



جلد پانزدهم

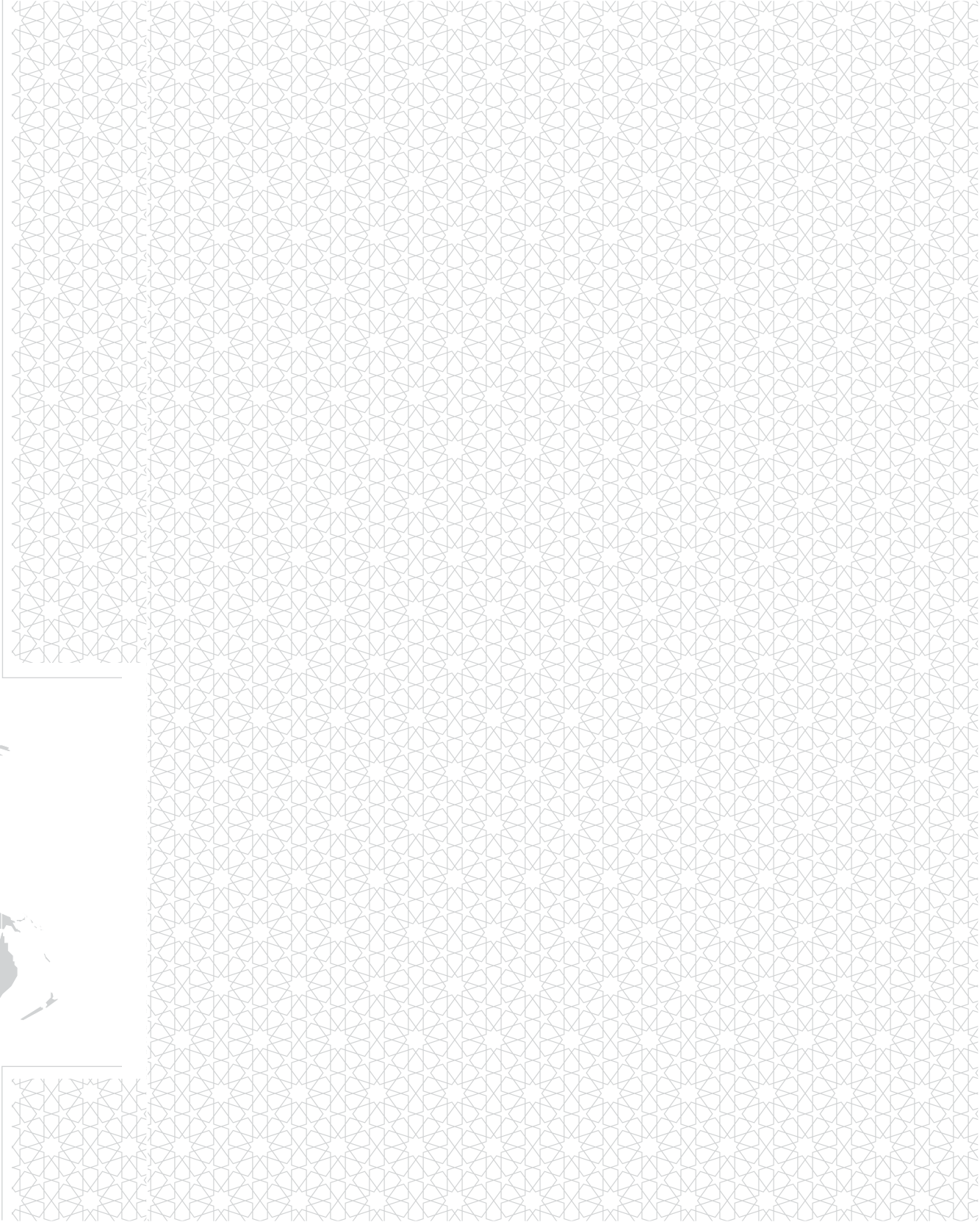
گیم و انیمیشن

محصولات و تجهیزات دانش بنیان

പ്രകൃതിയുടെ അനന്തത

محصولات و تجهیزات دانش بنیان گیم و انیمیشن

جلد پنزدهم





www.isti.ir



www.ihitexpo.com



www.etdf.ir



www.cistc.ir

محصولات و تجهیزات دانش بنیان جلد پانزدهم: **گیم و انیمیشن**

مجری:	صندوق توسعه صادرات و تبادل فناوری
تلفن:	۸۰ ۷۰۰ ۹۱۰ ۲۱ (+۹۸)
آدرس:	تهران، ونک، خیابان ملاصدرا، خیابان شیرازی شمالی، کوچه ارم، پلاک ۴
صندوق پستی:	۱۹۹۱۷۳۴۷۸۴
پایگاه اینترنتی:	www.etdf.ir
پست الکترونیک:	info@etdf.ir

پیشگفتار

این مجموعه از برگزاری دو کمیته تخصصی و بازرگانی به‌طور جداگانه و بررسی مرحله‌ای محصولات با حضور کارشناسان فنی و بازرگانی در چارچوب بررسی سوابق تولید و فروش شرکت، دسترسی به دانش فنی و نیروی انسانی متخصص، ظرفیت‌های تولید و صادرات و خدمات پس از فروش منتج شده است.

در این فرآیند کمیته‌های تخصصی با حضور کارشناسان مرکز شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان معاونت علمی و فناوری به ریاست **دکتر رضا اسدی فرد** و راهبری **مهندس مجتبی هوشمندزاده** برگزار گردیده و کمیته‌های بازرگانی به سرپرستی **مهندس مهدی قلعه‌نوی** و راهبری **مهندس روح‌الله استیری** و حضور بازرگانانی از بخش خصوصی برگزار شد که در اینجا از زحمات و حمایت‌های این دو گروه تشکر ویژه دارم.

از مدیر پروژه، سرکار خانم **زهرا افضلی** نیز که با مسئولیت‌پذیری بالا از ابتدای پروژه با ایده‌های خلاقانه به طراحی و پیشبرد پروژه اهتمام ویژه داشته‌اند تشکر ویژه دارم.

همچنین بر خود لازم می‌دانم از زحمات، همت بالا و اهتمام ویژه سایر همکاران که زحمت ارزیابی و گردآوری، پیگیری از شرکت‌ها، انتخاب و بازنویسی متون و در نهایت ویراستاری و طراحی این کتاب را برعهده داشته‌اند تقدیر و تشکر نمایم:

تیم نظارتی و ویراستاری: **محمد ترابی و فرشته الهی**

تیم فنی: **سید مصطفی مقدس، مجتبی وحیدی اصل، اشکان رهگذر، احسان کشتکاری**

تیم تحریریه: **رقیه محمدخانپور، سید محمدامین سادات اخوی، محسن بایقره، نیما ثابتی**

تیم طراحی: **محمدحسین پوردباغ، مسعود خلیلی**

در اینجا تأکید می‌کنم که محصولات فوق به روش‌های مختلف قابل ارائه در کشور مقصد می‌باشد. روش‌هایی همچون صادرات محصولات نهایی، صادرات محصولات نیمه‌ساخته و مونتاژ در مقصد، تولید مشترک در کشور مقصد و سایر همکاری‌های اقتصادی که در کلیه موارد فوق، صندوق توسعه صادرات و تبادل فناوری به‌عنوان حامی مالی شرکت‌های دانش‌بنیان صادراتی، آماده سرمایه‌گذاری مشترک در کشور مقصد و ضمانت محصولات خریداری شده می‌باشد.

