

۱۳۹۷/۰۱/۱۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	ایران 23 میلیون بازیکن دارد!	هلمشهری
۳	تلگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان: بازی برتر سال نداریم!	ICT
۴	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	تکراری دشمنان ایران Iran's Security News Agency
۵	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	تهران پرس
۵	بیش از هفت میلیارد دقیقه زمان صرف شده برای یک بازی ایرانی!	جاران jamaran.ir
۶	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	فصل تجارت
۷	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	فصل تجارت FasteTejarat.ir
۸	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	اقتصاد وطن
۸	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	بانکه آلتین اقتصادی تهران
۹	بازی Quiz of Kings هفت میلیارد دقیقه ای!	ITAA انبار فناوری اطلاعات
۱۰	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	فصل اقتصاد Fasteqtead.ir
۱۱	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	ارمان اقتصادی ECONOMIC TOTAL
۱۱	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	سایت سرو لعلیل ۲۴ ساعت
۱۲	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	مهرن صنعت بانکه سرو لعلیل صنعت کشور
۱۳	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	بهار
۱۴	بازی ایرانی رکورد زد	ایران 24
۱۴	بازی ایرانی رکورد زد	24 24 hours in 24 days
۱۵	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	تجارت نیوز
۱۶	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	تیک

۱۶	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	
۱۷	7 میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی	
۱۸	7 میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی	
۱۸	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	
۱۹	گیم‌های ایرانی تاکنون 7 میلیارد دقیقه برای بازی کوئیز آف کینگز وقت گذاشتند!	
۲۰	جهش خیره کننده برای یک بازی ایرانی!	
۲۰	هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!	
۲۱	آغاز زود هنگام ثبت نام برای حضور در TGC 2018 با 30 درصد تخفیف	
۲۲	پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!	
۲۲	11 میلیون ایرانی بیش از 146 هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند	
۲۳	پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / 11 میلیون ایرانی بیش از 146 هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!	
۲۳	11 میلیون ایرانی بیش از 146 هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!	
۲۴	پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / 11 میلیون ایرانی بیش از 146 هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!	
۲۴	پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال	
۲۵	11 میلیون ایرانی درگیر یک بازی موبایلی!	
۲۵	شرایط ویژه حضور بازی سازان مستقل در رویداد بین المللی TGC 2018	
۲۵	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمپستان ۲۰۱۸» آغاز شد	
۲۶	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمپستان ۲۰۱۸» آغاز شد	
۲۶	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمپستان 2018» آغاز شد	
۲۷	رقابت در «گیمپستان 2018» آغاز شد	
۲۷	رقابت در «گیمپستان 2018» آغاز شد	

۲۸	رقابت در «گمیستان 2018» آغاز شد	اقتصاد وطن پایگاه آنلاین اقتصادی تهران
۲۹	رقابت در «گمیستان 2018» آغاز شد	عصر اقتصاد پایگاه تخصصی اخبار و تحلیل اقتصادی
۲۹	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گمیستان 2018» آغاز شد	گمیتان www.gmitan.ir
۳۰	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گمیستان 2018» آغاز شد	زبان بازی
۳۰	رقابت در «گمیستان 2018» آغاز شد	ارمان اقتصاد Economic Art
۳۱	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گمیستان 2018» آغاز شد	ایران 96 سال شماره شهری
۳۱	رقابت در «گمیستان 2018» آغاز شد	مسابقات
۳۲	دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گمیستان 2018» آغاز شد	ZIMA زیما
۳۲	بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند	خبرگزاری کار ایران ایران
۳۲	بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند	ایران 96 سال www.iran96.com
۳۳	بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند	عصر اقتصاد www.economicart.com
۳۳	هیچ بازی ویدیویی موفق به کسب عنوان بهترین بازی سال 96 ایران نشد	سخت افزار
۳۴	بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال 96	فصل تجارت FasteTejarat.ir
۳۵	بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال 96	conews
۳۷	بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال 96	عصر اقتصاد www.economicart.com

تعداد محتوا : ۵۵



پایگاه خبری

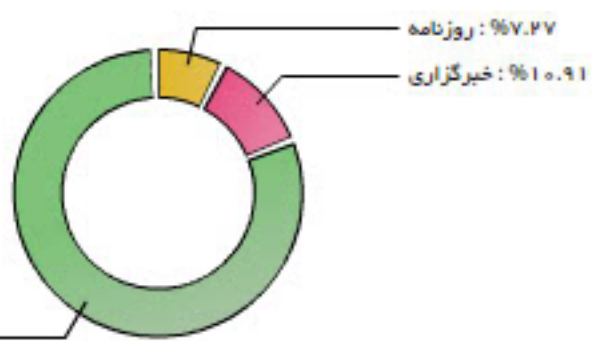
خبرگزاری

روزنامه

۴۵

۶

۴



پایگاه خبری : ۸۱.۸۲%

به گزارش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

ایران ۳۳امین بازی بازاریکن دارد!



عکس: سروش سیدجندالی / باشگاه خبرنگاران جوان

جغرافیا و حتی فرهنگ و تاریخ مشترکی دارند. این منطقه در تقسیمات سیاسی و جغرافیایی معمول تعریف نشده است، با این حال منطقه‌ای بسیار بزرگ و البته مستعد هم‌کاری و توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در جهان است.

این منطقه از هند تا مراکش و از قزاقستان تا یمن را در منطقه‌ی ما در بر می‌گیرد. بیش از دو میلیارد نفر در منطقه‌ی گیمنستان زندگی می‌کنند و ۴۰ درصد آن‌ها روزانه مشغول بازی‌های ویدیویی می‌شوند. حالا بازی‌سازان این ۳۳ کشور منطقه می‌توانند در جایزه‌ی گیمنستان حضور پیدا کنند. ایمن جایزه شامل بهترین بازی‌ها و خلاقانه‌ترین بازی موبایلی و بهترین بازی از نگاه مردم و جذاب‌ترین بازی از نظر بصری است.

علاقه‌مندان به شرکت در این رقابت تا ۲۵ فروردین ۹۷ می‌توانند آثارشان را برای شرکت در این مسابقه بفرستند. از اردیبهشت‌ماه کار داوری آثار در باقی آغاز می‌شود و ۱۵ تیرماه هم‌زمان با برپایی همایش تی‌جی‌سی، برندگان آن معرفی خواهند شد.

سهام بازی‌های رایانه‌ای

خوب است بدانید سهم بازی‌های رایانه‌ای بر اساس بلتفرم در کشور ایران برای بازی‌های کنسولی، ۱۵ درصد، برای بازی‌های کامپیوتری (PC) ۲۰ درصد و برای بازی‌های موبایلی ۶۵ درصد است. میزان مصرف بازی‌های رایانه‌ای بر اساس سیستم عامل اندروید، ۹۲ درصد و برای سیستم عامل آی‌اواس، شش درصد است.

صنعت بازی‌های رایانه‌ای صنعتی بسیار بزرگ و جهانی است و امسال دومین همایش بازی رایانه‌ای تهران (TGC.Tehran Game Convention 2018) در سالن همایش‌های صدا و سیما برگزار می‌شود.

این همایش را بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با هم‌کاری «گیم کانکشن» (Game Connection) فرانسه برپا می‌کند. قرار است در این همایش بازی‌سازان از سراسر جهان حضور پیدا کنند.

به گزارش هفته‌نامه‌ی دوچرخه و به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، این همایش پیل تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران و دیگر کشورها خواهد بود. در دومین همایش «تی‌جی‌سی» (TGC)، توسعه‌دهندگان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، ناشران بازی‌ها، سرویس‌دهندگان و سرمایه‌گذاران حضور دارند. جالب است بدانید در این همایش کارشناسان از ۱۴ کشور دنیا به ایراد سخنرانی خواهند پرداخت. ۳۳۰۰ شرکت‌کننده در بخش‌های گوناگون همایش و نمایشگاه در ۱۲۰ غرفه حضور پیدا خواهند کرد.

ایران با داشتن جمعیت جوان و بزرگ‌ترین جمعیت کاربر اینترنت در منطقه، هم‌اکنون ۲۳ میلیون بازیکن دارد که به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند.

گیمنستان

گیمنستان از ترکیب گیم و ستان درست شده است. این نام، منطقه‌ای بزرگ در صنعت بازی‌ها و ویدیویی را توصیف می‌کند. منطقه‌ای که سازندگان بازی در آن شور و هیجان و انرژی و



تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان: بازی برتر سال نداریم! (۱۳۹۶-۱۳۹۵)

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حالی برگزار شد که هیات داوران، هیچ کدام از بازی های سال ۱۳۹۶ را لایق عنوان بهترین بازی سال نمانستند.

