

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فُرست

۱۰ همایش امدادی

۱ ایران ۲۳ میلیون بازیکن دارد!



تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان: بازی برتر سال نداریم!



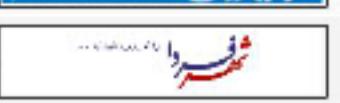
۲ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۳ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۴ بیش از هفت میلیارد دقیقه زمان صرف شده برای یک بازی ایرانی!



۵ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۶ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۷ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



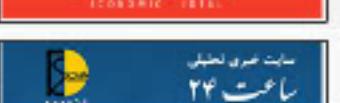
۸ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۹ بازی Quiz of Kings هفت میلیارد دقیقه ای!



۱۰ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



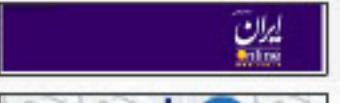
۱۱ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۱۲ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۱۳ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۱۴ بازی ایرانی رکورد زد



۱۵ بازی ایرانی رکورد زد



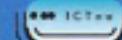
۱۶ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۱۷ هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

۱۶

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۱۷

۷ میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی

پرشین خودرو

۱۸

۷ میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی

خسان

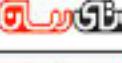
۱۹

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

دیجی‌اسو

۲۰

گیمرهای ایرانی تاکنون ۷ میلیارد دقیقه برای بازی کوئیز آف کینگز وقت گذاشته‌اند!



۲۱

جهش خیره کننده برای یک بازی ایرانی!

آقای نیوز

۲۲

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!



۲۳

آغاز زودهنگام ثبت نام برای حضور در 2018 TGC پا 30 درصد تخفیف

ZOOMG

۲۴

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

خبرگزاری فارس

۲۵

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



۲۶

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



۲۷

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

ستاروکاف

۲۸

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

فسح
FASHT NEWS AGENCY

۲۹

بیشی گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و قمashای فیلم و سریال

ایران‌کوئیت

۳۰

۱۱ میلیون ایرانی درگیر یک بازی موبایلی!

ITanalyze.ir

۳۱

شرایط ویژه حضور بازی سازان مستقل در رویداد بین املالی 2018 TGC

دیجیاتو

۳۲

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

خبرگزاری مجید

۳۳

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

تی‌سی‌ان
خبرگزاری تخصصی جوان دنی

۳۴

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

خبرگزاری رسانه‌های آنلاین
Azeri News Agency (ANA)

۳۵

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

پاکمدادی ایرانی

۳۶

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

قانون

۲۸

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

اقتصاد وطن
پایگاه آنلاین اقتصادی ایران

۲۹

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد



۳۰

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد



۳۰

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

درباره اینستا

۳۱

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

آرمان اقتصادی
ECONOMIC IRAN

۳۱

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد



۳۱

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد



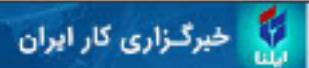
۳۲

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

ZIMA
زیما

۳۲

بازی سازان را شاغل یا هترمند نمی دانند



۳۲

بازی سازان را شاغل یا هترمند نمی دانند



۳۳

بازی سازان را شاغل یا هترمند نمی دانند



۳۳

هیچ بازی ویدیویی موفق به کسب عنوان بهترین بازی سال ۹۶ ایران نشد

سنت افشار

۳۴

بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶



۳۵

بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶



۳۷

بهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶



تعداد محتوا : ۵۵



پایگاه خبری

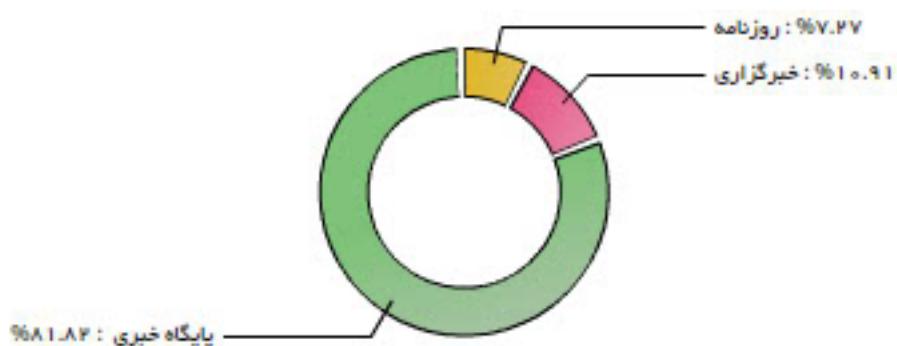
۴۵

خبرگزاری

۶

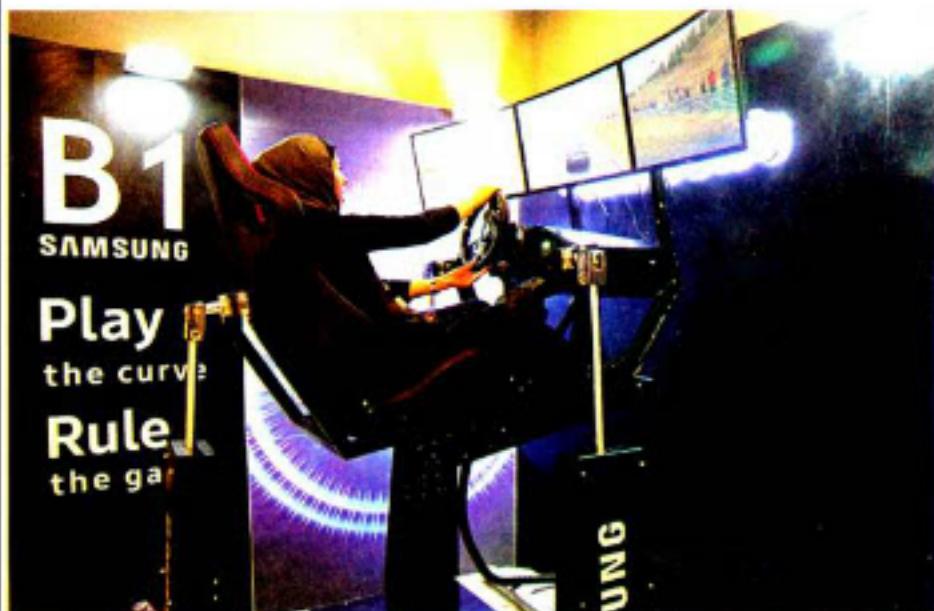
روزنامه

۱



به گزارش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

ایران ۳۳ میلیون بازی‌کن دارد!



عکس: سروش سیده‌علی - پژوهشگاه فناوری اطلاعات

چهارمین و حتی فرهنگ و تاریخ مشترکی دارند. این منطقه در تقسیمات سیاسی و چهار لایه‌ی معقول تعریف نشده است. با این حال منطقه‌ای بسیار بزرگ و البته مستعد همکاری و توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در جهان است.

این منطقه از هشتم قاره‌کش و از قراقویان تا یمن را در منطقه‌ی ما در بر می‌گیرد. بیش از دو میلیارد نفر در منطقه‌ی گیلان زندگی می‌کنند و ۴۰ درصد آن‌ها هاروئه مسحور بازی‌های ویدیویی می‌شوند. حالا بازی‌سازان این ۲۲ کشور منطقه‌ی توائید در جایزه‌ی گیلستان حضور پیدا کنند.

این جایزه شامل پیترین بازی‌ها و خلاقانه‌ترین بازی‌های موبایلی و پیشین بازی از نگاه مردم و حذاب‌ترین بازی از نظر بصیری است.

علاوه‌مندان به شرکت در این رقابت تا ۲۵ فروردین ۹۷ می‌توانند اثاث‌شان را برای شرکت در این مسابقه بفرستند از از دیپیشت‌ماده کار داوری آثار دریافتی اغراضی شود و ۱۵ نیز ماده هم‌زمان با برپایی همایش تی‌جنی‌سی، برنده‌گان آن معزوفی خواهد شد.

سه‌هم بازی‌های رایانه‌ای

خوب است بدانید سه‌هم بازی‌های رایانه‌ای بر اساس پلتفرم در کشور ایران برای بازی‌های کنسولی، ۱۵ درصد برای بازی‌های کامپیوتری (PC) - ۴ درصد و برای بازی‌های موبایلی ۶۵ درصد لست میزان مصرف بازی‌های رایانه‌ای بر اساس سیستم عامل آی‌او‌اس، شش درصد است.

صنعت بازی‌های رایانه‌ای صنعتی سپارسزگ 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 بیاند بازی‌های رایانه‌ای بازی‌کاری «گام کانکشن» (Game Connection) فرآنه برپامی‌کند. فرآنه است در این همایش بازی‌سازان از سراسر جهان حضور بیانگند.

به گزارش هفته‌نامه‌ی دوجرخه و به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، این همایش بدل تجارت صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران و همگرگشورها خواهد بود. در دو میان همایش «تی‌جنی‌سی» (TGC)، توسعه‌دهندگان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، ناشیان بازی‌ها، سرویس‌دهندگان و سرمایه‌گذاران حضور دارند. جالب است بداند در این همایش کارشناسان از ۱۴ کشور دنیا به ایران سفرخانی خواهند برداخت. ۳۳۰ شرکت کننده در بخش‌های گوناگون همایش و نمایشگاه در ۱۲۰ غرفه حضور پیدا خواهند کرد.

ایران با داشتن جمعیت جوان و بزرگ ترین جمعیت کاربر اینترنت در منطقه، هم‌اکنون ۲۲ میلیون بازیگن دارد که به طور میانگین روزهای ۷۶۰ لایفچه بازی می‌کنند.

گیلستان

گیلستان از ترکیب گیم و یستان درست شده است. این نام، منطقه‌ای بزرگ در صنعت بازی‌های ویدیویی را توصیف می‌کند. منطقه‌ای که سازندگان بازی در آن نور و هیجان و انرژی و



تلنگر جشنواره گیم تهران به بازی سازان: بازی برتر سال نداریم!

