام شده به نظر می رسد و همچنین نتیجه این سیستم بخش بازی، می شود عدم انتشار بازی های ایرانی و به سخره گرفته شدن شغل بازیسازی در کشور، چون اگر بازی ساخته شود و در اختیار گیرمها به هر دلیلی قرار نگیرد پس دلیل بازی ساختن و هدف بازیسازی چیست؟ در انتها این آمادگی را داریم تا نظرات بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی امر و نظرات شرکت های بخش کننده بازی و همچنین بازیسازان را در خصوص این سیستم از طریق این سایت منعکس کرده و باعث شفاف شدن هر چه بیشتر روند توضیح داده شده شویم. یادداشت ها نظر شخصی نویسنده است و لزوما نشان دهنده دیدگاه و جریان فکری VGMAG نیست

قوانینوز

فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد / فرصتی مناسب برای نمایش بازی های ایرانی به ناشران بین المللی (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention منتشر شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایلتا، روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود.

بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ 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.

بر اساس 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 تشریح 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 رویداد 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 که در TGC حضور خواهند داشت داوری شود. این مسابقه چهار برنده ترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موثقی خصوصا برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین 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 ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangame.com مراجعه کنند.

ایلتا بازی سازی

رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم / تاثیر افزایش بهای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی + نمودار (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

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

به گزارش خبرنگار فناوری ایلتا و بر اساس آمارهای مرکز پژوهشی DIREC وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال های اخیر تعداد گیرم های ایرانی در سال ۱۳۹۴، از مرز ۲۳ میلیون گذشته و این درحالی است که تعداد گیرم های ایرانی در سال ۱۳۹۲ ۱۸ میلیون نفر بود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 ۳۲ 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 نوپا 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 پاند 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.



رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم / تاثیر افزایش پهنای پاند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی + نمودار (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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

به گزارش خبرنگار فناوری ایلنا و بر اساس آمارهای مرکز پژوهشی DIREC وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال های اخیر تعداد گیرم های ایرانی در سال ۱۳۹۴، از مرز ۲۳ میلیون گذشته و این درحالی است که تعداد گیرم 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 ۳۲ 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 نوپا 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 پاند 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.



تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم (۱۳۹۱-۱۳۹۰)

آرتنا: 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 گیرم های ایرانی و در نتیجه افزایش تولید بازی های ایرانی داشته است.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا» براساس آمارهای مرکز پژوهشی DIREC وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال های اخیر تعداد گیرم های ایرانی در سال ۱۳۹۴، از مرز ۲۳ میلیون گذشته و این درحالی است که تعداد گیرم 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 دایرکت ملی 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 ۳۲ 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 نوپا 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 ۳۴ 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.



تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم (۱۳۹۱-۱۳۹۰)

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 گیرم های ایرانی و در نتیجه افزایش تولید بازی های ایرانی داشته است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس آمارهای مرکز پژوهشی DIREC وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال های اخیر تعداد گیرم های ایرانی در سال ۱۳۹۴، از مرز ۲۳ میلیون گذشته و این در حالی است که تعداد گیرم 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 دایرکت ملی 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 ۳۲ 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 نوپا 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 ۳۴ 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 نسل سوم و چهارم اینترنت موبایل در دولت یازدهم تاثیر قابل توجهی در ایجاد اشتغال و توسعه بازی سازی کشور داشته است.



تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی؛ رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست؛ بر اساس 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. بر اساس 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 ۳۲ 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 نوپا 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 ۳۴ 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.



رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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

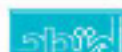
به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بر اساس آمارهای مرکز پژوهشی DIREC وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال های اخیر تعداد گیمر های ایرانی در سال ۱۳۹۴، از مرز ۲۳ میلیون گذشته و این درحالی است که تعداد گیمر های ایرانی در سال ۱۳۹۲ ۱۸ میلیون 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 ۳۲ 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 نوپا 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 ۳۴ 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.



مرکز پژوهشی DIREC اعلام کرد؛ رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم / تاثیر افزایش پهنای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی + نمودار (۱۳۹۲-۱۳۹۴)

خبرایران: 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.

به گزارش خبرایران و بر اساس 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 ۳۲ 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 نوپا 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.



رونق صنعت بازی (۱۳۹۲-۱۳۹۴)

وقتی دولت یازدهم روی کارآمد یکی از تغییراتی که مردم را شگفت زده کرد افزایش سرعت اینترنت و قابل دسترس شدن آن در تمام کشور بود. پیشرفتی که به تدریج اما با سرعت انجام شد و اتفاقا به موتوری محرک برای اقتصاد کشور و به خصوص برای استارتاپ ها تبدیل شد. حالا گزارش ها نشان می دهد 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.

امتداد: وقتی دولت یازدهم روی کارآمد یکی از تغییراتی که مردم را شگفت زده کرد افزایش سرعت اینترنت و قابل دسترس شدن آن در تمام کشور بود. پیشرفتی که به تدریج اما با سرعت انجام شد و اتفاقا به موتوری محرک برای اقتصاد کشور و به خصوص برای استارتاپ ها تبدیل شد. حالا گزارش ها نشان می دهد 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. بر اساس 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 ۳۲ 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. نکته دیگر این که 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 نوپا 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.

رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۴/۲۰)

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. به گزارش پایگاه خبری آدینه نو و بر اساس 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 ۳۲ 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 نوپا 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 پاند 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.

رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۴/۲۰)

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 ۳۲ 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 نوپا 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 پاند 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.

رسالت

رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم

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 دی آی آر ای سی «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.