همچنین در انتهای کتاب فهرستی از کارگزاران تجاری‌سازی و انتقال فناوری، خانه‌های نوآوری و فناوری (iHIT) مستقر در کشورهای مختلف و شرکت‌های مدیریت صادرات مورد تأیید معاونت علمی و فناوری جهت برقراری ارتباط ذکر شده است.

در پایان امیدوارم کتاب حاضر برای مراجعه‌کنندگان مفید واقع شده و شناخت مناسبی از پیشرفت‌های فناوری در ایران ارائه دهد.

با تشکر

مهدداد امانی اقدم

مدیرعامل صندوق توسعه صادرات و تبادل فناوری

فناوری یکی از اجزای مهم صنعتی شدن و پیچیدگی اقتصادی کشورها را تشکیل می‌دهد. اقتصادهای پیچیده اقتصادی‌هایی هستند که می‌توانند حجم زیادی از دانش مرتبط را در قالب شبکه‌های بزرگ افراد کنار هم جمع کرده و مجموعه متنوعی از کالاهای دانش‌بنیان را تولید کنند. در واقع، میزان پیچیده بودن یک اقتصاد، در قالب کالا یا محصولی در نظر گرفته می‌شود که در نهایت، روانه بازارهای جهانی می‌شود.

اقتصاد دانش‌بنیان اقتصادی است که کاربرد دانش و اطلاعات در آن اهمیت بالایی داشته و تولید و توزیع، مبتنی بر آن شکل گرفته و سرمایه‌گذاری در صنایع با محوریت دانش مورد توجه خاصی قرار گرفته است. حرکت اقتصادها به سمت دانش‌بنیان شدن علاوه بر اینکه موجب افزایش توان رقابتی کشورها می‌شود می‌تواند در حوزه تجارت خارجی نقش مهمی در اقتصاد جهانی ایفا کند.

محصولات دانش‌بنیان ایرانی نیز که حاصل دانش و تجربه متخصصان و فارغ‌التحصیلان دانشگاهی است، از طریق ۷۰۰۰ شرکت دانش‌بنیان تولید می‌شود. این شرکت‌ها که بعضاً به کارخانه‌های بزرگ فناوری تبدیل شده‌اند در سال گذشته بیش از ۱۰ میلیارد دلار فروش و در حدود ۱ میلیارد دلار صادرات به کشورهای مختلف داشته‌اند.

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به‌عنوان نهاد حامی استارت‌آپ‌ها و شرکت‌های دانش‌بنیان، مسئول شناسایی و انتخاب این شرکت‌هاست و به‌عنوان مهم‌ترین مرجع هدایت، راهبری و توسعه حوزه فناوری در کشور ایران شناخته می‌شود.

کتاب حاضر به همراه ۱۹ جلد کتاب دیگر، مجموعه‌ای منتخب از محصولات دارای سابقه و یا پتانسیل صادراتی است که با استفاده از اطلاعات اظهارشده از سوی شرکت‌های منتخب جهت ارائه به مشتریان بین‌المللی، بازرگانان و مقامات دولتی و دانشگاهی علاقه‌مند به استفاده از این محصولات تهیه شده است.

فهرست

مقدمه

فصل صفر

- ۵..... ریشه صنعت و صادرات در نگاه ایرانیان
- ۶..... صنعت و صادرات در ایران امروز
- ۷..... جایگاه فناوری‌های نوین در صنعت ایران
- ۸..... جایگاه صنعت گیم و انیمیشن در میان صنایع ایران و تولیدات دانش بنیان
- ۱۰..... تقسیم‌بندی صنعت گیم و انیمیشن براساس توانمندی‌های صادراتی دانش بنیان

انیمیشن

فصل اول

- ۲۰..... انیمیشن سریالی WOOF MEOW
- ۲۲..... انیمیشن سینمایی لوپتو
- ۲۴..... انیمیشن روباه و خروس ۲
- ۲۶..... انیمیشن Super Mind
- ۲۸..... انیمیشن ژولیت و شاه
- ۳۰..... انیمیشن آخرین داستان
- ۳۲..... انیمیشن مهارت‌های زندگی ۲
- ۳۴..... انیمیشن سریالی آنی و مانی
- ۳۶..... سریال انیمیشنی کارتنی‌ها (کاتی کارتنی)
- ۳۸..... سریال انیمیشنی آرمن (کوه‌های سفید)
- ۴۰..... ارائه خدمات طراحی و تولید تیزرهای تبلیغاتی انیمیشنی
- ۴۲..... IFA REALTIME ANIMATION ENGINE
- ۴۴..... خدمات طراحی و تولید انیمیشن، کاراکتر برند و گیم آرت
- ۴۶..... خدمات ساخت و تولید انیمیشن
- ۴۸..... محصولات ۳۶۰ درجه واقعیت مجازی
- ۵۰..... داستان پرداز تعاملی



مجموعه کتاب‌های محصولات و تجهیزات دانش بنیان

بازی ویدئویی

۱۲۰	بازی منچیکو.....
۱۲۲	بازی منچرز.....
۱۲۴	بازی پرو اف سی (PRO FC).....
۱۲۶	بازی شهر فوتبالی.....
۱۲۸	موتور گرافیکی بصری سازی (بازی سازی) دوبعدی و سه بعدی.....
۱۳۰	زیرساخت توسعه بازی های جور کردنی (Match۳).....
۱۳۲	پلتفرم زیرساخت GCS: Game Changer Server.....
۱۳۴	سامانه جامع ادوک.....
۱۳۶	زیرساخت بازی یکمن.....

۵۶	بازی فروت کرفت (Fruit Craft).....
۵۸	بازی ویدئویی سفیر عشق.....
۶۰	بازی عملیات انهدام ۳ (ویندوزی/ اندروید).....
۶۲	بازی پترا: افسانه‌ی نگهبانان سرنوشت.....
۶۴	بازی آنلاین کوئیز آف کینگز (Quiz of Kings).....
۶۶	بازی جی تی کلوب سرعت.....
۶۸	بازی سایفارم (Scifarm).....
۷۰	بازی بزین بهادر.....
۷۲	بازی خیاط باشی.....
۷۴	شمشیر تاریکی آخرین جنگاور (Shadow Blade Reload).....
۷۶	بازی آوانگارد.....
۷۸	بازی باغ نگار.....
۸۰	بازی یازل پلست.....
۸۲	بازی پاپالند.....
۸۴	بازی شمشیر تاریکی.....
۸۶	بازی پر سیتی (Per City).....
۸۸	بازی سفره چی.....
۹۰	بازی کلماتیک.....
۹۲	بازی قصه های قرآنی.....
۹۴	بازی ۴ چرخه ها.....
۹۶	بازی های اندرویدی مبتنی بر NodeSys.....
۹۸	بازی کامپیوتری بردیا.....
۱۰۰	بازی فرزندان مورتا.....
۱۰۲	بازی مغزینه کلینیک.....
۱۰۴	بازی داستانی رونین.....
۱۰۶	اپلیکیشن سنجش و تقویت هوش (Brain Gym).....
۱۰۸	اپلیکیشن سرگرمی و آموزش وین.....
۱۱۰	Shadow Racer.....
۱۱۲	بازی موبایلی نیترو.....
۱۱۴	نورولند؛ بازی های شناختی رایانه ای برای بهبود توانایی ذهن.....
۱۱۶	بازی پسرخوانده.....
۱۱۸	پلتفرم سرگرمی SnappQ.....

