

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

انعکاس اخبار برگزاری رویداد TGC



روابط عمومی

فهرست



۲	مقایسه صنعت بازی ایران و گیم‌های ایرانی با سه قاره آمریکا، اروپا و اقیانوسیه	
۳	قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS۴ امضا شد	
۳	فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان	
۴	فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان	
۵	قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد	
۵	قرارداد نشر بازی ایرانی برای PS4 امضا شد	
۶	مشارکت ۹ شرکت ایرانی در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان	
۶	قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» امضا شد	
۷	۹ شرکت ایرانی در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان شرکت می کنند	
۸	قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد	
۸	فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان	
۹	«خاله قزی» اروپا را به بازی می گیرد!	
۹	نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان؛ فرصتها و تبلیغات	
۱۰	قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد	
۱۱	حضور ۹ شرکت ایرانی در گیمزکام ۲۰۱۷ آلمان	

تعداد محتوا : ۱۵

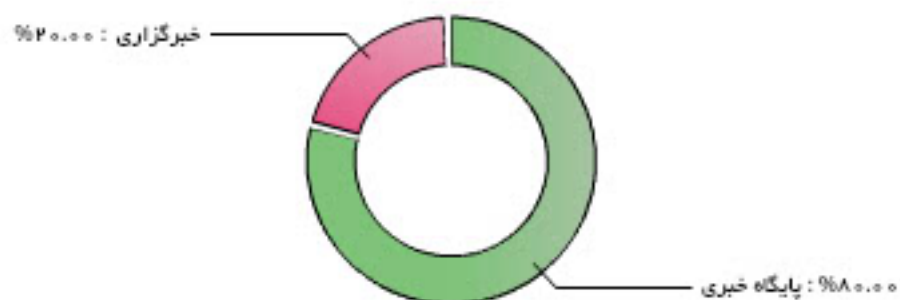


خبرگزاری

۳

پایگاه خبری

۱۲





مقایسه صنعت بازی ایران و گیم‌های ایرانی با سه قاره آمریکا، اروپا و اقیانوسیه (۲۰۰۱-۲۰۲۱)

بازی های ویدیویی بین ایرانی ها به گزارش آمار و ارقام و مقایسه آن با دیگر کشورهای جهان، موضوع گزارش جدید موسسه دایرک است که زومجی نگاهی اختصاصی به آن داشته است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، مجموعه ای زایشی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که به تحقیق در زمینه بازی های ویدیویی در ایران و مقایسه آن با دیگر کشورها می پردازد. موضوع جدیدترین گزارش این موسسه که برای اولین بار در جریان نمایشگاه TGC تهران معرفی شد، مقایسه آماری مصرف بازی های ویدیویی و رفتار گیم‌های ایران با مخاطبان سه قاره آمریکای شمالی، اروپا و اقیانوسیه است.

این گزارش به منظور انتشار و معرفی آن به بازدیدکنندگان خارجی نمایشگاه تجاری TGC به زبان انگلیسی و با عنوان "Digital Games in Motion" منتشر و در ۳۲ صفحه گردآوری شده است.

سیدحسینی، مدیرعامل دایرک در بخشی از مقدمه این گزارش می گوید:

وقتی راجع به "بازی های دیجیتال" صحبت می کنیم؛ سخن از رسانه جدیدی به میان می آید که نسبت به سایر مدیاها، پیشتاز است. رسانه ای که ارتباط تنگاتنگی با مخاطبین خود ایجاد کرده است، یک "هنر دیجیتال" که مرزهای هنر عرف را وسعت بخشیده و سرگرمی را با زیبایی شناسی آمیخته است؛ یک تکنولوژی همگرا که توانایی های بشر مدرن را فراتر از قابلیت های فیزیکی آن ارتقا می بخشد. وقتی راجع به "بازی های دیجیتال" صحبت می کنیم، در واقع سخن از "آینده" می گوئیم.

