

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	مصوبه پیام رسان ها ضمانت اجرایی ندارد	فناوران
۲	بازی های اکشن سوم شخص عموماً کدام رده ی سنی را می گیرند؟	مرکز خبرگزاری
۳	آینده فروشگاه های دیجیتال بازی های PC در ایران چیست؟	باشگاه خبرنگاران
۴	بازی های اکشن سوم شخص عموماً کدام رده ی سنی را می گیرند؟	بیابک
۴	بازی های اکشن سوم شخص عموماً کدام رده ی سنی را می گیرند؟	نسیم nasimonline خبرگزاری بین المللی پیام نو
۵	مصوبه پیام رسان ها ضمانت اجرایی ندارد	ITanalyze.ir
۵	آینده فروشگاه های دیجیتال بازی های PC در ایران چیست؟	اقتصادنیوز دانشگاه علامه طباطبائی
۶	احتمال اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی به المپیک 2024 فرانسه	فانبر
۶	احتمال اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی به المپیک 2024 فرانسه	قوانینوز
۷	بازی رایانه ای راهی برای رهایی از اقتصاد تک محصولی	خبرگزاری برنا
۸	بازی رایانه ای راهی برای رهایی از اقتصاد تک محصولی	هفته روز خبر
۹	سهم ناچیز بازی های ایرانی از 23 میلیون مخاطب/ بازی رایانه ای راهی برای رهایی از اقتصاد تک محصولی	باشگاه خبرنگاران
۱۰	سهم ناچیز بازی های ایرانی از 23 میلیون مخاطب	خبرگزاری رسا
۱۲	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	مرکز خبرگزاری
۱۲	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	بیابک
۱۳	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	فانبر
۱۳	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	ECONews
۱۴	با حمایت بنیاد؛ سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند ثبت دیدگاه	page8line
۱۴	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	خبرگزاری دانشگاه علامه طباطبائی Azad News Agency (AZAN)

۱۴	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	 غیر کزاری تخصصی حوزه دین
۱۵	3 غرفه دار ایرانی به «گیم کانکشن» می روند	 پخش خبر
۱۵	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	 اداره امور
۱۶	حضور 3 شرکت بازی سازی ایران در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه	 امور رسانه
۱۶	سه شرکت بازی ساز ایرانی به نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه می روند	 خبرگزاری جمهوری اسلامی
۱۷	سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند	 وزارت بهداشت

تعداد محتوا : ۲۵



روزنامه

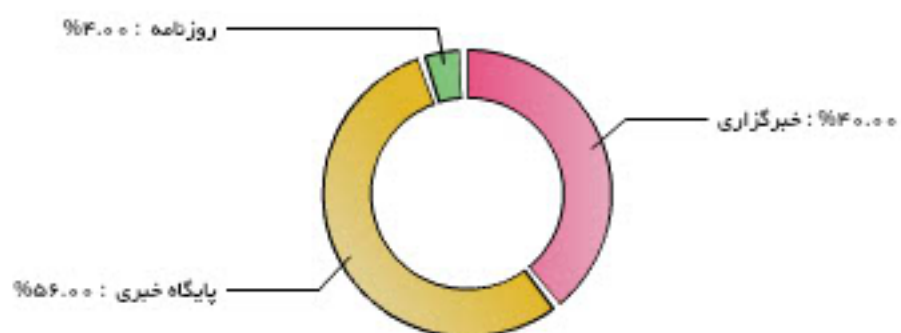
۱

پایگاه خبری

۱۴

خبرگزاری

۱۰



مصوبه پیام رسان ها ضمانت اجرایی ندارد

علی اصلاهی شهلا- آذر سال ۱۳۹۴، یعنی یک سال و ۸ ماه پیش، شورای عالی فضای مجازی سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را تصویب کرد. بیشتر بخش های این مصوبه، حالت شعاری و سیاستی است و تنها یکی دو بند آن به صورت عملیاتی به کار صنعت بازی های رایانه ای می آید.

Alishahla۱۳@

بر اساس این مصوبه کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت کنند. اکنون بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حد زیادی توانسته این خواسته را برآورده کند، اما از آنجا که قانون هنوز با این بنیاد همکاری نکرده، آنها اجازه دریافت عوارض از بازی های رایانه ای را ندارند. در نتیجه اهداف این قانون تصفه و نیمه عملیاتی شده است به این صورت که نظارت بر محتوا و اعطای مجوز جهت جلوگیری از ورود محتوای غیرمجاز صورت می گیرد، اما امکان اخذ عوارض از این بازی ها به عنوان یکی از روش های ایجاد رقابت میان بازی های داخلی و خارجی هنوز فراهم نیست.

اگر با ارفاقی اجرای ناقص بند اول را بپذیریم، بخش دیگر این مصوبه که سازمان صدا و سیما و شهرداری ها را موظف به ارائه تخفیف موثر تبلیغاتی به بازی های رایانه ای داخلی می کند اصلا فراهم نشده است. آنطور که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنفرانس مطبوعاتی آخر خود پاسخ داد، نه شهرداری ها و نه صدا و سیما با وجود نامه نگاری های فراوان بنیاد، هیچ اهمیتی برای مصوبه شورای عالی فضای مجازی قایل نشده اند. همین تجربه نشان می دهد که اجرای مصوبات شورای عالی فضای مجازی لنگ می زند و هر دستگاهی هر وقت بخواهد به آنها استناد کرده و هر وقت هم نخواهد اهمیتی نمی دهد.

اگر اجرای مصوبات شورای عالی فضای مجازی با همین فرمان جلو برود، یعنی ضمانتی و نظارتی بر چگونگی اجرای آن نباشد، بعید است شاهد تغییر ملموسی در وضعیت پیام رسان های داخلی باشیم. به ویژه اینکه دغدغه برخی از مجریان این مصوبه، صرفا نظارت بر پیام رسان های خارجی است نه چیز دیگر.

تحلیلی از روند بررسی نظام ESRA؛ بازی های اکشن سوم شخص عموماً کدام رده ی سنی را می گیرند؟

(۱۳۹۴-۱۲/۱۵/۱۷)

بازی های ژانر اکشن سوم شخص عموماً جزو محبوب ترین بازی ها هستند که به اعتقاد بیشتر کارشناسان و منتقدان بازی های ویدئویی، بر روی کنسول ها بهتر و روان تر می توان آن ها را بازی کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای ایران (ESRA) که به بررسی و رده بندی بازی های رایانه ای اهمیت دارد، این ژانر از بازی ها را همانند دیگر بازی ها بررسی کرده و سپس رده سنی مناسب با آن ها را ارائه می کند.

رده بندی سنی این دست بازی ها به این صورت است که بسته به نوع گیم پلی بازی ها، سطح گرافیک آن ها و همچنین محتوای آسیب رسانی که در هر کدام از آن ها ممکن است وجود داشته باشد، رده های مناسب برای گروه های سنی مختلف لحاظ می شود. در بحث خشونت که یکی از عناصر اصلی این دست بازی ها به حساب می آید، این نکته حائز اهمیت است که بسته به نوع و میزان خشونت موجود در بازی، رده سنی آن منظور می شود که عمدتاً از ۱۲+ بالاتر است و الزاماً در رده ۱۸+ قرار نمی گیرد. چرا که عوامل تعیین کننده رده سنی، در طیف های مختلف اثرات متفاوتی بر بازیکن خواهند داشت.

به عنوان مثال در موارد مربوط به نمایش خون در بازی، سه مؤلفه حجم موجود، سطح گرافیک بازی و همچنین ماندگاری آن در طول قسمت های مختلف بازی مورد بررسی و توجه قرار می گیرد. بر این اساس و با در نظر گرفتن اصول و روش های مدون، رده سنی بازی مشخص می شود. همین طور است در مورد بخش های مربوط به کشتن که به عنوان مثال اگر این کشتن به همراه پاشیدن خون باشد، رده سنی بازی مورد نظر ۱۸+ در نظر گرفته می شود و اگر همین کشتن بدون خون باشد یا دیگر محتوای آسیب رسان بازی، شدت تأثیرگذاری ضعیفی داشته باشند، رده سنی بازی ۱۵+ یا ۱۲+ خواهد شد.

اما به طور کلی از آنجایی که اغلب بازی های مشهور این ژانر دارای خشونت همراه با خون زیاد هستند عموماً رده ی سنی ۱۸+ می گیرند.

به عنوان مثال بازی هایی همچون Assassin's Creed: Syndicate, Tomb Raider: Underworld, Batman: Arkham Knight در رده ی سنی ۱۸+ را از نظام ESRA دریافت کرده اند.

آینده فروشگاه های دیجیتال بازی های PC در ایران چیست؟ (۱۳۹۶-۰۶-۰۲)

فروشگاه های دیجیتال بازی های رایانه ای شخصی (PC) به زودی فعالیت خود را به صورت جدی تری در کشور آغاز می کنند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ صنعت بازی های رایانه ای همانند بیشتر صنایع دنیا در چند محور از جمله سازنده ها، بستر پخش، خریداران، ناشران و... استوار است. نبود یا نقص در کار هر کدام از این محورها کل چرخه ی اقتصادی صنعت را دچار اختلال می کند و در نتیجه نمی توان به پیشرفت و چرخش سرمایه در آن امید داشت.