مقدمه

ریشه صنعت و صادرات در نگاه ایرانیان

سرزمین کهن ایران، از دیرباز سرچشمه دانش و صنعت بوده و ایرانیان نقش قابل توجهی در توسعه، تکامل و ترویج علم و آگاهی بشریت داشته‌اند. اکثر مورخان جهان بر این باورند که قسمت اعظم پیشرفت‌های علوم و تمدن بشری مدیون تمدن ایرانیان بوده و درخشان‌ترین آثار هنری و عالی‌ترین سطوح صنعتی از ذهن ایرانیان تراویده است. صنایع فلزکاری، صنعت کشاورزی، داروسازی و کیمیاگری با مضامینی شامل لعاب دادن کاشی‌ها، رنگرزی فرش‌ها، پارچه‌ها و شیشه‌ها از صنایع مورد توجه ایرانیان قدیم بوده است. به موازات توجه ویژه به توسعه صنعت، سابقه‌ی ارتباطات تجاری متقابل ایرانیان با سایر تمدن‌ها در شرق و مرکز آسیا، اروپا و آفریقا قدمتی دیرینه دارد و ایرانیان از دیرباز با قرار گرفتن در مسیر جاده ابریشم و همچنین تجارت دریایی، در گسترش نوع دوستی جهانی نقش بسزایی داشته‌اند. ما ایرانیان امروز همچون نیاکان خود، برای صنعت، هنر و تولید در سرزمین باستانی‌مان جایگاهی تحول‌آفرین و سازنده قائل هستیم و توسعه تعاملات فناورانه و تجارت محصولات صنعتی دانش‌بنیان با سایر کشورها را فرصتی برای دوستی و گسترش پیوندهای مشترک قلمداد می‌نماییم.

در مورد مقاصد عمده صادراتی ایران هم لازم به توضیح است کشورهای چین، هند، اندونزی، روسیه، ازبکستان، غنا، آلمان و آفریقای جنوبی و همچنین از میان همسایگان منطقه‌ای، عراق، ترکیه، امارات، افغانستان، پاکستان، عمان، ترکمنستان و آذربایجان بیشترین ارزش دلاری واردات از ایران را به خود اختصاص داده‌اند.

جایگاه فناوری های نوین در صنعت ایران

توجه به توسعه فناوری‌های نوین، تجاری‌سازی و رسوخ آن در صنایع تولیدی، سبب گردیده در دهه گذشته جمهوری اسلامی ایران، حرکت رو به رشدی را در این زمینه تجربه نماید؛ موضوعی که در ایران در قالب توسعه شرکت‌های دانش بنیان صورت گرفته است. بر این اساس منظور از شرکت دانش بنیان بدین شرح است؛
یک شرکت خصوصی که تولیدکننده محصولات و یا ارائه دهنده خدماتی است که شامل سه ویژگی زیر باشند:

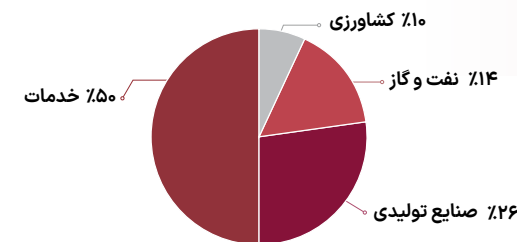
۱. کالا و یا خدمت ارائه شده توسط شرکت دارای سطح فناوری بالا و یا متوسط به بالا باشد و دانش فنی آن پیچیدگی فنی قابل توجهی داشته باشد (شرط سطح فناوری).
۲. طراحی کالا و یا خدمت در شرکت مبتنی بر تحقیق و توسعه داخلی و یا انتقال فناوری باشد (شرط طراحی مبتنی بر تحقیق و توسعه).
۳. شرکت قادر به تولید و ارائه کالا یا خدمت مذکور به بازار باشد (شرط تولید).

در حال حاضر بیش از ۷ هزار شرکت دانش بنیان در ایران در حال تولید محصولات و ارائه خدمات در حوزه فناوری‌های مختلف می‌باشند. این شرکت‌ها مجموعاً تولیدکننده بیش از ۱۵ هزار محصول و یا خدمت هستند و اشتغال مستقیم در آن‌ها که عموماً شامل افراد با سطح تحصیلات بالا است، در حدود ۲۵۰ هزار نفر است.

صنعت و صادرات در ایران امروز

توسعه صنعتی به دلیل ایجاد ارزش افزوده، اشتغال‌زایی، افزایش صادرات و کاهش واردات، جایگاه بسیار بالایی در برنامه‌ها و سیاست‌های جمهوری اسلامی ایران داراست و گذار از یک اقتصاد وابسته به نفت و مواد خام معدنی به اقتصادی صنعتی و تولیدی به‌خصوص متکی بر فناوری‌های نوین، راه کلانی است که برای این منظور اتخاذ گردیده است. در حال حاضر ۵۰ درصد از تولید ناخالص داخلی ایران به حوزه‌های خدماتی و ۵۰ درصد دیگر به حوزه‌های صنعتی و تولیدی اختصاص دارد که شامل ۱۰ درصد صنعت کشاورزی و غذایی، ۱۴ درصد صنعت نفت و گاز و ۲۶ درصد سایر صنایع تولیدی می‌باشد.

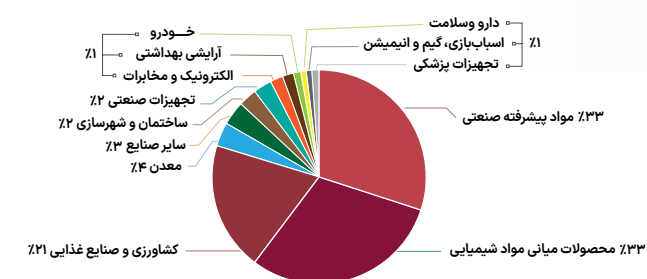
سهم حوزه فعالیت‌های مختلف از تولید ناخالص داخلی ایران