گزارش دایرک و مقایسه رفتار بازیکنان ایرانی با ۳ قاره آمریکای شمالی، اروپا و اقیانوسیه گردآوری شده است. ایران با جمعیت تقریباً ۸۰ میلیونی و جوانی که دارد، ۳۹ میلیون و ۱۵۰ هزار نفر، جمعیت آنلاین دارد. این در حالی است که سرانه تولید ناخالص ملی به ازای هر ایرانی، ۴۸۷۷ دلار است. این رقم برای ایالات متحده آمریکا ۵۵ هزار و ۸۰۵ دلار و برای کانادا ۳۴،۳۳۲ دلار است.

۲۳ میلیون گیم در ایران وجود دارد که آن را از نظر تعداد گیم بالاتر از ۱۹ میلیون مخاطب بازی های ویدیویی کانادایی قرار می دهد. میانگین سنی گیم‌های ایرانی ۲۱ سال است که آن را در رده سنی جوان تری نسبت به ایالات متحده آمریکا و کانادا با میانگین سنی ۲۳ و ۲۵ سال قرار می دهد. میانگین سنی پایین تر گیم‌های ایرانی آینده روشنی را برای صنعت بازی های ویدیویی در کشورمان را متصور می شود.

اما در قیاس جنسیتی گیم‌ها در ایران و دو کشور ایالات متحده آمریکا و کانادا، مردها با نسبت بیشتری در ایران به بازی کردن می پردازند. از ۲۳ میلیون گیم‌ری که در ایران مخاطب بازی های ویدیویی هستند، ۶۳ درصد مرد و ۳۷ درصد زن هستند. این در حالی است که در دو کشور یاد شده، این درصدها بسیار به یکدیگر نزدیک هستند.

اما بخشی که گزارش دایرک هم بیشتر روی آن تاکید دارد، اقبال ایرانی ها به اسمارت فون ها و بازی روی این دستگاه ها است. ۷۷ درصد از جمعیت ۲۳ میلیونی گیم‌های ایرانی از تبلت ها و گوشی های هوشمند برای بازی کردن استفاده می کنند. این در حالی است که این رقم برای گیم‌های آمریکایی فقط ۳۶ درصد است.

صنعت بازی ما جوان است، جوانی آن هم نه تنها از میانگین سنی گیم‌ها بلکه از میزان سال هایی که به انجام بازی می پردازند، مشخص می شود. میانگین سال هایی که گیم‌های ایرانی به انجام بازی های ویدیویی می پردازند ۶ سال است، در حالی که این میانگین برای گیم‌های آمریکایی به ۱۲ سال می رسد. اما چند درصد از گیم‌های ایرانی یا دیگران به انجام بازی می پردازند؟ اعداد و ارقام نشان می دهد ایرانی ها با اختلاف کمی نسبت به گیم‌های آمریکایی - به ترتیب ۴۹ در برابر ۵۴ درصد - با دیگران هم به بازی های ویدیویی مشغول می شوند. رشد اینترنت و بهبود زیرساخت های ارتباطی می تواند از دلایل این نزدیکی آمار باشد.

میزان آشنایی والدین از رده بندی سنی بازی ها هم بخش دیگری از این مقایسه است. آمار های موسسه دایرک نشان می دهد ۷۴ درصد از والدین ایرانی با نظام رده بندی سنی بازی ها آشنایی دارند. این رقم برای جامعه گیم‌های آمریکایی ۸۶ درصد است.

از نقطه نظر میزان درآمد از بازی های ویدیویی اما ایران هنوز راه بسیار زیادی برای طی کردن دارد. ایرانی ها سالانه ۱۵۳ میلیون دلار از بازی های ویدیویی درآمد دارند. این در حالی است که درآمد سالیانه آمریکایی از بازی های ویدیویی به عنوان یکی از قطب های این صنعت نوظهور به ۲۳ هزار و ۵۰۰ میلیون دلار می رسد. اگرچه این آمار و ارقام فاصله زیادی با یکدیگر دارند اما صنعت جوان بازی های ویدیویی ایران می تواند نوید آینده روشنی برای این حوزه در ایران را متصور شود.