به دلیل نوبا بودن صنعت بازی در ایران و از طرفی مشکلات قانونی بسیار در حوزه نشر فیزیکی محصولات فناورانه، با نقصان هایی در این زمینه روبرو هستیم. یکی از عمده ترین مشکلات، عدم گنجایش جنیه های مختلف تأثیرگذار در چرخه ی اقتصادی صنعت بازی های رایانه ای است که در زمینه ی فروشگاه های آنلاین بازی ها خودنمایی می کند؛ بیشتر فروشگاه های آنلاینی که جهت عرضه ی بازی های آنلاین و اپلیکیشن ها وجود دارند مختص بازی های موبایل و گوشی های هوشمند هستند اما هنوز فروشگاه آنلاینی نداریم که در زمینه فروش دیجیتالی بازی های رایانه ای شخصی به سوددهی رسیده باشد.

بر اساسی آمار منتشر شده، ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که نزدیک به ۲۱ درصد آن ها را بازی کننده های بازی های رایانه ای شخصی تشکیل می دهند؛ یعنی چیزی در حدود ۵ میلیون نفر که رقم بسیار بزرگی است.

بازی های رایانه ای به دو صورت فیزیکی و دیجیتال به فروش می رسند. به دلیل وجود قانون کپی رایت در اغلب کشورهای دنیا، فروش فیزیکی بازی ها معمولاً در فروشگاه های بزرگ انجام می شود. فروش دیجیتالی هم روشی جدید برای فروش است که به سرعت در حال رشد و توسعه بوده و در حال تبدیل شدن به روش اصلی فروش بازی ها است. فروشگاه های دیجیتال زیادی برای این منظور وجود دارند که یکی از مشهورترین آن ها که در بین کاربران ایرانی هم طرفداران زیادی دارد، Steam است.

در واقع زمانی می شود به اهمیت این بسترها در رونق بازار داخلی بازی ها پی برد که نگاهی آمار و ارقام میزان فروش بازی ها در ایران بیندازیم؛ در سال ۹۴ سهم بازار از فروش بازی ها و لوازم جانبی و سخت افزار ۴۶۰ میلیارد تومان بوده است. از این مقدار ۴۲۶ میلیارد تومان سهم بازی های رایانه ای شخصی است. از این مقدار هم ۲۶۱ میلیارد تومان هزینه ای است که کاربران ایرانی برای خرید بازی های خارجی انجام داده اند و مابقی که ۶۵ میلیارد تومان است مربوط به بازی های ایرانی است. این در حالی است که سهم بیشتر خرید و فروش بازی های رایانه ای شخصی ایرانی مربوط به فروش فیزیکی است و بیشتر بازی های رایانه ای خارجی به شکل دیجیتالی تهیه شده اند. این حقیقت که خرید دیجیتالی به دلیل کوتاه کردن دست واسطه ها، هم به صرفه تر است و هم راحت تر، چیزی است که نمی توان آن را کتمان کرد. حالا اگر بشود بازی های داخلی را از بستری مناسب و کنترل شده از یک سایت داخلی خریداری کرد، نتیجه رقمی به مراتب بالاتر از ۶۵ میلیارد تومان خواهد شد و می تواند بستر گسترده تری را هم دربر بگیرد.

با این اوصاف ایجاد و فعالیت جدی فروشگاه های دیجیتالی برای پلتفرم PC کاملاً محرز است و شاید در آینده ای نه چندان دور تنها راه نجات بازی سازان PC ایرانی همین فروشگاه ها باشند.

اخیراً در کشور چند فروشگاه در زمینه ی فروش دیجیتالی بازی های رایانه ای شخصی مشغول به کار شده اند یا در آینده ای نزدیک راه اندازی می شوند. در حال حاضر مدتی است که «آریو گیمز» (ariogames.ir) به عنوان فروشگاه و شبکه اجتماعی بازی راه اندازی شده که هم فروشگاه اندرویدی دارد و هم فروشگاه PC. این فروشگاه که شباهت های زیادی با فروشگاه Steam دارد برای نخستین بار در نمایشگاه و همایش TGC معرفی شد و سپس در اکسپ ۹۶ به صورت رسمی کار خود را جهت جذب مخاطب آغاز کرد. با توجه به این که آریو گیمز به تازگی راه اندازی شده سبد محصولی آن در حال تکمیل است و به زودی بسیاری از بازی های ایرانی روی این فروشگاه عرضه خواهند شد.

بستر دیگری که توسط مجموعه فن افزار در حال پیاده سازی است «هیولا» (hayoola.com) نام دارد. هیولا یک بستر پخش دیجیتالی بازی های رایانه ای است که این امکان را برای هر کسی در هر کجای کشورمان فراهم می آورد که بازی های رایانه ای شخصی (ویندوز، مکینتاش و لینوکس) را به راحتی تهیه و با سرعت بالا دانلود کند.

اما راه اندازی این بسترها به تنهایی کافی نیست و در صورتی چنین بستری در کشور همانند مارکت های موبایل رونق پیدا می کند که بازی سازان، بازی هایی بسیار خوب برای این بسترها بسازند. یعنی مدل کسب و کار بازی خود را تغییر داده و بازی های PC را پرداخت درون برنامه ای بسازند یا از روش های تبلیغاتی برای کسب درآمد استفاده کنند. به سراغ بازی های آنلاین و گروهی بروند یا قابلیت های اجتماعی بازی خود را افزایش دهند. دقیقاً همان اتفاقی که برای بازی های موبایل افتاد و با انتشار چند نمونه ی بسیار موفق، بازی سازی برای موبایل رونق جدی تری در کشور گرفت.

همراهی گیمرها با این بسترها هم شرط مهم دیگری است که زمان بر خواهد بود و از طرفی بستگی به عملکرد خود فروشگاه جهت جذب مخاطب و بازی سازان جهت ساخت بازی های خوب دارد.

در صورت توسعه بیش از پیش زیرساخت اینترنت و پهنای باند و با همراه شدن بازی سازان با چنین بسترهایی، می توان امیدوار بود که در آینده ای نه چندان دور بازی سازی PC در کشور از حالت کم رونق فعلی فاصله گرفته و شکوفایی جدیدی در این حوزه شکل گیرد.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

فرصت ها و ریسک های فروشگاه های دیجیتال بازی های رایانه ای شخصی در ایران چیست؟



بازی های اکشن سوم شخص عموماً کدام رده ی سنی را می گیرند؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

بازی های ژانر اکشن سوم شخص عموماً جزو محبوب ترین بازی ها هستند که به اعتقاد بیشتر کارشناسان و منتقدان بازی های ویدئویی، بر روی کنسول ها بهتر و روان تر می توان آن ها را بازی کرد.

بازی های ژانر اکشن سوم شخص عموماً جزو محبوب ترین بازی ها هستند که به اعتقاد بیشتر کارشناسان و منتقدان بازی های ویدئویی، بر روی کنسول ها بهتر و روان تر می توان آن ها را بازی کرد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای ایران (ESRA) که به بررسی و رده بندی بازی های رایانه ای اهتمام دارد، این ژانر از بازی ها را همانند دیگر بازی ها بررسی کرده و سپس رده سنی مناسب با آن ها را ارائه می کند.

رده بندی سنی این دست بازی ها به این صورت است که بسته به نوع گیم پلی بازی ها، سطح گرافیک آن ها و همچنین محتوای آسیب رسانی که در هر کدام از آن ها ممکن است وجود داشته باشد، رده های مناسب برای گروه های سنی مختلف لحاظ می شود. در بحث خشونت که یکی از عناصر اصلی این دست بازی ها به حساب می آید، این نکته حائز اهمیت است که بسته به نوع و میزان خشونت موجود در بازی، رده سنی آن منظور می شود که عمدتاً از ۱۲+ بالاتر است و الزاماً در رده ۱۸+ قرار نمی گیرد. چرا که عوامل تعیین کننده رده سنی، در طیف های مختلف اثرات متفاوتی بر بازیکن خواهند داشت.

به عنوان مثال در موارد مربوط به نمایش خون در بازی، سه مؤلفه حجم موجود، سطح گرافیک بازی و همچنین ماندگاری آن در طول قسمت های مختلف بازی مورد بررسی و توجه قرار می گیرد. بر این اساس و با در نظر گرفتن اصول و روش های مدون، رده سنی بازی مشخص می شود. همین طور است در مورد بخش های مربوط به کشتن که به عنوان مثال اگر این کشتن به همراه پاشیدن خون باشد، رده سنی بازی مورد نظر ۱۸+ در نظر گرفته می شود و اگر همین کشتن بدون خون باشد یا دیگر محتوای آسیب رسان بازی، شدت تأثیرگذاری ضعیفی داشته باشند، رده سنی بازی ۱۵+ یا ۱۲+ خواهد شد.

اما به طور کلی از آنجایی که اغلب بازی های مشهور این ژانر دارای خشونت همراه با خون زیاد هستند عموماً رده ی سنی ۱۸+ می گیرند. به عنوان مثال بازی هایی همچون Assassin's Creed: Syndicate, Tomb Raider: Underworld, Batman: Arkham Knight در رده ی سنی ۱۸+ را از نظام ESRA دریافت کرده اند.