این 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 پهلوان بازی سال ندانستند.

مراسم اختتامیه این جشنواره شبه شنبه ۱۹ اسفندماه با حضور عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی وزیر سابق ارشاد و سپروردست تهداد ریاست جمهوری و حسن کریمی قوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تالار وحدت برگزار شد.

هیات داوران هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در رسانه ای، آثار امسال بازی سازان را چندان رضایت بخش ندانستند. براساس این رسانه روند فنی بازی های ایرانی با وجود پیشرفت فناوری و افزایش منابع آموزشی، چندان رضایت بخش نیست. در بخش طراحی بازی ها بر بازار داخلی تمرکز داشته و از خلاقیت و نوآوری فاصله گرفته اند.

همچنین هیات داوران در بخش هنری به انتظارات اولیه ترسید 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 تامه ای را شایسته تقدیر ندانستند اما در بخش بازی های داستان محور شرایط امیدوارکننده تر است. در رسانه مراسم نیز هیات داوران بار دیگر روی صحنه آمد و اعلام کردند هیچ کدام از ۱۷۲ بازی حاضر در جشنواره، نه در بخش موبایل و نه در بخش PC توانستند نظر هیات داوران را جلب کرده و در نتیجه آنها از اعلام پهلوان نیز سال خودداری می کنند. براساس نظر هیات داوران، هیچ بازی توانسته بود در همه ابعاد فنی، هنری، موسیقی و طراحی، هم زمان عملکرد قابل قبول داشته باشد.

به نظر من رسید 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 توانسته بودند گیفیت بازی را در همه ابعاد حفظ کرده و به نظر من رسید 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 دیگر جشنواره نیز همراه بود.

از مهاجرت بازی سازان به خارج از کشور متأسف محمد حاج میرزاei، دیگر هفتمین جشنواره رایانه ای تهران نخستین سخنان این مراسم بود. او گفت: پیش از هزار بازی ساز از سراسر کشور آثار خود را به جشنواره ارسال کردند.

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

حاجی میرزاei 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 آشنازی گیمراهها با پهلوانان بازی های ایرانی فراهم آمده باشد.

دیگر هفتمین جشنواره گیم تهران با بیان اینکه بازی های ویدیویی یکی از موتورترین 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 پردازیم.

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 بیشتر در جشنواره هشتم ببینیم.

اعلام رسمی تاسیس خانه بازی سازان

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

فریزان ملک آرا، عضو هیات موسس خانه بازی سازان در این باره گفت: نبود یک صنف و اینچمن در صنعت بازی های رایانه ای به شدت احساس می شد که خوشناییم با تلاش های صورت گرفته بالآخره خانه بازی سازان به عنوان مجموعه ای صنف، 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 یک از چهار رشته فنی، طراحی، مدیریت تولید یا موسیقی فعال بوده باشد.

رتبه نخست بازی سازی در منطقه هشتم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز که از یک سفر استانی مستقیماً به جشنواره آمده بود، در این مراسم با بادآوری 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 سخناتی کوتاه با ابراز خوشحالی از حضور در جمیع از «جوانان خلاقی» گفت: اگر مهمن ترین تحولات چند دهه اخیر در زندگی بشر را بخواهیم نام ببریم به نظرم دو جیز یعنی فضای مجازی و دیگری صنعت بازی پیشترین 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 گستره و سریع است که خیره کننده به نظر می رسد.

صالحی افزود: در حوزه اهداف، اگرچه بازی ها با سرگرمی مسیر خود را آغاز کردد 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 گیمراه داشتیم که در سال ۹۴ به ۲۳ میلیون رسیده است. میانگین سنی گیمراهها هم دیگر نوجوان نیستند در برخی کشورهای جهان مانند آمریکا این معدل سنی به ۲۵ سال می رسد. جوانیز جشنواره (دامه 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 بخش‌های فرعی و اصلی چشواره حتی تا مردم نشده بود.

علاوه بر این جایزه، هیأت داوران از ۸ ژانویه اصلی چشواره، داوران تنها در ۵ بخش حاضر به اهدای غزال زرین شدند:

غزال زرین پنجمین بازی در ژانویه اکشن: خروس چنگی؛ تاج و تخت

غزال زرین دومین بازی در ژانویه ماجراجویی: بال‌های تاریک ۲

غزال زرین سومین بازی در ژانویه استراتژی و مدیریتی: مزرعه بهاری

غزال زرین چهارمین بازی در ژانویه سکوپیازی: Unisght

دبیلم افتخار پنجمین بازی در ژانویه ساده: پایالند: فرار کله‌ها

غزال زرین پنجمین بازی در ژانویه ساده: امپرو ماهن بگیر

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

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 بازی‌های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش اینستا، 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 مبنی 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 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 ۲۷۹ 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، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسایه‌ای کاربری تقلیل در اینتی 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 (Daily Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این میارها به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می‌شوند.

بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا متوسط از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می‌شود اشتیاه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت نوبتی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست‌ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست

Session Length) ۱۶۶ ثانیه بوده است.

پنچ بزرگ اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دست‌های بازی شده، به ترتیب بزرگ‌ترین سامسونگ، هواوی، اپل، سونی و ال جی بوده‌اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم کوییز بازی‌های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست‌های بازی شده مخصوص گوشی‌های هوشمند و باقی برای تبلت‌ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلتز: متفور محبوب

گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومنین گزارش‌های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می‌شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پرچانه‌ای Clash of Clans به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت نظر پژوهش فرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنچ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده‌اند 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 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، ۱۲۲ 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 دیگر می‌فروشند) 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 حال را داشته‌اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده‌اند.

انتهایی بیام

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

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 این‌تایی پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۰۰ 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 ۱۲۳ هزار و ۸۴۶ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در این‌تایی 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 ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نایاب با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود، همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت توپی (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست

بنچ برند اصلی گوش هوشمند را تبت با بیشترین تعداد دستگاه فعال، بیشترین زمان صرف شده برای بازی و بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، 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 تبت 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 «کوییز او کینگز؛ پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم

در سال گذشته، بازی پر رحابی «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، بین 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 این‌تایی انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 بیش می بزنند) سیس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) بازی بوده و به صورت قانونی یا غیرقانونی خریداری شده و به طور متوسط به ازای هر بازیکن، ۲۰۰ تومان برای بازی پرداخت شده است. البته از هر ۱۰ نفر، سه نفر تجربه پرداخت برای بازی از این‌تایی زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هر گز پرداختی انجام نداده اند.

انتهای پیام

بیش از هفت میلیارد دقیقه زمان صرف شده برای یک بازی ایرانی!

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را یافته، 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 این‌تایی پاییز ۹۴ تا انتهای پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۰۰ 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 ۱۲۳ هزار و ۸۴۶ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در این‌تایی 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) ... بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کویز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کویز در هر روز 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 (1۹۶)، تابعه بوده است.

پنج برنده اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. پیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین پیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلنز: منظور محبوب گزارش «کویز او کینگ»: پدیده اجتماعی «دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانه 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، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید اماسی بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مرحله بالایی پیش می بردند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) بازی بوده و به صورت قاتوی و یا غیر قاتوی 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: ایسا

۶



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

زمان صرف شده برای بازی کویز آف کینگ که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع پیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پر کاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است.

به گزارش پایگاه خبری - تحلیلی «نیهار 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 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 پر کاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده و در لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۰-۹۷ 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 ۱۳۲ هزار و ۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کویز، در مجموع هفت میلیارد و ۴۳۴ میلیون و ۷۱۶ هزار و ۴۲۲ 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 میارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کویز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کویز در هر روز 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 (1۹۶)، تابعه بوده است.

پنج برنده اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. پیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین پیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلنز: منظور محبوب گزارش «کویز او کینگ»: پدیده اجتماعی «دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانه 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، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان در بر دارد. به طور متوسط بازیکنان ۱۲ ماه برای این بازی وقت صرف کرده اند و سیستم عامل اندروید با ۸۷ درصد، مهم (ادامه



(ادامه خبر ...) ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید اماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می بردند، میس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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.

فصل تجارت

FasleTejarat.ir

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

[۰۷۰۵-۰۶/۰۸/۲۲]

فصل تجارت - زمان صرف شده برای بازی 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 قضایی 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 اورد.

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 ۱۲۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که

علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کینگز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۲۲۹ هزار و ۹۲۲ 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 میارها 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 ۱۷۷ دست (Session) کینگز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و نایاب با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباخته گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، نزدیک به ۱۲ دست کوینز در هر روز بازی کرده است. ماهیت تویش (Turn-based) بودن بازی کینگز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برد اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. پیش 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 پیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلن: منظور محبوب

گزارش «کوینز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانه 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، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید اماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مراحل بالایی پیش می بردند، میس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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!

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 زمانی، ۱۱ میلیون و ۱۲۲ هزار و ۸۴۶ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حساینهای کاربری تقلیل 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 بازی یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنا بر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نایاب با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتیه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک 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)، ۱۶۶ ثانیه بوده است.

پنجم بزرگ اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه های بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، 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 تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و یاقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنژ: متفور محبوب

گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنجم میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، پیشترین 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، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید اماس بازی و یا خرید حساب کاربری (ایرلای افزایش 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 خوبیداری 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: تیتر امروز

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

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 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 ۱۲۲ هزار و ۸۴۶ (ادمه دارد...)

(ادامه خبر ...) عدد بوده که علت این اختلاف، بیت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در ایندی 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 میارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباگه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک 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)، ۱۶۵ ثانیه بوده است.

پنج برنده اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، 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 محظوظ

گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رحابیه «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، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ایندی انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 مرحله بالایی پیش می برند، میان این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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 ایندی انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هر گز پرداختی انجام نداده اند. انتهای پیام

منبع : خبرگزاری ایستا



بازی Quiz of Kings هفت میلیارد دقیقه ای!