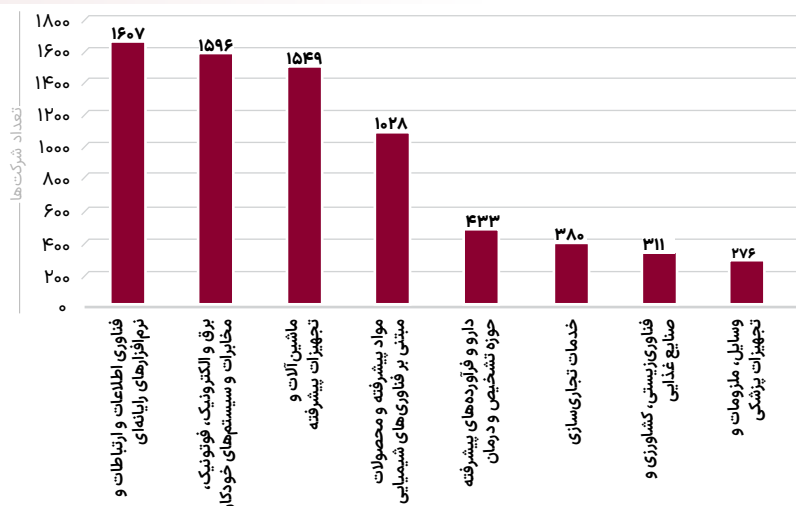
در این میان صنایع متنوعی نظیر داروسازی، تجهیزات پزشکی، ساختمان، ارتباطات و مخابرات، انرژی، معدن، مواد شیمیایی و ... دارای سهم متنوعی از تولید ناخالص داخلی ایران می‌باشند که تولیدات آن‌ها علاوه بر پوشش حجم قابل توجهی از نیاز داخل، به مقاصد متنوعی صادر می‌گردد. براساس داده‌های گمرک جهانی^۱، جمهوری اسلامی ایران در سال ۲۰۲۱ صادراتی معادل ۷۵ میلیارد دلار داشته است که تقریباً نیمی از آن به صنایع غیرنفتی و محصولات صنعتی فرآوری شده اختصاص دارد. مواد پیشرفته صنعتی، محصولات میانی مواد شیمیایی، محصولات کشاورزی و صنایع غذایی همگی از جمله صنایعی هستند که در این بین، حجم صادرات بیشتری را شامل می‌شوند.

صادرات غیرنفتی ایران در سال ۲۰۲۱

براساس داده‌های گمرک جهانی^۱



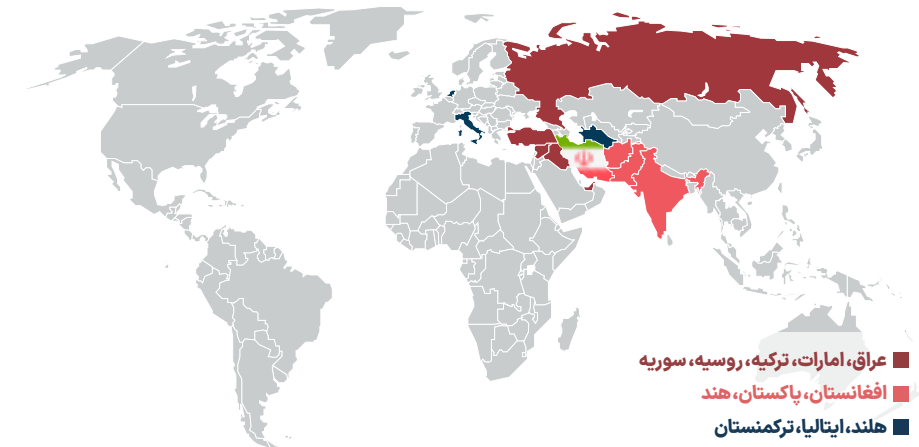
تعداد شرکت‌های دانش بنیان برحسب حوزه فناوری



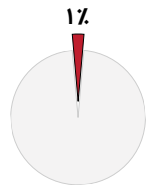
ظرفیت تولید محصولات انیمیشنی و بازی‌های ویدیویی توسط شرکت‌های دانش بنیان ایران بسیار بیشتر از ۹۰ محصولی است که در حال حاضر توسط ۶۰ شرکت تولید می‌گردد. شاید جدید بودن این مسیر و همچنین کسب تقاضا عاملی باشد که بتوان از آن به عنوان پنجره امیدی برای افزایش تعداد این محصولات در اکوسیستم نوآوری ایران یاد کرد. در نهایت در مورد صادرات محصولات دانش بنیان این صنعت لازم به توضیح است به دلیل ماهیت نرم‌افزاری، تعاملات تجاری و بین‌المللی این صنعت بین شرکت‌های دانش بنیان ایرانی و مخاطبین بین‌المللی، در بستری غیر از تعاملات گمرکی صورت می‌پذیرد و کشورهای بسیاری از جمله کشورهای آسیای میانه، کشورهای عربی حوزه خلیج فارس و در نهایت کشورهای آفریقایی مخاطب این تولیدات هستند.

صادرات شرکت‌های دانش بنیان ایران در ۵ سال گذشته روندی رو به رشد داشته و این شرکت‌ها در حال حاضر چیزی حدود ۲ درصد از صادرات غیرنفتی ایران را به خود اختصاص داده‌اند.

بزرگترین مقاصد صادراتی شرکت‌های دانش بنیان ایرانی در ۵ سال گذشته



درصد شرکت‌های فعال در حوزه گیم و انیمیشن از کل شرکت‌های دانش بنیان



جایگاه گیم و انیمیشن در میان صنایع ایران و تولیدات دانش بنیان

اهمیت بازی‌های ویدیویی و انیمیشن‌ها بر کسی پوشیده نیست. این محصولات به دلیل تاثیرات مثبت و منفی گسترده بر ذهن مخاطبین خود، به خصوص کودکان و نوجوانان، از اهمیت بسیار بالایی برخوردار هستند. در صورتی که از این محصولات استفاده بهینه شود و دارای محتوای مناسب باشند سبب تقویت مهارت‌های اجتماعی، افزایش خلاقیت، توسعه مهارت‌های حل مسئله، یادگیری مهارت‌های جدید و افزایش آگاهی می‌گردد و در صورتی که محتوا و شکل دارای هنجارهای مطلوب اجتماعی، در آن رعایت نشده باشد سبب تحریک بیش از حد سیستم حسی، رفتار پرخاشگرایانه، انزوای اجتماعی و حتی مشکلات جسمی و فیزیکی می‌گردد. لذا لازم است به صورت جدی این حوزه مورد توجه مسئولان هر کشور و در سطحی کوچکتر خانواده‌ها قرار گیرد. از این رو توسعه داخلی این فناوری‌ها و تولید بازی و انیمیشن‌های داخلی، در ده سال گذشته به صورت بسیار ویژه مد نظر صنعت‌گران و دولت مردان جمهوری اسلامی ایران قرار گرفته است. از آنجا که فناوری اطلاعات، پایه و اساس توسعه این محصولات است و بیش از ۲۰ درصد از حجم تولید و اشتغال شرکت‌های دانش بنیان ایران در این حوزه قرار دارد، می‌توان اینگونه گفت که

۱ انیمیشن

انیمیشن گونه‌ای از قصه‌گویی و داستان پردازی است که در آن هر فریم فیلم به صورت انفرادی به صورت یک گرافیک کامپیوتری، عکاسی از یک تصویر و یا ایجاد تغییرات مکرر کوچک در یک مدل واحد تولید و سپس توسط یک دوربین مخصوص فیلم‌برداری می‌شود. در واقع انیمیشن صنعت خلق تصاویر برای ایجاد توهّم حرکت است. توانمندی‌های شرکت‌های دانش بنیان در تولید و عرضه انیمیشن‌های مختلف در این دسته ارائه گردیده‌است که قابلیت تقسیم به بخش‌های زیر را دارد:

• بخش اول | انیمیشن سه بعدی:

در انیمیشن‌های سه بعدی علاوه بر طول و عرض، عمق نیز به تصاویر اضافه و این موضوع باعث ایجاد تغییراتی در چرخش، موقعیت و مقیاس می‌شود. در این انیمیشن‌ها زاویه دید، میزان نور و ... بسیار حائز اهمیت است. شیوه ساختن این نوع انیمیشن‌ها شامل سه بخش اساسی مدل‌سازی، موقعیت اشیاء و متحرک‌سازی، و خروجی گرفتن است. مدل‌سازی به معنی ساخت اشیاء در صحنه و موقعیت اشیاء و متحرک‌سازی به فرآیند قرار دادن و متحرک‌سازی اشیاء اشاره دارد.