تحلیلی از روند بررسی نظام ESRA؛ بازی های اکشن سوم شخص عموماً کدام رده ی سنی را می گیرند؟ (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

بازی های ژانر اکشن سوم شخص عموماً جزو محبوب ترین بازی ها هستند که به اعتقاد بیشتر کارشناسان و منتقدان بازی های ویدئویی، بر روی کنسول ها بهتر و روان تر می توان آن ها را بازی کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای ایران (ESRA) که به بررسی و رده بندی بازی های رایانه ای اهتمام دارد، این ژانر از بازی ها را همانند دیگر بازی ها بررسی کرده و سپس رده سنی مناسب با آن ها را ارائه می کند. رده بندی سنی این دست بازی ها به این صورت است که بسته به نوع گیم پلی بازی ها، سطح گرافیک آن ها و همچنین محتوای آسیب رسانی که در هر کدام از آن ها ممکن است وجود داشته باشد، رده های مناسب برای گروه های سنی مختلف لحاظ می شود. در بحث خشونت که یکی از عناصر اصلی این دست بازی ها به حساب می آید، این نکته حائز اهمیت است که بسته به نوع و میزان خشونت موجود در بازی، رده سنی آن منظور می شود که عمدتاً از ۱۲+ بالاتر است و الزاماً در رده ۱۸+ قرار نمی گیرد. چرا که عوامل تعیین کننده رده سنی، در طیف های مختلف اثرات متفاوتی بر بازیکن خواهند داشت.

به عنوان مثال در موارد مربوط به نمایش خون در بازی، سه مؤلفه حجم موجود، سطح گرافیک بازی و همچنین ماندگاری آن در طول قسمت های مختلف بازی مورد بررسی و توجه قرار می گیرد. بر این اساس و با در نظر گرفتن اصول و روش های مدون، رده سنی بازی مشخص می شود. همین طور است در مورد بخش های مربوط به کشتن که به عنوان مثال اگر این کشتن به همراه پاشیدن خون باشد، رده سنی بازی مورد نظر ۱۸+ در نظر گرفته می شود و اگر همین کشتن بدون خون باشد یا دیگر محتوای آسیب رسان بازی، شدت تأثیرگذاری ضعیفی داشته باشند، رده سنی بازی ۱۵+ یا ۱۲+ خواهد شد.

اما به طور کلی از آنجایی که اغلب بازی های مشهور این ژانر دارای خشونت همراه با خون زیاد هستند عموماً رده ی سنی ۱۸+ می گیرند. به عنوان مثال بازی هایی همچون Assassin's Creed: Syndicate, Tomb Raider: Underworld, Batman: Arkham Knight در رده ی سنی ۱۸+ را از نظام ESRA دریافت کرده اند.

منبع: مهر

مصوبه پیام رسان ها ضمانت اجرایی ندارد (۱۳۹۴-۰۶/۰۵/۱۳۹۵)

علی اصلاهی شهبلا - آذر سال ۱۳۹۴، یعنی یک سال و ۸ ماه پیش، شورای عالی فضای مجازی سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را تصویب کرد. بیشتر بخش های این مصوبه، حالت شماری و سیاستی است و تنها یکی دو بند آن به صورت عملیاتی به کار صنعت بازی های رایانه ای می آید. براساس این مصوبه کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت کنند. اکنون بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حد زیادی توانسته این خواسته را برآورده کند، اما از آنجا که قانون هنوز با این بنیاد همکاری نکرده، آنها اجازه دریافت عوارض از بازی های رایانه ای را ندارند. در نتیجه اهداف این قانون نصفه و نیمه عملیاتی شده است به این صورت که نظارت بر محتوا و اعطای مجوز جهت جلوگیری از ورود محتوای غیرمجاز صورت می گیرد، اما امکان اخذ عوارض از این بازی ها به عنوان یکی از روش های ایجاد رقابت میان بازی های داخلی و خارجی هنوز فراهم نیست.

اگر با ارفاق اجرای ناقص بند اول را بپذیریم، بخش دیگر این مصوبه که سازمان صدا و سیما و شهرداری ها را موظف به ارایه تخفیف موثر تبلیغاتی به بازی های رایانه ای داخلی می کند اصلاً فراهم نشده است. آنطور که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنفرانس مطبوعاتی آخر خود پاسخ داد، شهرداری ها و نه صدا و سیما با وجود نامه نگاری های فراوان بنیاد، هیچ اهمیتی برای مصوبه شورای عالی فضای مجازی قایل نشده اند. همین تجربه نشان می دهد که اجرای مصوبات شورای عالی فضای مجازی لنگ می زند و هر دستگاهی هر وقت بخواهد به آنها استناد کرده و هر وقت هم نخواهد اهمیتی نمی دهد.

اگر اجرای مصوبات شورای عالی فضای مجازی با همین فرمان جلو برود، یعنی ضمانتی و نظارتی بر چگونگی اجرای آن نباشد، بعید است شاهد تغییر ملموسی در وضعیت پیام رسان های داخلی باشیم. به ویژه اینکه دغدغه برخی از مجریان این مصوبه، صرفاً نظارت بر پیام رسان های خارجی است نه چیز دیگر. (منبع: فناوران)

آینده فروشگاه های دیجیتال بازی های PC در ایران چیست؟ (۱۳۹۵-۰۶/۰۵/۱۳۹۵)

فروشگاه های دیجیتال بازی های رایانه ای شخصی (PC) به زودی فعالیت خود را به صورت جدی تری در کشور آغاز می کنند.

صنعت بازی های رایانه ای همانند بیشتر صنایع دنیا در چند محور از جمله سازنده ها، پستر پخش، خریداران، ناشران و... استوار است. نبود یا نقص در کار هر کدام از این محورها کل چرخه ی اقتصادی صنعت را دچار اختلال می کند و در نتیجه نمی توان به پیشرفت و چرخش سرمایه در آن امید داشت. به دلیل نوبت بودن صنعت بازی در ایران و از طرفی مشکلات قانونی بسیار در حوزه نشر فیزیکی محصولات فناورانه، با نقصان هایی در این زمینه روبرو هستیم. یکی از عمده ترین مشکلات، عدم گنکاش جنبه های مختلف تأثیرگذار در چرخه ی اقتصادی صنعت بازی های رایانه ای است که در زمینه ی فروشگاه های آنلاین بازی ها خودنمایی می کند؛ بیشتر فروشگاه های آنلاینی که جهت عرضه ی بازی های آنلاین و اپلیکیشن ها وجود دارند مختص بازی های موبایل و گوشی های هوشمند هستند اما هنوز فروشگاه آنلاینی نداریم که در زمینه فروش دیجیتالی بازی های رایانه ای شخصی به سوددهی رسیده باشد. بر اساس آمار منتشر شده، ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که نزدیک به ۲۱ درصد آن ها را بازی کننده های بازی های رایانه ای شخصی تشکیل می دهند؛ یعنی چیزی در حدود ۵ میلیون نفر که رقم بسیار بزرگی است.

بازی های رایانه ای به دو صورت فیزیکی و دیجیتال به فروش می رسند. به دلیل وجود قانون کپی رایب در اغلب کشورهای دنیا، فروش فیزیکی بازی ها معمولاً در فروشگاه های بزرگ انجام می شود. فروش دیجیتالی هم روشی جدید برای فروش است که به سرعت در حال رشد و توسعه بوده و در حال تبدیل شدن به روش اصلی فروش بازی ها است. فروشگاه های دیجیتال زیادی برای این منظور وجود دارند که یکی از مشهورترین آن ها که در بین کاربران ایرانی هم طرفداران زیادی دارد، Steam است.

در واقع زمانی می شود به اهمیت این بسترها در رونق بازار داخلی بازی ها پی برد که نگاهی آمار و ارقام میزان فروش بازی ها در ایران بیندازیم؛ در سال ۹۴ سهم بازار از فروش بازی ها و لوازم جانبی و سخت افزار ۴۶۰ میلیارد تومان بوده است. از این مقدار ۴۲۶ میلیارد تومان سهم بازی های رایانه ای شخصی است. از این مقدار هم ۳۶۱ میلیارد تومان هزینه ای است که کاربران ایرانی برای خرید بازی های خارجی انجام داده اند و مابقی که ۶۵ میلیارد تومان است مربوط به بازی های ایرانی است. این در حالی است که سهم بیشتر خرید و فروش بازی های رایانه ای شخصی ایرانی مربوط به فروش فیزیکی است و بیشتر بازی های رایانه ای خارجی به شکل دیجیتالی تهیه شده اند. این حقیقت که خرید دیجیتالی به دلیل کوتاه کردن دست واسطه ها، هم به صرفه تر است و هم راحت تر، چیزی است که نمی توان آن را کتمان کرد. حالا اگر بشود بازی های داخلی را از بستری مناسب و کنترل شده از یک سایت داخلی خریداری کرد، نتیجه رقمی به مراتب بالاتر از ۶۵ میلیارد تومان خواهد شد و می تواند بستر گسترده تری را هم دربر بگیرد.

با این اوصاف ایجاد و فعالیت جدی فروشگاه های دیجیتالی برای پلتفرم PC کاملاً محرز است و شاید در آینده ای نه چندان دور تنها راه نجات بازی سازان ایرانی همین فروشگاه ها باشند.

اخیراً در کشور چند فروشگاه در زمینه ی فروش دیجیتالی بازی های رایانه ای شخصی مشغول به کار شده اند یا در آینده ای نزدیک راه اندازی می شوند. در حال حاضر مدتی است که «آریو گیمز» (anogames.ir) به عنوان فروشگاه و شبکه اجتماعی بازی راه اندازی شده که هم فروشگاه اندرویدی دارد و هم فروشگاه PC. این فروشگاه که شباهت های زیادی با فروشگاه Steam دارد برای نخستین بار در نمایشگاه و همایش TGC معرفی شد و سپس در الکامپ ۹۶ به صورت رسمی کار خود را جهت جذب مخاطب آغاز کرد. با توجه به این که آریو گیمز به تازگی راه اندازی شده سبد محصولی آن در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حال تکمیل است و به زودی بسیاری از بازی های ایرانی روی این فروشگاه عرضه خواهند شد.