ایندا - 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 بیموده، در مجموع بیش از هفت میلیارد دقیقه بوده و این بازی به یکی از پرکاربرترین بازی های ایرانی تبدیل شده است. به گزارش ایندا از 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 اسال 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 ۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

اما این بازی از ایندی انتشار پاییز ۹۴ تا ایندی انتشار پاییز ۹۶ به شرح زیر است: در این مدت، هشت میلیون و ۸۰ 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 ۱۳۲ هزار و ۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، بیت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در ایندی 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 میارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباگه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک 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)، ۱۶۵ ثانیه بوده است.

پنج برنده اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، 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 کلتز: متفور محبوب گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانی «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 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 بردند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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!

فصل اقتصاد - 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 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، عnon 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 ۱۲۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابات کاربری تقلیلی در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ 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.

بنابراین، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا منظور از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و تایید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتبه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت تویشی (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 را تبت با بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، 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 کلتز: متفور محبوب گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانی «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 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 بردند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) بازی بوده و به صورت قانونی 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!

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 ۹۰۱۷ عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از این‌تاری پاییز ۹۴ تا انتها 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، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسایه ای کاربری تقلیل در این‌تاری انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۴۲۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این میانگینها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنابر 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 تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت توبیش (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.

پنجم بزرگ 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 بینندگان، هوآوی، 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 مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنز: متفور محبوب

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

در این پژوهش اعلام شد در سال ۹۳۹۴، 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 محاطیان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از این‌تاری انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 افزایش کرده و تا مراحل بالایی پیش می بروند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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 این‌تاری 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!

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 ۹۰۱۷ عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد.

آمار این بازی از این‌تاری پاییز ۹۴ تا انتها 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، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسایه ای کاربری تقلیل در این‌تاری انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۴۲۴ دقیقه بوده است. به صورت (ازامه دارد...)



(ادامه خبر...) میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) برای بازی وجود داشته است. این میارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک باره یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند.

بنابراین، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباش گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک 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)، تازیه 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 برند های سامسونگ، هوآوی، 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 یاقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و یاقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلتز: متفور محظوظ گزارش «کوییز او کینگ: 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 پر رسانه «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 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۷۲ 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 مرحله بالایی پیش می بردند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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

میهن صنعت: هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگ 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 تحلیلی «میهن صنعت»، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (Diyerik) از زیرمجموعه های بیان ملی بازی های رایانه ای، هر سال یک بازی محبوب و پرمخاطب در ایران را مورد بررسی قرار می دهد و اسلحه 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 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 ۹۶+۱۷ 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 ۷۱۶ 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 ۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حساب های کاربری تقلیل در ابتدای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۴۴۴ میلیون و ۷۱۶ هزار و ۹۲۲ هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Daily Active Device) برای بازی وجود داشته است. این میارها به معنای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک باره یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنابراین، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک 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)، تازیه 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 برند های سامسونگ، هوآوی، 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 یاقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و یاقی برای iOS بوده است.

گزارش «کوییز او کینگ: پدیده اجتماعی» دومین گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) شود پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرچاریه «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، پیشترین بازیکنان را ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید اماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مرحله بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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 حال را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند. [ایسا]

پچار

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

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 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 متنی 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 اورده‌امار 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، بیش چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابات کاربری تقلیلی در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۴۴۶ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Monthly Active Device) و ۲۲۹ 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. بنابراین، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا مفهوم از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباخت گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت توبیت (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۶۶ ثانیه بوده است.

بنچ برند اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برند های سامسونگ، هوآوی، ایل، 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 «کوییز آو کینگز»: پدیده اجتماعی «دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرچاریه «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، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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. همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید اماس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مرحله بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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 حال را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.



بازی ایرانی رکورد زد

۰۳۱۲۲-۰۷۷۷۷۷۷۷

طبق آخرین آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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.

ایران آنلاین امرکز 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.

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 ۸۵ 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 ۱۲۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده است. علت این اختلاف نیز تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلیل 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. همچنین به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Daily Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Monthly 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) کوییز بازی شده است. در اینجا مأموریت از دست، تعداد دفقات ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتیاه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال، روزانه ترددیک به ۱۲ دست کوییز بازی کرده است. ماهیت نوبت (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Turn Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

همچنین پنج برنده 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، هوآوی، 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.

تجدد ۲۴

بازی ایرانی رکورد زد

۰۳۱۲۲-۰۷۷۷۷۷۷۷

طبق آخرین آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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.

طبق آخرین آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده این بازی را مورد بررسی قرار می دهد و امسال سراغ بازی ایرانی «Quiz of King» 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 ۸۵ 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 ۱۲۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده است. علت این اختلاف نیز تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلیل 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. همچنین به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال ماهیانه (Daily Active Device) و ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه فعال روزانه (Monthly 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) کوییز بازی شده است. در اینجا مأموریت از دست، تعداد دفقات ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتیاه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال، روزانه ترددیک به ۱۲ دست کوییز بازی کرده است. ماهیت نوبت (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است. به طور متوسط طول هر دست (Turn Length) ۱۹۶ ثانیه بوده است.

همچنین پنج برنده 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، هوآوی، 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 (آدامه دارد ...)

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

تجارت نیوز

هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را یافته، 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.

به گزارش تجارت نیوز، بازی موبایلی که میتواند برآورده 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 لیک 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 ۱۲۳ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل 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 منای تعداد دستگاه های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ 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 انتباہ گرفته شود.

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

به طور متوسط طول هر دست (Session Length)، ۱۶۶ ثانیه بوده است.

پنجم بزرگ 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 بروند های سامسونگ، هوآوی، 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 عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است.

کلش آف کلنز؛ متفقون محبوبگارش «کوییز او کینگز» یا کینگز؛ پدیده اجتماعی «دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسعه مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانه 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 ۷۷ درصد، مهم ترین سیستم عامل برای این بازی در ایران است. همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان 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 مرحله بالایی پیش می بردند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر من فروشنده) 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 حال را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

منبع: ایسا



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

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 ۱۳۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در اینتای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۷۶۲ 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 میانگینها به معنای تعداد دستگاه های منحصربه فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنابر 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 دقفات ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تقریباً ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده است. ماهیت توبیت (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.

بنچ 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 برند های سامسونگ، هوآوی، 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 مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلنز: متفور محبوب

گزارش «کوییز آو کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر جاذبه 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 محاطیان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از اینتای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 افزایش کردن و تراحل بالایی پیش می برند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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 اینتای زمان انتشار تا به حالا را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

*ایسا



هفت میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی!

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 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 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 ۱۳۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسابهای کاربری تقلیل در اینتای انتشار بازی است.

زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوییز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۷۶۲ 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) (ادامه دارد...).

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

بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا مفهوم از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباش 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)، ۱۶۶ ثانیه بوده است.

پنج بزرگ اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. پیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین پیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلتز: متفور محظوظ

گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود پیش از این هم در سال گذشته، بازی پر جانبه «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، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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.

همچنین مشخص شد بازیکنان ایرانی، از ابتدای انتشار بازی تا زمان انتشار گزارش، ۱۲۲ 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 برد، 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 حال را داشته اند و هفت نفر هرگز پرداختی انجام نداده اند.

پرشین خودرو

۷ میلیارد دقیقه برای یک بازی ایرانی

پرشین خودرو: زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع پیش 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 ایسنا، زمان صرف شده برای بازی کوییز آف کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را پیموده، در مجموع پیش 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 اساس 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 ۱۶۸۴۲ 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 ۱۳۹۷ عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست اورد. 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 ۱۲۳ هزار و ۸۴۶ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و 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 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 متحصره فردی است که در یک بازه یک ماهه و یک روزه وارد بازی می شوند. بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا مفهوم از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و تباید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتباش 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)، ۱۶۶ ثانیه بوده است.

پنج بزرگ اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. پیش از ۹۰ درصد از سهم دستگاه های فعال، زمان صرف شده برای بازی و تعداد دست های بازی شده مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین پیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. کلش آف کلتز: متفور محظوظ

گزارش «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می (ادامه دارد ...)

پرشین خودرو

(ادامه خبر ...) شود پیش از این هم در سال گذشته، بازی پرچانیه «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 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، ۱۲۲ میلیارد تومان برای بازی پرداخت کرده اند که این مبلغ شامل خرید املاس بازی و یا خرید حساب کاربری (برخی افراد بازی را آغاز کرده و تا مرحله بالایی پیش می بردند، سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) 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 حال 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 او کینگز که طی دو سال اخیر از زمان عرضه تا محبوبیت راه کوتاهی را یافته، در مجموع پیش 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 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 رایانه ای ایران در سال ۱۷، عنوان پرمخاطب ترین بازی مسابقات را به دست آورد. ادامه 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 ۴۴۴ دقیقه بوده است. آمار دستگاه های فعال استفاده کننده از بازی «کوئیز او 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 ۱۳۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که دلیل این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلیل در ابتدای انتشار بازی است.

فرازهای اقتصاد

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 یافته، در مجموع پیش 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 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 رایانه ای ایران در سال ۱۷، 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 ۱۳۲ هزار و ۸۸۴ عدد بوده که علت این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلیل در ابتدای انتشار بازی است. زمان صرف شده (Time Spent) برای بازی کوئیز، در مجموع هفت میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه بوده است. به صورت میانگین یک میلیون و چهار هزار و ۴۱۱ دستگاه فعال 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 منتظر از دست، تعداد دقتات 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، تزدیک به ۱۲ دست کوئیز در هر روز بازی کرده است. ماهیت توپی (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 برنده اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با بیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. بیش از ۹۰ درصد از سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده شده مخصوص گوشی های هوشمند و باقی برای تبلت ها بوده، همچنین بیش از ۸۵ درصد از این سهم مخصوص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. گزارش «کوئیز آف کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که مجموعه دایرک منتشر می کند. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پرچانیه «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 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.