ایرانی ها نسبت به مخاطبین ۳ قاره یاد شده، علاقه بسیار بیشتری به بازی های موبایل دارند.

گزارش موسسه دایرک که با نام "Digital Games in Motion" و مخصوص نمایشگاه TGC تهران تهیه شده، در دو بخش دیگر هم ادامه دارد که شامل مقایسه گیم‌های ایرانی با گیم‌های قاره اروپا و اقیانوسیه می شود. گزارش کامل موسسه دایرک به زبان اصلی را می توانید از اینجا بخوانید.

از این پس با تقاهم نامه ای که بین زومجی و مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) برقرار شده، می توانید گزارش های اختصاصی این مرکز را در زومجی بخوانید و در سریع ترین زمان ممکن از تحقیقات ارزشمند این مجموعه تحقیقاتی مطلع شوید. گزارشی که خواندید، برای اولین بار به صورت دیجیتالی در زومجی برای خوانندگان به اشتراک گذاشته شده است. نظرات و پیشنهاد های خود درباره این گزارش، آمار و ارقام ارائه شده در آن و همکاری زومجی با دایرک را در بخش دیدگاه ها با ما و دست اندرکاران دایرک در میان بگذارید.



دربی حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان؛ قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS۴ امضا شد

(۱۳۹۵-۰۶/۰۵/۰۴)

مصطفی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی آتو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشر اسپانیایی خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله ی عقد قرارداد برسیم.

وی در مورد قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده ی آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها متقبل شده اند.

مصطفی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داندلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ماباید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم.

سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داندلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ی آن زود است.

وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



روابط عمومی بنیاد تشریح کرد؛ فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان

(۱۳۹۵-۰۶/۰۵/۰۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را تشریح کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نمایشگاه صنعت بازی آلمان (Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند. بیش از ۵۰۰۰ روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا جهت انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پلویون های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد. هدف از برگزاری نمایشگاه گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست (۳۱ مرداد الی ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است. گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است.

یکی از مسائلی که گیمز کام امسال را متفاوت می کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پلویون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

دلایل جذابیت گیمز کام:

نمایشگاه گیمز کام بزرگ ترین نمایشگاه تجاری بازی در کل اروپا است.

نمایشگاه گیمز کام ترکیبی کامل از شرکت های توسعه دهنده، ارائه دهنده خدمات، ناشر و خبرگزاری را در خود جای داده است.

حلی سال گذشته ۳۳۵۰۰۰ بازدیدکننده از ۸۸ کشور از این نمایشگاه بازدید کردند.

نمایشگاه یادشده، مرکزی کاراً با بیش از ۳۱۵۰۰ بازدیدکننده تجاری است.

نمایشگاه گیمز کام، نمایشگاه و رویدادی منحصر به فرد با برنامه های جانبی جذاب و پرمهر است.

این نمایشگاه، رسانه ای استثنائی برای معرفی فعالان داخلی و بین المللی است.

نمایشگاه محیطی برای شناسائی جویندگان کار و استخدام کنندگان است.

این نمایشگاه محیطی برای ملاقات متخصصان آتی صنعت بازی ها است.

مزایای حضور در گیمز کام برای شما (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برند سازی شما و فعالیت شرکت شما در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری اروپا امکان برگزاری جلسه های تجاری با شرکت های پیشرو در ارائه خدمات، نشر و تولید بازاری گسترش کسب و کار و درآمد شرکت از طریق انعقاد قراردادهای تجاری دیده شدن برند شرکت پیش چشم بیش از ۳۴۵۰۰۰ شرکت کننده گسترش تعاملات بین المللی کمک به صادرات سرویس یا انتشار بین المللی محصولات شما فرصت های ویژه تبلیغات:

خدمات قابل ارائه به اسپانسر در پاریس ایران در گیمز کام شامل موارد زیر خواهد شد: چاپ و نصب طراحی تبلیغاتی شرکت و محصول شما (حاوی شعار، لوگو، برند و اطلاعات تماس) بر روی دیوار پاریس ایران در گیمز کام با ابعاد ۲*۳ متر بخش لوپ تریلر ۲ دقیقه ای محصولات و خدمات در پنج نمایشگر اختصاصی پاریس ایران با ابعاد بزرگ به تعداد ۳۰ بار در هر روز توزیع اقلام تبلیغاتی شما (اعم از کارت ویزیت، تراکت، کاتالوگ و هدایای تبلیغاتی) در کاترهای پاریس و همچنین در ساک دستی که به بازدیدکنندگان عرضه اهدا می شود.

راه ارتباطی برای سفارش تبلیغات:

تعرفه تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی ۲۵ میلیون تومان تعیین شده است (با احتساب ارزش افزوده).

شرکت های متقاضی و علاقه مند می توانند جهت بهره مندی از این فرصت درخواست خود را تا نهایتا ۱۵ مرداد ماه به ایمیل sponsoring@irc.gir ارسال کرده یا با شماره ۰۲۱۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۳۳۴ تماس حاصل فرمایند.



فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را تشریح کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را تشریح کرد. به گزارش بی باک، نمایشگاه صنعت بازی آلمان (Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند. بیش از ۵۰۰۰ روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا جهت انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پاریس های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد. هدف از برگزاری نمایشگاه گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ اگوست (۳۱ مرداد الی ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است. گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است.

یکی از مسائلی که گیمز کام اسامی را متفاوت می کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پاریس ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

دلایل جذابیت گیمز کام:

نمایشگاه گیمز کام بزرگ ترین نمایشگاه تجاری بازی در کل اروپا است.

نمایشگاه گیمز کام ترکیبی کامل از شرکت های توسعه دهنده، ارائه دهنده خدمات، ناشر و خبرگزاری را در خود جای داده است.

طی سال گذشته ۳۳۵۰۰۰ بازدیدکننده از ۸۸ کشور از این نمایشگاه بازدید کردند.

نمایشگاه یادشده، مرکزی کاراً با بیش از ۳۱۵۰۰ بازدیدکننده تجاری است.

نمایشگاه گیمز کام، نمایشگاه و رویدادی منحصر به فرد با برنامه های جانبی جذاب و هیجان انگیز است.

این نمایشگاه، رسانه ای استثنائی برای معرفی فعالان داخلی و بین المللی است.

نمایشگاه محیطی برای شناسایی جویندگان کار و استخدام کنندگان است.

این نمایشگاه محیطی برای ملاقات متخصصان آتی صنعت بازی ها است.

مزایای حضور در گیمز کام برای شما:

برند سازی شما و فعالیت شرکت شما در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری اروپا

امکان برگزاری جلسه های تجاری با شرکت های پیشرو در ارائه خدمات، نشر و تولید بازاری

گسترش کسب و کار و درآمد شرکت از طریق انعقاد قراردادهای تجاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیده شدن برند شرکت پیش چشم بیش از ۳۴۵۰۰۰ شرکت کننده

گسترش تعاملات بین المللی

کمک به صادرات سرویس یا انتشار بین المللی محصولات شما

فرصت های ویژه تبلیغات:

خدمات قابل ارائه به اسپانسر در پایوبون ایران در گیمز کام شامل موارد زیر خواهد شد:

چاپ و نصب طراحی تبلیغاتی شرکت و محصول شما (حاوی شعار، لوگو، برند و اطلاعات تماس) بر روی دیوار پایوبون ایران در گیمز کام با ابعاد ۲*۳ متر

بخش لوپ تریلر ۲ دقیقه ای محصولات و خدمات در پنج نمایشگر اختصاصی پایوبون ایران با ابعاد بزرگ به تعداد ۳۰ بار در هر روز

توزیع اقلام تبلیغاتی شما (اعم از کارت ویزیت، تراکت، کاتالوگ و هدایای تبلیغاتی) در کانترهای پایوبون و همچنین در ساک دستی که به بازدیدکنندگان غرفه اهدا می شود.