• بخش دوم | انیمیشن دو بعدی:

انیمیشن دو بعدی، انیمیشنی سنتی است که با حرکت‌های ساده در یک فضای دو بعدی و بدون عمق ایجاد می‌شود. حرکات واقعی در این نوع انیمیشن وجود ندارد و به صورت دستی و یا با نرم‌افزار کامپیوتری در دو محور X و Y ایجاد می‌شود. این انیمیشن با ایجاد تصاویر پیوسته متوالی یا فریم‌ها ایجاد می‌شود و نیازمند خلاقیت و مهارت‌های فنی است. در این بخش انیمیشن‌های دو بعدی تولید شده توسط شرکت‌های دانش بنیان عرضه گردیده است.

• بخش سوم | خدمات تولید انیمیشن:

شرکت‌های تولید کننده محصولات معرفی شده در بخش‌های انیمیشن دو بعدی و سه بعدی، توانمندی تولید هر گونه انیمیشن دو بعدی و سه بعدی دیگر و درخواستی را نیز دارند، لذا در این بخش از تکرار آنها خودداری می‌شود. علاوه بر این موارد در این زیردسته خدماتی نظیر طراحی کاراکتر و داستان‌پردازی و ... معرفی گردیده است.

شروع فصل از صفحه ۲۰ <

تقسیم‌بندی محصولات گیم و انیمیشن بر اساس توانمندی‌های صادراتی دانش بنیان

همانگونه که بیان شد وابستگی گسترده صنعت بازی و انیمیشن به صنعت فناوری اطلاعات و جایگاه بسیار با اهمیت اجتماعی آن در ایران سبب توجه ویژه به این حوزه و ارائه محصولات دانش بنیان متنوعی در این صنعت گردیده است. در این کتاب محصولاتی گردآوری شده‌اند که قابلیت تقسیم‌بندی در حوزه‌های زیر را دارند:



در ادامه به منظور ارائه شناخت کلی نسبت به این حوزه‌ها، هر یک از موارد تشریح و بخش‌های آنها بیان می‌شود:

استفاده از بازی‌های ویدیویی در جوامع مختلف به اندازه‌ای گسترده است که نیاز به معرفی ندارد. با این وجود می‌توان آن را با ادبیات تجاری به عنوان کلیه بازی‌هایی که فرد بازی‌کننده یا گیمر با کمک یک تجهیز الکترونیکی مثل موبایل، تلویزیون یا کامپیوتر انجام می‌دهد، معرفی نمود. بازی‌های ویدیویی و محصولات جانبی که توسط شرکت‌های دانش بنیان ایران تولید می‌شوند قابلیت تقسیم‌بندی به صورت زیر را دارند:

• بخش اول | بازی سرگرم‌کننده (Entertainment Game):

این بازی‌ها نوعی بازی ویدیویی هستند که صریحاً با هدف سرگرمی تولید شده است، البته اگر چه این بازی‌ها به طور خاص برای یادگیری هدفمند طراحی نشده‌اند، یادگیری اتفاقی در حین انجام چنین بازی‌هایی امکان وقوع دارد. این بخش دربرگیرنده بازی‌های سرگرم‌کننده تولیدی توسط شرکت‌های دانش بنیان ایرانی است.

• بخش دوم | بازی جدی (Serious Game):

بازی‌های جدی نوعی از بازی‌های ویدئویی هستند که یک موقعیت، یک شغل یا روش آموختن یک شغل را شبیه‌سازی می‌کنند و سرگرمی در ساختار آن‌ها در درجه‌های بعدی اهمیت قرار دارد. این بازی‌ها در زمینه‌های مختلفی مانند آموزش، مراقبت‌های بهداشتی، بازاریابی و سایر مشاغل و صنایع استفاده می‌شوند. بازی‌های جدی استراتژی‌های یادگیری، دانش، ساختارها و عناصر بازی را برای آموزش مهارت‌ها و نگرش‌های خاص ترکیب می‌کنند.

• بخش سوم | بازی آنلاین:

ویژگی اصلی بازی‌های موجود در این بخش آنلاین بودن آنها است که این ویژگی سبب استفاده بالقوه از توانمندی شبکه شدن و ارتباط بین گیمرها در بستر اینترنت حتی فراتر از مرزهای جغرافیایی است.

• بخش چهارم | خدمات و زیرساخت تولید بازی:

شرکت‌های تولید کننده بازی‌های مختلف که در بخش‌های قبلی معرفی شدند، توانمندی تولید بسیاری از بازی‌های مرتبط و درخواستی دیگر را نیز دارند، لذا در این بخش از تکرار آنها خودداری شده و صرفاً سایر زیرساخت‌های لازم برای تولید بازی‌ها معرفی گردیده است.

شروع فصل از صفحه ۵۶ «

گیم و انیمیشن

فصل اول
انیمیشن



- انیمیشن سه بعدی
- انیمیشن دو بعدی
- خدمات تولید انیمیشن

فصل دوم
بازی ویدئویی

- بازی سرگرم‌کننده (Entertainment Game)
- بازی جدی (Serious Game)
- بازی آنلاین
- خدمات و زیرساخت تولید بازی





فصل اول

انیمیشن



فصل اول

فصل دوم

فصل اول

انیمیشن

۲۰		انیمیشن سریالی WOOF MEOW
۲۲		انیمیشن سینمایی لوپتو
۲۴		انیمیشن روباه و خروس ۲
۲۶		انیمیشن Super Mind
۲۸		انیمیشن ژولیت و شاه
۳۰		انیمیشن آخرین داستان
۳۲		انیمیشن مهارت‌های زندگی ۲
۳۴		انیمیشن سریالی آئی و مانی
۳۶		سریال انیمیشنی کارتنی‌ها (کاتی کارتنی)
۳۸		سریال انیمیشنی آرمن (کوه‌های سفید)
۴۰		ارائه خدمات طراحی و تولید تیزرهای تبلیغاتی انیمیشنی
۴۲		IFA REALTIME ANIMATION ENGINE
۴۴		خدمات طراحی و تولید انیمیشن، کاراکتر برزند و گیم آرت
۴۶		خدمات ساخت و تولید انیمیشن
۴۸		محصولات ۳۶۰ درجه واقعیت مجازی
۵۰		داستان پرداز تعاملی

بخش‌ها:

- انیمیشن سه بعدی
- انیمیشن دو بعدی
- خدمات تولید انیمیشن

کاربرد:

انیمیشن سریالی مناسب کودک و نوجوان کشورهای منطقه.

مشخصات فنی:

- * ساخته شده با تکنیک سه بعدی
- * صدای دالبی: ۵/۱
- * قطع تصویر: K2



◀ شرکت فراسوی ابعاد آسمان خیال

سال تاسیس: ۱۳۹۴

www.fara3D.com

انیمیشن سریالی WOOF MEOW

معرفی محصول:

این سریال انیمیشنی درمورد دو بچه گربه به نام‌های بینکس و لولو و توله‌سگ‌هایی که دوستانشان هستند، می‌باشد. این دو بچه گربه و دوستانشان که اسامی آنها اسکار، اسپارکی و اسنیکرز است، زندگی پر از ماجراجویی خواهند داشت.