قوانینوز

برگزاری دوره های تخصصی Power Up در انستیتوی ملی بازی سازی (۱۳۹۵-۹۶/۰۲/۲۱)

در راستای اهداف آموزشی بلند مدت انستیتوی ملی بازی سازی مبنی بر آموزش نیروی انسانی متخصص برای توسعه ی صنعت بازی سازی کشور و همچنین تحقق شعار «بازی ایرانی، رویکرد جهانی»، این مرکز قصد دارد علاوه بر آموزش دروس مقدماتی، دوره های تخصصی Power Up را با رویکردی متفاوت برگزار کند. به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوره های تخصصی Power Up در سه ترم تعریف شده است که در آن پذیرش دانش پژوه با برگزاری آزمون ورودی انجام خواهد شد. شایان ذکر است اساتید این دوره بهترین های صنعت گیم می باشند و همچنین تمامی دروس به صورت پروژه محور ارائه خواهد شد. می توان گفت برگزاری این دوره قدمی است بنیادین در جهت ارتقاء سطح علمی صنعت گیم ایران، از این روی برای برگزیدگان این دوره جوایزی ارزنده در نظر گرفته شده و همچنین انستیتو امتیازات ویژه ای را نیز برای شرکت های فعال در حوزه بازی سازی پیش بینی کرده است.

قوانینوز

انستیتو ملی بازی سازی نجومی می شود (۱۳۹۵-۹۶/۰۲/۲۱)

انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی با همکاری مدرسه پی نما، موسسه آسمان شب و فرهنگسرای نیلورن به مناسبت هفته نجوم با ویژه برنامه هایی، رنگ نجوم به خود می گیرد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه های انستیتو به شرح زیر خواهد بود: کارگاه «سفری به شگفتی های کیهان» که از بیگ بنگ تا هم اکنون را برای علاقمندان شرح می دهد؛ پرایی گنبد آسمان نما و آموزش صور فلکی، جهت پایی، قیله پایی، اسطوره ها و داستان های فلکی و توضیحات سیارات منظومه شمسی و سفر به سیارات مختلف؛ رصد خورشید با تلسکوپ های مجهز به فیلتر مخصوص رصد خورشید؛ برگزاری گیم جم دو روزه با موضوع نجوم، جوایز گروه های برتر به شرح زیر است: گروه اول یک میلیون تومان؛ گروه دوم هفتصد هزار تومان؛ گروه سوم سیصد هزار تومان؛ کارگاه دو روزه بررسی و تحلیل مراحل خلق پی نما میثم برزا؛ -طراحی شخصیت در پی نما -دکوپاژ -تامینیل و اتود -طراحی منادی -جوهر کاری -رنگ -لی اوت متن و پالئملاقه مندان می توانند به رایگان با مراجعه به صفحه <https://evand.com/events/irangdinojoom> جهت مشارکت در این برنامه ها ثبت نام کنند.

قوانینوز

اکثر غرفه های نمایشگاه بین المللی TGC رزرو شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۲/۲۱)

اغلب فضای تجاری و غرفه های نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی TehranGame Convention رزرو شد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از جانیامی اولیه غرفه داران نمایشگاه TGC مشخص شد (انامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) که از بین ظرفیت موجود و قابل ارائه تنها ۹ غرفه برای فروش باقی مانده است. براین اساس شرکت هایی که قصد حضور در نمایشگاه به عنوان غرفه دار را دارند بایستی هرچه سریع تر نسبت به رزرو غرفه اقدام نمایند.

لازم به ذکر است ۳۰ ناشر یا خریدار (Buyer) بین المللی در نمایشگاه TGC دارای غرفه اختصاصی خواهند بود. بازی سازان برای ملاقات و گفت و گوی تجاری با این ناشران لازم است بلیت تجاری رویداد را داشته باشند.

علاوه بر فضای تجاری برای شرکت ها، فضای اختصاصی و رایگان برای بازی سازان مستقل نیز در نظر گرفته شده است. بازی سازان مستقل جهت برخورداری از این حمایت لازم است نهایتاً تا ۲۵ اردیبهشت ماه درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

نخستین نمایشگاه TGC در ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود و حضور در آن تنها منوط به خرید حداقل یکی از بلیت های رویداد است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.

قوانینوز

برای رفع ضعف قانونی صنعت بازی های رایانه ای برنامه ریزی می شود (۱۳۹۴-۰۶/۰۷/۲۹)

صبح امروز در جلسه ای بین حسن کریمی قنوسی با دکتر سیدهادی حسینی، معاون حقوقی و امور مجلس وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و دکتر لادن حیدری مدیرکل حقوقی این وزارت خانه به اهمیت رفع نیازهای قانونی صنعت بازی های رایانه ای پرداخته شد.

به گزارش فاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این جلسه به یکی از ضعف های کلیدی صنعت بازی کشور یعنی نبود قانون جامع برای صنعت بازی و همچنین نبود قانون کیی رایت پرداخته شد.

حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد با اشاره به این که در کشور ۲۲ میلیون گیمر داریم گفت: اکنون وقت آن است که بیشتر به بحث بازی پرداخته شود. ۲۲ میلیون نفر جمعیت کمی نیست و تمام آمار و ارقام های مربوط به صنایع فرهنگی نشان می دهد که بازی ها بیشترین رشد را دارند و از صنایعی چون فیلم و موسیقی جلو زده اند. اگر الان به فکر بازی و مشکلات ریشه ای آن نباشیم، ده سال دیگر با بحران روبه رو خواهیم شد.

وی ادامه داد: نبود قانون کیی رایت نیز باعث شده مشکلاتی برای کسانی که به صورت قانونی در کشور فعالیت می کنند به وجود آید و به طور کلی جلوی پیشرفت صنعت بازی در کشور را گرفته است. تنها ۶ کشور در دنیا این قانون را رعایت نمی کنند و زمینه ی ایران نیست که در بین آن ۵ کشور دیگر باشد.