بستر دیگری که توسط مجموعه فن افزار در حال پیاده سازی است «هیولا» (hayoola.com) نام دارد. هیولا یک بستر پخش دیجیتال بازی های رایانه ای است که این امکان را برای هر کسی در هر کجای کشورمان فراهم می آورد که بازی های رایانه ای شخصی (ویندوز، مکینتاش و لینوکس) را به راحتی تهیه و با سرعت بالا دانلود کند.

اما راه اندازی این بسترها به تنهایی کافی نیست و در صورتی چنین بستری در کشور همانند مارکت های موبایل رونق پیدا می کند که بازی سازان، بازی هایی بسیار خوب برای این بسترها بسازند. یعنی مدل کسب و کار بازی خود را تغییر داده و بازی های PC با پرداخت درون برنامه ای بسازند یا از روش های تبلیغاتی برای کسب درآمد استفاده کنند. به سراغ بازی های آنلاین و گروهی بروند یا قابلیت های اجتماعی بازی خود را افزایش دهند. دقیقاً همان اتفاقی که برای بازی های موبایل افتاد و با انتشار چند نمونه ی بسیار موفق، بازی سازی برای موبایل رونق جدی تری در کشور گرفت.

همراهی گیرمها با این بسترها هم شرط مهم دیگری است که زمان بر خواهد بود و از ظرفی بستگی به عملکرد خود فروشگاه جهت جذب مخاطب و بازی سازان جهت ساخت بازی های خوب دارد.

در صورت توسعه بیش از پیش زیرساخت اینترنت و پهنای باند و با همراه شدن بازی سازان با چنین بسترهایی، می توان امیدوار بود که در آینده ای نه چندان دور بازی سازی PC در کشور از حالت کم رونق فعلی فاصله گرفته و شکوفایی جدیدی در این حوزه شکل گیرد.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



احتمال اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی به المپیک ۲۰۲۴ فرانسه (۱۸/۵/۲۰۲۲-۲۰۲۴)

تونی استانگه عضو هیئت ریسه المپیک ۲۰۲۴ فرانسه به رسانه ها از احتمال اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی به المپیک ۲۰۲۴ خبر داده است.

به گزارش فائوس به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استانگه به رسانه ها گفته است که: موضوع اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی در دستور کار برگزارکنندگان المپیک ۲۰۲۴ قرار دارد و این مسئله بایستی با کمیته بین المللی المپیک مطرح شده تا بتوان با ایجاد توافقات سازنده راه را برای این نوع مسابقات باز کنیم.

وی افزود: با توجه به اینکه ورزش های الکترونیکی از سال ۲۰۲۲ در دستور کار بازی های آسیایی قرار گرفته اند باید تاکید کنیم که این کمیته برگزاری بازی های المپیک ۲۰۲۴ قرار گرفته است. روسای کمیته برگزاری معتقدند در صورتی جذابیت المپیک برای نسل های آینده حفظ می شود که در کنار ورزش های واقعی ورزش های الکترونیکی هم راه اندازی شود. واقعیتی انکار ناپذیر وجود دارد و آن این است که زمان تغییر کرده است و به موازات آن تمایلات هم عوض شده اند.

تونی استانگه با بیان این که هنوز هیچ قطعیتی در این مورد وجود ندارد گفت: برنامه ریزی برای المپیک ۲۰۲۴ از سال ۲۰۱۹ آغاز و پس از المپیک ۲۰۲۰ توکیو قطعی خواهد شد.

طبق برنامه از پیش تعیین شده در اجلاس لیما، کمیته بین المللی المپیک به طور رسمی پاریس را میزبان ۲۰۲۴ بازی های المپیک اعلام خواهد کرد.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

انتهای پیام /



احتمال اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی به المپیک ۲۰۲۴ فرانسه (۱۸/۵/۲۰۲۲-۲۰۲۴)

تونی استانگه عضو هیئت ریسه المپیک ۲۰۲۴ فرانسه به رسانه ها از احتمال اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی به المپیک ۲۰۲۴ خبر داده است.

به گزارش فائونیز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استانگه به رسانه ها گفته است که: موضوع اضافه شدن مسابقات بازی های ویدیویی در دستور کار برگزارکنندگان المپیک ۲۰۲۴ قرار دارد و این مسئله بایستی با کمیته بین المللی المپیک مطرح شده تا بتوان با ایجاد توافقات سازنده راه را برای این نوع مسابقات باز کنیم.

وی افزود: با توجه به اینکه ورزش های الکترونیکی از سال ۲۰۲۲ در دستور کار بازی های آسیایی قرار گرفته اند باید تاکید کنیم که این کمیته برگزاری بازی های المپیک ۲۰۲۴ قرار گرفته است. روسای کمیته برگزاری معتقدند در صورتی جذابیت المپیک برای نسل های آینده حفظ می شود که در کنار ورزش های واقعی ورزش های الکترونیکی هم راه اندازی شود. واقعیتی انکار ناپذیر وجود دارد و آن این است که زمان تغییر کرده است و به موازات آن تمایلات هم عوض شده اند.

تونی استانگه با بیان این که هنوز هیچ قطعیتی در این مورد وجود ندارد گفت: برنامه ریزی برای المپیک ۲۰۲۴ از سال ۲۰۱۹ آغاز و پس از المپیک ۲۰۲۰ توکیو قطعی خواهد شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) طبق برنامه از پیش تعیین شده در اجلاس لیم، کمیته بین المللی المپیک به طور رسمی پاریس را میزبان ۲۰۲۴ بازی های المپیک اعلام خواهد کرد.



در برنامه «همبازی» مطرح شد: بازی رایانه ای راهی برای رهایی از اقتصاد تک محصولی (۱۳۹۵-۹۶-۹۷)

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال گفت: درآمد حاصل از فعالیت در عرصه بازی های رایانه ای در کشور ۴۶۰ میلیارد تومان است اما از میزان تنها پنج درصد اختصاص به بازی های ایرانی دارد.

به گزارش خبرگزاری برنا، مرتضی جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازیهای دیجیتال با حضور در سومین قسمت برنامه «همبازی» در سخنانی درباره فعالیتهای این مرکز گفت: مرکز مطالعات بازی های دیجیتال یا به اختصار «دایرک» کار خود را از سال ۹۴ در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است؛ این مرکز متشکل از مجموعه ای از دانش آموختگان و دانشجویان مقاطع تحصیلی ارشد و دکتری در رشته های مدیریت، ارتباطات، آمار و جامعه شناسی است.

وی نیاز به پژوهش در عرصه بازی های دیجیتالی را ضروری دانست و افزود: همانگونه که می دانید بازی های دیجیتال در دنیای کنونی به عنوان هنر، صنعت و رسانه شناخته می شود؛ بر این اساس با توجه به اینکه این رسانه سرگرمی در کشور ما هم جای خود را بسیار بیشتر از گذشته باز کرده نیاز به پژوهش های جدی در این عرصه بیشتر احساس می شود.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال خبر از انجام پژوهش های فراوان در این حوزه داد و بیان کرد: این مرکز تا امروز پژوهش های فرلواتی را در این حوزه انجام داده که مبتنی بر اطلاعات و داده های دقیقی از طرف مصرف کنندگان بازی های دیجیتال سراسر کشور بوده است؛ بر این اساس پایان نامه ها و پژوهش های دانشگاهی را هم انجام داده و تعداد دیگری را هم در دست انجام دارد.

جمشیدی پیرامون وضعیت بازار بازی های دیجیتال کشور در سال ۹۴ خاطرنشان کرد: مهمترین گزارش هایی که به عنوان خروجی می توانم بیان کنم و بیشتر از سایر گزارش های ما رسانه ای شده و بیشتر هم به آن استناد می شود وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در سطح کشور در سال ۹۴ است که مبتنی بر یک پیمایش ملی و با یک جامعه آماری ۱۵ هزار نفری است. در این گزارش وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در سطح کشور و درآمد حاصل از بازی های دیجیتال در کل کشور مورد بررسی قرار گرفته است.

وی اضافه کرد: بعد از این گزارش بحث بازی های صادراتی را مورد بررسی قرار دادیم که می تواند به عنوان یکی از مولفه های اقتصاد مقاومتی و رهایی از اقتصاد تک محصولی به شمار بیاید؛ از دیگر گزارش های مرکز می توانم به بررسی موردی بازی «کلش آو کلنز» اشاره کنم که در گزارشی در سطح ملی گردآوری و جمع آوری شده است. بررسی وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در ۱۱ کلاش شهر کشور و همچنین بررسی وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در شهر بزرگ تهران از دیگر گزارش هایی است که ما آنها را تهیه و تدوین کرده ایم.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال یادآور شد: بر اساس پیمایش ملی که ما در سال ۹۴ در سراسر کشور انجام دادیم مشخص شد که ما ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال در کل کشور داریم که با استفاده از تمامی وسیله های بازی حداقل هفته ای یک نوبت بازی می کنند. همچنین ۵۳ درصد از این تعداد افرادی هستند که به صورت مستمر بازی می کنند.

جمشیدی در ادامه سخنانش اظهار داشت: بازی را می توانیم به عنوان یکی از صنایع دانش بنیان به حساب بیاوریم زیرا ماده خامی که برای این کارخانه مصرف می شود دانشی است که در تیم تولید بازی نهفته است؛ نکته جالب اینجاست که در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی مشغول تولید بازیهای دیجیتال بودند. البته از این تعداد ۱۱ شرکت خود را به عنوان شرکت دانش بنیال ثبت کرده اند.