آنلاین بازی

گیمرهای ایرانی تاکنون ۷ میلیارد دقیقه برای بازی کوئیز آف کنیگز وقت گذاشته‌اند!

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 روبای باشد. بسیاری از گیمرها و کاربران ایرانی ساعت‌های زیادی از روز را مشغول بازی کردن هستند و رکوردهای عجیبی توسعه نهادهای مربوطه نیست و اخلاق رسانی می‌شود در جدیدترین مورد از گزارشات اعلام شده که کاربران ایرانی زمانی حدود ۷ میلیارد دقیقه را صرف بازی کوئیز آف کنیگز کرده‌اند. به گزارش آی‌تی رسان، دو سال پیش یک بازی جدید ایرانی به نام کوئیز آف کنیگز نام داشت و توانست در طی دو سال فضای 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 کوئیز آف کنیگز 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 کوئیز آف کنیگز، رکورد پیش از ۷ میلیارد دقیقه بازی برای این گیم ایرانی تبت 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 پیش از ۱۶۰۰ درصدی را تجربه کرده که همین موضوع باعث جلب توجه سرمایه‌گذاران زیادی شده است.

موقوفیت این بازی به قدری بالا بوده که در لیگ بازی‌های رایانه‌ای سال ۲۰۱۷ توانست رتبه اول پرماخاطب ترین بازی ایرانی را از آن خود کند. جالب است بدانید که حدود ۹ میلیون گوشی فعال برای این بازی به تبت رسیده است که شامل ۱۲ میلیون کاربر است. البته این تفاوت در ارقام به دلیل ساخت چند حساب کاربری توسعه یک دستگاه یا اشکالاتی است که احتمالاً در اول کار این بازی رخ داده است. در هر صورت، وجود حدود ۹ میلیون دستگاه موبایل در دنیاگی این بازی نشان دهنده علاقه واقعی گیمرهای ایرانی به این بازی است.

طبق اطلاعات منتشرشده، رقم دقیق زمان صرف شده برای بازی کوئیز آف کنیگز به ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه رسیده که یک عدد فوق العاده بر این بازی محسوب می‌شود. با توجه به روند کوتني رشد این بازی، به نظر می‌رسد که این رقم به زودی به ۸ میلیارد دقیقه خواهد رسید و مستولین 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 تبت شده است. به صورت روزانه نیز ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه به صورت فعال در گیر این بازی بوده اند که با توجه به مباحثه مارکتینگ در این زمینه یک عدد بسیار خوب ارزیابی می‌شود. تعداد دفاتر ورود به این بازی دو میلیارد و ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ بوده است. البته تعداد دفاتر ورود با دفاتر بازی متفاوت بوده و نایاب این دو را یکسان در نظر گرفت. از دیگر آمارهای موجود در مورد این نرم افزار، ۱۲ نوبت بازی به صورت روزانه این بازی هر کاربر است که میزان بالای 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 تبت شود. هر مرحله از بازی نیز به طور متوسط ۱۹۶ تاییه طول می‌کشد.

از دیگر آمارهای جالب موجود در مورد بازی کوئیز آف کنیگز، برندهای متنوع از موبایل و تبلت هایی است که این بازی در آن‌ها اجرا شده است. محصولات برندهای سامسونگ، هوایی، اپل، سونی و ال جی 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 تبت شده در دنیاگی کوئیز آف کنیگز از سیستم عامل اندروید بهره برده و مابقی از کاربران ای اواس هستند.

این دومنی گزارشی بود که توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای بازی‌های پدیده سال منتشر شد. اولین گزارش این مرکز در مورد کلش آف کلتز بود که بازخوردهای زیادی داشت اما این بازی ایرانی نبوده و به همین دلیل توسط این مرکز مورد بررسی قرار نگرفته است. سراجام پس از اعتراضات اصحاب رسانه و رشد خوب کوئیز آف کنیگز، این بازی دوست داشتی به عنوان بازی سال این مرکز انتخاب شد.

طبق آمارهای منتشر شده توسط این مرکز، در سال ۱۳۹۴ حدود ۶ میلیون گیم در ایران وجود داشت که از بازی کلش آف کلتز استفاده می‌کردند. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال پرکارترین قشر کاربران این بازی بوده است. ضمن آن که کاربرن به مدت ۱۳ ماه به انجام این بازی پرداخته اند، 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 مبلغی در حدود ۳ هزار تومان پرداخت شده که بدینه است پرآنکنگی این عدد متفاوت بوده است. به طور میانگین سه نفر از هر ده کاربر این بازی سابقه پرداخت داشته اند.



جهش خیره گفته برای یک بازی ایرانی!

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 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 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، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسایه های کاربری تقلیل 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) برای Daily Active Device علاوه بر این اختلاف، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه و یا تولید حسایه های کاربری تقلیل در ابتدای انتشار بازی است.

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.

بنابر اعلام، در مجموع دو میلیارد و ۲۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۷۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا م盼ظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و تایید با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود انتبه گرفته شود. همچنین به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک 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) تایی بوده است.

پنجم بزرگ اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دستگاه فعال، پیشترین زمان صرف شده برای بازی و پیشترین تعداد دست های بازی شده، به ترتیب برند های سامسونگ، هوآوی، ایل، 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 «کوییز او کینگز: پدیده اجتماعی» دومن گزارش از مجموعه گزارش های پدیده سال است که توسط مجموعه دایرک منتشر می شود. بیش از این هم در سال گذشته، بازی پر رسانه Clash of Clans به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت.

در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، پنچ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، پیشترین 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 (ایرلی افراد بازی را آغاز کرده و تا مرحله بالایی پیش می بردند. سپس این حساب کاربری را به بازیکنان دیگر می فروشنند) بازی بوده و به صورت قانونی خوبیداری 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!

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 «ایسا» 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، تبت چند حساب کاربری روی یک دستگاه یا تولید حساب های کاربری تقلیل 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 منحصر به 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 ۳۶۶ میلیون و ۱۴۱ هزار و ۱۲۷ دست (Session) کوییز بازی شده است. در اینجا متفقور از دست، تعداد دفعات ورود به بازی است و تباید 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 نویش (Turn-based) بودن بازی کوییز، عامل ایجاد این تعداد دست ها در روز است، به طور متوسط طول هر دست ۱۹۶ ثانیه بوده است.

پنج برنده اصلی گوشی هوشمند یا تبلت با پیشترین تعداد دست های بازی شده به ترتیب برندهای سامسونگ، هوآوی، اپل، سونی و ال جی بوده اند. پیش 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 پیش از ۸۵ درصد از این سهم مختص سیستم عامل اندروید و باقی برای iOS بوده است. گزارش «کوییز آف کینگز؛ پرده اجتماعی» دومن گزارش های پدیده سال است که مجموعه دایرک منتشر می کند. پیش از این هم در سال گذشته، بازی پر جانبه «Clash of Clans» به عنوان پدیده سال انتخاب شد و تحت پژوهش قرار گرفت. در این پژوهش اعلام شد در سال ۱۳۹۴، ۹۰۰ هزار نفر در کشور مشغول انجام این بازی بوده اند و بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، پیشترین بازیکنان را با ۲۸ درصد از کل مخاطبان 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.



آغاز زودهنگام ثبت نام برای حضور در TGC ۲۰۱۸ با ۳۰ درصد تخفیف

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در اطلاعیه ای از آغاز زودهنگام 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 TGC ۲۰۱۸ آغاز شده است و علاقه مندان با خرید زودهنگام 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 زودهنگام اعلام شده نیز به هیچ عنوان تمدید نمی شود.

رویداد TGC تحسین بار تبریمه سال جاری با حضور پیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده، ۱۲۰ غرفه دار و ۶۰ سخنران داخلی و خارجی برگزار شد که حضور این تعداد از سخنران های 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 و ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود که ثبت نام از متقاضیان حضور در این رویداد رسما از روز هفت اسفند ماه آغاز شد.

سالومه انتزی، 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 زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام 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 درنظر 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.

بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده! (۰۸۸۷-۰۹/۰۷/۰۷)

بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده! (۰۸۸۷-۰۹/۰۷/۰۷)

به گزارش گروه جامعه خبرگزاری فارس، ایرانی‌ها 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» کرده‌اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است. براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰،۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴۶ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده‌اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می‌شوند به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده‌اند. از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می‌دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز آو کینگز کرده‌اند 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 سیاری 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 نایاب با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می‌شود اشتباه گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ ثانیه (Session Length) بوده است.

۱۱ میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده! (۰۸۸۷-۰۹/۰۷/۰۷)

ایرانی‌ها 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» کرده‌اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است.

به گزارش فاتوس، ایرانی‌ها 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» کرده‌اند و تاکنون بیش از ۱۱ میلیون حساب کاربری در این بازی ساخته شده است. براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰،۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴۶ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده‌اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می‌شوند به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده‌اند. از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می‌دهند ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز آو کینگز کرده‌اند 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 سیاری 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 نایاب با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می‌شود اشتباه گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ ثانیه (Session Length) بوده است.



بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده! (۱۳۹۷-۰۹/۱۲)

بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کاربری در این بازی ساخته شده است.

به گزارش داکترنیوز، ایرانی‌ها از پاییز سال ۹۶ تا پاییز سال ۹۷ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی موبایلی کرده‌اند. براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰،۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده‌اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می‌شوند به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده‌اند. از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می‌دهد ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده‌اند که رقیق 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 سیاری 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 می‌شود اشتباه گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ ثانیه (Session Length) بوده است.

۱۱میلیون ایرانی بیش از ۱۴۶ هزار سال صرف یک بازی موبایلی کرده! (۱۳۹۷-۰۹/۱۲)

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای از مطالعه کتاب و تمثای فیلم و سریال بیش در ایران گفته است.