حسینی معاون حقوقی و امور مجلس وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تشریح کرد: در دولت یازدهم چندین مرتبه پیوستن به کنوانسیون برن مطرح شده و وزارت خانه در حال تدوین و کارشناسی کامل مزایا و معایب پیوستن به این کنوانسیون است تا در هیئت دولت مطرح شود.

وی افزود: برای حل مشکلات و ضعف های قانونی بازی در کشور را نیز می توان در یک قانون جامع و کامل بازی های رایانه ای تهیه کرد تا پس از طی شدن مراحل مورد نیاز در مجلس شورای اسلامی ارایه، بررسی و در صورت موافقت نمایندگان تصویب شود.

برگزاری همایش مشترک مزایا و معایب قانون کیی رایت در حوزه بازی های رایانه ای نیز از دیگر مصوبات این جلسه بود که قرار شد در سال جاری برگزار شود.



تأثیر افزایش بهای باند در ایجاد اشتغال برای صنعت بازی / رشد قابل توجه بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم (۱۳۹۴-۰۶/۰۷/۲۹)

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

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، 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 دایرکت، 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 ۳۲ 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 نوپا در کشور ما بدون پشتوانه رها نشود. البته برداشته شدن تحریم ها نیز می تواند تأثیر مثبتی بر سرعت گردش چرخ صنعت بازی سازی ایران (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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.



دیجیتالیت

رشد ۱۰۰۰ درصدی بازی های موبایل ایرانی طی ۵ سال گذشته؛ اشتغالزایی هوشمند با افزایش پهنای باند

(۹۳۰۷-۹۵/۰۱/۲۱)

با افزایش سرعت اینترنت و گسترش پوشش سراسری اینترنت نسل سوم و چهارم در سراسر کشور، بازی سازهای ایرانی هم فرصت خودتمای بیشتری پیدا کردند و توانستند کسب و کار موفق داشته باشند. بنا به آمار منتشر شده از سوی مرکز پژوهشی DIREC، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تعداد بازی های موبایلی ساخته شده در آخرین سال دولت دهم ۱۵ بازی بود اما این رقم در سال ۹۵ به ۱۵۱ بازی رسیده که این یعنی رشدی بیش از ۱۰۰۰ درصد. برداشته شدن دیوار بزرگ تحریم ها از سر راه بازی سازان ایرانی اتفاق بسیار خوشایندی است که منجر به رشد یک بازار بالقوه در داخل ایران خواهد شد. با رفع تحریم ها نه تنها به روزترین تجهیزات و فناوری ها در اختیار ما قرار می گیرد، بلکه فرصتی خواهیم داشت برای رشد و ارائه محصولات به صورت بین المللی. چندی پیش بود که کمپانی Unity از کاهش تحریم های خود علیه با کاربران ایرانی خبر داد و حالا ایرانی ها هم می توانند از یکی از پر طرفدارترین موتورهای بازی سازی استفاده کنند. با این حال، افزایش اشتغالزایی با مقابله در برابر فناوری روز و استقبال از تحریم ها امکان پذیر نیست، باید دید که دیدگاه رئیس جمهور آتی ایران در قبال افزایش پهنای باند، اشتغالزایی هوشمند، فناوری های جدید و تحریم های کمرشکن چیست و بازی سازی در ایران چه تاثیری از این دیدگاه خواهد گرفت.



قوانینوز

بازی «کاموا»، نمود کیفیت ایرانی در برابر بازی های خارجی

(۹۳۰۷-۹۵/۰۱/۲۲)

بازی کاموا مدتی است توسط «فن افزار» برای پلتفرم اندروید منتشر شده و نیم اردیبهشت آخرین نسخه ی به روز شده ی آن در کافه بازار قرار گرفته است. این بازی در سبک تقنی اش به سازی حیوان خانگی بوده و مخاطب در این بازی می تواند گربه ی مورد علاقه ی خود را پرورش داده و از آن مراقبت کند. کاموا در مقایسه با بازی ها و نمونه های خارجی چون «پو» (Pou) عنوان بسیار باکیفیتی است و در برخی جوانب نیز از آن نمونه ها توانسته بهتر ظاهر شود. به گزارش فناوریوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علاوه بر اینکه در کاموا مخاطب باید امورات زندگی روزانه گربه ی خانگی خود را بگذراند، بلکه باید قابلیت های وی را نیز در دسته بندی های خاص و مختلف درون بازی ارتقا دهد و ویژگی هایی برای گربه خود بیافریند تا آن را از دیگر گربه ها متمایز کند؛ همین تمایز گربه یک کاربر بازی، باعث برتری او در مسابقات آنلاین میان دیگر کاربران می شود که هر کدام گربه ی خود را به نمایندگی در مسابقه شرکت داده اند. در مسابقات آنلاین مخاطب گربه ی شخصی سازی خود را به نمایش می گذارد تا از دیگر کاربران رای بگیرد و هر چقدر گربه ی یک کاربر مورد پسند دیگر کاربران قرار بگیرد، رتبه ی آن نسبت به دیگر رقبا بهتر می شود و از مزایای خاص درون بازی نیز بهره مند می شود. در کاموا، علاوه بر مراقبت از گربه ای خانگی و رفع نیاز های روزانه آن، باید به فکر برتری در مسابقات با دیگر گربه های کاربران بازی نیز باشید که چنین حالت رقابتی در بازی های مشابه کمتر دیده شده است. در بازی پو، مخاطب صرفاً عمل مراقبت و رفع نیازها را انجام می داد و چند مینی گیم نیز در بازی موجود بودند تا با شرکت در آن ها مخاطب سکه های بیشتری به دست بیاورد و خرج مراقبت و شخصی سازی پو بکند. کاموا تمامی این ها، حالت های موجود و مینی گیم ها در عنوانی چون پو را در خود به شکلی کامل تر، متنوع تر و جذاب تر جای داده که با بخش رقابتی آنلاین و گرافیک چشم نواز نیز همراه شده است. بازی کاموا را می توانید به صورت رایگان از کافه بازار دریافت کنید. این بازی از ESRA درجه سنی ۳+ را دریافت کرده و برای تمامی سنین مناسب است.