وی تصریح کرد: بیش از دو هزار نفر نیروی کار فعال در این حوزه در قسمت های مختلف ساخت بازی فعالیت می کنند؛ بر این اساس حاصل فعالیت هایی که در این حوزه انجام شده منجر به درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان شده است. البته متأسفانه فقط ۵ درصد از این مبلغ که به دو قسمت سخت افزار و نرم افزار بازی تقسیم می شود سهم بازی های ایرانی بوده و ۹۵ درصد آن سهم سخت افزار و نرم افزار های خارجی بوده است.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال مشکل اصلی حوزه بازی های دیجیتال را جدی نگرفتن آن دانست و گفت: اگر بخواهیم در یک جمله به مشکل اصلی صنعت بازی های دیجیتال در کشور اشاره کنیم باید بیان کنیم ما بازی را در همان حد و اندازه بازی می بینیم و آن را جدی در نظر نمی گیریم. البته اگر بخواهیم مقداری آن را باز کنیم باید عرض کنیم که پروژه های ساخت بازی های بزرگ پروژه های سخت و حجیمی به لحاظ زمانی، نیروی کار و هم به لحاظ تأمین مالی هستند.

جمشیدی در همین زمینه بیان کرد: به طور مثال برای ساخت یک بازی رایانه ای بیش از ۴۰۰ میلیون تومان هزینه لازم است تا یک بازی با کیفیت معمولی رو به بالا تولید شود و هزینه ساخت یک بازی برای موبایل و در قالب اندروید بین ۶۰ تا ۷۰ میلیون تومان است.

وی ادامه داد: اما در آن طرف قضیه بازی های باکیفیت خارجی را مشاهده می کنیم که به دلیل نبودن قانون کپی رایت با یک قیمت بسیار پائینی در کشور به دست مصرف کنندگان می رسد. اینجا ما مصرف کننده های ایرانی را می بینیم که بازی خارجی با کیفیت بسیار بالا را در یک طرف ماجرا دارند و در یک طرف دیگر نیز یک بازی ایرانی با یک قیمت معقول تری ولی با یک کیفیت پایین تری به نسبت بازی خارجی دارند.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال در همین باره تصریح کرد: در این شرایط اتفاقی که اینجا رخ می دهد این است که بازیکن بازی رایانه ای دیجیتال به سمت بازی های خارجی کشیده می شود؛ البته خوشبختانه با توجه به فراگیر شدن استفاده از موبایل بین بازیکن های ایرانی بازسازها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توانسته اند با ساخت بازی های موبایلی، بیشترین سهم بازار را از آن خود کنند.

جمشیدی خواستار حمایت بدنه حاکمیتی از بازی سازان رایانه ای شد و اضافه کرد: قسمت دیگر این وضعیت به قانون گذارهایی بر می گردد که نیاز است در این حوزه صورت بگیرد: طبیعت این موضوع به بدنه حاکمیتی از قبیل دولت، مجلس و سایر نهادها مربوط می شود تا زمینه فعالیت و شرایط کار را برای بازی سازها آسان تر کنند.

وی تصریح کرد: بازی سازها و افرادی که در این حوزه فعالیت می کنند همه جوان هستند و ما در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی تولید بازی شناسایی کرده ایم و جالب است که بنادید بیش از ۲۰۰ گروه هستند که به صورت مستقل در خانه های خود، دانشگاه ها، مساجد و مراکز فرهنگی دور هم می نشینند و اقدام به تولید و ساخت بازی های دیجیتال می کنند.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال یادآور شد: نکته بسیار مهم آینده شغلی این جوانان، وضعیت بیمه ای و بازگشت هزینه ای آنها در این زمینه است که تامین این موارد نیازمند حمایت بیشتری از سوی مسئولان و مدیران مربوط در کشور است.

در بخش دیگر این برنامه، بازی اندرویدی «شکارچی» معرفی شد. «شکارچی» یک بازی اندرویدی رایگان است که بازیکن در نقش خلبان جنگنده به مقابله با نیروهای داعشی می پردازد که به دنبال آسیب رساندن به منابع نفتی کشورمان هستند.

«شکارچی»، اولین بازی رایانه ای استودیو بازی سازی نیروی هوایی ارتش است که با انتخاب گروه سنی کودک و نوجوان به عنوان مخاطبش، تلاشی می کند تا دشمن را به زبان ساده به کودکان معرفی کند.

بنابراین گزارش، معرفی بازی آپارتمانی، بخش علمی و مهدکودک دیگر آیتمهای این قسمت برنامه «همبازی» بودند.

گفتنی است برنامه تلویزیونی «همبازی» با شمار «اولین برنامه تلویزیونی درباره ویژگی های خوب بازی» هر هفته در روزهای زوج، از شبکه پنج سیما، ساعت ۱۶:۱۵ به روی آنتن می رود.

صفحه روز خبر

در برنامه «همبازی» مطرح شد: بازی رایانه ای راهی برای رهایی از اقتصاد تک محصولی (۱۹/۵-۱۶/۵-۹۵)

به گزارش هفت روز خبر به نقل از خبرگزاری برنا، مرتضی جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازیهای دیجیتال با حضور در سومین قسمت برنامه «همبازی» در سخنانی درباره فعالیتهای این مرکز گفت: مرکز مطالعات بازی های دیجیتال یا به اختصار «دایرک» کار خود را از سال ۹۴ در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است؛ این مرکز متشکل از مجموعه ای از دانش آموختگان و دانشجویان مقاطع تحصیلی ارشد و دکتری در رشته های مدیریت، ارتباطات، آمار و جامعه شناسی است.

وی نیاز به پژوهش در عرصه بازی های دیجیتالی را ضروری دانست و افزود: همانگونه که می دانید بازی های دیجیتال در دنیای کنونی به عنوان هنر، صنعت و رسانه شناخته می شود؛ بر این اساس با توجه به اینکه این رسانه سرگرمی در کشور ما هم جای خود را بسیار بیشتر از گذشته باز کرده نیاز به پژوهش های جدی در این عرصه بیشتر احساس می شود.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال خبر از انجام پژوهش های فراوان در این حوزه داد و بیان کرد: این مرکز تا امروز پژوهش های فرلوانی را در این حوزه انجام داده که مبتنی بر اطلاعات و داده های دقیقی از طرف مصرف کنندگان بازی های دیجیتال سراسر کشور بوده است؛ بر این اساس پایان نامه ها و پژوهش های دانشگاهی را هم انجام داده و تعداد دیگری را هم در دست انجام دارد.

جمشیدی پیرامون وضعیت بازار برای بازی های دیجیتال کشور در سال ۹۴ خاطرنشان کرد: مهمترین گزارش هایی که به عنوان خروجی می توانم بیان کنم و بیشتر از سایر گزارش های ما رسانه ای شده و بیشتر هم به آن استناد می شود وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در سطح کشور در سال ۹۴ است که مبتنی بر یک پیمایش ملی و با یک جامعه آماری ۱۵ هزار نفری است. در این گزارش وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در سطح کشور و درآمد حاصل از بازی های دیجیتال در کل کشور مورد بررسی قرار گرفته است.

وی اضافه کرد: بعد از این گزارش بحث بازی های صادراتی را مورد بررسی قرار دادیم که می تواند به عنوان یکی از مولفه های اقتصاد مقاومتی و رهایی از اقتصاد تک محصولی به شمار بیاید؛ از دیگر گزارش های مرکز می توانم به بررسی موردی بازی «کلش آو کلنز» اشاره کنم که در گزارشی در سطح ملی گردآوری و جمع آوری شده است. بررسی وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در ۱۱ کلاش شهر کشور و همچنین بررسی وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در شهر بزرگ تهران از دیگر گزارش هایی است که ما آنها را تهیه و تدوین کرده ایم.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال یادآور شد: بر اساس پیمایش ملی که ما در سال ۹۴ در سراسر کشور انجام دادیم مشخص شد که ما ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال در کل کشور داریم که با استفاده از تمامی وسیله های بازی حداقل هفته ای یک نوبت بازی می کنند. همچنین ۵۳ درصد از این تعداد افرادی هستند که به صورت مستمر بازی می کنند.

جمشیدی در ادامه سخنانش اظهار داشت: بازی را می توانیم به عنوان یکی از صنایع دانش بنیان به حساب بیاوریم زیرا ماده خامی که برای این کارخانه مصرف می شود دانشی است که در تیم تولید بازی نهفته است؛ نکته جالب اینجاست که در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی مشغول تولید بازیهای دیجیتال بودند. البته از این تعداد ۱۱ شرکت خود را به عنوان شرکت دانش بنیال ثبت کرده اند.

وی تصریح کرد: بیش از دو هزار نفر نیروی کار فعال در این حوزه در قسمت های مختلف ساخت بازی فعالیت می کنند؛ بر این اساس حاصل فعالیت هایی که در این حوزه انجام شده منجر به درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان شده است. البته متأسفانه فقط ۵ درصد از این مبلغ که به دو قسمت سخت افزار و نرم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) افزار بازی تقسیم می شود سهم بازی های ایرانی بوده و ۹۵ درصد آن سهم سخت افزار و نرم افزار های خارجی بوده است. کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال مشکل اصلی حوزه بازی های دیجیتال را جدی نگرفتن آن دانست و گفت: اگر بخواهیم در یک جمله به مشکل اصلی صنعت بازی های دیجیتال در کشور اشاره کنیم باید بیان کنیم ما بازی را در همان حد و اندازه بازی می بینیم و آن را جدی در نظر نمی گیریم. البته اگر بخواهیم مقداری آن را باز کنیم باید عرض کنیم که پروژه های ساخت بازی های بزرگ پروژه های سخت و حجیمی به لحاظ زمانی، نیروی کار و هم به لحاظ تامین مالی هستند.