مراسم اختتامیه این جشنواره شنبه شب ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سرپرست نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد. هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای، آثار اصنام بازی سازان را چندان رضایت بخش نمانستند. براساس این بیانیه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی نیز بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتقادات اولیه نرسید و میانگین امتیازات این دوره پایین تر از دوره پیش بود. در بخش بازی نامه و داستان بازی نیز هیات داوران ضمن ابراز نگرانی از وضعیت فعلی، هیچ بازی نامه ای را شایسته تقدیر نمانستند. اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. در پایان مراسم نیز هیات داوران بار دیگر روی صحنه آمده و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، نه در بخش موبایل و نه در بخش PC نتوانستند نظر هیات داوران را جلب کرده و در نتیجه آنها از اعلام بهترین بازی سال خودداری می کنند. براساس نظر هیات داوران، هیچ بازی توانسته بود در همه ابعاد فنی، هنری، موسیقی و طراحی، هم زمان عملکرد قابل قبولی داشته باشد.

به نظر می رسد این جشنواره تلنگری به بازی سازان ایرانی باشد چرا که اولاً ساخت بازی با هر کیفیتی، دیگر مورد قبول متخصصان نیست و دوماً هیچ کدام نتوانسته بودند کیفیت بازی را در همه ابعاد حفظ کرده و به نظر می رسد تیم های مختلف برای تقویت نقاط ضعف شان، نیاز به همکاری و انجام پروژه های مشترک دارند.

بر اساس این گزارش در حالی داوران انتقادات خود را اعلام کردند که بسیاری از تیم های بازی ساز پس از حضور روی سن اعلام کردند که بسیاری از همکاران شان کشور را ترک کرده اند. موضوعی که با اظهار تأسف دبیر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی سازان به خارج از کشور متأسفم

محمد حاج میرزایی، دبیر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران نخستین سخنران این مراسم بود. او گفت: بیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

وی افزود: بیش از ۱۰۰ نفر عضو تیم اجرایی برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ۴ ماه گذشته برای هرچه بهتر برگزار شدن این رویداد تلاش کردند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه مهم ترین هدف ما از برگزاری این رویداد ارتقای صنعت بازی سازی در کشور است، گفت: امیدواریم در این جشنواره توانسته باشیم پیام این صنعت را به گوش مسوولان و سیاست گذاران برسانیم و همچنین زمینه آشنایی گیمرها با بهترین بازی های ایرانی فراهم آمده باشد. دبیر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان اینکه بازی های ویدیویی یکی از موثرترین رسانه ها برای انتقال پیام است، گفت: این صنعت دیگر صنایع فرهنگی را پشت سر گذاشته و هر سال هم این فاصله بیشتر می شود. در چنین شرایطی ما به عنوان میراث دار فرهنگ غنی ایرانی و اسلامی، باید در راه توسعه این صنعت بکوشیم.

وی با اظهار تأسف از اینکه برخی بازی سازان برتر سال گذشته اکنون در کشورهای دیگر به بازی سازی مشغولند گفت: امیدواریم سال آینده همه بازی سازان برتر این رویداد را با کارهای بهتر در جشنواره هشتم ببینیم.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان

در ادامه این مراسم تاسیس خانه بازی سازان به صورت رسمی اعلام شد.

فرزام ملک آرا، عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: نبود یک صنف و انجمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشحالی با تلاش های صورت گرفته بالاخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنفی، غیرتجاری و غیرانتفاعی تشکیل شد.

وی افزود: امکان عضویت بازی سازان به صورت حقیقی در خانه بازی سازان فراهم است و کافی است که متقاضی عضویت حداقل در یک پروژه بازی سازی در یکی از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هستیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با یادآوری اینکه اکنون در عرصه بازی های رایانه ای از افق ۲۰ ساله توسعه جلوتریم و رتبه نخست منطقه را در اختیار داریم، گفت: امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

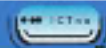
صالحی در سخنانی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمعی از «جوانان خلاق» گفت: اگر مهم ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظرم دو چیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی بیشترین تحولات زندگی بشر را به خود اختصاص داده اند.

وزیر ارشاد افزود: بازی در سال های اخیر هم در حوزه سخت افزاری و هم در حوزه های نرم افزاری تحولات بسیاری را تجربه کرده که آن قدر گسترده و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردند اما امروز بازی ها آن قدر جدی شده اند که در حوزه های آموزش، درمان، دین، سیاست و فرهنگ اهدافی برای آن ها تعریف می شود که این یعنی بازی دیگر بازی نیست و جدی شده است.

وزیر ارشاد در ادامه گفت: در ایران در سال ۹۲، شانزده میلیون گیمر داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۲ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمرها هم دیگر نوجوانان نیستند. در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد.

جوایز جشنواره (انامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بر اساس این گزارش بازی منجر در حالی از نگاه مردم به عنوان محبوب ترین بازی سال شناخته شد که این بازی در هیچ یک از بخش های فرعی و اصلی جشنواره حتی نامزد هم نشده بود.

علاوه بر این جایزه، هیات داوران از در ۸ ژانر اصلی جشنواره، داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای غزال زرین شدند:

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲

غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: Unsight

دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: قرار کله ها

غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر



گزارش آمارهای بازی در ایران
National Game Association of Iran

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۲۲-۱۲/۱۳-۱۳۲۳)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش ایسنا، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوییز آو کینگز» پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

انتهای پیام

**هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!** (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۲۲۲)

به گزارش ایسنا، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنز؛ منقور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز» پدیده اجتماعی دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پرخاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند. انتهای پیام

**بیش از هفت میلیارد دقیقه زمان صرف شده برای یک بازی ایرانی!** (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۲۲۲)

زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش جی پلاس، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ متفور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

منبع: ایسنا

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۴-۱۳/۱۲/۲۰۱۷)

زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش پایگاه خبری - تحلیلی «شهر فردا»، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ متفور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم (ادامه

(ادامه خبر ...)

بهترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است. همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

فصل تجارت - زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلس آف کلنز؛ منقور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۳۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

انتهای پیام

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش آی تابناک : مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوییز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

منبع : تیتراروز

اقتصاد و هنر

روزنامه آرایه اقتصادی ایران

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش ایسنا، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوییز آو کینگز» پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



بازی Quiz of Kings هفت میلیارد دقیقه ای! (۱۳۹۵-۰۲/۱۳/۹۶)

ایتنا - زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است.

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش ایتنا از ایسنا، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلنز؛ متفور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

فصل اقتصاد - زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و اسامی سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۵ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است، البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنز؛ متفور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

انتهای پیام

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (۱۹۶ Session Length) ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوییز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

انتهای پیام



مهر ۱۳۹۶
۲۴ آبان

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ساعت ۲۴-زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می‌شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می‌شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست‌ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست‌های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده‌اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه‌های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست‌های بازی شده مختص گوشی‌های هوشمند و باقی برای تبلت‌ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ مشغور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش‌های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می‌شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده‌اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده‌اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم‌ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده‌اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می‌برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگری می‌فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته‌اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده‌اند.

انتهای پیام



مهرن صنعت: هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۴-۱۰/۱۱/۲۲)

زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی‌های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی «مهرن صنعت»، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می‌دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه‌های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی‌های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب‌ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب‌های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حساب‌های کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می‌شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می‌شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست‌ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست‌های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده‌اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه‌های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست‌های بازی شده مختص گوشی‌های هوشمند و باقی برای تبلت‌ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ مشغور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش‌های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می‌شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرخاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۳۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند/ایسنا/

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

گروه فناوری: زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of King» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد. آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلس آف کلنز؛ منقور محبوب

گزارش «کوییز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرخاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۳۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است. همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

بازی ایرانی رکورد زد (۱۳۹۶-۱۰/۱۲/۲۰۲۱)

طبق آخرین آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زمان صرف شده برای بازی «کویز آف کینگز» که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

ایران آنلاین مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است.

آمار این بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ مشخص شده است. در این مدت ۸ میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است که البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده است. علت این اختلاف نیز ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کویز در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. همچنین به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یکماهه و یکروزه وارد بازی می شوند. در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کویز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال، روزانه نزدیک به ۱۲ دست کویز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کویز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

همچنین پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

بازی ایرانی رکورد زد (۱۳۹۶-۱۰/۱۲/۲۰۲۱)

طبق آخرین آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زمان صرف شده برای بازی «کویز آف کینگز» که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

رویداد ۲۴- طبق آخرین آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زمان صرف شده برای بازی «کویز آف کینگز» که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است.

آمار این بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ مشخص شده است. در این مدت ۸ میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است که البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده است. علت این اختلاف نیز ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کویز در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. همچنین به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یکماهه و یکروزه وارد بازی می شوند. در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کویز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال، روزانه نزدیک به ۱۲ دست کویز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کویز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

همچنین پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای iOS بوده است منبع: ایران آنلاین



تجارت نیوز

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۸۵-۰۶/۱۱/۲۲)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و اسامی سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است.

به گزارش تجارت نیوز، بازی موبایلی که مبنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۲ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است.

البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۲۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه بوده است.

به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است.

این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود.

همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است.

به طور متوسط طول هر دست (Session Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند.

بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلنز؛ منقور محبوب گزارش «کوییز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد.

به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است. همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید

الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است.

البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

منبع: ایستا



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۰۱)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوییز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

ایستا



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۰۱)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکارترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ که در این لینک آمده، به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily) (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلس آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام ن داده اند.

پرشین خودرو

۷ میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی (۱۳۹۵-۰۷/۲۲/۲۳)

پرشین خودرو؛ زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش پرشین خودرو به نقل از ایسا، زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلس آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوئیز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می (ادامه دارد ...)

پرشین خاوردور

(ادامه خبر ...) شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرخاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی و یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

خرسان

۷ میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی

زمان صرف شده برای بازی کوئیز آو کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است. به گزارش ایسنا، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را بررسی می کند و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد. آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. آمار دستگاه های فعال استفاده کننده از بازی «کوئیز آو کینگز» به مرز هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه رسیده است. تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای این بازی در این بازه زمانی هم ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که دلیل این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

روایتکانشناس

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

ایسنا: زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است. به گزارش «ایسنا» مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهانه و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع ۲ میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. گزارش «کوئیز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که مجموعه دایرک منتشر می کند. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرخاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۲ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.



گیم‌های ایرانی تاکنون ۷ میلیارد دقیقه برای بازی کوینز آف کینگز وقت گذاشتند! (۲۰۱۳-۱۳۹۵-۰۱)

شاید اگر چند سال قبل در مورد یک بازی ایرانی حرف می‌زدیم کم‌تر کسی فکر می‌کرد که استقبال از این بازی‌ها به قدری بالا باشد که تصور آن هم مانند یک رویا باشد. بسیاری از گیم‌ها و کاربران ایرانی ساعت‌های زیادی از روز را مشغول بازی کردن هستند و رکوردهای عجیبی توسط نهادهای مربوطه ثبت و اطلاع‌رسانی می‌شود. در جدیدترین مورد از گزارشات اعلام شده که کاربران ایرانی زمانی حدود ۷ میلیارد دقیقه را صرف بازی کوینز آف کینگز کردند. به گزارش آی تی رسان، دو سال پیش یک بازی جدید ایرانی به بازار گیم وارد شد که کوینز آف کینگز نام داشت و توانست در طی دو سال فعالیت خود کاربران زیادی را جذب کند. در حال حاضر این گیم جزو بازی‌های پرطرفدار در مارکت‌ها محسوب می‌شود و کاربران زیادی دارد. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اداره می‌شود، گزارشی منتشر کرده که مطابق آن بازی کوینز آف کینگز را به عنوان بازی سال معرفی کرده است. این مرکز تحقیقاتی که هر سال به معرفی بازی‌های برتر ایرانی اقدام می‌کند، امسال نیز بهترین بازی ایرانی را معرفی کرد. طبق آمارهای موجود از سرورهای کوینز آف کینگز، رکورد بیش از ۷ میلیارد دقیقه بازی برای این گیم ایرانی ثبت شده که هم‌چنان در حال افزایش است. مبنای این بازی بر اساس اطلاعات عمومی و سوالات مختلفی است که از گیم پرسیده می‌شود. این بازی در سال گذشته رشد بیش از ۱۶۰۰ درصدی را تجربه کرده که همین موضوع باعث جلب توجه سرمایه‌گذاران زیادی شده است.

موفقیت این بازی به قدری بالا بوده که در لیگ بازی‌های رایانه‌ای سال ۲۰۱۷ توانست رتبه اول پرمخاطب‌ترین بازی ایرانی را از آن خود کند. جالب است بدانید که حدود ۹ میلیون گوشی فعال برای این بازی به ثبت رسیده است که شامل ۱۲ میلیون کاربر است. البته این تفاوت در ارقام به دلیل ساخت چند حساب کاربری توسط یک دستگاه یا اشتکالاتی است که احتمالاً در اول کار این بازی رخ داده است. در هر صورت، وجود حدود ۹ میلیون دستگاه موبایل در دیتابیس این بازی نشان‌دهنده علاقه وافر گیم‌های ایرانی به این بازی است.

طبق اطلاعات منتشرشده، رقم دقیق زمان صرف شده برای بازی کوینز آف کینگز به ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه رسیده که یک عدد فوق‌العاده بر این بازی محسوب می‌شود. با توجه به روند کنونی رشد این بازی، به نظر می‌رسد که این رقم به زودی به ۸ میلیارد دقیقه خواهد رسید و مسئولین این بازی می‌توانند جشن رسیدن به این عدد را در بهار ۹۷ برپا کنند.

این مقدار زمان صرف شده توسط یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه ثبت شده است. به صورت روزانه نیز ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه به صورت فعال درگیر این بازی بوده‌اند که با توجه به مباحث مارکتینگ در این زمینه یک عدد بسیار خوب ارزیابی می‌شود.

تعداد دفعات ورود به این بازی دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ بوده است. البته تعداد دفعات ورود با دفعات بازی متفاوت بوده و نباید این دو را یکسان در نظر گرفت. از دیگر آمارهای موجود در مورد این نرم‌افزار، ۱۲ نوبت بازی به صورت روزانه برای هر کاربر است که میزان بالایی فعالیت کاربران را نشان می‌دهد. یکی از دلایل این تعداد از بازی را باید به نوبتی بودن آن نسبت داد که باعث شده این تعداد از بازی در روز برای هر کاربر ثبت شود. هر مرحله از بازی نیز به طور متوسط ۱۹۶ ثانیه طول می‌کشد.

از دیگر آمارهای جالب موجود در مورد بازی کوینز آف کینگز، برندهایی متنوع از موبایل و تبلت‌هایی است که این بازی در آن‌ها اجرا شده است. محصولات برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و آل‌جی به ترتیب بیشترین سهم از دستگاه‌های اجراکننده این بازی را به خود اختصاص دادند. در این بین، ۹۰ درصد کاربران از گوشی‌های هوشمند استفاده کرده و ۱۰ درصد دیگر به تبلت‌ها مربوط می‌شود. ۸۵ درصد از دستگاه‌های ثبت شده در دیتابیس کوینز آف کینگز از سیستم عامل اندروید بهره‌برده و مابقی از کاربران آی‌اواس هستند.

این دومین گزارشی بود که توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای بازی‌های پدیده سال منتشر شد. اولین گزارش این مرکز در مورد کلش آف کلنز بود که بازخوردهای زیادی داشت اما این بازی ایرانی نبوده و به همین دلیل توسط این مرکز مورد بررسی قرار نگرفته است. سرانجام پس از اعتراضات اصحاب رسانه و رشد خوب کوینز آف کینگز، این بازی دوست‌داشتنی به عنوان بازی سال این مرکز انتخاب شد.

طبق آمارهای منتشر شده توسط این مرکز، در سال ۱۳۹۴ حدود ۶ میلیون گیم‌ر در ایران وجود داشت که از بازی کلش آف کلنز استفاده می‌کردند. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال پرکارترین قشر کاربران این بازی بوده است. ضمن آن که کاربران به مدت ۱۲ ماه به انجام این بازی پرداخته‌اند. صرف هزینه ۱۲۲ میلیارد تومانی برای این بازی باعث شد که توجه بسیاری از نهادهای دولتی به این بازی جلب شده است. طبق آمارهای موجود، برای هر نفر در این بازی میلیتی در حدود ۳ هزار تومان پرداخت شده که بدیهی است پراکندگی این عدد متفاوت بوده است. به طور میانگین سه نفر از هر ده کاربر این بازی سابقه پرداخت داشته‌اند.

جهش خیره کننده برای یک بازی ایرانی! (۱۳۷۴-۱۳۷۵)

ایستازمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۲ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ که در این لینک آمده، به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (۱۹۶ Session Length) ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلتش آف کلنز؛ منفور محبوب

گزارش «کوییز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

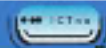
همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید الماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از ابتدای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی! (۱۳۷۴-۱۳۷۵)

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش «ایستا» مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of Kings» رفته است. بازی موبایلی که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است و در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۲ درصدی در تعداد دستگاه های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از ابتدای پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۵۰ هزار و ۲۶۹ دستگاه فعال (Active Device) برای بازی وجود داشته است. البته تعداد حساب های کاربری (User ID) ساخته شده برای بازی در این بازه زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۳۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، ثبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلبی در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهانه و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه برای بازی وجود داشته است. این معیارها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع ۲ میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوئیز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوئیز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مختص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده. همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. گزارش «کوئیز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که مجموعه دایرک منتشر می کند. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرحاشیه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، بیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.



آغاز زود هنگام ثبت نام برای حضور در TGC ۲۰۱۸ با ۳۰ درصد تخفیف (۱۳۹۷-۱۲/۱۳/۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در اطلاعیه ای از آغاز زود هنگام ثبت نام برای شرکت در رویداد تجاری TGC ۲۰۱۸ با ۳۰ درصد تخفیف خبر داد.