این محصول، انیمیشن سریالی است.

کاربرد:

انیمیشن سریالی مناسب کودک و نوجوان کشورهای منطقه.

مشخصات فنی:

- * ساخته شده با تکنیک سه بعدی
- * صدای دالبی: ۵/۱
- * قطع تصویر: K2

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * این انیمیشن به تازگی در سینماها اکران شده است.

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودکان و نوجوانان



سال تاسیس: ۱۳۹۴

شرکت فراسوی ابعاد آسمان خیال

www.fara3d.com

انیمیشن سینمایی لوپتو

معرفی محصول:

«لوپتو»، یک انیمیشن موزیکال با فضای کمدی و ماجراجویانه است. در گویش کرمانی «لوپتو» به عروسک‌ها و اسباب‌بازی‌های دست‌ساز گفته می‌شود. این انیمیشن، داستان اسباب‌بازی‌هایی است که به دست بیماران یک آسایشگاه روانی ساخته می‌شوند. معروف شدن اسباب‌بازی‌های لوپتو برای آقای کمالی که مسئول آسایشگاه و مدیر پروژه ساخت لوپتو است، مشکل‌ساز می‌شود. اما پسر و همسر آقای کمالی، با امید و تلاش فراوان، او و آسایشگاه روانی را از این مخمصه نجات می‌دهند. این انیمیشن برای کودکان دارای مفاهیم امیدواری و تلاشگری در مواقع سختی است.

این محصول، انیمیشن سینمایی است.

کاربرد:

سرگرمی و انیمیشن نوجوانان

مشخصات فنی:

نرم افزارهای زیر برای تولید این محصول استفاده شده است:

- * Mad3D
- * Maya
- * Photo shop
- * Corle Drow



سال تاسیس: ۱۳۷۳

شرکت فرهنگی تبلیغاتی حور

www.hooranimation.com

انیمیشن روباه و خروس ۲

معرفی محصول:

انیمیشن روباه و خروس، در رابطه با دوره‌ی نوجوانی طراحی شده و به این مساله اشاره دارد که هر نوجوانی، متمایل به انجام برخی از کارها بوده و نمی‌داند نتیجه‌ی موضوع چه خواهد شد. فرد با دیدن سناریوی کنترل شده در این سریال عمدتاً نتایج آموزنده‌ای به دست می‌آورد.

این محصول، انیمیشن سریالی است.

کاربرد:

- ویدئوی انیمیشن سه بعدی جهت آموزش زبان انگلیسی که در راستای آموزش ارزش‌های زیر تهیه شده است:
- * تفکر و اندیشه نقادانه
 - * مهارت‌های زندگی
 - * ارتباط برقرار کردن با شخصیت‌های داستان
 - * یادگیری پژوهش‌محور

مشخصات فنی:

از منظر فنی بهینه‌سازی و توسعه‌ی نرم‌افزارهای جانبی Maya همچون Shave & hair cut به‌وسیله‌ی زبان MEL و Python و همچنین توسعه‌ی موتور رندر Red Shift و افزایش کیفیت را می‌توان از ویژگی‌های فنی محصول دانست. فناوری‌های غالب مورد استفاده برای تولید محصولات در بخش نرم‌افزاری Autodesk Maya و Houdini و در بخش سخت‌افزاری Render Farms می‌باشد. چند پلاگین با زبان ++ C برای نرم‌افزار مایا نوشته شده است.

مزایای رقابتی:

- * اخذ سفارش، بازاریابی و تعامل با سازمان‌ها و شرکت‌های بین‌المللی جهت استفاده از توان تولید انیمیشن در ایران
- * ارتقای کیفیت و خروجی مناسب با توجه به نیاز و هدف مشتری و ذی‌نفعان مجموعه‌ی انیمیشن سه‌بعدی
- * مدیریت و کنترل نرم‌افزاری و اضافه‌کردن پلاگین‌های کارا برای سرعت بخشیدن به روند تولید
- * داشتن سازوکار برای ایجاد پایپ لاین دقیق و کارا جهت تولید انیمیشن سریالی

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * پلتفرم‌های آموزشی دانشگاه کمبریج



سال تاسیس: ۱۳۹۸

◀ شرکت ارتباطات خلاق ترنگ

انیمیشن Super Mind**معرفی محصول:**

انیمیشن سریالی معرفی شده (پروژه‌ی سوپر مابند) به سفارش دانشگاه کمبریج تولید شده است که در طی داستان‌هایی، آموزش زبان انگلیسی را به مخاطبین ارائه داده و بدین ترتیب، در کنار آموزش زبان، مفاهیم فرهنگی نیز منتقل می‌شود. لازم به توضیح است که این محصول به‌صورت سفارشی تولید شده و زمینه بهره‌برداری متعلق به سفارش‌دهنده است.

این محصول، انیمیشن کوتاه یا تبلیغاتی است.

کاربرد:

در سینماهای داخلی و خارجی، بازار دی وی وی و دی او دی داخلی و خارجی، تلویزیون‌های داخلی و خارجی

مشخصات فنی:**تکنیک:**

* دوبعدی دیجیتال و سه بعدی

قالب:

* سینمایی، سریال

مشخصات صدا:

* تکنولوژی دالبی اتمس

قطع تصویر:

* 4k آنامورفیک

مزایای رقابتی:

امکان تولید انیمیشن‌های دوبعدی در مقیاس و حجم تولید بالا و با استانداردهای جهانی

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * معرفی در جشنواره‌ی فانتزیا کانادا ۲۰۲۱
- * معرفی در جشنواره انسی ۲۰۲۲

استانداردها، مجوزها و تأییدیه‌های بین‌المللی:

- * این محصول در سیستم کپی‌رایت کشور انگلستان به ثبت رسیده است.



سال تاسیس: ۱۳۹۷

◀ شرکت هورخش آسمان پاریسی

www.hoorakshstudios.com

انیمیشن ژولیت و شاه**معرفی محصول:**

انیمیشن سینمایی ژولیت و شاه، دومین پروژه‌ی استودیو هورخش است که در حال تولید است. این اثر که یک انیمیشن سینمایی موزیکال و خانوادگی است با نگاهی به تاریخ ناصری در حال تولید می‌باشد. در این انیمیشن جوانی بازیگر جویای نام ولی تازه‌کار تئاتر، توسط ناصرالدین شاه به ایران دعوت میشود تا نقش ژولیت را در نمایشی بازی کند؛ ولیکن شاه نقشه دیگری برای او دارد.

سابقه صادرات:

۱۰۰,۰۰۰ دلار

این محصول، انیمیشن سینمایی است.