جمشیدی در همین زمینه بیان کرد: به طور مثال برای ساخت یک بازی رایانه ای بیش از ۴۰۰ میلیون تومان هزینه لازم است تا یک بازی با کیفیت معمولی رو به بالا تولید شود و هزینه ساخت یک بازی برای موبایل و در قالب اندروید بین ۶۰ تا ۷۰ میلیون تومان است.

وی ادامه داد: اما در آن طرف قضیه بازی های باکیفیت خارجی را مشاهده می کنیم که به دلیل نبودن قانون کپی رایت با یک قیمت بسیار پائینی در کشور به دست مصرف کنندگان می رسد. اینجا ما مصرف کننده های ایرانی را می بینیم که بازی خارجی با کیفیت بسیار بالا را در یک طرف ماجرا دارند و در یک طرف دیگر نیز یک بازی ایرانی با یک قیمت معقول تری ولی با یک کیفیت پایین تری به نسبت بازی خارجی دارند.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال در همین باره تصریح کرد: در این شرایط اتفاقی که اینجا رخ می دهد این است که بازیکن بازی رایانه ای دیجیتال به سمت بازی های خارجی کشیده می شود؛ البته خوشبختانه با توجه به فراگیر شدن استفاده از موبایل بین بازیکن های ایرانی بازسازها توانسته اند با ساخت بازی های موبایلی، بیشترین سهم بازار را از آن خود کنند.

جمشیدی خواستار حمایت بدنه حاکمیت از بازی سازان رایانه ای شد و اضافه کرد: قسمت دیگر این وضعیت به قانون گذارهایی بر می گردد که نیاز است در این حوزه صورت بگیرد؛ طبیعتاً این موضوع به بدنه حاکمیتی از قبیل دولت، مجلس و سایر نهادها مربوط می شود تا زمینه فعالیت و شرایط کار را برای بازی سازها آسان تر کنند.

وی تصریح کرد: بازی سازها و افرادی که در این حوزه فعالیت می کنند همه جوان هستند و ما در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی تولید بازی شناسایی کرده ایم و جالب است که پداندید بیش از ۲۰۰ گروه هستند که به صورت مستقل در خانه های خود، دانشگاه ها، مساجد و مراکز فرهنگی دور هم می نشینند و اقدام به تولید و ساخت بازی های دیجیتال می کنند.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال یادآور شد: نکته بسیار مهم آینده شغلی این جوانان، وضعیت بیمه ای و بازگشت هزینه ای آنها در این زمینه است که تامین این موارد نیازمند حمایت بیشتری از سوی مسئولان و مدیران مربوط در کشور است.

در بخش دیگر این برنامه، بازی اندرویدی «شکارچی» معرفی شد. «شکارچی» یک بازی اندرویدی رایگان است که بازیکن در نقش خلبان جنگنده به مقابله با نیروهای داعشی می پردازد که به دنبال آسیب رساندن به منابع نفتی کشورمان هستند.

«شکارچی»، اولین بازی رایانه ای استودیو بازی سازی نیروی هوایی ارتش است که با انتخاب گروه سنی کودک و نوجوان به عنوان مخاطبش، تلاشی می کند تا دشمن را به زبان ساده به کودکان معرفی کند.

بنابراین گزارش، معرفی بازی آپارتمانی، بخش علمی و مهدکودک دیگر آیتمهای این قسمت برنامه «همبازی» بودند.

گفتنی است برنامه تلویزیونی «همبازی» با شعار «اولین برنامه تلویزیونی درباره ویژگی های خوب بازی» هر هفته در روزهای زوج، از شبکه پنج سیمای ساعت ۱۶:۱۵ به روی آنتن می رود.



سهم ناچیز بازی های ایرانی از ۲۳ میلیون مخاطب / بازی رایانه ای راهی برای رهایی از اقتصاد تک محصولی

(۱۳۹۵/۰۵/۱۹ - ۱۳۹۵/۰۶/۱۹)

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال گفت: تنها پنج درصد از درآمد ۴۶۰ میلیارد تومانی حاصل از فعالیت در عرصه بازی های رایانه ای اختصاص به بازی های ایرانی دارد.

به گزارش حوزه رادیو تلویزیون گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مرتضی جمشیدی کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال با حضور در سومین قسمت برنامه «همبازی» در سخنانی درباره فعالیت های این مرکز گفت: مرکز مطالعات بازی های دیجیتال یا به اختصار «دایرک» کار خود را از سال ۹۴ در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است؛ این مرکز متشکل از مجموعه ای از دانش آموختگان و دانشجویان مقاطع تحصیلی ارشد و دکتری در رشته های مدیریت، ارتباطات، آمار و جامعه شناسی است.

وی نیاز به پژوهش در عرصه بازی های دیجیتالی را ضروری دانست و افزود: همان گونه که می دانید بازی های دیجیتال در دنیای کنونی به عنوان هنر، صنعت و رسانه شناخته می شود؛ بر این اساس با توجه به اینکه این رسانه سرگرمی در کشور ما هم جای خود را بسیار بیشتر از گذشته باز کرده نیاز به پژوهش های جدی در این عرصه بیشتر احساس می شود.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال خبر از انجام پژوهش های فراوان در این حوزه داد و بیان کرد: این مرکز تا امروز پژوهش های فرلواتی را در این حوزه انجام داده که مبتنی بر اطلاعات و داده های دقیقی از طرف مصرف کنندگان بازی های دیجیتال سراسر کشور بوده است؛ بر این اساس پایان نامه ها و پژوهش های دانشگاهی را هم انجام داده و تعداد دیگری را هم در دست انجام دارد.

جمشیدی پیرامون وضعیت بازار بازی های دیجیتال کشور در سال ۹۴ خاطرنشان کرد: مهمترین گزارش هایی که به عنوان خروجی می توانم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیان کنیم و بیشتر از سایر گزارش‌های ما رسانه‌ای شده و بیشتر هم به آن استناد می‌شود وضعیت مصرف بازی‌های دیجیتال در سطح کشور در سال ۹۴ است که میثی بر یک پیمایش ملی و با یک جامعه آماری ۱۵ هزار نفری است. در این گزارش وضعیت مصرف بازی‌های دیجیتال در سطح کشور و درآمد حاصل از بازی‌های دیجیتال در کل کشور مورد بررسی قرار گرفته است.

وی اضافه کرد: بعد از این گزارش بحث بازی‌های صادراتی را مورد بررسی قرار دادیم که می‌تواند به عنوان یکی از مولفه‌های اقتصاد مقاومتی و رهایی از اقتصاد تک محصولی به شمار بیاید؛ از دیگر گزارش‌های مرکز می‌توانیم به بررسی موردی بازی «کلش آو کلنز» اشاره کنیم که در گزارشی در سطح ملی گردآوری و جمع‌آوری شده است. بررسی وضعیت مصرف بازی‌های دیجیتال در ۱۱ کلان‌شهر کشور و همچنین بررسی وضعیت مصرف بازی‌های دیجیتال در شهر بزرگ تهران از دیگر گزارش‌های این است که ما آنها را تهیه و تدوین کرده‌ایم.

کارشناس مرکز پژوهش‌های بازی‌های دیجیتال یادآور شد: بر اساس پیمایش ملی که ما در سال ۹۴ در سراسر کشور انجام دادیم مشخص شد که ما ۲۳ میلیون بازیکن بازی‌های دیجیتال در کل کشور داریم که با استفاده از تمامی وسیله‌های بازی حداقل هفته‌ای یک نوبت بازی می‌کنند. همچنین ۵۳ درصد از این تعداد افرادی هستند که به صورت مستمر بازی می‌کنند.

جمشیدی در ادامه سخنانش اظهار داشت: بازی را می‌توانیم به عنوان یکی از صنایع دانش‌بنیان به حساب بیاوریم زیرا ماده خامی که برای این کارخانه مصرف می‌شود دانشی است که در تیم تولید بازی نهفته است؛ نکته جالب اینجاست که در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی مشغول تولید بازی‌های دیجیتال بودند. البته از این تعداد ۱۱ شرکت خود را به عنوان شرکت دانش‌بنیان ثبت کرده‌اند.

وی تصریح کرد: بیش از ۲ هزار نفر نیروی کار فعال در این حوزه در قسمت‌های مختلف ساخت بازی فعالیت می‌کنند؛ بر این اساس حاصل فعالیت‌هایی که در این حوزه انجام شده منجر به درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان شده است. البته متأسفانه فقط ۵ درصد از این مبلغ که به دو قسمت سخت‌افزار و نرم‌افزار بازی تقسیم می‌شود سهم بازی‌های ایرانی بوده و ۹۵ درصد آن سهم سخت‌افزار و نرم‌افزارهای خارجی بوده است.

کارشناس مرکز پژوهش‌های بازی‌های دیجیتال مشکل اصلی حوزه بازی‌های دیجیتال را جدی نگرفتن آن دانست و گفت: اگر بخواهیم در یک جمله به مشکل اصلی صنعت بازی‌های دیجیتال در کشور اشاره کنیم باید بیان کنیم ما بازی را در همان حد و اندازه بازی می‌بینیم و آن را جدی در نظر نمی‌گیریم. البته اگر بخواهیم مقداری آن را باز کنیم باید عرض کنیم که پروژه‌های ساخت بازی‌های بزرگ پروژه‌های سخت و حجیمی به لحاظ زمانی، نیروی کار و هم به لحاظ تأمین مالی هستند.