به گزارش عصر امروز، ایرانی‌ها از پاییز سال ۹۶ تا پاییز سال ۹۷ در مجموع بیش از ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون دقیقه وقت خود را صرف یک بازی موبایلی کرده‌اند. براساس گزارش منتشر شده توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) که یکی از زیرمجموعه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود، از بین این ۱۱ میلیون حساب کاربری، ۸۸۵۰،۲۶۹ دستگاه فعال برای بازی وجود داشته است که به صورت میانگین ۱ میلیون و ۴ هزار و ۴۱۱ دستگاه به صورت ماهیانه فعال بوده‌اند. این معیار به معنای تعداد دستگاه‌های منحصر به فردی است که در یک بازه یک ماهه وارد بازی می‌شوند به صورت روزانه نیز به صورت میانگین ۲۲۹ هزار و ۴۸۴ دستگاه هر روز بازی را اجرا کرده‌اند. از قابل توجه ترین نکات این گزارش زمان صرف شده کل کاربران در بازی بوده است که آمارها نشان می‌دهند ایرانیان در مجموع ۷ میلیارد و ۷۱۶ میلیون و ۹۲۲ هزار و ۴۴۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده‌اند که رقیق 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 سیاری 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 می‌شود اشتباه گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ ثانیه (Session Length) بوده است.

بیش 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 سال صرف یک بازی موبایلی کرده اند!

بیش 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، ۸۸۵۰.۲۶۹ 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 رقیق 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 سیاری 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 اشتباہ گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ ثانیه (Session Length) بوده است.

منبع: فارس

ایرانکارکنیت

بیش گرفتن بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال

استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال بیش 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 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، ۸۸۵۰.۲۶۹ 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 رقیق 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 سیاری 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 اشتباہ گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست ۱۹۶ ثانیه (Session Length) بوده است.



۱۱میلیون ایرانی در گیر یک بازی موبایلی!

استفاده از بازی های رایانه ای از مطالعه کتاب و تماشای فیلم و سریال پیشی گرفته است و ۱۱میلیون ایرانی پیش 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 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 ۸۸۵۰.۲۶۹ 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 ۴۴۴ دقیقه صرف انجام بازی کوییز او کینگز کرده اند که رقیق 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 سیاری 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 متنظر از دست، تعداد دفاتر ورود به بازی است و نایاب با هر دست مسابقه که داخل بازی انجام می شود اشتباہ گرفته شود به طور متوسط، هر دستگاه فعال روزانه، تزدیک به ۱۲ دست کوییز در هر روز بازی کرده که طول هر دست (Session Length)، ۱۹۶ ثانیه بوده است.

۲۵



شرایط ویژه حضور بازی سازان مستقل در رویداد بین المللی TGC 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 کانونشن این بوده که یک یا یوین مشترک در اختیار ۱۰ بازی ساز مستقل قرار خواهد گرفت. تیم های این امکان را به دست می اورند که از تاسیس شان پیشتر از ۲ سال تکذیب شان باشد و حداقل دو پروژه تولید کرده باشند. بازی سازان حاضر در این یا یوین 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 پیشتری نیاز داشته باشد می تواند از تخفیف ۲۵ درصدی، علاوه بر تخفیف زودهنگام بهره مند شود. بنابراین در زمان تخفیف زودهنگام که همین حالا در جریان است، تیم های مستقل ۴۵ درصد تخفیف دریافت می کنند و در صورتی که این بازه را از دست بدند میزان تخفیف به همان ۲۵ درصد کاهش می پاید. 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 در انتخاب ۱۰ تیم، مهم ترین مسابقه گیری برگزار کنندگان، پروژه ای است که این تیم ها می خواهند در TGC به نمایش در آورند. اگر بازی منتشر شده باشد در ایمیل لینک بازی به مارکت و در صورتی که منتشر شده، دموی قابل بازی ارسال شود. دومین نمایشگاه TGC چهاردهم و پانزدهم تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا 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، شناس ملاقات با این ناشران و ورود به بازار های بین المللی را خواهند داشت.



با حضور بازی سازان ۳۳ گشوار؛ دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ گشوار آسایی و افريقياً جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» 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 صنا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) گیمیستان «اختصاص دارد

گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقیستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم‌های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی‌های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن‌ها روزانه به بازی کردن می‌پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده‌گانی است که به دنبال ناشری و خردلاران بین‌المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند در این مسابقه، علاقه‌مندان براساس مقررات اعلام شده می‌توانند بازی‌های خود را ارسال کرده و این بازی‌ها مورد داوری ناشری نظری مطرح بین‌المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه‌مندان می‌توانند آثار خود را از امروز ۱۵ است忿ده ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، تامزدهای هر بخش ۱۵ خردمندی در سایت رویداد تی‌جی سی معرفی خواهند شد. درنهایت بهترین بازی‌های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می‌شود و جوایز ارزشی ای به برنده‌گان تعلق خواهد گرفت.

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

تهران

خبرگزاری تهران

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۴۰۷/۰۷/۲۶)

۲۶

خبرگزاری شیستان: دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری شیستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دومین دوره رویداد بین‌المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما در حالی برپا می‌شود که یکی از بخش‌های آن، به مسابقه «جایزه گیمیستان» اختصاص دارد.

گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقیستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم‌های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی‌های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن‌ها روزانه به بازی کردن می‌پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده‌گانی است که به دنبال ناشری و خردلاران بین‌المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند در این مسابقه، علاقه‌مندان براساس مقررات اعلام شده می‌توانند بازی‌های خود را ارسال کرده و این بازی‌ها مورد داوری ناشری نظری مطرح بین‌المللی قرار خواهند گرفت.

براساس این گزارش علاقه‌مندان می‌توانند آثار خود را از امروز ۱۵ استفنده ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، تامزدهای هر بخش ۱۵ خردمندی در سایت رویداد تی‌جی سی معرفی خواهند شد. درنهایت بهترین بازی‌های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می‌شود و جوایز ارزشی ای به برنده‌گان تعلق خواهد گرفت.

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

پایان پیام ۳۱

دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۴۰۷/۰۷/۲۶)

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

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دومین دوره رویداد بین‌المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما در حالی برپا می‌شود که یکی از بخش‌های آن، به مسابقه «جایزه گیمیستان» اختصاص دارد.

گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقیستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم‌های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی‌های ویدئویی در آنجا (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر...) همانند کشورمان در حال رشد است. پیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی می‌کنند و ۴۰ درصد آنها روزانه به بازی کردن می‌پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده‌گانی است که به دنبال ناشر و خردمندان بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می‌توانند بازی‌های خود را ارسال کنند و این بازی‌ها مورد داوری ناشر بین المللی قرار خواهد گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می‌توانند آثار خود را از امروز ۱۵ است忿ده ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردمندانه در سایت رویداد تی جی معرفی خواهد شد. در نهایت بهترین بازی‌هایی منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می‌شود و جوایز ارزشی‌ای به برندهای تعلق خواهد گرفت.

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

بکارهای ایران

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

دریافت آثار از بازی سازان ۲۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد

۲۷

بانکداری ایرانی - دریافت آثار از بازی سازان ۲۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دوین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین المللی صدا و سیما در حالی برای می‌شود که یکی از بخش‌های آن، به مسابقه «جایزه گیمیستان» اختصاص دارد. گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۲۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا افغانستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم‌های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی‌های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. پیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن‌ها روزانه به بازی کردن می‌پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده‌گانی است که به دنبال ناشر و خردمندان بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می‌توانند بازی‌های خود را ارسال کرده و این بازی‌ها مورد داوری ناشر بین المللی قرار خواهد گرفت.

براساس این گزارش علاقه مندان می‌توانند آثار خود را از ۱۵ است忿ده ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از پایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردمندانه در سایت رویداد تی جی معرفی خواهد شد. در نهایت بهترین بازی‌هایی منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می‌شود و جوایز ارزشی‌ای به برندهای تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می‌توانید به صفحه اختصاصی گیمیستان مراجعه کنید.

به گزارش ایستانا همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد با استانداردهای نظر در بازار بین الملل آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌هایی و صادرات تزریق کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - پیش از این در گفت و گو با ایستانا، رویداد TGC را بر ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانسته و گفته بود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می‌کند و آن این است که برای اوین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضای برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند.

تازه‌نامه

رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

دریافت آثار از بازی سازان ۲۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد

قانون - دریافت آثار از بازی سازان ۲۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد. به گزارش قانون به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دوین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین المللی صدا و سیما در حالی برای می‌شود که یکی از بخش‌های آن، به مسابقه «جایزه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... گیمیستان) اختصاص دارد.

گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقیستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تمام های جوان و خلاقی 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 درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده‌گانی است که به دنبال ناشران و خردلان 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 استند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از بایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردمند در سایت رویداد تی جی معرفی خواهند شد. درنهایت بهترین بازی های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزشی ای به برنده‌گان تعلق خواهد گرفت.

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

به گزارش ایستا، همایش بین المللی TGC فرستی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای تشریف در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - بیش از این در گفت و گو با ایستا، 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 فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و تشریف بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

از خبر وطن

دانلود اسناد اقتصادی ایران

رقبات در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۳۹۷-۰۵/۱۲/۲۹)

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

به گزارش ایستا 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 صنا و سیما در حالی برپا می شود که یکی از بخش های آن، به مسابقه «جایزه گیمیستان» اختصاص دارد.

گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقیستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تمام های جوان و خلاقی 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 درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده‌گانی است که به دنبال ناشران و خردلان 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 استند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از بایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردمند در سایت رویداد تی جی معرفی خواهند شد. درنهایت بهترین بازی های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزشی ای به برنده‌گان تعلق خواهد گرفت.