دیجیتالیت

جمع بندی روز: پنج شنبه، ۲۱ اردیبهشت ۱۳۹۶

(۹۳۰۷-۹۵/۰۱/۲۲)

روزی نیست که در دنیای دانش و تکنولوژی اتفاق تازه ای رخ ندهد و ما نیز در دنیای هواره در تلاش و تکاپو هستیم تا تمامی جزئیات این دست از رویدادها را به سمع و نظر شما برسانیم. در طی ۲۴ ساعت گذشته مطالب متعددی در این وبسایت منتشر شده اند که می توانید عنوان مهم ترین آنها را در ادامه ی مطلب مطالعه کرده و بسیار سریع تر از همیشه از مهم ترین وقایع عرصه فناوری آگاه شوید. جمع بندی دومین روز کنفرانس بیلد ۲۰۱۷ مایکروسافت؛ مروری بر نکات مهم نوشته محسن وفائزاد - ۱۰ ساعت پیش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای دومین روز متوالی، مایکروسافت برای توسعه دهندگان وابسته به خود کنفرانسی را ترتیب داد و طی آن از آخرین محصولات و سرویس هایش که عمدتاً وابسته به ویندوز ۱۰ هستند پرده برداشت. از آیدیت بزرگ بعدی ویندوز ۱۰ گرفته تا تلاش برای نفوذ به سیستم عامل های دیگر از عواملی بودند که امشب شاهد رونماییشان... ادامه مطلب

بررسی دیجیاتو: مودم TD-LTE مبین نت مدل رومیزی AirMaster ۲۰۰۰M نوشته سینا گلستانه - ۱۱ ساعت پیش
 برای درک تاثیر پیشرفت فناوری در ساده تر شدن زندگی ما، کافی است روند اتصال به اینترنت در سالهای گذشته را متصور شوید تا همین مدتی پیش، برای استفاده از اینترنت لازم بود یک کامپیوتر عظیم الجثه مجهز به مودم و خط تلفنی داشته باشید که قادر باشد نویز کم و پهنای باند کافی برای... ادامه مطلب
 مایکروسافت با موتور Graph، میان رایانه و موبایل هوشمند شما پل می زند نوشته شایان ضیایی - ۱۱ ساعت پیش
 به نظر می رسد تلاش های مایکروسافت برای اتصال هرچه بیشتر تمام دستگاه های هوشمند کاربران، به صورت تمام و کمال در موتور Graph گنجانده شده و این کمپانی قصد دارد با قابلیت هایی متفاوت، امکان دسترسی دائمی به پروژه ها، محتویات و مکالمات را فراهم آورد. مایکروسافت طی دومین کنفرانس توسعه دهندگان بیلد ۲۰۱۷ از... ادامه مطلب

مایکروسافت از زبان طراحی جدید خود با نام فلوئنت دیزاین رونمایی کرد نوشته محسن وفائزاد - ۱۱ ساعت پیش
 مایکروسافت پس از معرفی آیدیت ویندوز ۱۰ برای پاییز امسال، از سیستم طراحی جدیدی تحت عنوان «طراحی روان» یا «فلوئنت دیزاین» هم در دومین روز کنفرانس توسعه دهندگان بیلد ۲۰۱۷ رونمایی کرد. این سیستم پیش از این تحت عنوان پروژه نتون شناخته می شد. سیستم فلوئنت دیزاین قرار است به عنوان بخشی از آیدیت Fall Creators... ادامه مطلب

اوپونتو به ویندوز استور آمد؛ توزیع های دیگر لینوکس در WSL پشتیبانی می شوند نوشته امین بیگ زاده - ۱۱ ساعت پیش
 مایکروسافت دقایقی پیش و در جریان دومین روز از کنفرانس بیلد ۲۰۱۷ اعلام کرد که اوپونتو به ویندوز استور آمده است. غول ردموندی همچنین اذعان داشت که با Fedora و Suse هم برای آوردن توزیع هایشان به Windows Subsystem for Linux (به اختصار WSL) در ویندوز ۱۰ همکاری می کند. اگر به خاطر داشته باشید، مایکروسافت در کنفرانس... ادامه مطلب

نقدی بر مجموعه گاراژ ۸۸۸: تلاشی تفرجآم برای ساخت تاپ گیر ایرانی نوشته سپهر زنگنه - ۱۲ ساعت پیش
 پس از بخش مجموعه تاپ گیر با نام تخت گاز به زبان فارسی، بسیاری بینندگان ایرانی به این فکر افتادند که جای چنین مجموعه مهیج و مفرحی تا چه حد در کشورمان خالیست. ماحصل این جریان شکل گیری موجی از افراد، رسانه ها و کارشناسانی بود که تلاش برای ساخت مجموعه ویدیویی با محوریت موضوعات خودرو... ادامه مطلب

ویندوز سرور هم به برنامه اینسایدر مایکروسافت می پیوندد نوشته شایان ضیایی - ۱۲ ساعت پیش
 برنامه ویندوز اینسایدر مایکروسافت برای کامپیوترهای خانگی، از ماه اکتبر سال ۲۰۱۴ شروع به کار کرد و چند ماه بعد، همین برنامه در دسترس دارندگان ویندوز فون نیز قرار گرفت. بعد از اضافه شدن آفیس، اسکایپ و ویژوال استودیو، به نظر می رسد که حالا نوبت ویندوز سرور رسیده تا به برنامه اینسایدر کمپانی ردموندی... ادامه مطلب