جمشیدی در همین زمینه بیان کرد: به طور مثال برای ساخت یک بازی رایانه‌ای بیش از ۴۰۰ میلیون تومان هزینه لازم است تا یک بازی با کیفیت معمولی رو به بالا تولید شود و هزینه ساخت یک بازی برای موبایل و در قالب اندروید بین ۶۰ تا ۷۰ میلیون تومان است.

وی ادامه داد: اما در آن طرف قضیه بازی‌های باکیفیت خارجی را مشاهده می‌کنیم که به دلیل نبودن قانون کپی رایت یا یک قیمت بسیار پائینی در کشور به دست مصرف‌کنندگان می‌رسد. اینجا ما مصرف‌کننده‌های ایرانی را می‌بینیم که بازی خارجی با کیفیت بسیار بالا را در یک طرف ماجرا دارند و در یک طرف دیگر نیز یک بازی ایرانی با یک قیمت معقول تری ولی با یک کیفیت پایین تری به نسبت بازی خارجی دارند.

کارشناس مرکز پژوهش‌های بازی‌های دیجیتال در همین باره تصریح کرد: در این شرایط اتفاقی که اینجا رخ می‌دهد این است که بازیکن بازی رایانه‌ای دیجیتال به سمت بازی‌های خارجی کشیده می‌شود؛ البته خوشبختانه با توجه به فراگیر شدن استفاده از موبایل بین بازیکن‌های ایرانی بازی‌سازها توانسته‌اند با ساخت بازی‌های موبایلی، بیشترین سهم بازار را از آن خود کنند.

جمشیدی خواستار حمایت بدنه حاکمیتی از بازی‌سازان رایانه‌ای شد و اضافه کرد: قسمت دیگر این وضعیت به قانون‌گذارهایی برمی‌گردد که نیاز است در این حوزه صورت بگیرد؛ طبیعتاً این موضوع به بدنه حاکمیتی از قبیل دولت، مجلس و سایر نهادها مربوط می‌شود تا زمینه فعالیت و شرایط کار را برای بازی‌سازها آسان‌تر کنند.

وی تصریح کرد: بازی‌سازها و افرادی که در این حوزه فعالیت می‌کنند همه جوان هستند و ما در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی تولید بازی شناسایی کرده‌ایم و جالب است که بداند بیش از ۲۰۰ گروه هستند که به صورت مستقل در خانه‌های خود، دانشگاه‌ها، مساجد و مراکز فرهنگی دور هم می‌نشینند و اقدام به تولید و ساخت بازی‌های دیجیتال می‌کنند.

کارشناس مرکز پژوهش‌های بازی‌های دیجیتال یادآور شد: نکته بسیار مهم آینده شغلی این جوانان، وضعیت بیمه‌ای و بازگشت هزینه‌ای آنها در این زمینه است که تأمین این موارد نیازمند حمایت بیشتری از سوی مسئولان و مدیران مربوط در کشور است.

بر اساس این گزارش، در بخش دیگر این برنامه، بازی‌اندرویدی «شکارچی» معرفی شد. «شکارچی» یک بازی‌اندرویدی رایگان است که بازیکن در نقش خلبان جنگنده به مقابله با نیروهای داعشی می‌پردازد که به دنبال آسیب رساندن به منابع نفتی کشورمان هستند.

«شکارچی»، اولین بازی رایانه‌ای استودیو بازی‌سازی نیروی هوایی ارتش است که با انتخاب گروه سنی کودک و نوجوان به عنوان مخاطبش، تلاش می‌کند تا دشمن را به زبان ساده به کودکان معرفی کند.

بنابراین گزارش، معرفی بازی آپارتمانی، بخش علمی و مهدکودک دیگر آیتم‌های این قسمت برنامه «همبازی» بودند. برنامه تلویزیونی «همبازی» با شمار «اولین برنامه تلویزیونی درباره ویژگی‌های خوب بازی» هر هفته در روزهای زوج، از شبکه پنج سیم، ساعت ۱۶:۱۵ به روی آنتن می‌رود.



(ادامه خبر ...) تومان است؛ اما از میزان تنها پنج درصد اختصاص به بازی های ایرانی دارد.

به گزارش خبرگزاری رسا، مرتضی جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازیهای دیجیتال با حضور در سومین قسمت برنامه «همبازی» در سخنانی درباره فعالیتهای این مرکز گفت: مرکز مطالعات بازی های دیجیتال یا به اختصار «دایرک» کار خود را از سال ۹۴ در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است؛ این مرکز متشکل از مجموعه ای از دانش آموختگان و دانشجویان مقاطع تحصیلی ارشد و دکتری در رشته های مدیریت، ارتباطات، آمار و جامعه شناسی است.

وی نیاز به پژوهش در عرصه بازی های دیجیتالی را ضروری دانست و افزود: همانگونه که می دانید بازی های دیجیتال در دنیای کنونی به عنوان هنر، صنعت و رسانه شناخته می شود؛ بر این اساس با توجه به اینکه این رسانه سرگرمی در کشور ما هم جای خود را بسیار بیشتر از گذشته باز کرده نیاز به پژوهش های جدی در این عرصه بیشتر احساس می شود.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال خبر از انجام پژوهش های فراوان در این حوزه داد و بیان کرد: این مرکز تا امروز پژوهش های فرلواتی را در این حوزه انجام داده که مبتنی بر اطلاعات و داده های دقیقی از طرف مصرف کنندگان بازی های دیجیتال سراسر کشور بوده است؛ بر این اساس پایان نامه ها و پژوهش های دانشگاهی را هم انجام داده و تعداد دیگری را هم در دست انجام دارد.

جمشیدی پیرامون وضعیت بازار بازی های دیجیتال کشور در سال ۹۴ خاطرنشان کرد: مهمترین گزارش هایی که به عنوان خروجی می توانم بیان کنم و بیشتر از سایر گزارش های ما رسانه ای شده و بیشتر هم به آن استناد می شود وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در سطح کشور در سال ۹۴ است که مبتنی بر یک پیمایش ملی و با یک جامعه آماری ۱۵ هزار نفری است. در این گزارش وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در سطح کشور و درآمد حاصل از بازی های دیجیتال در کل کشور مورد بررسی قرار گرفته است.

وی اضافه کرد: بعد از این گزارش بحث بازی های صادراتی را مورد بررسی قرار دادیم که می تواند به عنوان یکی از مولفه های اقتصاد مقاومتی و رهایی از اقتصاد تک محصولی به شمار بیاید؛ از دیگر گزارش های مرکز می توانم به بررسی موردی بازی «کلش آو کلنز» اشاره کنم که در گزارشی در سطح ملی گردآوری و جمع آوری شده است. بررسی وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در ۱۱ کلاش شهر کشور و همچنین بررسی وضعیت مصرف بازی های دیجیتال در شهر بزرگ تهران از دیگر گزارش هایی است که ما آنها را تهیه و تدوین کرده ایم.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال یادآور شد: بر اساس پیمایش ملی که ما در سال ۹۴ در سراسر کشور انجام دادیم مشخص شد که ما ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال در کل کشور داریم که با استفاده از تمامی وسیله های بازی حداقل هفته ای یک نوبت بازی می کنند. همچنین ۵۲ درصد از این تعداد افرادی هستند که به صورت مستمر بازی می کنند.

جمشیدی در ادامه سخنانش اظهار داشت: بازی را می توانیم به عنوان یکی از صنایع دانش بنیان به حساب بیاوریم زیرا ماده خامی که برای این کارخانه مصرف می شود دانشی است که در تیم تولید بازی نهفته است؛ نکته جالب اینجاست که در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی مشغول تولید بازیهای دیجیتال بودند. البته از این تعداد ۱۱ شرکت خود را به عنوان شرکت دانش بنیال ثبت کرده اند.

وی تصریح کرد: بیش از دو هزار نفر نیروی کار فعال در این حوزه در قسمت های مختلف ساخت بازی فعالیت می کنند؛ بر این اساس حاصل فعالیت هایی که در این حوزه انجام شده منجر به درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان شده است. البته متاسفانه فقط ۵ درصد از این مبلغ که به دو قسمت سخت افزار و نرم افزار بازی تقسیم می شود سهم بازی های ایرانی بوده و ۹۵ درصد آن سهم سخت افزار و نرم افزار های خارجی بوده است.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال مشکل اصلی حوزه بازی های دیجیتال را جدی نگرفتن آن دانست و گفت: اگر بخواهیم در یک جمله به مشکل اصلی صنعت بازی های دیجیتال در کشور اشاره کنیم باید بیان کنیم ما بازی را در همان حد و اندازه بازی می بینیم و آن را جدی در نظر نمی گیریم. البته اگر بخواهیم مقداری آن را باز کنیم باید عرض کنیم که پروژه های ساخت بازی های بزرگ پروژه های سخت و حجیمی به لحاظ زمانی، نیروی کار و هم به لحاظ تامین مالی هستند.

جمشیدی در همین زمینه بیان کرد: به طور مثال برای ساخت یک بازی رایانه ای بیش از ۴۰۰ میلیون تومان هزینه لازم است تا یک بازی با کیفیت معمولی رو به بالا تولید شود و هزینه ساخت یک بازی برای موبایل و در قالب اندروید بین ۶۰ تا ۷۰ میلیون تومان است.