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام از متقاضیان حضور در رویداد Tehran Game Convention ۲۰۱۸ آغاز شده است و علاقه مندان با خرید زود هنگام بلیت ها می توانند از تخفیف ۳۰ درصدی بهره مند شوند. طبق اعلام مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس مصوبه هیات اجرایی TGC، علاوه بر این که به هیچ وجه امکان حضور رایگان در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ نخواهد بود، بلکه تخفیف های زود هنگام اعلام شده نیز به هیچ عنوان تمدید نمی شود.

رویداد TGC نخستین بار تیرماه سال جاری با حضور بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده، ۱۲۰ غرفه دار و ۶۰ سخنران داخلی و خارجی برگزار شد که حضور این تعداد از سخنران ها این همایش و نمایشگاه را به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های ویدیویی در منطقه خاورمیانه تبدیل کرد. دومین دوره رویداد TGC در حالی قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود که ثبت نام از متقاضیان حضور در این رویداد رسماً از روز هفت اسفند ماه آغاز شد.

سالمه اشتری، مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در این باره توضیح داد:

سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف آغاز شده است. وی افزود:

کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

براساس این گزارش در این دوره قرار است ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران داخلی برپا شود. همچنین کلاس های تخصصی (مستر کلاس ها) یک روز پیش از آغاز رسمی TGC برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این کلاس ها امکان بهره مندی هرچه بیشتر از کنفرانس ها را داشته باشند. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به سایت TGC ۲۰۱۸ مراجعه کنند.



پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

پیشی گرفتن استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

به گزارش گروه جامعه خبرگزاری فارس، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز آو کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز آو کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length)، ثانیه بوده است.



۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز آو کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

به گزارش فارس، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز آو کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز آو کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length)، ثانیه بوده است.



پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

پیشی گرفتن استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

به گزارش داکترینوز، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز او کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length)، ثانیه بوده است.

عبارت روز

۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال پیشی در ایران گرفته است.

به گزارش عصر امروز، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز او کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۲۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length)، ثانیه بوده است.



پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

پیشی گرفتن استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال / ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

به گزارش گروه جامعه خبرگزاری فارس، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز او کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length)، ثانیه بوده است.

منبع: فارس



پیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال (۱۱میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!)

استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال پیشی گرفته است و ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

به گزارش ایران اکونومیست، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز او کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length)، ثانیه بوده است.

۱۱ میلیون ایرانی درگیر یک بازی موبایلی! (۱۳/۱۲/۲۰۱۷-۰۹/۰۱/۲۰۱۸)

استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال پیشی گرفته است و ۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

به گزارش فارس، ایرانی ها از پاییز سال ۹۴ تا پاییز سال ۹۶ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی با عنوان «کوییز آو کینگز» کرده اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شمار می رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰۰۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می شوند. به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده اند.

از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۳۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز آو کینگز کرده اند که رقمی چشم گیر و قابل توجه است.

شاید اگر این رقم را با سایر محصولات فرهنگی کشور از جمله فیلم، سریال و کتاب مقایسه کنیم متوجه خواهیم شد که میزان مصرف این بازی ایرانی از بسیاری از محصولات فرهنگی کشور بالاتر است.

همچنین در مجموع ۲ میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ (Session Length) ثانیه بوده است.

شرایط ویژه حضور بازی سازان مستقل در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ (۱۳/۱۲/۲۰۱۷-۱۳/۰۱/۲۰۱۸)

به گفته بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به درخواست فراوان تیم های مستقل برای تسهیل شرایط حضورشان در رویداد بین المللی TGC، تیم برگزاری این رویداد شرایط ویژه ای برای آنها در نظر گرفته است.

تصمیم هیئت اجرایی تهران گیم کانوشن این بوده که یک پوویون مشترک در اختیار ۱۰ بازی ساز مستقل قرار خواهد گرفت. تیم هایی این امکان را به دست می آورند که از تاسیس شان بیشتر از ۲ سال نگذشته باشد و حداکثر دو پروژه تولید کرده باشند.

بازی سازان حاضر در این پوویون مشترک یک کاتر تبلیغاتی دریافت می کنند و می توانند بازی های خود را در معرض نمایش بگذارند. علاوه بر این اگر هر یک از تیم های برگزیده به فضای بیشتری نیاز داشته باشند می تواند از تخفیف ۲۵ درصدی، علاوه بر تخفیف زود هنگام بهره مند شود.

بنابراین در زمان تخفیف زود هنگام که همین حالا در جریان است، تیم های مستقل ۴۵ درصد تخفیف دریافت می کنند و در صورتی که این بازه را از دست بدهند میزان تخفیف به همان ۲۵ درصد کاهش می یابد.

متقاضیان این فرصت تا هفتم اردیبهشت وقت دارند که درخواست خود را شامل معرفی تیم و زمان شروع فعالیت، معرفی اعضای تیم، اطلاعات تماس، پروژه هایی که در گذشته روی آنها کار کرده و پروژه ای که می خواهند در TGC معرفی کنند، به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند.

در انتخاب ۱۰ تیم، مهم ترین معیار تصمیم گیری برگزار کنندگان، پروژه ای است که این تیم ها می خواهند در TGC به نمایش در آورند. اگر بازی منتشر شده، باید در ایمیل لینک بازی به مارکت و در صورتی که منتشر نشده، دموی قابل بازی ارسال شود.

دومین نمایشگاه TGC چهاردهم و پانزدهم تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود و در جریان آن، ۸۰ سخنران ایرانی و خارجی به سخنرانی می پردازند. ۳۰ ناشر بین المللی هم در این رویداد حضور می یابند و تیم های شرکت کننده، شانس ملاقات با این ناشران و ورود به بازار های بین المللی را خواهند داشت.

با حضور بازی سازان ۳۳ کشور؛ دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳/۱۲/۲۰۱۷-۰۹/۰۱/۲۰۱۸)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGCT معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه نمایید.



دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۵-۰۶/۲۲/۹۶)

خبرگزاری سیستان: دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری سیستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGCT معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه نمایید.

پایان پیام ۳/۱



دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۵-۰۶/۲۲/۹۶)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی می کنند و ۴۰ درصد آنها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کنند و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGCT معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.



رقابت در «گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۶-۱۰/۱۲/۹۶)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد

بانکداری ایرانی - دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد. گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGCT معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان مراجعه کنید.

به گزارش ایسنا، همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پیش از این در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.



رقابت در «گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۶-۱۰/۱۲/۹۶)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد

قانون - دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد. به گزارش قانون به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است، بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGCS معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان مراجعه کنید.

به گزارش ایسنا، همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پیش از این در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

رقابت در «گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۰۱/۹۶)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد

به گزارش ایسنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است، بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGCS معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان مراجعه کنید.

به گزارش ایسنا، همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پیش از این در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا

رقابت در «گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد. به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد. گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان مراجعه کنید. همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پیش از این رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

منبع: ایسا



دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۶-۰۶-۱۲)

خبرایران: دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد. گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه نمایید.

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۲۹)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمیستان» اختصاص دارد. گیمیستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت. براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمیستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه نمایید.

رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۲۹)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد. به گزارش ارمان اقتصادی به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمیستان» اختصاص دارد. گیمیستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت. براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمیستان مراجعه کنید. به گزارش ارمان اقتصادی، همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی یا صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پیش از این در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

انتهای پیام



دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۴۰۲/۱۲/۲۹)

ایرانیان دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه نمایید.



رقابت در «گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۴۰۲/۱۲/۲۹)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد.

به گزارش آی تابناک : دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صداوسیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد.

گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند.

ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفندماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند.

پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان مراجعه کنید.

همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- پیش از این، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

منبع: ایسنا

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۵-۰۷/۱۰/۲۰۱۸)

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمستان» آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمستان» اختصاص دارد. گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را ارسال کرده و این بازی ها مورد داوری ناشران مطرح بین المللی قرار خواهند گرفت. براساس این گزارش علاقه مندان می توانند آثار خود را از امروز ۱۵ اسفند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه نمایید.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند (۱۳۹۵-۰۷/۱۰/۲۰۱۸)

حسن کریمی قدوسی از عدم پشرفرت در مسئله بیمه بازی سازان خبر داد و گفت: مشکل بیمه برای بازی سازان حل نشده است چراکه بخش بیمه هنرمندان، بازی سازان را به عنوان هنرمند نمی پذیرند و به دلیل محدودیت بودجه اقدام به بیمه شاغلان این صنعت نمی کنند.

حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای) در گفت و گو با خبرنگار ایلنا، درباره مشکلات بازی سازان ایرانی گفت: حدود ۱۰ سال است که صنعت گیم وارد کشور ایران شده و همچنان این صنعت که از صنایع سودآور دنیا محسوب می شود در ایران جایفتاده است؛ همین مسئله باعث شده تا قشر فعال در این صنعت یعنی بازی سازان مشکلات بسیار زیادی داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: تصور عمومی این است که بازی سازی اصلا کار پیچیده ای نیست و شغل محسوب نمی شود و فعالان این صنف شاغل نیستند. برای رفع مشکلات موجود در این حوزه نیاز به فرهنگسازی وجود دارد؛ البته باید سیور بود چراکه جا افتادن صنعت گیم و بازی سازی در ایران نیاز به زمان دارد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه مشکل بیمه برای بازی سازان حل نشده است، اظهار داشت: در حوزه بیمه بازی سازان هیچ پیشرفتی حاصل نشده است. بیمه بازی سازان به بخشی از وزارت ارشاد با عنوان بیمه هنرمندان ارجاع داده می شود که در این بخش از وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی بازی سازان را به عنوان هنرمند پذیرش نمی کنند و از طرفی دیگر به دلیل مشکل محدودیت بودجه نمی توانند بازی ساز را بیمه کنند؛ همین مسئله باعث شده تا بازی سازان مشکلات زیادی داشته باشند.

وی با اشاره به مشکل مالیاتی بازی سازان تصریح کرد: میزان زیادی از مشکل مالیات برای بازی سازان کشور از طریق موسسه فرهنگی تک منظوره و حق موسسات دانش بنیانی که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به بازی سازان اعطا می کند، حل شده است و در حال پیگیری هستیم تا تمامی مشکلات در این زمینه مرتفع شود.

بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند (۱۳۹۵-۰۷/۱۰/۲۰۱۸)

حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای) در گفت و گو با خبرنگار ایلنا، درباره مشکلات بازی سازان ایرانی گفت: حدود ۱۰ سال است که صنعت گیم وارد کشور ایران شده و همچنان این صنعت که از صنایع سودآور دنیا محسوب می شود در ایران جایفتاده است؛ همین مسئله باعث شده تا قشر فعال در این صنعت یعنی بازی سازان مشکلات بسیار زیادی داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: تصور عمومی این است که بازی سازی اصلا کار پیچیده ای نیست و شغل محسوب نمی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شود و فعالان این صنف شاغل نیستند. برای رفع مشکلات موجود در این حوزه نیاز به فرهنگسازی وجود دارد؛ البته باید صبور بود چراکه جا افتادن صنعت گیم و بازی سازی در ایران نیاز به زمان دارد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه مشکل بیمه برای بازی سازان حل نشده است، اظهار داشت: در حوزه بیمه بازی سازان هیچ پیشرفتی حاصل نشده است. بیمه بازی سازان به بخشی از وزارت ارشاد با عنوان بیمه هنرمندان ارجاع داده می شود که در این بخش از وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی بازی سازان را به عنوان هنرمند پذیرش نمی کنند و از طرفی دیگر به دلیل مشکل محدودیت بودجه نمی توانند بازی ساز را بیمه کنند؛ همین مسئله باعث شده تا بازی سازان مشکلات زیادی داشته باشند.

وی با اشاره به مشکل مالیاتی بازی سازان تصریح کرد: میزان زیادی از مشکل مالیات برای بازی سازان کشور از طریق موسسه فرهنگی تک منظوره و حق موسسات دانش بنیانی که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به بازی سازان اعطا می کند، حل شده است و در حال پیگیری هستیم تا تمامی مشکلات در این زمینه مرتفع شود.



بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند (۱۳۹۴-۹۷/۱/۱۷)

فصل اقتصاد - حسن کریمی قدوسی از عدم پشرفت در مسئله بیمه بازی سازان خبر داد و گفت: مشکل بیمه برای بازی سازان حل نشده است چراکه بخش بیمه هنرمندان، بازی سازان را به عنوان هنرمند نمی پذیرند و به دلیل محدودیت بودجه اقدام به بیمه شاغلان این صنعت نمی کنند.

حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای) درباره مشکلات بازی سازان ایرانی گفت: حدود ۱۰ سال است که صنعت گیم وارد کشور ایران شده و همچنان این صنعت که از صنایع سودآور دنیا محسوب می شود در ایران جایفتاده است؛ همین مسئله باعث شده تا قشر فعال در این صنعت یعنی بازی سازان مشکلات بسیار زیادی داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: تصور عمومی این است که بازی سازی اصلا کار پیچیده ای نیست و شغل محسوب نمی شود و فعالان این صنف شاغل نیستند. برای رفع مشکلات موجود در این حوزه نیاز به فرهنگسازی وجود دارد؛ البته باید صبور بود چراکه جا افتادن صنعت گیم و بازی سازی در ایران نیاز به زمان دارد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه مشکل بیمه برای بازی سازان حل نشده است، اظهار داشت: در حوزه بیمه بازی سازان هیچ پیشرفتی حاصل نشده است. بیمه بازی سازان به بخشی از وزارت ارشاد با عنوان بیمه هنرمندان ارجاع داده می شود که در این بخش از وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی بازی سازان را به عنوان هنرمند پذیرش نمی کنند و از طرفی دیگر به دلیل مشکل محدودیت بودجه نمی توانند بازی ساز را بیمه کنند؛ همین مسئله باعث شده تا بازی سازان مشکلات زیادی داشته باشند.

وی با اشاره به مشکل مالیاتی بازی سازان تصریح کرد: میزان زیادی از مشکل مالیات برای بازی سازان کشور از طریق موسسه فرهنگی تک منظوره و حق موسسات دانش بنیانی که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به بازی سازان اعطا می کند، حل شده است و در حال پیگیری هستیم تا تمامی مشکلات در این زمینه مرتفع شود.



سخت افزار

هیچ بازی ویدیویی موفق به کسب عنوان بهترین بازی سال ۹۶ ایران نشد (۱۳۹۵-۹۷/۱/۱۸)

برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اسفندماه با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی رییس نهاد ریاست جمهوری و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. در این مراسم در دو بخش جوایز فرعی و اصلی، برترین بازی های ایران معرفی شدند. همچنین بازی منچرز به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. هیات داوران همچنین اعلام کرد هیچ بازی را مناسب عنوان بهترین بازی سال تشخیص نداده اند.

فهرست کامل جوایز هفتمین جشنواره

جوایز بخش فرعی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین دستاورد فنی: امیرو ماهی بگیر

دیپلم افتخار بهترین دستاورد طراحی بازی: امیرو ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی: Unight

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری دوبعدی: فیشیمو

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری سه بعدی: هردنبیل

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی: خاک(ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...)

دیپلم افتخار بهترین دستاورد صدا: آشوب در مزرعه
غزال زرین بهترین دستاورد صدا: مزرعه بهاری

دیپلم افتخار بهترین دستاورد موسیقی: سایه روشن: تابستان سیاه
غزال زرین بهترین دستاورد موسیقی: خروس جنگی: تاج و تخت

دیپلم افتخار بهترین دستاورد دوبله: سایه روشن: تابستان سیاه
دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی: کلوب کاراگاهان
غزال زرین: بهترین دستاورد داستان بازی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷
جوایز اصلی:

غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن: خروس جنگی: تاج و تخت
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
غزال زرین بهترین بازی در ژانر استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین بهترین بازی در ژانر سکوبازی: **Unight**
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ساده: پاپاند: فرار کله ها
غزال زرین بهترین بازی در ژانر ساده: امیرو ماهی بگیر
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مردم: منچرز

فصل تجارت

FasleTejarat.ir



بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶ (۱۳۹۵/۰۷-۰۱)

فصل تجارت - روزنامه ایران - مانی آشتیانی: حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات با تغییرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های رایانه ای و البته بیشتر اپلیکشن های بازی نیز در سال ۹۶ با تغییرات و رشد قابل توجهی همراه بوده است. تا جایی که اخیراً وزیر ارتباطات در تویتر خود اعلام کرد که ۳۰ درصد درآمد تولید اپلیکشن های موبایلی کشور در اختیار توسعه دهندگان نرم افزارهای بازی (گیم) است. همچنین سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای بازی سازی اعلام کرد: ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

در حال حاضر بخش قابل توجهی از فروشگاه های آنلاین فروش اپلیکشن را بازی های موبایلی ایرانی به خود اختصاص داده اند که به خاطر بالا بودن کیفیت و گیم پلی شان از سوی کاربران مورد استقبال هم قرار گرفته اند. به همین بهانه و با توجه به پایان سال ۹۶، بهترین اپلیکشن های بازی در این سال را معرفی می کنیم. البته یک نکته منفی در این بازی ها دیده می شود و آن اینکه تمامی این بازی ها تنها برای پلتفرم اندروید طراحی شده اند.