مایکروسافت از کنترلرهای حرکتی برای هدست های واقعیت ترکیبی ویندوز رونمایی کرد نوشته شایان ضیایی - ۱۲ ساعت پیش
 مایکروسافت طی کنفرانس توسعه دهندگان بیلد امروز از نخستین کنترلرهای حرکتی برای تکنولوژی واقعیت ترکیبی ویندوز رونمایی کرد که از قابلیت دنبال کردن حرکات بدن و آزادی عمل شش درجه ای برخوردار هستند. هدستی که به این کنترلرها مجهز شود، می تواند تجربه ای بهتر از ابزارها، اپلیکیشن ها، بازی ها و دیگر محتویات سرگرمی... ادامه مطلب

مایکروسافت از آیدیت Creators پاییز ویندوز ۱۰ پرده برداشت نوشته محسن وفائزاد - ۱۲ ساعت پیش
 دقایقی پیش و در جریان روز دوم کنفرانس بیلد ۲۰۱۷، مایکروسافت از آیدیت Fall's Creators پرده برداشت و همانطور که از نام آن پیداست، پاییز امسال ارائه می شود. این شرکت از چند قابلیت مهم و اساسی سیستم عامل که طی آیدیت بزرگی بعدی دستخوش تغییر می شوند نیز رونمایی کرد که همگی به صورت... ادامه مطلب

دستاوردهای تازه محققین MIT: ربات هایی که یاد می گیرند و آموزش می دهند نوشته محسن خوشنود - ۱۳ ساعت پیش
 محققین MIT موفق به توسعه سیستم جدیدی شدند که با استفاده از آن، ربات ها می توانند مهارت های جدیدی که یاد می گیرند را به دیگر هم نوعان خود آموزش دهند. سیستم جدید که «C-LEARN» نام دارد، توسط محققین آزمایشگاه علوم کامپیوتر و هوش مصنوعی MIT طراحی شده است. جالب اینجاست افرادی که تجربه برنامه نویسی... ادامه مطلب

تولد مجدد هامر H۱: بازگشت جان سخت آمریکایی به بازار [تماشا کنید] نوشته سعید علیپور - ۱۴ ساعت پیش
 اوایل دهه ۹۰ میلادی بود که یک خودروی شاسی بلند جان سخت آمریکایی سر و صدای زیادی به پا کرد. دلیل این امر شباهت بسیار زیاد این خودرو با خودروهای ارتش آمریکا (موسوم به هاموی) و استفاده از شاسی مشترک بود. این شاسی بلند عجیب که هامر H۱ نام داشت، بعدها با تکیه بر قابلیت های آفرود... ادامه مطلب
 مایکروسافت بات های ویدیویی را به نسخه پیش نمایش اسکایپ آورد نوشته حمید مقدسی - ۱۵ ساعت پیش
 مایکروسافت در جریان کنفرانس توسعه دهندگان بیلد اعلام کرد به زودی بات ها توانایی مشارکت در گفتگوهای ویدیویی دو نفره یا گروهی را در اسکایپ به دست خواهند آورد. سازندگان بات با استفاده از افزونه BotBuilder RealTimeMediaCalling که نسخه پیش نمایش آن هم اکنون در گیت هاب (Github) قرار گرفته، می توانند بات های اسکایپ را... ادامه مطلب

تا سال ۲۰۲۱ میلادی، هوش مصنوعی قادر به ترجمه زبان دلقین ها خواهد بود نوشته شایان ضیایی - ۱۶ ساعت پیش
 پردازش زبان طبیعی به کمک هوش مصنوعی، روز به روز در درک زبان های زنده دنیا بهتر می شود. اما شاید نیازی نباشد که این تکنولوژی، صرفاً به زبان های انسانی محدود شود؛ حداقل این آینده ای است که استارتاپ سوئدی Gavagai AB برای تکنولوژی پردازش زبان طبیعی ترسیم کرده است. Gavagai AB در همکاری با... ادامه مطلب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرایط فروش فوری و اقساطی برلیانس H۲۲۰ نوشته تیم خودرو - ۱۸ ساعت پیش
جدیدترین شرایط فروش فوری و اقساطی پارس خودرو برای انواع برلیانس، ساندرو، تندر و پارس تندر منتشر شد. برلیانس H۲۲۰ همان مدل هاچ بک H۲۲۰ محصول مشترک سایپا و شرکت برلیانس است که با ظاهری قابل قبول حرف ها جدید را در بازار ایران برای رقیبان خود خواهد داشت. برلیانس H۲۲۰ از یک موتور ۴ سیلندر با... ادامه مطلب

خط و نشان فولکس واگن برای ایلان ماسک: تسلا را پشت سر می گذاریم نوشته تیم خودرو - ۲۰ ساعت پیش
اتومبیل های برقی به دلیل وابسته نبودن به سوخت های فسیلی و عدم انتشار گازهای آلاینده، یکی از بهترین راهکارها برای مقابله با آلودگی هوا و حفظ محیط زیست هستند. شکی در این وجود ندارد که در سال های آینده تعداد این دسته از خودروها بسیار بیشتر شده و آنها به یک جریان اصلی تبدیل... ادامه مطلب
رشد ۱۰۰۰ درصدی بازی های موبایل ایرانی طی ۵ سال گذشته: اشتغالزایی هوشمند با افزایش پهنای باند نوشته محسن وفائزاد - ۲۰ ساعت پیش
با افزایش سرعت اینترنت و گسترش پوشش سراسری اینترنت نسل سوم و چهارم در سراسر کشور، بازی سازه های ایرانی هم فرصت خودنمایی بیشتری پیدا کردند و توانستند کسب و کار موفق داشته باشند. بنا به آمار منتشر شده از سوی مرکز پژوهشی DIREC، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تعداد بازی های موبایلی ساخته... ادامه مطلب