راه ارتباطی برای سفارش تبلیغات:

تفرغه تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی ۲۵ میلیون تومان تعیین شده است (با احتساب ارزش افزوده).

شرکت های متقاضی و علاقه مند می توانند جهت بهره مندی از این فرصت درخواست خود را تا نهایتا ۱۵ مرداد ماه به ایمیل این آدرس ایمیل توسط spambots

حفاظت می شود. برای دیدن شما نیاز به جاوا اسکریپت دارید ارسال کرده یا با شماره ۰۲۱۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۳۳۴ تماس حاصل فرمایند.



ایمپارسی

قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS۴ امضا شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۵-۰۴)

مصطفی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی «آنو» از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشر اسپانیایی خبر داد: در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: «در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله ی عقد قرارداد برسیم.»

وی در مورد قرارداد توضیح داد:

از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده ی آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها متقبل شده اند.

مصطفی کیوانیان افزود:

پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داتلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ما باید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم.

سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت:

این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داتلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود اما هنوز برای صحبت درباره ی آن زود است.

وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت:

از تهیه کنندگان شرکت آنو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



تیترش

قرارداد نشر بازی ایرانی برای PS۴ امضا شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۵-۰۴)

مدیرعامل استودیو بازی سازی آنو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی با ناشری اسپانیایی خبر داد.

مصطفی کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله ی عقد قرارداد برسیم.

به گزارش تجارت نیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وی در مورد قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده ی آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های لوکالایز و غیره را آن ها متقبل شده اند.

مصطفی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داندلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ما باید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم.

سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داندلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ی آن زود است.

وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آنو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



اخبار ویژه جستگامها

مشارکت ۹ شرکت ایرانی در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان (۹۵/۰۵/۰۱ - ۹۵/۰۵/۰۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طبق برنامه ریزی سالانه، پانویون ایران را در نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان) برای ۹ شرکت ایرانی فراهم و حمایت می کند. نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد. هدف از برگزاری نمایشگاه، هدف از برگزاری نمایشگاه، [...]]

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طبق برنامه ریزی سالانه، پانویون ایران را در نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان) برای ۹ شرکت ایرانی فراهم و حمایت می کند.

نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد. هدف از برگزاری نمایشگاه، گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است. نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام - Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند.

بیش از پنج هزار روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا برای انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پانویون های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست (۳۱ مرداد تا ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد.

روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است.

گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است.

یکی از مسائلی که گیمز کام امسال را متفاوت می کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط انگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پانویون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مزایایی حضور در گیمز کام برند سازی و فعالیت در بزرگترین نمایشگاه تجاری اروپا و گسترش تعاملات بین المللی همچنین فرصت های ویژه تبلیغات است.

تعارف تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی ۲۵ میلیون تومان تعیین شده است.



ایران اکونومیست

نتیجه حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان با حمایت بنیاد؛ قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» امضا شد (۹۵/۰۵/۰۱ - ۹۵/۰۵/۰۴)

مدیرعامل استودیو بازی سازی آنو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشری اسپانیایی خبر داد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ مصطفی کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله ی عقد قرارداد برسیم. وی در مورد قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده ی آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها متقبل شده اند. مصطفی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داندلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ماباید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم. سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داندلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ی آن زود است. وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



با حمایت بنیاد بازی های رایانه ای؛ ۹ شرکت ایرانی در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان شرکت می کنند

(۱۳۹۶-۰۶/۱۵/۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طبق برنامه ریزی سالانه، پانویون ایران را در نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان) برای ۹ شرکت ایرانی فراهم و حمایت می کند.

به گزارش ایران اکونومیست؛ نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد.

هدف از برگزاری نمایشگاه، گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است. نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام - Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند.

بیش از پنج هزار روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا برای انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پانویون های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست (۳۱ مرداد تا ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است.