کاربرد:

در سینماهای داخلی و خارجی، بازار دی وی دی و وی او دی داخلی و خارجی، تلویزیون‌های داخلی و خارجی

مشخصات فنی:**تکنیک:**

* دوبعدی دیجیتال و سه‌بعدی

قالب:

* سینمایی، سریال

مشخصات صدا:

* تکنولوژی دالبی اتمس

قطع تصویر:

* 4k آنامورفیک

مزایای رقابتی:

امکان تولید انیمیشن‌های دوبعدی در مقیاس و حجم تولید بالا و با استانداردهای جهانی

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* انیمیشن سینمایی آخرین داستان، در پلتفرم‌های داخلی نماوا و آپرا و نیز در ۳۲ کشور در پلتفرم‌هایی همچون آمازون، سینه اسکوتر، وودو، فیلم این، آی تیونز، توبی و... در حال پخش است.

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

* اولین نماینده‌ی ایران در اسکار، برای انیمیشن سینمایی
* اولین حضور در مهم‌ترین جشنواره‌ی انیمیشن دنیا، جشنواره انسی فرانسه
* دریافت اولین سیمرغ بلورین از جشنواره‌ی فیلم فجر در کنار ۱۵ جایزه داخلی

استانداردها، مجوزها و تأییدیه‌های بین‌المللی:

* این محصول در سیستم کپی‌رایت کشور انگلستان به ثبت رسیده است.



سال تاسیس: ۱۳۹۷

◀ شرکت هورخش آسمان پارس

www.hoorakhshstudios.com

انیمیشن آخرین داستان**معرفی محصول:**

انیمیشن سینمایی آخرین داستان، برداشتی آزاد از داستان ضحاک شاهنامه‌ی فردوسی است که در سال ۱۳۹۸ در کشور اکران شد، این انیمیشن سینمایی که در ۱۰۰ دقیقه تولید شده است توانسته ۱۶ جایزه‌ی داخلی و خارجی را از جمله سیمرغ بلورین جشنواره‌ی فجر و ۳ پروانه‌ی زرین از جشنواره‌ی فیلم کودک و نوجوان اصفهان دریافت کند. آخرین داستان، اولین انیمیشن سینمایی ایرانی است که در لیست نهایی اسکار حضور داشته است. این انیمیشن محصولاتی مانند بازی رو میزی، بازی موبایل و تبلت، کتاب‌های مصور و محصولات جانبی دیگر را نیز دربردارد.

سابقه صادرات:

۱۰۰,۰۰۰ دلار

این محصول، انیمیشن سینمایی است.

کاربرد:

سریال انیمیشن مهارت‌های زندگی برای گروه‌های سنی مختلف در سطح کشور تولید شده است.

مشخصات فنی:

نرم‌افزارهای زیر برای تولید این محصول استفاده شده است:

- * Mad3D
- * Maya
- * Photo shop
- * Corle Drow



سال تاسیس: ۱۳۷۳

◀ شرکت فرهنگی تبلیغاتی حور

انیمیشن مهارت‌های زندگی ۲ www.hooranimation.com

معرفی محصول:

مجموعه "مهارت‌های زندگی" انیمیشنی ایرانی درباره یک خانواده فهیم و محترم است که در هر قسمت از مجموعه با کمک به دوستان و اهالی محله در حل مشکلاتشان، پیام‌های مثبتی از مهارت‌های مثبتی از زندگی آموزش می‌دهند.

این محصول، انیمیشن سریالی است.

کاربرد:

سرگرمی آموزشی برای خردسالان ۳-۶ ساله در سراسر دنیا

مشخصات فنی:

این انیمیشن با تکنیک کات اون ساخته شده است.

**انیمیشن سریالی آنی و مانی****معرفی محصول:**

«آنی و مانی»، یک مینی‌سریال ایرانی در ژانر خانوادگی-کودک است که داستان دو کودک به نام‌های آنی و مانی و ماجراجویی‌های آن‌ها را روایت می‌کند. این انیمیشن در ژانر ماجراجویی می‌باشد.

این محصول، انیمیشن سریالی است.

تعداد تماشا:

* متوسط در آپارت هر اپیزود حدود ۲۰۰ بار تماشا

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* فیلمو و آپارات کودک

کاربرد:

آموزش و سرگرمی کودکان

مشخصات فنی:

- * **مکانیزم توسعه‌ی کد (development):** این مرحله در انیمیشن مرحله پیش‌تولید انجام می‌شود. نیازهای هنری بر روی نرم‌افزارهای مختلف تست می‌شود و زمان و هزینه‌ی آن به تهیه‌کننده منتقل می‌شود.
- * **مکانیزم ساخت (build & compile):** در حین تمامی مراحل تولید حرکت‌های تکرارشونده به‌صورت آرشيو باکیفیت بالا تولید می‌شوند و در اختیار افراد قرار می‌گیرند. برای مثال، در مرحله‌ی انیمیت حرکت راه‌رفتن، دویدن، نشستن و برخاستن یک‌بار باکیفیت بالا انجام می‌شود و در اختیار انیماتورها قرار می‌گیرد.



سال تاسیس: ۱۳۹۹

◀ شرکت پویا نمای قاب رویا

سریال انیمیشنی کارتونی‌ها (کاتی کارتونی)

معرفی محصول:

این محصول یک انیمیشن سریالی با هدف آموزش به مخاطبین است. این انیمیشن کودکانه که از شبکه پویا پخش می‌شود، در تلاش است نقش خانواده و افراد را به کودکان آموزش دهد.

این محصول، انیمیشن سریالی است.

کاربرد:

آموزش و سرگرمی کودک و نوجوان



سال تاسیس: ۱۳۹۹

شرکت پویا نمای قاب رویا

سریال انیمیشنی آرمن (کوه‌های سفید)

معرفی محصول:

کارتون «آرمن»، داستان پسری به همین نام است. او به کمک مچ‌بند قدرت خود و نیروهای دیگر قصد دارد به مبارزه با «کاراکان» برود. کاراکان، شخصی است که در مغز مردم تراشه‌هایی کار گذاشته که آن‌ها را هدایت و مدیریت کند.

این محصول، انیمیشن سریالی است.

کاربرد:

تبلیغات برای سازمان‌ها، ارگان‌ها و ...

مشخصات فنی:

در تولید این تیزرها از نرم‌افزارهای متعددی استفاده می‌گردد که از جمله‌ی آن‌ها به موارد زیر می‌توان اشاره نمود:

- * کامپوزیت
- * NUKE
- * After effect
- * ۴d cinema
- * Maya
- * Z brush
- * Houdini

مزایای رقابتی:

- * کیفیت مناسب خدمات ارائه شده برای مشتریان
- * استفاده‌ی بیشتر از ابزار فناورانه به جای توسعه‌ی ابزار
- * تمرکز بر تبلیغات و آموزش ارزش‌آفرین
- * تولید روزانه و مدیریت پیچیدگی‌های مرتبط با آن
- * سطح بالای تولیدات از نظر تکنیکی و کیفیت مناسب خروجی



سال تاسیس: ۱۳۶۹

◀ شرکت ایران نوین کیش

www.irannovin.net

ارائه خدمات طراحی و تولید تیزرهای تبلیغاتی انیمیشنی**معرفی محصول:**

این خدمت، عبارت است از ساخت تیزرهای تبلیغاتی و تلویزیونی برای پخش در صدا و سیما و ...
این شرکت تاکنون تیزرهای تبلیغاتی گوناگونی برای شرکت‌ها و محصولات مختلفی تولید کرده است.

این محصول، خدمات تولید انیمیشن کوتاه یا تبلیغاتی است.