گوگل یکی از موفق ترین استودیوهای سازنده بازی های واقعیت مجازی را خرید نوشته شایان ضیایی - ۲۱ ساعت پیش
یک ماه پس از زمانی که استودیوی Owlchemy با عرضه بازی واقعیت مجازی Rick and Morty دل عاشقان این سریال تلویزیونی را ربود، توسعه دهندگان استودیوی مورد اشاره خبری خوب برای به اشتراک گذاشتن با طرفداران خود دارند: Owlchemy توسط گوگل خریداری شده است. هیچ از یک دو طرف اعلام نکرده اند که پس از این... ادامه مطلب

سقف خورشیدی تسلا برای فروش در دسترس قرار گرفت: گران قیمت و با گارانتی مادام العمر نوشته محسن وفائزاد - ۲۲ ساعت پیش
شرکت آمریکایی تسلا، در پاییز سال گذشته از پنل های خورشیدی خود با نام Solar Roof رونمایی کرد و امروز قیمت آن ها مشخص شده و کاربران می توانند آن ها را برای سقف خانه خود پیش خرید کنند. به گفته این کمپانی، یک مشتری معمولی در ایالات متحده، برای هر فوت مربع (برابر با ۰.۰۹... ادامه مطلب
سامسونگ قافیه را باخت: Oppo R۹s پر فروش ترین موبایل اندرویدی در سه ماهه اول ۲۰۱۷ نوشته شایان ضیایی - ۲۲ ساعت پیش
اگر کسی از شما بپرسد که به نظرتان، کدام موبایل هوشمند اندرویدی توانسته طی سه ماهه ابتدایی سال جاری میلادی به بیشترین میزان فروش دست یابد چه می گوید؟ احتمالاً با یکی از موبایل های سامسونگ آغاز خواهید کرد؛ اما در اشتباه هستید. چرا که در کمال تعجب، پر فروش ترین موبایل در این بازه... ادامه مطلب

نگاه رشد بازی های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم

گروه فناوری: آمارها حکایت از آن دارند که افزایش گوشی های هوشمند در ایران و فراگیر شدن اینترنت نسل سوم و چهارم موبایل در دولت یازدهم، تأثیر زیادی بر 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، 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، در 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، ۲۵ شرکت بازی سازی فعالیت قانونی خود را آغاز کردند که این تعداد در سه سال پایانی دولت دهم ۳۲ شرکت بوده است. البته 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 نوپا در کشور بدون پشتوانه رها نشود. از سوی دیگر برداشته شدن تحریم ها نیز می تواند تأثیر 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 ۳۴ 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 نسل سوم و چهارم اینترنت موبایل در دولت یازدهم تأثیر قابل توجهی در ایجاد اشتغال و توسعه بازی سازی کشور داشته است.

بازی های رایانه ای، صنعتی اشتغالزا، به شرط حمایت از تولید داخل ماجرایی تلاش ۶ وزیر دولت یازدهم برای درآمدزایی شرکت فنلاندی چه بود؟ (۱۳۹۴/۰۶/۱۰-۱۳۹۴/۰۶/۱۰)

در حالی که در سال های اخیر هیچگونه حمایتی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای ایرانی صورت نگرفته، مسئولان برای حل مشکلات بازی معروف «گلش آو کلنز» هیچ اقدامی نکردند و تنها اقدامی که انجام دادند جلوگیری از فیلتر شدن آن و دادن اجازه فعالیت گسترده در کشور بود!

سرویس فرهنگی فردا: سابقه ساخت بازی های رایانه ای در ایران به بیش از ۱۰ سال می رسد. تعداد شرکت های ثبت شده و فعال در زمینه بازی سازی در کشور تا پایان سال ۹۴، ۱۱۶ شرکت است. در پیمایشی که از ۱۴ شرکت بزرگ بازی سازی در ایران صورت گرفته مشخص شد، میانگین تعداد پرسنل استخدامی این شرکت ها ۱۶ نفر است. این ۱۶ نفر شامل انواع و اقسام تخصص ها از جمله برنامه نویسی، طراح گرافیک، نویسنده، طراح بازی، مدیر پروژه و غیره می شود. در نتیجه، تأسیس یک استودیو بازی سازی می تواند برای قشر وسیعی از متخصصین کارآفرینی کند. این صنعت در کشورهای مختلف دنیا به عنوان یک شاخص کارآفرینی در کنار تولید نرم افزار شناخته می شود.

اما سازندگان بازی در کشورمان همچنان با مشکلات جدی مواجه هستند. بخش عمده این مشکلات هنگام عرضه بازی به بازار ظهور می کند. پیمان یعقوبی تولیدکننده بازی و عضو بنیاد ملی تخفیفان می گوید: «در حال حاضر بیشترین معضل ما این است که بازار فروش خاصی نداریم». به بیان ساده تر، مشکل این است که کمتر کسی بازی ایرانی می خرد. این در حالی است که آمارها از وجود بیست و دو میلیون بازیکن رایانه ای در کشور خبر می دهد. پس تقاضا وجود دارد ولی نه برای بازی های ایرانی.

اگر بازی خارجی مثل خودروی خارجی بود...