خروس جنگی

یکی از بازی هایی که در چند سال اخیر سرو صدای زیادی به پا کرد و نام آن زیاد شنیده شد بازی «خروس جنگی» بود. بعد از موفقیت نسخه اول این بازی سازندگان آن به فکر ساخت نسخه دوم آن افتادند. در نهایت نیز نسخه دوم بازی خروس جنگی با عنوان «تاج و تخت» به بازار عرضه شد. این بازی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (اسفند ۹۶) هم در بخش جوایز اصلی موفق به دریافت غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن شد. آن طور که طراحان این بازی می گویند مبارزات خروس جنگی جدید کاملاً بر مبنای مهارت بازیکنان طراحی شده و تمام قواعد خروس جنگی اصلی دستخوش تغییر شده است. برای نمونه مبارزات آنلاین کاملاً تمامی با سلاح ها و فنون متفاوت تغییر یافته یا کاربران به صدها سلاح و زره مختلف با قابلیت ارتقا دسترسی دارند اما داستان در این بازی چیست؟ بعد از ماجراهای خروس جنگی، این بار شاه خروس که خورشید عمرش در حال غروب است دنبال جانشینی شایسته است تا پادشاهی سرزمین خروس ها را به او بسپارد اما برای تعیین جانشین لایق شرطی گذاشته که آن هم نابودی غولروس هاست. غولروس ها هزاران سال پیش علیه خروس ها شورش کرده بودند اما جد شاه خروس با کمک فنون جیفون آنها را شکست داد و زیر کوه باستانی به بند کشید. اکنون پس از سال ها غولروس ها به طرز مشکوکی از بند اسارت گریخته و بار دیگر مایه وحشت اهالی سرزمین خروس نشین شده اند. آخرین خواسته و شرط شاه خروس برای تعیین صاحب بعدی تاج و تختش، نابودی غولروس هاست. این بازی به صورت رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

بال های تاریکی

بیراه نیست اگر بگوییم بازی های موفق امسال نسخه دوم بازی هایی بوده اند که در سال های گذشته توانسته بودند نظر بسیاری از کاربران و منتقدان بازی را به خود جذب کنند. یکی دیگر از بازی های برتر سال ۹۶ «بال های تاریکی ۲» است. بازی که توانست در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای در بخش اصلی غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی را به دست بیاورد. براساس تحلیل های موجود این بازی هم مانند نسخه اول خود تمام ویژگی های خوب از جمله گرافیک بالا، گیم پلی قابل توجه، موسیقی خوب و... را دارد و در کنار آن چند ویژگی مثبت نیز به آن اضافه شده است. در این بازی ماجراجویی شما با داستان های غافلگیر کننده و هیجانی روبه رو هستید (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) طراحان بازی توازن خوبی بین ایجاد گره در بازی و دادن سرنخ برای حل معماها در اختیار کاربرانشان گذاشته اند. در واقع شما در مراحل بازی به وقتش نسبت به اوضاع پیش رو آگاه می شوید و درست در سر بزنگاه گره های داستانی جدید شما را برای ادامه حل معماهای بازی کنجکاو می کند. در قسمت اول این بازی با دو کاراکتر اصلی روبه رو بودید یعنی سام و آرمان. در این قسمت از دید سام و آرمان داستان را دنبال می کردید، در نقش سام باید می گریختید و هنگامی که دوربین روی آرمان می آمد به ادامه بررسی پرونده می پرداختید. در بال های تاریک ۲ دیگر کنترل آرمان را نداشتید و باید ماجراجویی سام برای فرار از تیمارستان را ادامه دهید. بنابراین اگر قسمت اول را بازی نکرده اید حتماً آن را دانلود و امتحان کنید. این بازی نیز رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.

مزرعه بهاری

از جمله بازی های موبایلی که در چند سال اخیر مورد توجه بسیاری از کاربران قرار گرفته بازی های مراقبت از یک مزرعه، باغ، شهر یا... است. این بازی ها که به بازی های مدیریتی هم معروف هستند میلیون ها کاربر در سراسر دنیا دارند. از جمله معروف ترین بازی ها در این زمینه Township یا Hay Day است. شاید همین استقبال به این نوع بازی ها هم باعث شده بازی های مدیریتی ایرانی گوناگونی ساخته شود. اما از موفق ترین نمونه بازی های ایرانی مدیریتی «باغ بهاری» نام دارد. گرافیک این بازی قابل قبول است. شما در این بازی در نقش بهار دختر مریضی که از شهر به مزرعه عمویش آمده تا استراحت کند قرار دارید. مزرعه ای با محیطی سرسبز، مرغداری ها و گلوداری ها و فضایی دلنشین که هر بازیکنی را به بازی ترغیب می کند. همه چیز به صورت قانتزی و کارتونی طراحی شده است. در این بازی باید به مزرعه خود سر وسامان بدهید. محصولات متفاوت بکارید و برداشت کنید تا با گرفتن امتیاز بیشتر و رفتن به مراحل بالاتر بتوانید با خرید تجهیزات بیشتر مزرعه خود را مجهز کنید. این بازی هم به صورت رایگان اما پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندروید قرار گرفته است.

هزار مشتان

یکی دیگر از بازی های باکیفیت موبایلی ایرانی «هزارمشتان» است. بازی که نه در آن تمی از تقلید بازی های خارجی دیده می شود و نه داستان تکراری دارد. این بازی نامزد بهترین بازی در ژانر اکشن و نامزد بهترین طراحی بازی از جشنواره گیم تهران ۹۶ هم شده است. در این بازی شما باید تکلیف قویترین قهرمان شهر را مشخص کنید. داستان بازی بسیار جالب است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی آن یعنی آقای مشتان و همسرش اقدس بعد از تماشای فیلم پروسی در سینما دیاموند و خروج از سینما با توجه های چنگیز که در حال حمله به آنها هستند مواجه می شوند. اما مشتان، بی دلیل به هزارمشتان معروف نشده است و او فنی را آموخته تا به کمک آن توانایی وارد کردن هزار مشت همزمان را داشته باشد. او با این قدرت خارق العاده تلاش می کند تا این نوجه ها را سر جایشان بنشانند. بازی از مراحل مختلف تشکیل شده که هر مرحله آن با مرحله دیگر فرق دارد. دشمنان از مکان های مختلف به سمت شما حمله می کنند و این شما هستید که باید با تمرکز و هوش خود راهی پیدا کنید تا با مشتان آنها را سر جایشان بنشانید. این بازی هم رایگان با پرداخت از درون برنامه برای کاربران اندرویدی طراحی شده است.

فیشمو

بعضی از بازیسازان موبایلی تنها بازار ایران را مبنای عرضه و موفقیت خود قرار نداده و به بازارهای بین المللی هم فکر کرده اند. تاکنون بازی های موبایلی و البته رایانه ای کمی توانسته اند در رسانه های خارجی معرفی و مورد توجه قرار بگیرند اما این شرایط باعث نشده تا بازی سازان ایرانی دست از تلاش بکشند. یکی از بازی های موبایلی که در سال جاری ابتدا نسخه انگلیسی و بعد فارسی آن طراحی و در اختیار کاربران قرار گرفت بازی «فیشمو» است. در این بازی شما راهی یک سفر دریایی خواهید شد. هدف شما هم از این سفر دریایی صید ماهی در دریاها دور و فروش آن به تاجران است. این بازی یک بازی رقابتی است که قبل از هر چیزی باید در آن ثبت نام کنید تا امتیازتان در مراحل مختلف در جدول رتبه بندی ثبت شود. بعد از ثبت نام دکمه play را بزنید و سفر پرهیجانتان را در قلب دریا شروع کنید. صید کردن ماهی هدف اصلی شما در این بازی است اما صید ماهی به این راحتی ها که فکر می کنید نیست. چرا که در زمانی که ماهی به قلاب شما گیر کند کوسه ها و دیگر موجودات دریایی به صید شما حمله می کنند تا آن را بزدند و این عکس العمل سریع شماست که در اینجا اهمیت پیدا می کند. این بازی دارای ۳۰۰ مرحله در ۱۰ سطح مختلف است. این بازی هم برای کاربران اندرویدی به صورت رایگان از طریق پرداخت درون برنامه طراحی شده است.



بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶ (۱۱۵۴-۹۹۷/۱۱۵۵)

اقتصاد ایران: حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات با تغییرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های رایانه ای و البته بیشتر اپلیکشن های بازی نیز در سال ۹۶ با تغییرات و رشد قابل توجهی همراه بوده است.