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

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

مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - بیش از این در گفت و گو با ایستا، 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 فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و تشریف بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا



رقابت در «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

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

به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تبرمه 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 افریقایی، از هند و مراکش تا قرقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی 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 درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده کانی است که به دنبال ناشران و خردگران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردد.

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 استند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از بایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردگاهه 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 ارزشنه ای به برنده کان تعلق خواهد گرفت.

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

همایش بین المللی TGC فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی سازی دنیا است که به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد با استانداردهای نشر در بازار بین الملل آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک 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 Tehran Game Convention TGC 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 تشریف بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

منبع: ایسا



دریافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۱۷/۱۲/۲۱-۱۷/۱۲/۲۵)

خبر ایران: دریافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوین دوره رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تبرمه 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 افریقایی، از هند و مراکش تا قرقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی 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 درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده کانی است که به دنبال ناشران و خردگران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردد.

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 استند ماه تا ۲۵ فروردین ۹۷ ارسال کنند. پس از بایان مرحله داوری، نامزدهای هر بخش ۱۵ خردگاهه 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 ارزشنه ای به برنده کان 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.

دربافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۰۷/۰۶/۱۵-۰۷/۰۷/۱۹)

دربافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی پانیشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومن 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 افریقایی، از هند و مراکش تا قرقاستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی 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 درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندهای است که به دنبال ناشران و خردمندان 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، تامزدهای 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 ارزشمند ای به برندهایان 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 «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد (۰۷/۰۶/۱۵-۰۷/۰۷/۱۹)

دربافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد. به گزارش آرمان اقتصادی به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومن 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 افریقایی، از هند و مراکش تا قرقاستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی 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 درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندهای است که به دنبال ناشران و خردمندان 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، تامزدهای 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 ارزشمند ای به برندهایان تعلق خواهد گرفت.

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

به گزارش آرمان اقتصادی، 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 نظر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تردید کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - بیش از این در گفت و گو با ایستا، رویداد **TGC** را ب ارتباطنی 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 فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

انتهای پیام



دربافت آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

ایرانیان_دربافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» 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 گیمیستان» اختصاص دارد.

گیمیستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقیستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. پیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندهای این بازی های ناشر و خردمندان بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردد. 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 فوریه ۹۷ ارسال کنند. پس از بایان مرحله داوری، تامزدهای هر بخش ۱۵ خردمندانه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. درنهایت بهترین بازی های بین المللی **TGC ۲۰۱۸** معرفی می شود و جوایز ارزشی ای به برندهایان 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 «گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

دربافت آثار از بازی سازان ۳۳ کشور آسیایی و افریقایی جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» 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 گیمیستان» اختصاص دارد.

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

ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. پیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندهای این بازی های ناشر و خردمندان بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردد. 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 فوریه ۹۷ ارسال کنند. پس از بایان مرحله داوری، تامزدهای هر بخش ۱۵ خردمندانه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد. درنهایت بهترین بازی های بین المللی **TGC ۲۰۱۸** معرفی می شود و جوایز ارزشی ای به برندهایان تعلق خواهد گرفت.

برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمیستان 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 تزریق کنند. مهرداد آشتیانی - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی آشنا شوند و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی **TGC** را بدل ارتباطی می بینیم بازی سازی دنیا داشته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی **TGC** را بدل ارتباطی می بینیم بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا داشته و گفته بود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پیش از این، رویداد **TGC** 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 فضای 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 گیمیستان ۲۰۱۸» آغاز شد

دریافت آثار از بازی سازن ۳۲ کشور آسیایی و افریقایی، جهت رقابت در «جایزه گیمیستان» آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومن دوره رویداد بین المللی **TGC** به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تبریزه 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 ۳۲ کشور آسیایی و افریقایی، از هند و مراکش تا قرقاستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاقی 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 در حد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهنده کانی است که به دنبال ناشران و خردگران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردد.

در این مسابقه، علاقه مندان براساس مقررات اعلام شده می توانند بازی های خود را لرسال 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 خردگانه 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 جایزه ارزشمند ای به برنده کان 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.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی سازان را شافل با هنرمند نمی دانند

حسن کریمی قدوسی از عدم پرشوری 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 کو با خبرنگار اینلنا، 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 جایگزینه است؛ همین مسئله باعث شده تا قشر فعال در این صنعت یعنی بازی سازان مشکلات بسیار زیادی داشته باشد.

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 فمالان این صنف شاغل نیستند. برای رفع مشکلات موجود در این حوزه نیاز به فرهنگسازی وجود دارد؛ اینها باید صبور بود چراکه جا افکار 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 اختصاص داده است و در حال پیگیری هستیم تا تمامی مشکلات در این زمینه مرتفع شود.



بازی سازان را شافل یا هنرمند نمی دانند

حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای) در گفت و کو با خبرنگار اینلنا، 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 جایگزینه است؛ همین مسئله باعث شده تا قشر فعال در این صنعت یعنی بازی سازان مشکلات بسیار زیادی داشته باشد.

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 (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) شود و فمalan این صنف شاغل نیستند. برای رفع مشکلات موجود در این حوزه نیاز به فرهنگسازی وجود دارد؛ البته باید صبور بود چراکه جا افتدان صفت 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 کند و از طرفی دیگر به دلیل مشکل محدودیت بودجه نمی تواند بازی ساز را بیمه کند؛ همین مسئله باعث شده تا بازی سازان مشکلات زیادی داشته باشد.

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 پیکربدی هستیم تا تمامی مشکلات در این زمینه مرتفع شود.

نصراحت

بازی سازان را شاغل یا هنرمند نمی دانند (۰۹۰۶۰۴۷۷۰۱/۰۷)

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 پذیرد و به دلیل محدودیت بودجه اقدام به بیمه شاغلان این صفت نمی کند.

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

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 فمalan این صنف شاغل نیستند. برای رفع مشکلات موجود در این حوزه نیاز به فرهنگسازی وجود دارد؛ البته باید صبور بود چراکه جا افتدان صفت 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 کند و از طرفی دیگر به دلیل مشکل محدودیت بودجه نمی تواند بازی ساز را بیمه کند؛ همین مسئله باعث شده تا بازی سازان مشکلات زیادی داشته باشد.

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 پیکربدی هستیم تا تمامی مشکلات در این زمینه مرتفع شود.

سخت افزار

هیچ بازی ویدیویی موفق به کسب عنوان بهترین بازی سال ۹۶ ایران نشد (۰۹۰۶۰۴۷۷۰۱/۰۸)

برترین بازی های رایانه ای ایرانی سال ۱۳۹۶ در هفتمین جشنواره گیم تهران معرفی شدند. آینین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اسفلدها با حضور عباس صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی جنتی ریس 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 منجرز 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

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده فنی؛ مزرعه پهاری

غزال زرین بهترین دستاورده فنی؛ امیر و ماهی بگیر

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده طراحی بازی؛ امیر و ماهی بگیر

غزال زرین بهترین دستاورده طراحی بازی؛ Insight

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده هنری دو بعدی؛ فیشیو

غزال زرین بهترین دستاورده هنری دو بعدی؛ مزرعه پهاری

دبلیوم افتخار بهترین دستاورده هنری سه بعدی؛ هر دنیل

غزال زرین بهترین دستاورده هنری سه بعدی؛ خاک (ادامه دارد ...)

سنت افزار

(ادامه خبر ...) دیلم افتخار پهترین دستاورده صنایع: آنوب در مزرعه غزال زرین پهترین دستاورده صنایع: آنوب در مزرعه پهاری
دیلم افتخار پهترین دستاورده موسیقی: سایه روشن: تایستان سیاه
غزال زرین پهترین دستاورده موسیقی: خروس چنگی: تاج و تخت
دیلم افتخار پهترین دستاورده دولجه: سایه روشن: تایستان سیاه
غزال زرین پهترین دستاورده داستان بازی: کلوب کاراگاهان
غزال زرین پهترین دستاورده داستان بازی: مزرعه پهاری
غزال زرین پهترین بازی با محتوای فرهنگی: ایران ۵۷
جوایز اصلی:

غزال زرین پهترین بازی در زائر اکشن: خروس چنگی: تاج و تخت
غزال زرین پهترین بازی در زائر ماجراجویی: بال های تاریک ۲
غزال زرین پهترین بازی در زائر استراتژی و مدیریت: مزرعه پهاری
غزال زرین پهترین بازی در زائر سکویازی: **Unsight**
دیلم افتخار پهترین بازی در زائر ساده: پایالند: قرار کله ها
غزال زرین پهترین بازی در زائر ساده: امپرو ماہن بگیر
دیلم افتخار پهترین بازی در زائر ورزشی: جی تی: کلوب سرعت
دیلم افتخار پهترین بازی در زائر اکشن ماجراجویی: ایران ۵۷
غزال زرین پهترین بازی سال از نگاه مردم: منجرز

۴۳

فصل تجارت

FasleTajarat.ir

پهترین بازی های ایرانی موبایل در سال ۹۶

(۰۱۰۰-۹۸/۰۱/۰۱)

فصل تجارت - روزنامه ایران - مانی آشتیانی: حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات با تغییرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های رایانه ای و الینه پیشتر اپلیکشن های بازی نیز در سال ۹۶ با تغییرات و رشد قابل توجهی همراه بوده است. تا جایی که اخیراً وزیر ارتباطات در توییتر خود اعلام کرد که ۳۰ درصد درآمد تولید اپلیکشن های موبایلی کشور در اختیار توسعه دهنده‌گان نرم افزارهای بازی (گیم) است. همچنین سید عباس 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 رقباتی گستردۀ 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 بناهه و با توجه به پایان سال ۹۶، پهترین اپلیکشن های بازی در این سال را معرفی می کنیم. الینه 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 چنگی