تولیدکنندگان ریشه این مشکل را در قیمت پایین بازی های خارجی نسبت به بازی های ایرانی می دانند. شهاب کشاورز (تولیدکننده) می گوید: «زمانی که بازی رایانه ای خارجی با قیمت بسیار پایین و با کیفیت بالا در بازار توزیع می شود فضایی برای رشد بازی های داخلی در کشور نمی گذارد». حسین احمدی (تولیدکننده) می گوید: «اگر یک ماشین خارجی مدل بالا را بتوان با ۵ میلیون تومان خرید دیگر کسی سراغ پراید ۲۰ میلیونی نمی رود». اما چرا قیمت بازی هایی که در کشور سازنده، ۶۰ دلار است در ایران کمتر از ده هزار تومان است، چون اغلب بازی های خارجی عرضه شده در کشور نسخه کپی شده هستند! اما فروش کپی در کشور سازنده بازی، جرم محسوب شده و مجازات سنگینی دارد. این همان مشکلی است که بازی سازان از آن با عنوان نبود قانون کپی رایب در ایران یاد می کنند.

اما مصرف کنندگان برای عدم استقبال خود از بازی های ایرانی، علت دیگری ذکر می کنند. آن ها می گویند بازی های ایرانی کیفیت کمتری از بازی های خارجی دارند. از نظر گرافیکی، فنی، نصب و غیره اشکالاتی دارند. اینکه برخی از بازی های خارجی کیفیتی به مراتب بالاتر از بازی های ایرانی دارند قابل انکار نیست. اینکه برخی بازی های ایرانی نیز مشکلات فنی زیادی دارند قابل قبول است. در عین حال برخی بازی های ایرانی نیز کیفیت خوبی دارند و حتی در سایر کشورها عرضه و از آن ها استقبال می شود. رامین لامیان (عضو تیم تولید بازی) در این باره می گوید: «در خارج از کشور هم بازی ها به دو دسته مهم تقسیم می شوند: «تریپل ای» و «ایندی». «تریپل ای» را کمپانی های بزرگی می سازند که ۲۰۰ کارمند دارند و به لحاظ تکنولوژیک به روز هستند. کادر اصلی فنی ما هشت نفر است. آنوقت منتقدان ما را کنار بازی هایی می گذارند که ۲۰۰ نفر پرسنل دارد. تا وقتی بدون رعایت حق کپی رایب، بازی های رده تریپل ای که قیمت واقعی شان به طور مثال ۲۵۰ هزار تومان است، را با ۵ هزار تومان خریداری و تهیه می کنیم، متوجه این تفاوت نمی شویم. اگر محصولات تریپل ای با قیمت واقعی عرضه شوند ما هم می توانیم محصولات ایندی را با قیمت واقعی چهل هزار تومان عرضه کنیم».

قیمت متناسب با کیفیت

در حقیقت بازی سازان می خواهند قیمت هر بازی در بازار متناسب با کیفیت آن باشد. افرادی هم قصد خرید بازی باکیفیت ایرانی را دارند، آن را در گیشه مغازه ها نمی یابند. در حقیقت کمبود تقاضا برای بازی های ایرانی باعث شده توزیع کنندگان فیزیکی این بازی ها (یعنی شرکت هایی که دی دی بازی ها را منتشر می کنند)، تمایلی برای توزیع این بازی ها نداشته باشند و سود خود را در توزیع بازی های خارجی ببینند.

حلی سال های اخیر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای سعی کرده مشکل نبود خریدار و عدم توزیع بازی های تولید شده را با اعطای مجوز (کوین) توزیع، به توزیع کنندگان بازی های خارجی در ازای خرید بازی های ایرانی حل کند. ولی توزیع کنندگان کوین خود را با خرید بازی های بی کیفیت به دست می آورند و عملاً بازی با کیفیتی خریداری و توزیع نمی شود. رامین لامیان (عضو تیم تولید بازی) در این باره می گوید: «هرداختن به تولیدات داخلی برای ناشران، سود اقتصادی چندانی ندارد و گاهی مجبور هستند قیمت را پایین بیاورند. در این صورت، هزینه ای که ناشران برای خرید درخواست می دهند پایین تر از هزینه تولید پروژه می شود و هیچ عقل سالمی چنین چیزی را نمی پسندد و تأیید نمی کند». گرچه بنیاد قصد دارد در سال ۹۶ این فرآیند را تغییر دهد اما تا وقتی تنها انگیزه توزیع کنندگان از خرید بازی ایرانی کسب کوین برای توزیع بازی خارجی باشد، فروش بازی ایرانی در بازار برای توزیع کننده اهمیتی نخواهد داشت و بازی ایرانی به دست مصرف کننده نخواهد رسید.

بازار خوب ایران برای خارجی ها

در این شرایط یکی از دغدغه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تقویت ارتباط با سایر کشورها با هدف انتقال دانش، فناوری و سرمایه به ایران و صادرات بازی های تولیدی ایران است. اما کشورهای صاحب فناوری به ایران بیشتر به دید بازاری جذاب نگاه می کنند و نه کشوری برای همکاری در تولید و انتشار. این موضوع در همایش ایران و کره که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری آن را برگزار کرد کاملاً مشهود بود. در این همایش چند شرکت کره ای، تنها محصولات خود را برای نشر در ایران معرفی کردند. این در حالی است که وزارت ارشاد نیز آماده برگزاری نمایشگاهی در تیرماه سال جاری به نام «EGG» برای ورود شرکت های خارجی به کشور است که این موضوع را تشدید خواهد کرد.