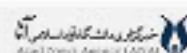
گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است.

یکی از مسائلی که گیمز کام امسال را متفاوت می کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط انگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پانویون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مزایای حضور در گیمز کام برند سازی و فعالیت در بزرگترین نمایشگاه تجاری اروپا و گسترش تعاملات بین المللی همچنین فرصت های ویژه تبلیغات است.

تर्फه تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی ۲۵ میلیون تومان تعیین شده است (با احتساب ارزش افزوده).

شرکت های متقاضی و علاقه مند می توانند برای بهره مندی از این فرصت درخواست خود را تا ۱۵ مرداد ماه به ایمیل sponsoring@ircg.ir ارسال کنند.



نتیجه حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان با حمایت بنیاد؛ قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS۴ امضا شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۵ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۵)

مصطفی کیوانیان، مدیرعامل استودیوی بازی سازی «آنو» از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشری اسپانیایی خبر داد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیوانیان با اشاره به اینکه این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: «در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آنها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آنها در تماس بودیم تا به مرحله عقد قرارداد برسیم».

وی در مورد قرارداد توضیح داد: «از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده آنهاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آنها متقبل شده اند».

مصطفی کیوانیان افزود: «پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داتلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ماباید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم».

سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: «این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داتلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره آن زود است».

وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: «از تهیه کنندگان شرکت آنو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد».



فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان (۱۳۹۵/۰۶/۰۵ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۵)

اقتصاد ایران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را تشریح کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نمایشگاه صنعت بازی آلمان (Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند. بیش از ۵۰۰۰ روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا جهت انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پایون های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد. هدف از برگزاری نمایشگاه گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ اگوست (۳۱ مرداد الی ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است. گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است.

یکی از مسائلی که گیمز کام اسامال را متفاوت می کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پایون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

دلایل جذابیت گیمز کام:

نمایشگاه گیمز کام بزرگ ترین نمایشگاه تجاری بازی در کل اروپا است.

نمایشگاه گیمز کام ترکیبی کامل از شرکت های توسعه دهنده، ارائه دهنده خدمات، ناشر و خبرگزاری را در خود جای داده است.

طی سال گذشته ۳۳۵۰۰۰ بازدیدکننده از ۸۸ کشور از این نمایشگاه بازدید کردند.

نمایشگاه یادشده، مرکزی کاراً با بیش از ۳۱۵۰۰ بازدیدکننده تجاری است.

نمایشگاه گیمز کام، نمایشگاه و رویدادی منحصر به فرد با برنامه های جانبی مجنوب کننده است.

این نمایشگاه، رسانه ای استثنائی برای معرفی فعالان داخلی و بین المللی است.

نمایشگاه محیطی برای شناسائی چویندگان کار و استخدام کنندگان است.

این نمایشگاه محیطی برای ملاقات متخصصان آتی صنعت بازی ها است.

مزایای حضور در گیمز کام برای شما:

برند سازی شما و فعالیت شرکت شما در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری اروپا (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) امکان برگزاری جلسه های تجاری با شرکت های پیشرو در ارائه خدمات، نشر و تولید بازی

گسترش کسب و کار و درآمد شرکت از طریق انعقاد قراردادهای تجاری

دیده شدن برند شرکت پیش چشم بیش از ۳۴۵۰۰۰ شرکت کننده

گسترش تعاملات بین المللی

کمک به صادرات سرویس یا انتشار بین المللی محصولات شما

فرصت های ویژه تبلیغات:

خدمات قابل ارائه به اسپانسر در پالیون ایران در گیمز کام شامل موارد زیر خواهد شد:

چاپ و نصب طراحی تبلیغاتی شرکت و محصول شما (حاوی شعار، لوگو، برند و اطلاعات تماس) بر روی دیوار پالیون ایران در گیمز کام با ابعاد ۲*۳ متر

بخش لوپ تریلر ۲ دقیقه ای محصولات و خدمات در پنج نمایشگر اختصاصی پالیون ایران با ابعاد بزرگ به تعداد ۳۰ بار در هر روز

توزیع اقلام تبلیغاتی شما (اعم از کارت ویزیت، تراکت، کاتالوگ و هدایای تبلیغاتی) در کانتینرهای پالیون و همچنین در ساک دستی که به بازدیدکنندگان عرضه اهدا می شود.