یکی از بازی هایی که در چند سال اخیر سرو صدای زیادی به با کرد و نام آن زیاد شنیده شد بازی «خروس چنگی» بود بعد از موقیت نسخه اول این بازی سازندگان آن به فکر ساخت نسخه دوم آن افتادند. در نهایت نیز نسخه دوم بازی خروس چنگی 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 پهترین بازی در زائر اکشن شد. آن طور که طراحان این بازی می گویند مبارزات خروس چنگی جدید کاملاً بر مبنای مهارت بازیگران طراحی شده و تمام قواعد خروس چنگی اصلی دستخوش تغییر شده است. برای تنومنه مبارزات آنلاین کاملاً تعاملی با سلاح ها و فتوون 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 چنگی، این بار شاه خروس که خورشید عرضش در حال غروب است دنبال جانشینی شایسته است تا پادشاهی سرزمین خروس ها را به او بسارد اما برای تعبیین جانشین لایق شرطی گذاشته که آن هم تابودی غولرووس هاست. غولرووس ها هزاران سال پیش علیه خروس ها شورش کرده بودند اما جد شاه خروس با کمک فتوون آنها را شکست داد و زیر کوه باستانی به بند کشید. اکنون پس از سال ها غولرووس ها به طرز مشکوکی از بند اسارت گرفته و بار دیگر مایه وحشت اهالی سرزمین خروس نشین شده اند. آخرین خواسته و شرط شاه خروس برای تعبیین صاحب بدی تاج و تختش، تابودی غولرووس هاست. این بازی به صورت رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

بال های تاریکی

بیرهه تیست اگر بگوییم بازی های موفق امسال نسخه دوم بازی هایی بوده اند که در سال های گذشته توائمه بودند نظر بسیاری از کاربران و منتقدان بازی را به خود جذب کنند. یکی دیگر از بازی های تاریکی ۲ «بال های تاریکی ۲» است. بازی که توائمه در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای در بخش اصلی غزال زرین پهترین بازی در زائر ماجراجویی را به دست یاورد. 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 گشته و هیجانی رویه رو هستید.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طراحان بازی توانن خوبی بین ایجاد گره در بازی و دادن سرخ برای حل ممکنها در اختیار کاربرانشان گذاشته اند. در واقع شما در مراحل بازی به وقت نسبت به اوضاع پیش رو آگاه می شوید و درست در سر برنگاه گره های داستانی جدید شما را برای ادامه حل ممکنها بازی کنیکلار می کند. در قسمت اول این بازی با دو کاراکتر اصلی رویه رو بودید یعنی سام و آرمان. در این قسمت از دید سام و آرمان داستان را دنبال می کردید، در نهض 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 ندارید و باید ماجراجویی سام برای فرار از تیمارستان را ادامه دهید. بتایران اگر قسمت اول را بازی نکرده اید حتماً ان را دانلود و امتحان کنید. این بازی نیز رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.

مزرعه پهاری

از جمله بازی های موبایلی که در چند سال اخیر مورد توجه بسیاری از کاربران قرار گرفته بازی های مزروعه، 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 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 پهاری» تام دارد. گرافیک این بازی قابل قبول است. شما در این بازی در تئش پهار دختر مریضی که از شهر به مزرعه عمومیش آمده تا استراحت کند قرار دارید مزرعه ای با محیطی سرسیز، مرغداری ها و گاوداری ها و فضایی دلنشیز که هر بازیکن را به بازی ترغیب می کند. همه چیز به صورت فانتزی و کارتونی طراحی شده است. در این بازی باید به مزرعه خود سر و سامان بدهید. محصولات مختلف پکارید و پرداشت کنید تا 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 مشتل

یکی دیگر از بازی های باکیفیت موبایلی ایرانی «هزارمشتل» 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 زانگ اشن 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 سیار جالب است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی آن یعنی آقای مشتلان و همسرش اقدس بعد از تمامی فیلم بروسلی در سینما دیاموند و خروج از سینما با نوجوه های چنگیز که در حال حمله به آنها هستند مواجه می شوند. اما مشتلان، بی دلیل به هزارمشتل معروف نشده است و او قلی را آموخته تا به کمک آن توانایی وارد کردن هزار مشتل همزممان را داشته باشد. او با این قدرت خارق العاده تلاش می کند تا این نوجوه 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 مشتلان آنها را سر جایشان بنشانید. این بازی هم رایگان با پرداخت از درون برنامه برای کاربران اندرویدی طراحی شده است.

فیشیمو

بعضی از بازی‌سازان موبایلی تنها بازار ایران را مبنای عرضه و موقعیت 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 شده 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 «فیشیمو» است. در این بازی شما راهی یک سفر دریایی خواهید شد. هدف شما هم از این سفر دریایی صید ماهی در دریاهای دور و فروش آن به تاجری است. این بازی یک بازی رقابتی است که قبل از هرچیز باید در آن بیت نام کنید تا امیازاتان در مراحل مختلف در جدول رتبه بندی ثبت شود بعد از بیت نام دکمه play را بزنید و سفر پرهیجانشان 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 در قلاب شما گیر کنند کوسه ها و دیگر موجودات دریایی به صید شما حمله می کنند تا آن را بدزدند و این عکس‌المم 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

اقتصاد ایران: حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات با تغییرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های رایانه ای و البته بیشتر اپلیکشن های بازی نیز 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 توپیت خود اعلام کرد که ۲۰ درصد درآمد تولید اپلیکشن های موبایلی کشور در اختیار توسعه دهنگان نرم افزارهای بازی (گیم) است. همچنین سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه مقتضی جشنواره بازی های رایانه ای سازی اعلام کرد: ایران در سال های اخیر پیشرفت های خوبی داشته است. اگر در آفاق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه توسعیده ایم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ایم و این نشان می دهد می توانیم این مسیر را در رقابت 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 خاطر بالا بودن کیفیت و گیم بلی شان از سوی کاربران مورد استقبال هم قرار گرفته اند. به همین پهنه 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 با گرد و تام آن زیاد شنیده شد بازی «خروس جنگی» بود بعد از موقیت 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 مستخوش تغییر شده است. برای تنومنه مبارزات آنلاین کاملاً تعاملی با سلاح ها و فنون متفاوت تغییر یافته یا کاربران به صدها سلاح و زره مختلف با قابلیت ارتقا دسترسی دارد. 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 به او بسارد اما برای تیمین جانشین لایق شرطی گذشته که آن هم تابودی غولرووس هاست. غولرووس ها هزاران سال پیش علیه خروس ها شورش کرده بودند اما جد شاه خروس با کمک فنون جقون آنها را شکست داد و زیر کوه باستانی به بند کشید. اکنون پس از سال ها غولرووس ها به طرز مشکوکی از بند اسارت گرفته و باز دیگر مایه وحشت اهالی سرزمین خروس نشین شده اند. آخرین خواسته و شرط شاه خروس برای تیمین صاحب بدی تاج و تختش، تابودی غولرووس هاست. این بازی به صورت رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

بال های تاریکی

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

طراحان بازی توانزن خوبی بین ایجاد گرده در بازی و دادن سرخ برای حل ممماها در اختیار کاربرانشان گذشته اند در واقع شما در مراحل بازی به وقتی نسبت به اوضاع پیش رو آگاه می شوید و درست در سر برزنه گرده های داستانی جدید شما را برای ادامه حل ممماهای بازی کنجدکاو 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 دورین روی آرمان می آمد به ادامه برسی پرونده می پرداختید در بال های تاریک 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 مانلود و امتحان کنید. این بازی نیز رایگان با پرداخت از درون برنامه در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.

مزرعه پهاری

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 Hay Day است. شاید همین استقبال به این نوع بازی ها هم باعث شده بازی های مدیریتی ایرانی گوتاگونی ساخته شود. اما از موفق ترین نموده بازی های ایرانی مدیریتی «باغ پهاری» تام دارد. گرافیک این بازی قابل قبول است. شما در این بازی در تفചن پهار دلختر میریضی که از شهر به مزرعه عمومیش آمده تا استراحت گند قرار داردید مزرعه ای با محیطی سرسیز، مرغداری ها و گاوداری ها و فضایی دلنشیں که هر بازیکن را به بازی ترغیب می کند. همه چیز به صورت فانتزی و کارتونی طراحی شده است. در این بازی باید به مزرعه خود سر و سامان بدهید. محصولات مختلف پکارید و پرداشت 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 اندرویدی قرار گرفته است.

هزار مشتل

یکی دیگر از بازی های باکیفیت موبایلی ایرانی «هزارمشتل» 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 قویشین قهرمان شهر را مشخص کنید. داستان بازی بسیار جالب است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی آن یعنی اقای مشتلان و همسرش اقدس بعد از تماسی فیلم بروسلی در سینما دیاموند و خروج از سینما با نوجه های چنگیز که در حال حمله به آنها هستند مواجه می شوند. اما مشتلان، بی دلیل به هزارمشتل معروف شده است و او فنی را آموخته تا به کمک آن توانایی وارد کردن هزار مشتل همزممان را داشته باشد او با این قدرت خارق العاده تلاش می کند تا این نوجه ها را سر جایشان بنشاند. بازی از مراحل مختلف تشکیل شده که هر مرحله آن را مراحله 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 بینا کنید تا با مشتلان آنها را سر جایشان بنشانید این بازی هم رایگان با پرداخت از درون برنامه برای کاربران اندرویدی طراحی شده است.