درآمد بدون مالیات و خروج بی ضابطه ارز

لذا گسترش روابط می تواند به واردات بیشتر بازی های خارجی و نابودی تولیدات حداقلی فلی، منجر شود. به عنوان مثال، در سال گذشته پس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از امضای قرارداد میان کافه بازار با شرکت سازنده کفش آو کلنز خرید در این بازی از طریق شبکه شتاب ممکن شد. این موضوع علاوه بر کاهش فروش بازی های مشابه ایرانی و تارخشی بازی سازان، موجب خروج بیشتر ارز از کشور شد به طوری که سالانه بیش از ۱۲۰ میلیارد تومان درآمد از این بازی فقط از ایران عاید شرکت فنلاندی سازنده آن شد. گرچه بهترین راه برای مقابله با این مشکل، فیلتر کردن آن نیست، و میتوان با دریافت مالیات و عوارض از این بازی های وارداتی به صنعت بازی کشور کمک کرد. اما از سوی دیگر مسئولان برای حل این مشکلات هیچ اقدامی نکردند و تنها اقدامی که انجام دادند جلوگیری از فیلتر شدن آن و دادن اجازه فعالیت گسترده در کشور بود، تاجایی که به گفته آقای صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی «مسدود شدن بازی موبایلی کفش آو کلنز در شورای عالی فضای مجازی مطرح شد و شش وزیر برای هموارتر کردن مشکلات این بازی وقت گذاشتند». اما این وقت گذاشتن تنها به ثبات بیشتر این بازی انجامید و در نهایت هیچ سازوکار اقتصادی برای جلوگیری از زیان بازی های داخلی طراحی نشد و در نهایت برنده این بازی کشور فنلاند و سازندگان آن تولید کنندگان داخلی بودند.

راه حل چیست و دولت چه وظیفه ای در قبال این صنعت اشتغال زا دارد؟ دولت باید شرایطی را فراهم کند تا کیفیت بازی های ایرانی افزایش یابد و بازی های با کیفیت تولید شده به راحتی به دست مصرف کننده داخلی یا خارجی برسد. برای تولید بازی های با کیفیت باید از تولید آن ها حمایت شود. اما حمایت به معنای دادن پول برای ساخت یک بازی نیست؛ چون ممکن است افراد سودجو به تولید بازی بی کیفیت برای دریافت این پول ها ترغیب شوند. به معنای دادن وام هم نیست؛ چون وقتی فروشی وجود ندارد، توان بازگرداندن وام نیز وجود ندارد.

حمایت واقعی چیست؟

حمایت واقعی در شرایط فعلی فراهم آوردن شرایطی است که تولید کنندگان علاقه مند بتوانند به دور از دغدغه های اقتصادی، تمرکز خود را بر ارتقای کیفیت بازی های تولیدی خود قرار دهند. این بدین معنی است که دغدغه های تولید شامل هزینه های سخت افزاری، نرم افزاری، مکانی و مالیاتی از طریق در اختیار قرار دادن تجهیزات سخت افزاری، نرم افزاری، مکانی و همچنین معافیت های مالیاتی کاهش یابد. همچنین دغدغه های پس از تولید مانند بازاریابی، تبلیغات و انتقال ارز از بانک های خارجی به کشور از طریق ارائه مشاوره بازاریابی، کمک های تبلیغاتی و تسهیل مرادوات بانکی کاهش یابد. همچنین برای رسیدن بازی های با کیفیت تولیدی به دست مصرف کننده باید چاره ای اندیشیده شود تا بازی های خارجی با قیمتی کمتر از قیمت تمام شده خود در بازار عرضه نشوند که در این بخش نیز دولت می تواند با دریافت عوارض، تعرفه گذاری و جلوگیری از انتشار بازی های کپی شده، فضا را مدیریت کند.



فراخوان ارسال اطلاعات جدید شرکت ها برای درج در کتاب صنعت گیم ایران / بازی سازان ارزشی بستانند

(۹۴۴۴-۰۶/۰۲/۱۳۹۴)

گروه شبکه های اجتماعی: بازی سازان تا یکم خردادماه فرصت دارند تا اطلاعات شان را برای ثبت در کتاب صنعت گیم ایران ارسال کنند که در این میان بازی سازان ارزشی بستانند تا شاهد اطلاعات کاملی از بازی های ارزشی در این کتاب جامع باشیم.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد نسخه جدید کتاب صنعت گیم ایران را با اطلاعات جدید شرکت ها به روز رسانی کرده تا آماده توزیع در نمایشگاه های خارجی نظیر گیمز کام ۲۰۱۷ و گیم کانکشن ۲۰۱۷ کند.

سال گذشته برای نخستین بار کتاب جامع «صنعت بازی های رایانه ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی» به زبان انگلیسی تدوین و منتشر شد که شامل اطلاعات کاملی از صنعت بازی ایران و همچنین اطلاعات شرکت های بازی در ایران بود.

این کتاب با هدف ارائه به شرکت های خارجی در نمایشگاه های بین المللی تهیه شد. با توجه به اینکه اطلاعات چنین کتاب هایی لازم است سال به سال به روزرسانی شود، این امکان برای شرکت هایی که در نسخه قبلی حضور داشتند یا برای شرکت هایی که می خواهند اطلاعات شان در کتاب وجود داشته باشد فراهم شده تا اطلاعات خود را ارسال کنند.

شرکت های علاقه مند می توانند فرم پیوست را به زبان انگلیسی تکمیل و فایل های مورد نیاز را مطابق ویژگی های عنوان شده تا تاریخ ۱ خرداد ۹۶ به ایمیل contact@iregir ارسال کنند.

شرکت هایی که تمایل به تغییر یا ویرایش اطلاعات مندرج در کتاب فعلی صنعت گیم ایران دارند نیز می توانند اطلاعات به روز شده را مطابق فرم ارسال شده ارسال کنند.

بازی سازان ارزشی برای ثبت اطلاعات شان در این مجموعه فعال شوند تا این کتاب جامع شامل اطلاعاتی از بازی سازان و بازی های حوزه معارف و دین نیز باشد.

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

۱۳۹۶/۰۲/۲۳