وی ادامه داد: اما در آن طرف قضیه بازی های باکیفیت خارجی را مشاهده می کنیم که به دلیل نبودن قانون کپی رایت با یک قیمت بسیار پائینی در کشور به دست مصرف کنندگان می رسد. اینجا ما مصرف کننده های ایرانی را می بینیم که بازی خارجی با کیفیت بسیار بالا را در یک طرف ماجرا دارند و در یک طرف دیگر نیز یک بازی ایرانی با یک قیمت معقول تری ولی با یک کیفیت پایین تری به نسبت بازی خارجی دارند.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال در همین باره تصریح کرد: در این شرایط اتفاقی که اینجا رخ می دهد این است که بازیکن بازی رایانه ای دیجیتال به سمت بازی های خارجی کشیده می شود؛ البته خوشبختانه با توجه به فراگیر شدن استفاده از موبایل بین بازیکن های ایرانی بازسازها توانسته اند با ساخت بازی های موبایلی، بیشترین سهم بازار را از آن خود کنند.

جمشیدی خواستار حمایت بدنه حاکمیتی از بازی سازان رایانه ای شد و اضافه کرد: قسمت دیگر این وضعیت به قانون گذارهایی بر می گردد که نیاز است در این حوزه صورت بگیرد؛ طبیعت این موضوع به بدنه حاکمیتی از قبیل دولت، مجلس و سایر نهادها مربوط می شود تا زمینه فعالیت و شرایط کار را برای بازی سازها آسان تر کنند.

وی تصریح کرد: بازی سازها و افرادی که در این حوزه فعالیت می کنند همه جوان هستند و ما در سال ۹۴ بیش از ۱۰۰ شرکت رسمی تولید بازی شناسایی کرده ایم و جالب است که بدانید بیش از ۲۰۰ گروه هستند که به صورت مستقل در خانه های خود، دانشگاه ها، مساجد و مراکز فرهنگی دور هم می نشینند و اقدام به تولید و ساخت بازی های دیجیتال می کنند.

کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال یادآور شد: نکته بسیار مهم آینده شغلی این جوانان، وضعیت بیمه ای و بازگشت هزینه ای آنها در این زمینه است که تامین این موارد نیازمند حمایت بیشتری از سوی مسئولان و مدیران مربوط در کشور است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بر اساس این گزارش، در بخش دیگر این برنامه، بازی اندرویدی «شکارچی» معرفی شد. «شکارچی» یک بازی اندرویدی رایگان است که بازیکن در نقش خلیان چنگنده به مقابله با نیروهای داعشی می پردازد که به دنبال آسیب رساندن به منابع نفتی کشورمان هستند. «شکارچی»، اولین بازی رایانه ای استودیو بازی سازی نیروی هوایی ارتش است که با انتخاب گروه سنی کودک و نوجوان به عنوان مخاطبش، تلاش می کند تا دشمن را به زبان ساده به کودکان معرفی کند. بنابراین گزارش، معرفی بازی آپارتمانی، بخش علمی و مهدکودک دیگر آیتمهای این قسمت برنامه «همبازی» بودند. گفتنی است برنامه تلویزیونی «همبازی» با شمار «اولین برنامه تلویزیونی درباره ویژگی های خوب بازی» هر هفته در روزهای زوج، از شبکه پنج سیما، ساعت ۱۶:۱۵ به روی آنتن می رود. ۱۳۹۹/۱۰/۱۰/اس



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۹۹-۰۹/۰۹/۲۱)

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد. این سه شرکت عبارت اند از: سورنا، Black Cube Games، پاییزان. بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود. این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ircgir.ir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند. تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۹۹-۰۹/۰۹/۲۱)

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت. به گزارش بی بابک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد. این سه شرکت عبارت اند از: سورنا، Black Cube Games، پاییزان. بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود. این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل این آدرس ایمیل توسط spambots حفاظت می شود برای دیدن شما نیاز به جاوا اسکریپت دارید با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند. تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



تجارت

سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۱/۴-۱۶/۵/۹۶)

سه بازی رایانه ای ایرانی با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه حاضر می شوند.

به گزارش فاتوس؛ پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.

این سه شرکت عبارت اند از:
• سورنا
• Black Cube Games
• پاییزان

بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود. این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ircg.ir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند. تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

انتهای پیام/



EC NEWS

سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۱/۴-۱۶/۵/۹۶)

اقتصاد ایران: پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.

این سه شرکت عبارت اند از: سورنا، Black Cube Games، پاییزان. بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود. این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند. تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



با حمایت بنیاد؛ سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند ثبت دیدگاه (۱۳۹۵/۰۵/۲۱-۱۳۹۵/۰۵/۲۱)

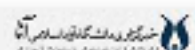
پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد. این سه شرکت عبارت اند از:

سورنا

Black Cube Games

پایزان

بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود. این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ircg.ir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند. تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۹۵/۰۵/۲۱-۱۳۹۵/۰۵/۲۱)

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد. این سه شرکت عبارت اند از:

سورنا

Black Cube Games

پایزان

بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری چهار متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود. این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ircg.ir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند. تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای / سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۹۵/۰۵/۲۱-۱۳۹۵/۰۵/۲۱)

خبرگزاری شبستان: پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.

این سه شرکت عبارت اند از:
سورنا
Black Cube Games

پاییزان
بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود.
این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ireg.ir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند.
تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



کسب و کار

۳ غرفه دار ایرانی به «گیم کانکشن» می روند (۱۳۹۶-۰۶/۰۵/۲۱)

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.
به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.
این سه شرکت عبارت اند از: سورنا، Black Cube Games، پاییزان.
بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود.
این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ireg.ir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند.
تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



ایران در جهان

با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۹۶-۰۶/۰۵/۲۱)

ایرانیان پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.

این سه شرکت عبارت اند از:
سورنا
Black Cube Games
پاییزان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود.

این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ircgir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند.

تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ حضور ۳ شرکت بازی سازی ایران در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه (۱۳۲۲-۱۳۲۱/۱۳۲۰-۱۳۲۱)

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند.

به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد از تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت سورنا، Black Cube Games و پاییزانتایید شد.

بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز بر عهده شرکت ها خواهد بود.

این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل contact@ircgir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند.

تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهینه ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.



سه شرکت بازی ساز ایرانی به نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۲۲-۱۳۲۱/۱۳۲۰-۱۳۲۱)

تهران- ایرنا- پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه (Game Connection ۲۰۱۷)، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفت.

به گزارش روز شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از اتمام مهلت فراخوان، در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند و به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد تشکیل یافت که پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.

سورنا، پاییزان و Black Cube Games، سه شرکت بازی ساز ایرانی هستند که از بسته حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه بهره مند شده اند.

بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد و هزینه سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود.

این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند برای دریافت راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت و دریافت ویزا از طریق ایمیل contact@ircgir با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند.

تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مردادماه ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از مطرح ترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.

گیم کانکشن یکی از نمایشگاه های بزرگ بین المللی در حوزه صنعت بازی سازی بوده که از آن به عنوان رویداد تجاری حمایت و همیاری بازی سازان یاد شده و همه ساله در شهر پاریس کشور فرانسه برگزار می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همه ساله تقریباً بیش از ۲۷۰۰ بازی ساز، ناشر، توزیع کننده و ارائه دهنده سرویس از سراسر جهان در این مجمع گرد هم آمده تا برای توسعه کسب و کار صنعت بازی های ویدیویی و رونق همکاری های بین کشوری گفت و گو کنند.

سال گذشته نیز با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سه شرکت بازی ساز ایرانی در گیم کانکشن ۲۰۱۶ حضور یافتند.

قراهنک: ۰۰۹۳۳۸۰۰۰۵۵۵

خبرنگار: صدیقه بهارلو**انتشار: زینب کارگر

انتهای پیام *



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سه شرکت بازی سازی به نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه می

روند (۱۳۹۵/۰۵/۰۶ - ۱۳۹۵/۰۵/۰۶)

پس از ارسال فراخوان حمایت از شرکت های بازی سازی برای حضور در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن ۲۰۱۷ فرانسه، با تشکیل جلسه شورای ارزیابی، طرح سه شرکت بازی سازی جهت استفاده از این بسته حمایتی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش پانا، پس از اتمام مهلت فراخوان در مجموع ۱۰ شرکت خواستار استفاده از این بسته حمایتی شدند. به منظور بررسی و انتخاب طرح های برتر جلسه شورای ارزیابی طرح ها با حضور کارشناسان داخلی و خارج از بنیاد در تاریخ ۱۸ مرداد ماه تشکیل شد که در نهایت پس از بررسی، طرح های سه شرکت تایید شد.

این سه شرکت عبارت اند از:

۱. سورنا

Black Cube Games

پایزان

بسته حمایتی در نظر گرفته شده شامل یک غرفه تجاری ۴ متری در نمایشگاه است که به این سه شرکت اعطا خواهد شد. هزینه ی سفر، اقامت و خرید بلیت ۲۹۹ یورویی شرکت در این رویداد نیز برعهده شرکت ها خواهد بود.

این سه شرکت و همچنین دیگر شرکت های بازی سازی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند می توانند جهت کسب راهنمایی های لازم از جمله نحوه پرداخت، دریافت ویزا و... از طریق ایمیل / * با واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تعامل باشند.

تخفیف ویژه و انحصاری بلیت این رویداد مخصوص بازی سازان ایرانی تا پایان مرداد ادامه دارد و شرکت های بازی سازی می توانند از این فرصت جهت حضور در یکی از بهترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا استفاده کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف

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

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