فیشیمو

بعضی از بازی‌سازان موبایلی تنها بازار ایران را مبنای عرضه و موقیت خود قرار نداده و به بازی‌های بین المللی هم فکر کرده اند. تاکنون بازی های موبایلی و البته رایانه ای کمی توائیسته اند در رسانه های خارجی معرفی و مورد توجه قرار گیرند 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 «فیشیمو» است. در این بازی شما راهی یک سفر دریایی خواهید شد. هدف شما هم از این سفر دریایی صید ماهی در دریاهای دور و فروش آن به تاجران است. این بازی یک بازی رقابتی است که قبل از هرچیز باید در آن تیت نام کنید تا امتیازاتان در مراحل مختلف در جدول رتبه بندی ثبت شود بعد از تیت نام دکمه play را بزنید و سفر پرهیجانشان 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 بذدند و این عکس المثل سریع شمامست که در اینجا اهمیت بینا 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

۰۹۰۹-۴۷/۰۱۰۵

فصل اقتصاد - روزنامه ایران - مانی آشناياني: حوزه فناوري اطلاعات و ارتباطات با تغييرات گوناگونی همراه بود. حوزه بازی های راياني اى و البته ييشتري ايلكشن های بازی نيز در سال ۹۶ با تغييرات و رشد قابل توجه همراه بوده است. تا جايی که اخيراً وزير ارتباطات در توبيخ خود اعلام کرد که ۳۰ درصد درآمد توليد ايلكشن های موبایلي کشور در اختيار توسيع دهنده گان نرم افزارهای بازی (گيم) است. همچنان سيدعاصم صالحی وزير فرهنگ و ارشاد اسلامي در اختصاره هفتمين جشنواره بازی های راياني اى بازی سازی اعلام کرد: ايران در سال های اخير پيشرفت های خوبی داشته است. اگر در افق ۲۰ ساله در برخی از حوزه ها هنوز به رتبه اول منطقه ترسیده ايم اما در بازی سازی رتبه اول منطقه شده ايم و اين نشان می دهد می توانيم اين مسیر را در روابطي گسترده تر و جدي تر دنبال کنیم.

در حال حاضر بخش قابل توجهی از فروشگاه های آنلайн فروش ايلكشن را بازی های موبایلي ايراني به خود اختصاص داده اند که به خاطر بالا بودن كيفيت و گيم پلي شان از سوی کاربران مورد استقبال هم قرار گرفته اند. به همین يهانه و با توجه به پيانان سال ۹۶، بهترین ايلكشن های بازی در اين سال را معرفی می کنیم. البته يك نكته منفي در اين بازی ها ديده می شود و آن اينکه تمامی اين بازی ها تنها برای بلتفرم اندرويد طراحی شده اند. خروس جنگی

يکی از بازی هایی که در چند سال اخير سرو صدای زيادي به پا کرد و تام آن زياد شنیده شد بازی «خروس جنگی» بود. بعد از موقعيت نسخه اول اين بازی سازندگان آن به فکر ساخت نسخه دوم آن افتدند. در نهايیت تيز تسلخه دوم بازی خروس جنگی با عنوان «تاج و تخت» به بازار عرضه شد. اين بازی در هفتمين جشنواره بازی های راياني اى (اسفند ۹۶) هم در بخش جوايز اصلی موفق به درياfat غزال زرین بهترین بازی در زائر اكتش شد. آن طور که طراحان اين بازی می گويند مبارزات خروس جنگی جديد کاملاً بر مبنای همكار بازيگران طراحی شده و تمام قواعد خروس جنگی اصلی دستخوش تغيير شده است. برای تمويه مبارزات آنلайн کاملاً تعاملی با سلاح ها و فتوون متفاوت تغيير يافته که کاربران به صدها سلاح و زره مختلف با قابليت ارتقا دسترسی دارند اما داستان در اين بازی چيست؟ بعد از ماجراهای خروس جنگی، اين بار شاه خروس که خورشيد عمرش در حال غروب است دنبال جانشيني شايسته است تا پادشاهی سرزمين خروس ها را به او بسارد اما برای تعيين جانشين لايق شرطی گذاشت که آن هم تابودي غولرووس هاست. غولرووس ها هزاران سال پيش عليه خروس ها شورش کرده بودند اما جد شاه خروس با کمک فتوون چيقون آنها را شکست داد و زير کوه باستانی به بند کشید. اينون پس از سال ها غولرووس ها به طرز مشکوکی از بند اسارت گريخته و بار دیگر مایه وحشت اهالي سرزمين خروس نشين شده اند. آخرين خواسته و شرط شاه خروس برای تعيين صاحب بعدی تاج و تختش، تابودي غولرووس هاست. اين بازی به صورت رايگان با پرداخت از درون برنامه در اختيار کاربران سistem عامل اندرويد قرار گرفته است.

بال های تاريكي

پيراه نيس است اگر بگويم بازی های موفق امسال نسخه دوم بازی های بوده اند که در سال های گذشته توانيت بودن نظر بساري از کاربران و منتقدان بازی را به خود جذب کنند. يکي ديگر از بازی های برتر سال ۹۶ هیال های تاريكي ۲ است. بازی که توانيت در هفتمين جشنواره بازی های راياني اى در بخش اصلی غزال زرین بهترین بازی در زائر ماجراجوي را به دست ياورد. براساس تحليل های موجود اين بازی هم مانند نسخه اول خود تمام ويزگي های خوب از جمله گرافيك بالا. گيم پلي قابل توجه، موسيقي خوب و... را دارد و در كفار آن چند ويزگي مثبت تيز به آن اضافه شده است. در اين بازی ماجراجوي شما با داستان های غافلگير گشته و هيجانی رویه رو هستيد.

طراحان بازی توانن خوبی بين ايجاد گرده در بازی و دادن سرخه برای حل معمدها در اختيار کاربرانشان گذاشته اند در الواقع شما در مراحل بازی به وقتی نسبت به اوضاع ييش رو آگاه می شويد و درست در سر پزنگاه گرده های داستانی جدید شما را برای ادامه حل معمدهای بازی گنجکاو می کند. در قسمت اول اين بازی با دو کاراکتر اصلی رویه رو بوديد يعني سام و آرمان. در اين قسمت از ديد سام و آرمان داستان را دنبال می کرديد، در نقش سام بادی می گريختيد و هنگامی که دورين روي آرمان می آمد به ادامه برسی پرونده می پرداختيد در بال های تاريک ۲ ديگر کنترل آرمان را نداريد و باید ماجراجوي سام برای قرار از تيمارستان را ادامه دهيد. بنابراین اگر قسمت اول را بازی نکرده ايد حتماً آن را دانلود و امتحان کنيد. اين بازی نيز رايگان با پرداخت از درون برنامه در اختيار کاربران اندرويد قرار گرفته است.

مزرعه پهاري

از جمله بازی های موبایلي که در چند سال اخير مورد توجه بساري از کاربران قرار گرفته بازی های مراقبت از يك مزرعه، باع، شهر يا... است. اين بازی ها که به بازی های مدريريتی هم معروف هستند ميليون ها کاربر در سراسر دنيا دارند. از جمله معروف ترین بازی ها در اين زمينه Township Hay Day است. شايد همین استقبال به اين نوع بازی ها هم باعث شده بازی های مدريريتی ايراني گوناگونی ساخته شود. اما از موقعيت ترین نمونه بازی های ايراني مدريريتی «باغ پهاري» تام دارد. گرافيك اين بازی قابل قبول است. شما در اين بازی در نقش پهار دختر مريضي که از شهر به مزرعه عموميش آمده تا استراحت کند قرار داريد. مزرعه اى با محيط سرسبز، مرغداری ها و گاوداری ها و فضای دلنشين که هر بازیكتن را به بازی ترغيب می کند. همه چيز به صورت فانتزی و کارتونی طراحی شده است. در اين بازی باید به مزرعه خود سر و سامان بدهيد. محصولات متفاوت بكاريد و برداشت کنيد تا گرفتن امتياز ييشتر و رفتن به مراحل بالاتر بتوانيد با خريد تجهيزات ييشتر مزرعه خود را مجدهز کنيد. اين بازی هم به صورت رايگان اما پرداخت از درون برنامه در اختيار کاربران اندرويد قرار گرفته است.

هزار مشتلان

يکي ديگر از بازی های باکيفيت موبایلي ايراني «هزارمشتلان» است. بازی که نه در آن تمي از تقلید بازی های خارجي دиде می شود و نه داستان تكراري دارد. اين بازی نامزد بهترین بازی در زائر اكتش و نامزد بهترین طراحی بازی از جشنواره گيم تهران ۹۶ هم شده است. در اين بازی شما باید تکليف قويترین قهرمان شهر را مشخص کنيد. داستان بازی بسيار جالب است. بازی از جاي شروع می شود که شخصیت اصلی آن يعني آفای مشتلان و همسرش اقدس بعد از تماثلاني فيلم بروسلی در سينما دیاموند و خروج از سينما با وجهه های چنگيز که در حال حمله به آنها هستند مواجه می شوند. اما مشتلان، يك دليل به هزارمشتلان معروف نشده است و او فني را آموخته تا يك مكم آن تواني وارد کردن هزار مشتل همزمان را داشته باشد. او با اين قدرت خارق العاده تلاش می کند تا اين نوجه ها را سر جايشار بنشاند. بازی از مراحل مختلف تشکيل شده که هر مرحله آن با مرحله ديگر فرق دارد. دشمنان از مكان های مختلف به سمت شما حمله می کنند و اين شما هستيد که باید با تمرکز و هوش خود راهي پيدا کنيد تا با مشتلان آنها را سر جايشار بنشانيد. اين بازی هم رايگان با پرداخت از درون (ادame دارد ...)

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

بعضی از بازی‌سازان موبایلی تنها بازار ایران را می‌نگیرند و موقتیت خود قرار نمایند و به بازارهای بین‌المللی هم فکر کرده‌اند. تاکنون بازی‌های موبایلی و الکترونیکی را ایجاد کرده‌اند در رسانه‌های خارجی معرفی و مورد توجه قرار گیرند 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 دریاچه‌های دور و فروش آن به تاجران است. این بازی یک بازی رقابتی است که قبل از هر چیز باید در آن تیت نام کنید تا امتیازاتان در مراحل مختلف در جدول رتبه بندی تیت شود بعد از تیت 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 بذند و این عکس العمل سریع شمامت که در اینجا اهمیت پیدا می‌کند این بازی دارای ۲۰۰ 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



۱

۲

۳



بروزهاب

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فرآونی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فرآونی خبر

محل قرارگیری

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۱/۱۸