راه ارتباطی برای سفارش تبلیغات:

ترتبه تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی ۲۵ میلیون تومان تعیین شده است (با احتساب ارزش افزوده).

شرکت های متقاضی و علاقه مند می توانند جهت بهره مندی از این فرصت درخواست خود را تا نهایتاً ۱۵ مرداد ماه به ایمیل ارسال کرده یا با شماره ۰۲۱۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۳۳۴ تماس حاصل فرمایند.



«خاله قزی» اروپا را به بازی می گیرد! (۱۴۰۲-۰۶/۰۵/۰۴)

مصطفی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی آتو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشر اسپانیایی به بهانه حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان خبر داد.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آنها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آنها در تماس بودیم تا به مرحله ی عقد قرارداد برسیم.

وی در مورد قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده ی آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آنها متقبل شده اند.

مصطفی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داندلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ماباید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم.

سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داندلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ی آن زود است.

وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آنها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان؛ فرصتها و تبلیغات (۱۴۰۲-۰۶/۰۵/۰۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت های حضور تبلیغاتی و تجاری در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان را تشریح کرد.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از مهر، نمایشگاه صنعت بازی آلمان (Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند. بیش از ۵۰۰۰ روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا جهت انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پالیون های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد. هدف از برگزاری نمایشگاه گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست (۳۱ مرداد الی ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است. گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است. یکی از مسائلی که گیمز کام امسال را متفاوت می‌کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پالیون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می‌گیرد.

چرا گیمز کام جذاب است؟

نمایشگاه گیمز کام بزرگ ترین نمایشگاه تجاری بازی در کل اروپا است.

نمایشگاه گیمز کام ترکیبی کامل از شرکت های توسعه دهنده، ارائه دهنده خدمات، ناشر و خیرگزاری را در خود جای داده است. طی سال گذشته ۳۳۵۰۰۰ بازدیدکننده از ۸۸ کشور از این نمایشگاه بازدید کردند. نمایشگاه یادشده، مرکزی کارآ با بیش از ۳۱۵۰۰ بازدیدکننده تجاری است. نمایشگاه گیمز کام، نمایشگاه و رویدادی منحصر به فرد با برنامه های جانبی مجتوب کننده است. این نمایشگاه، رسانه ای استثنائی برای معرفی فعالان داخلی و بین المللی است. نمایشگاه محیطی برای شناسائی چویندگان کار و استخدام کنندگان است. این نمایشگاه محیطی برای ملاقات متخصصان آتی صنعت بازی ها است. مزایای حضور در گیمز کام برای شما:

برند سازی شما و فعالیت شرکت شما در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری اروپا

امکان برگزاری جلسه های تجاری با شرکت های پیشرو در ارائه خدمات، نشر و تولید بازی

گسترش کسب و کار و درآمد شرکت از طریق انعقاد قراردادهای تجاری

دیده شدن برند شرکت پیش چشم بیش از ۳۴۵۰۰۰ شرکت کننده

گسترش تعاملات بین المللی

کمک به صادرات سرویس یا انتشار بین المللی محصولات شما

فرصت های ویژه تبلیغات:

خدمات قابل ارائه به اسپانسر در پالیون ایران در گیمز کام شامل موارد زیر خواهد شد:

چاپ و نصب طراحی تبلیغاتی شرکت و محصول شما (حاوی شمار، لوگو، برند و اطلاعات تماس) بر روی دیوار پالیون ایران در گیمز کام با ابعاد ۲*۳ متر

بخش لوپ تریلر ۲ دقیقه ای محصولات و خدمات در پنج نمایشگر اختصاصی پالیون ایران با ابعاد بزرگ به تعداد ۳۰ بار در هر روز

توزیع اقلام تبلیغاتی شما (اعم از کارت ویزیت، تراکت، کاتالوگ و هدایای تبلیغاتی) در کانترهای پالیون و همچنین در ساک دستی که به بازدیدکنندگان عرضه اهدا می شود.