روزنامه ایران - مانی آشتیانی: حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات با تغییرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های رایانه ای و البته بیشتر اپلیکشن های بازی نیز در سال ۹۶ با تغییرات و رشد قابل توجهی همراه بوده است. تا جایی که اخیراً وزیر ارتباطات در تویتر خود اعلام کرد که ۳۰ درصد درآمد تولید اپلیکشن های موبایلی کشور در اختیار توسعه دهندگان نرم افزارهای بازی (گیم) است. همچنین سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای بازی سازی اعلام کرد: ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم. درحال حاضر بخش قابل توجهی از فروشگاه های آنلاین فروش اپلیکشن را بازی های موبایلی ایرانی به خود اختصاص داده اند که به خاطر بالا بودن کیفیت و گیم پلی شان از سوی کاربران مورد استقبال هم قرار گرفته اند. به همین بهانه و با توجه به پایان سال ۹۶، بهترین اپلیکشن های بازی در این سال را معرفی می کنیم. البته یک نکته منفی در این بازی ها دیده می شود و آن اینکه تمامی این بازی ها تنها برای پلتفرم اندروید طراحی شده اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... خروس جنگی)

یکی از بازی هایی که در چند سال اخیر سرو صدای زیادی به پا کرد و نام آن زیاد شنیده شد بازی «خروس جنگی» بود. بعد از موفقیت نسخه اول این بازی سازندگان آن به فکر ساخت نسخه دوم آن افتادند. در نهایت نیز نسخه دوم بازی خروس جنگی با عنوان «تاج و تخت» به بازار عرضه شد. این بازی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (اسفند ۹۶) هم در بخش جوایز اصلی موفق به دریافت غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن شد. آن طور که طراحان این بازی می گویند مبارزات خروس جنگی جدید کاملاً بر مبنای مهارت بازیکنان طراحی شده و تمام قواعد خروس جنگی اصلی دستخوش تغییر شده است. برای نمونه مبارزات آنلاین کاملاً تعاملی با سلاح ها و فنون متفاوت تغییر یافته یا کاربران به صدها سلاح و زره مختلف با قابلیت ارتقا دسترسی دارند. اما داستان در این بازی چیست؟ بعد از ماجراهای خروس جنگی، این بار شاه خروس که خورشید عمرش در حال غروب است دنبال جانشینی شایسته است تا پادشاهی سرزمین خروس ها را به او بسپارد اما برای تعیین جانشین لایق شرطی گذاشته که آن هم نابودی غولروس هاست. غولروس ها هزاران سال پیش علیه خروس ها شورش کرده بودند اما چند شاه خروس با کمک فنون جیغون آنها را شکست داد و زیر کوه باستانی به بند کشید. اکنون پس از سال ها غولروس ها به طرز مشکوکی از بند اسارت گریخته و بار دیگر مایه وحشت اهالی سرزمین خروس نشین شده اند. آخرین خواسته و شرط شاه خروس برای تعیین صاحب بعدی تاج و تختش، نابودی غولروس هاست. این بازی به صورت رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

بال های تاریکی

بیراه نیست اگر بگوییم بازی های موفق امسال نسخه دوم بازی هایی بوده اند که در سال های گذشته توانسته بودند نظر بسیاری از کاربران و منتقدان بازی را به خود جذب کنند. یکی دیگر از بازی های برتر سال ۹۶ «بال های تاریکی ۲» است. بازی که توانست در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای در بخش اصلی غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی را به دست بیاورد. براساس تحلیل های موجود این بازی هم مانند نسخه اول خود تمام ویژگی های خوب از جمله گرافیک بالا، گیم پلی قابل توجه، موسیقی خوب و... را دارد و در کنار آن چند ویژگی مثبت نیز به آن اضافه شده است. در این بازی ماجراجویی شما با داستان های غافلگیر کننده و هیجانی روبه رو هستید.

طراحان بازی توازن خوبی بین ایجاد گره در بازی و دادن سرخ برای حل معماها در اختیار کاربرانشان گذاشته اند. در واقع شما در مراحل بازی به وقتش نسبت به اوضاع پیش رو آگاه می شوید و درست در سر بزنگاه گره های داستانی جدید شما را برای ادامه حل معماهای بازی کنجکاو می کند. در قسمت اول این بازی با دو کاراکتر اصلی روبه رو بودید یعنی سام و آرمان. در این قسمت از دید سام و آرمان داستان را دنبال می کردید. در نقش سام باید می گریختید و هنگامی که دوربین روی آرمان می آمد به ادامه بررسی پرونده می پرداختید. در بال های تاریکی ۲ دیگر کنترل آرمان را ندارید و باید ماجراجویی سام برای فرار از تیمارستان را ادامه دهید. بنابراین اگر قسمت اول را بازی نکرده اید حتماً آن را دانلود و امتحان کنید. این بازی نیز رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.

مزرعه بهاری

از جمله بازی های موبایلی که در چند سال اخیر مورد توجه بسیاری از کاربران قرار گرفته بازی های مراقبت از یک مزرعه، باغ، شهر یا... است. این بازی ها که به بازی های مدیریتی هم معروف هستند میلیون ها کاربر در سراسر دنیا دارند. از جمله معروف ترین بازی ها در این زمینه **Hay Day** یا **Township** است. شاید همین استقبال به این نوع بازی ها هم باعث شده بازی های مدیریتی ایرانی گوناگونی ساخته شود. اما از موفق ترین نمونه بازی های ایرانی مدیریتی «باغ بهاری» نام دارد. گرافیک این بازی قابل قبول است. شما در این بازی در نقش بهار دختر مریضی که از شهر به مزرعه عمویش آمده تا استراحت کند قرار دارید. مزرعه ای با محیطی سرسبز، مرغداری ها و گاوداری ها و فضایی دلنشین که هر بازیکنی را به بازی ترغیب می کند. همه چیز به صورت قانتزی و کارتونی طراحی شده است. در این بازی باید به مزرعه خود سر وسامان بدهید. محصولات متفاوت بکارید و برداشت کنید تا با گرفتن امتیاز بیشتر و رفتن به مراحل بالاتر بتوانید با خرید تجهیزات بیشتر مزرعه خود را مجهز کنید. این بازی هم به صورت رایگان اما پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندروید قرار گرفته است.

هزار مشتان

یکی دیگر از بازی های باکیفیت موبایلی ایرانی «هزارمشتان» است. بازی که نه در آن تمی از تقلید بازی های خارجی دیده می شود و نه داستان تکراری دارد. این بازی نامزد بهترین بازی در ژانر اکشن و نامزد بهترین طراحی بازی از جشنواره گیم تهران ۹۶ هم شده است. در این بازی شما باید تکلیف قویترین قهرمان شهر را مشخص کنید. داستان بازی بسیار جالب است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی آن یعنی آقای مشتان و همسرش اقدس بعد از تماشای فیلم بروسی در سینما دیاموند و خروج از سینما با توجه های چنگیز که در حال حمله به آنها هستند مواجه می شوند. اما مشتان، بی دلیل به هزارمشتان معروف نشده است و او فنی را آموخته تا به کمک آن توانایی وارد کردن هزار مشت همزمان را داشته باشد. او با این قدرت خارق العاده تلاش می کند تا این نوچه ها را سر جایشان بنشانند. بازی از مراحل مختلف تشکیل شده که هر مرحله آن با مرحله دیگر فرق دارد. دشمنان از مکان های مختلف به سمت شما حمله می کنند و این شما هستید که باید با تمرکز و هوش خود راهی پیدا کنید تا با مشتتان آنها را سر جایشان بنشانید. این بازی هم رایگان با پرداخت از درون برنامه برای کاربران اندرویدی طراحی شده است.

فیثیمو

بعضی از بازیسازان موبایلی تنها بازار ایران را مبنای عرضه و موفقیت خود قرار نداده و به بازارهای بین المللی هم فکر کرده اند. تاکنون بازی های موبایلی و البته رایانه ای کمی توانسته اند در رسانه های خارجی معرفی و مورد توجه قرار بگیرند اما این شرایط باعث نشده تا بازی سازان ایرانی دست از تلاش بکشند. یکی از بازی های موبایلی که در سال جاری ابتدا نسخه انگلیسی و بعد فارسی آن طراحی و در اختیار کاربران قرار گرفت بازی «فیثیمو» است. در این بازی شما راهی یک سفر دریایی خواهید شد. هدف شما هم از این سفر دریایی صید ماهی در دریاها دور و فروس آن به تاجران است. این بازی یک بازی رقابتی است که قبل از هر چیزی باید در آن ثبت نام کنید تا امتیازتان در مراحل مختلف در جدول رتبه بندی ثبت شود. بعد از ثبت نام دکمه **play** را بزنید و سفر پرهیجانتان را در قلب دریا شروع کنید. صید کردن ماهی هدف اصلی شما در این بازی است اما صید ماهی به این راحتی ها که فکر می کنید نیست. چرا که در زمانی که ماهی به قلاب شما گیر کند کوسه ها و دیگر موجودات دریایی به صید شما حمله می کنند تا آن را بدزدند و این عکس العمل سریع شمامست که در اینجا اهمیت پیدا می کند. این بازی دارای ۳۰۰ مرحله در ۱۰ سطح مختلف است. این بازی هم برای کاربران اندرویدی به صورت رایگان از طریق پرداخت درون برنامه طراحی شده است.

بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶ (۱۳۸۵-۱۳۸۶)

فصل اقتصاد - روزنامه ایران - مانی آشتیانی: حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات با تغییرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های رایانه ای و البته بیشتر اپلیکشن های بازی نیز در سال ۹۶ با تغییرات و رشد قابل توجهی همراه بوده است. تا جایی که اخیراً وزیر ارتباطات در توییت خود اعلام کرد که ۳۰ درصد درآمد تولید اپلیکشن های موبایلی کشور در اختیار توسعه دهندگان نرم افزارهای بازی (گیم) است. همچنین سیدعیاس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای بازی سازی اعلام کرد: ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه نرسیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابتی گسترده تر و جدی تر دنبال کنیم.

