

شرکتی خلاق با مخاطب ۱۰ میلیونی در بازی‌های ویدئویی

یک شرکت خلاق فعال در حوزه طراحی بازی‌های ویدئویی تا امروز توانسته با ارائه ۱۴ بازی ویدئویی ۱۰ میلیون مخاطب ایرانی و بیش از ۴۰۰ هزار کاربر از سراسر جهان کسب کند.

به گزارش گروه علم و فناوری ایسکانیوز، کیوان ملک محمدی مدیرعامل شرکت خلاق فعال در حوزه طراحی بازی‌های ویدئویی با بیش از ۱۰ میلیون کاربر در داخل کشور، گفت: شرکت ما تا امروز ۱۴ بازی ویدئویی تولید کرده و ۷ بازی نیز در حال تولید دارد. بیشتر این بازی‌ها امتیازهای بالای ۴ و نزدیک ۵ از کاربران دریافت کرده‌اند.

وی توضیح داد: مجموع کاربران بازی‌های ما بیش از ۱۰ میلیون کاربر در داخل کشور است. در سال ۹۱ نخستین بازی شرکت به اسم جدل بر روی سرعت را به صورت عمومی منتشر کردیم و طی چند ماه تبدیل به نخستین بازی ایرانی با بیش از یک میلیون کاربر در داخل کشور شد و باعث امیدواری به توانایی بازی‌های ایرانی شد.

محمدی بیان کرد: این بازی تا به حال جمعاً بیش از ۶ میلیون کاربر در داخل کشور داشته و امتیاز ۴.۷ را از کاربران دریافت کرده و در گوگل پلی بدون هیچ بودجه تبلیغی بیش از چهارصد هزار نفر کاربر از سراسر جهان به دست آورده است. همچنین موفق به کسب نشان افتخار جشنواره شریف کاپ دانشگاه صنعتی شریف و بهترین بازی ورزشی جشنواره رسانه‌های دیجیتال انقلاب اسلامی شد.

وی در توضیح دستاوردهای دیگر این بازی گفت: بازی خاک در جشنواره سانفرانسیسکو به عنوان کاندید بهترین بازی موبایل شد و در هفتمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال به عنوان بهترین بازی از دیدگاه فنی و در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بهترین بازی با دستاورد هنری سه بعدی را به دست آورد.

مدیرعامل شرکت خلاق رؤیا پردازان گونای گفت: بازار بازی‌های رایانه‌ای خیلی بزرگ و سودآور است و مطمئناً در ایران استعدادهای خیلی خوبی در این زمینه داریم، که آگه بتوانیم از سد اولیه و محدودیت‌های پیش رو بگذریم موفقیت‌های خیلی خوب مالی و فرهنگی برای خود و کشور به دست می‌آوریم.

از این رو فکر هر چه کیفیت محصولات را بدون در نظر گرفتن مشکلات افزایش دهیم، بیشتر مورد اقبال کاربران داخلی و جهانی قرار می‌گیرد و زمینه برای حضور پررنگ‌تر در عرصه جهانی آماده می‌شود.

وی در خصوص بازار محصولات بازی‌های ویدئویی بیان کرد: فروش بازی‌های ویدئویی در حال حاضر برای تولیدکنندگان داخلی بیشتر بر بستر دیجیتال و برای پلتفرم‌های موبایل قابل دسترس است. نشر بازی‌ها در داخل کشور می‌تواند به تأمین هزینه‌های اولیه و کسب درآمد و تجربه شرکت‌ها کمک کند. اما درآمد اصلی این حوزه با عرضه محصولات در بازارهای جهانی می‌تواند گسترش زیادی پیدا کند که هم

برای تولیدکننده وهم برای کشور سود بالای داشته باشد.

محمدی افزود: محصولات ما تفاوت معناداری با محصولات خارجی وجود ندارند. امتیاز و دانلود بالای بازی‌های تولیدی ما هم در بازارهای داخلی و هم بازارهای خارجی نشان می‌دهد که کاربران داخلی و خارجی به بازی‌های ما به عنوان یکی از بازی‌ها محبوب علاقه دارند.

وی این موضوع را نور امید برای شرکت خلاق فعال در این عرصه دانست و گفت: این استقبال موجب انگیزه و جدیت در کار ما برای افزایش هرچه بیشتر کیفیت می‌شود. حتی در موضوعاتی مانند تحریم شاید نتوانیم تبلیغات بین‌المللی داشته باشیم اما آن را مانع جدی در کار خود نمی‌دانیم.

برنامه توسعه زیست‌بوم شرکت‌های خلاق در هیمن راستا با هدف توسعه زیست‌بوم نوآوری و کارآفرینی در کشور و ارتقا سهم شرکت‌های خلاق در اقتصاد و نیز توسعه کیفی مشاغل با حمایت از شرکت‌های خلاق و اشتغال‌زایی برای نیروهای جوان و تحصیل کرده در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری فعالیت می‌کند.

انتهای پیام/