نتیجه ی حضور در گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان با حمایت بنیاد؛ قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS۴ امضا شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۵)

آرتنا؛ مصطفی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی آتو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشری اسپانیایی خبر داد.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا»، کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمز کام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله ی عقد قرارداد برسیم.

وی در مورد قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز برعهده ی آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها متقبل شده اند.

مصطفی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و آمریکا به تعداد داندلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی ما باید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم.

سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. خاله قزی در ابتدا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد داندلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ی آن زود است.

وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمز کام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.

حضور ۹ شرکت ایرانی در گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان (۱۴۰۱-۱۴۰۲-۱۴۰۳)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طبق برنامه ریزی سالانه، پانویون ایران را در نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام ۲۰۱۷ آلمان) برای ۹ شرکت ایرانی فراهم و حمایت می کند.

به گزارش عصر امروز، نمایشگاه گیمز کام نمایشگاهی با رویکرد تجاری در زمینه بازی های ویدیویی است که در مرکز نمایشگاهی کلن در آلمان برگزار خواهد شد.

هدف از برگزاری نمایشگاه، گردهمایی تولیدکنندگان بازی های ویدیویی، معرفی محصولات آن ها و سخت افزارهای مناسب برای بازی است. نمایشگاه صنعت بازی آلمان (گیمز کام - Gamescom) بزرگترین رویداد سالانه در عرصه بازی ها به شمار می رود که افراد بسیار زیادی از آن بازدید می کنند.

بیش از پنج هزار روزنامه نگار و ۵۵۷ غرفه دار از ۳۹ کشور جهان در آن حضور خواهند داشت. این رویداد بزرگترین گردهمایی بازی سازان دنیا در اروپا برای انجام ملاقات های تجاری و معرفی بازی ها است. در این رویداد نه تنها شرکت های مختلف با رویکردهای متفاوت در آن شرکت می کنند، بلکه اغلب کشورهای دارای صنعت بازی نیز دارای پانویون های مخصوص به خود هستند. از این رو نمایشگاه گیمز کام محیطی برای معرفی و فروش محصولات این صنعت به شمار می رود.

گیمز کام ۲۰۱۷ از ۲۲ تا ۲۶ آگوست (۳۱ مرداد تا ۴ شهریور) در شهر کلن آلمان برگزار خواهد شد. روز اول مختص مدعوین محدودی از رسانه ها است و از روز دوم، بازدید از آن برای عموم آزاد است.

گیمز کام سال ۲۰۱۶ بیش از ۳۴۵ هزار نفر بازدیدکننده داشته است.

یکی از مسائلی که گیمز کام امسال را متفاوت می کند مراسم افتتاحیه آن است. این رویداد توسط آنگلا مرکل صدراعظم آلمان افتتاح خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز طبق برنامه ریزی سالانه پانویون ایران را در این نمایشگاه برپا خواهد کرد و از ۹ شرکت ایرانی برای حضور در این نمایشگاه حمایت صورت می گیرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مزایایی حضور در گیمز کام برند سازی و فعالیت در بزرگترین نمایشگاه تجاری اروپا و گسترش تعاملات بین المللی همچنین فرصت های ویژه تبلیغات است.

تعارف تعیین شده برای این فرصت های تبلیغاتی ۲۵ میلیون تومان تعیین شده است (با احتساب ارزش افزوده).

شرکت های متقاضی و علاقه مند می توانند برای بهره مندی از این فرصت درخواست خود را تا ۱۵ مرداد ماه به ایمیل sponsoring@irc.g.ir ارسال کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

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

انعکاس اخبار برگزاری رویداد TGC

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