درحال حاضر بخش قابل توجهی از فروشگاه های آنلاین فروش اپلیکشن را بازی های موبایلی ایرانی به خود اختصاص داده اند که به خاطر بالا بودن کیفیت و گیم پلی شان از سوی کاربران مورد استقبال هم قرار گرفته اند. به همین بهانه و با توجه به پایان سال ۹۶، بهترین اپلیکشن های بازی در این سال را معرفی می کنیم. البته یک نکته منفی در این بازی ها دیده می شود و آن اینکه تمامی این بازی ها تنها برای پلتفرم اندروید طراحی شده اند.

خروس جنگی

یکی از بازی هایی که در چند سال اخیر سرو صدای زیادی به پا کرد و نام آن زیاد شنیده شد بازی «خروس جنگی» بود. بعد از موفقیت نسخه اول این بازی سازندگان آن به فکر ساخت نسخه دوم آن افتادند. در نهایت نیز نسخه دوم بازی خروس جنگی با عنوان «تاج و تخت» به بازار عرضه شد. این بازی در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (اسفند ۹۶) هم در بخش جوایز اصلی موفق به دریافت غزال زرین بهترین بازی در ژانر اکشن شد. آن طور که طراحان این بازی می گویند مبارزات خروس جنگی جدید کاملاً بر مبنای مهارت بازیکنان طراحی شده و تمام قواعد خروس جنگی اصلی دستخوش تغییر شده است. برای نمونه مبارزات آنلاین کاملاً تمامی با سلاح ها و فنون متفاوت تغییر یافته یا کاربران به صدها سلاح و زره مختلف با قابلیت ارتقا دسترسی دارند. اما داستان در این بازی چیست؟ بعد از ماجراهای خروس جنگی، این بار شاه خروس که خورشید عمرش در حال غروب است دنبال جانشینی شایسته است تا پادشاهی سرزمین خروس ها را به او بسپارد اما برای تعیین جانشین لایق شرطی گذاشته که آن هم نابودی غولروس هاست. غولروس ها هزاران سال پیش علیه خروس ها شورش کرده بودند اما جد شاه خروس با کمک فنون جیقون آنها را شکست داد و زیر کوه باستانی به بند کشید. اکنون پس از سال ها غولروس ها به طرز مشکوکی از بند اسارت گریخته و بار دیگر مایه وحشت اهالی سرزمین خروس نشین شده اند. آخرین خواسته و شرط شاه خروس برای تعیین صاحب بعدی تاج و تختش، نابودی غولروس هاست. این بازی به صورت رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

بال های تاریکی

بیراه نیست اگر بگوییم بازی های موفق امسال نسخه دوم بازی هایی بوده اند که در سال های گذشته توانسته بودند نظر بسیاری از کاربران و منتقدان بازی را به خود جذب کنند. یکی دیگر از بازی های برتر سال ۹۶ «بال های تاریکی ۲» است. بازی که توانست در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای در بخش اصلی غزال زرین بهترین بازی در ژانر ماجراجویی را به دست بیاورد. براساس تحلیل های موجود این بازی هم مانند نسخه اول خود تمام ویژگی های خوب از جمله گرافیک بالا، گیم پلی قابل توجه، موسیقی خوب و... را دارد و در کنار آن چند ویژگی مثبت نیز به آن اضافه شده است. در این بازی ماجراجویی شما با داستان های غافلگیر کننده و هیجانی روبه رو هستید.

طراحان بازی توازن خوبی بین ایجاد گره در بازی و دادن سرخ برای حل معماها در اختیار کاربرانشان گذاشته اند. در واقع شما در مراحل بازی به وقتش نسبت به اوضاع پیش رو آگاه می شوید و درست در سر بزنگاه گره های داستانی جدید شما را برای ادامه حل معماهای بازی کنجکاو می کند. در قسمت اول این بازی با دو کاراکتر اصلی روبه رو بودید یعنی سام و آرمان. در این قسمت از دید سام و آرمان داستان را دنبال می کردید. در نقش سام باید می گریختید و هنگامی که دوربین روی آرمان می آمد به ادامه بررسی پرونده می پرداختید. در بال های تاریکی ۲ دیگر کنترل آرمان را ندارید و باید ماجراجویی سام برای فرار از تیمارستان را ادامه دهید. بنابراین اگر قسمت اول را بازی نکرده اید حتماً آن را دانلود و امتحان کنید. این بازی نیز رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.

مزرعه بهاری

از جمله بازی های موبایلی که در چند سال اخیر مورد توجه بسیاری از کاربران قرار گرفته بازی های مراقبت از یک مزرعه، باغ، شهر یا... است. این بازی ها که به بازی های مدیریتی هم معروف هستند میلیون ها کاربر در سراسر دنیا دارند. از جمله معروف ترین بازی ها در این زمینه Hay Day یا Township است. شاید همین استقبال به این نوع بازی ها هم باعث شده بازی های مدیریتی ایرانی گوناگونی ساخته شود. اما از موفق ترین نمونه بازی های ایرانی مدیریتی «باغ بهاری» نام دارد. گرافیک این بازی قابل قبول است. شما در این بازی در نقش بهار دختر مریضی که از شهر به مزرعه عمویش آمده تا استراحت کند قرار دارید. مزرعه ای با محیطی سرسبز، مرغداری ها و گاوداری ها و فضایی دلنشین که هر بازیکنی را به بازی ترغیب می کند. همه چیز به صورت قانتزی و کارتونی طراحی شده است. در این بازی باید به مزرعه خود سر وسامان بدهید. محصولات متفاوت بکارید و برداشت کنید تا با گرفتن امتیاز بیشتر و رفتن به مراحل بالاتر بتوانید با خرید تجهیزات بیشتر مزرعه خود را مجهز کنید. این بازی هم به صورت رایگان اما پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندروید قرار گرفته است.

هزار مشتان

یکی دیگر از بازی های باکیفیت موبایلی ایرانی «هزارمشتان» است. بازی که نه در آن تمی از تقلید بازی های خارجی دیده می شود و نه داستان تکراری دارد. این بازی نامزد بهترین بازی در ژانر اکشن و نامزد بهترین طراحی بازی از جشنواره گیم تهران ۹۶ هم شده است. در این بازی شما باید تکلیف قویترین قهرمان شهر را مشخص کنید. داستان بازی بسیار جالب است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی آن یعنی آقای مشتان و همسرش اقدس بعد از تماشای فیلم پروسی در سینما دیاموند و خروج از سینما با توجه های چنگیزی که در حال حمله به آنها هستند مواجه می شوند. اما مشتان، بی دلیل به هزارمشتان معروف نشده است و او فنی را آموخته تا به کمک آن توانایی وارد کردن هزار مشت همزمان را داشته باشد. او با این قدرت خارق العاده تلاش می کند تا این نوچه ها را سر جایشان بنشاند. بازی از مراحل مختلف تشکیل شده که هر مرحله آن با مرحله دیگر فرق دارد. دشمنان از مکان های مختلف به سمت شما حمله می کنند و این شما هستید که باید با تمرکز و هوش خود راهی پیدا کنید تا با مشتتان آنها را سر جایشان بنشانید. این بازی هم رایگان با پرداخت از درون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنامه برای کاربران اندرویدی طراحی شده است.

فیشیمو

بعضی از بازیسازان موبایلی تنها بازار ایران را مبنای عرضه و موفقیت خود قرار نداده و به بازارهای بین‌المللی هم فکر کرده‌اند. تاکنون بازی‌های موبایلی و البته رایانه‌ای کمی توانسته‌اند در رسانه‌های خارجی معرفی و مورد توجه قرار بگیرند اما این شرایط باعث نشده تا بازی‌سازان ایرانی دست از تلاش بکشند. یکی از بازی‌های موبایلی که در سال جاری ابتدا نسخه انگلیسی و بعد فارسی آن طراحی و در اختیار کاربران قرار گرفت بازی «فیشیمو» است. در این بازی شما راهی یک سفر دریایی خواهید شد. هدف شما هم از این سفر دریایی صید ماهی در دریاها و تور و فروش آن به تاجران است. این بازی یک بازی رقابتی است که قبل از هر چیزی باید در آن ثبت نام کنید تا امتیازتان در مراحل مختلف در جدول رتبه بندی ثبت شود. بعد از ثبت نام دکمه **play** را بزنید و سفر پرهیجانتان را در قلب دریا شروع کنید. صید کردن ماهی هدف اصلی شما در این بازی است اما صید ماهی به این راحتی‌ها که فکر می‌کنید نیست. چرا که در زمانی که ماهی به قلاب شما گیر کند کوسه‌ها و دیگر موجودات دریایی به صید شما حمله می‌کنند تا آن را بدزدند و این عکس‌العمل سریع شماست که در اینجا اهمیت پیدا می‌کند. این بازی دارای ۳۰۰ مرحله در ۱۰ سطح مختلف است. این بازی هم برای کاربران اندرویدی به صورت رایگان از طریق پرداخت درون برنامه طراحی شده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر 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

۱۳۹۷/۰۱/۱۸