کاربرد:

تولیدکنندگان انیمیشن در بستر موتور آنریل

مشخصات فنی:

پایتون، جاوا و مکس اسکریپت توسعه داده شده‌اند. معماری موتور بر مبنای پارادایم، Java با زبان‌های Third Party، ابزارهای درون موتور به زبان C++ و ابزارهای شیئی‌گرا بوده و امکانات برنامه، به صورت مؤلفه‌محور طراحی و اجرا شده‌اند. فرآیند توسعه‌ی محصول بر مبنای متدولوژی چابک بوده است.

مزایای رقابتی:

* استفاده از تکنولوژی رندر بلادرنگ.



سال تاسیس: ۱۳۸۹

◀ شرکت ایفا تصویر آریا

www.ifatasvir.com

IFA REALTIME ANIMATION ENGINE

معرفی محصول:

این محصول، بر اساس موتور بازی‌سازی و تولید انیمیشن Unreal4 که موتوری متن باز می‌باشد، توسعه یافته است؛ همچنین، از ابزارهای مختلفی به هدف انتقال مدل‌ها و شخصیت‌های سه‌بعدی ساخته شده و از محیط‌های طراحی سه‌بعدی مانند Autodesk 4D به فرآیند محیط رندرینگ بلادرنگ تشکیل شده است.

این ابزار برای تولید انیمیشن با استفاده از موتور بازی‌سازی به صورت Realtime به کار رفته است.

این محصول، خدمات بازی یا انیمیشن AR/VR است.

کاربرد:

- * تمامی برندها جهت برندسازی بیزینس خود
- * آژانس‌های تبلیغاتی برای مشتریان خود
- * تمامی بیزینس‌هایی که برای بازاریابی و تبلیغات، نیاز به هویت‌سازی برندشان دارند.

مشخصات فنی:

کاراکتر برند شامل جزئیات زیر است:

- * هویت مفهومی: شخصیت و آرکتایپ
- * فلسفه وجودی و...
- * طراحی ویزوال کاراکتر
- * 3D Modeling, Rendering, Riging, Facial و همچنین شامل انواع poseها و expressionها

مزایای رقابتی:

بالا بودن سطح کیفی و خروجی در سطح استانداردهای بین‌المللی



سال تاسیس: ۱۳۹۴

◀ شرکت مزرعه رویای آرسین

www.arssin.com

خدمات طراحی و تولید انیمیشن، کاراکتر برند و گیم آرت

معرفی محصول:

کاراکتر برند، در واقع یک حیوان، شیء متحرک یا انسان است که به صورت نمادین، به عنوان سخنگو و نماینده‌ی برند، شناخته می‌شود و هدف اصلی آن، تقویت هویت برند و برقراری ارتباط عاطفی و حسی و انتقال پیام و ارزش‌های برند به مخاطب است.

این محصول، خدمات تولید انیمیشن کوتاه یا تبلیغاتی است.

کاربرد:

- * کلیه سازمان‌ها و اشخاص مانند صداوسیما جمهوری اسلامی ایران
- * کلیه شرکت‌های تبلیغاتی و ... به منظور تبلیغات و سرگرمی

مشخصات فنی:

این خدمات با استفاده از زبان برنامه‌نویسی پایتون و نرم‌افزارهایی از جمله After Effect، مایا و ... به مشتریان ارائه می‌شود.

مزایای رقابتی:

- * تولید مفصل‌بندی استخوان یا ریگ بدون استفاده از پلاگین‌های آماده
- * استفاده از سیستم خلاصه‌ساز متن برای تولید و انتخاب فیلم‌نامه



سال تاسیس: ۱۳۹۷

◀ شرکت فیلم‌سازی ویدیویی فانوس برکه خیال

خدمات ساخت و تولید انیمیشن**معرفی محصول:**

به منظور ارائه‌ی خدمات ساخت انیمیشن، شرکت فیلم‌سازی ویدیویی فانوس برکه خیال ابتدا با استفاده از خلاصه‌ساز متون نسبت به تبدیل داستان به فیلم‌نامه اقدام نموده و در نهایت، با استفاده از زبان برنامه‌نویسی پایتون و نرم‌افزارهایی از جمله After Effect، مایا و ... فرایند کامل می‌شود.

این محصول، خدمات تولید انیمیشن کوتاه یا تبلیغاتی است.

کاربرد:

* سرگرمی

مشخصات فنی:

این مجموعه، با استفاده از تکنولوژی دوربین ۳۶۰ درجه توانسته است به تولید فیلم‌های داستانی بپردازد. تاکنون، ۳ فیلم توسط این شرکت ساخته شده است که در این راه با چالش‌های فنی در زمینه‌ی میزانشن، صدابرداری، صداگذاری و تلفیق فیلم و انیمیشن مواجه بوده و توانسته بخش اعظمی از این چالش‌ها را با روش‌های نوآورانه رفع کند؛ ضمناً، شرکت در حال حاضر در تلاش است تا در فیلم‌های بعدی خود چالش‌های دکوپاژ را حل نماید.



سال تاسیس: ۱۳۹۹

◀ شرکت پیشگامان روشنای توسعه

محصولات ۳۶۰ درجه واقعیت مجازی

معرفی محصول:

این محصول، مجموعه‌ای از چند فیلم و کانسپت‌های واقعیت مجازی، تولید ویدئوهای فراگیر سراسرنمای روایی (Narrative panoramic immersive video) با استفاده از تکنولوژی دوربین ۳۶۰ درجه است.

این محصول، خدمات بازی یا انیمیشن AR/VR است.

دستاورد‌های کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * جایزه‌ی نخست جشنواره فیلم تامپره
- * جایزه‌ی بهترین فیلم از فستیوال هنرهای دیجیتال
- * جایزه‌ی بهترین فیلم فستیوال مونفازه
- * جایزه‌ی بهترین فیلم گالوی ایرلند
- * جایزه‌ی بهترین فیلم هالی‌شورت آمریکا
- * فستیوال فیلم میلان
- * فستیوال فیلم ارکاس ایسلند
- * فستیوال فیلم پاریس کورت
- * فستیوال فیلم چلا

مشخصات فنی:

برای تولید محصول نهایی، فناوری مورد نیاز را می‌توان به ۲ قسمت کلی تقسیم نمود:
برای تولید انیمیشن از نرم‌افزارهای زیر استفاده می‌شود:

- * Photoshop
- * After Effect
- * Blender
- * 3DPaint

زبان توسعه‌ی محصول، پایتون و موتور بازی گودو است و تلاش می‌شود به سمت بومی‌سازی فن‌آوری طراحی اپلیکیشن پیش رود. مضافاً، به دلیل روبه‌رشد بودن این زبان و گسترش آن برای طراحی وب و اپلیکیشن موبایل طی پیش‌بینی‌های معتبر، حداقل تا ۱۰ سال آینده در بین سه زبان پرکاربرد و به‌روز باقی خواهد ماند.

مزایای رقابتی:

- * ارزش بالای حق کپی‌رایت معنوی و حقوقی محتوای محصول و فرانچایز آن‌ها
- * داستان‌های منطبق با فرهنگ بومی خاورمیانه و قابل عرضه در سطح جهانی
- * طراحی گرافیک اورجینال قابل رقابت با گرافیک محصولات تصویری بین‌المللی و رقابت در جشنواره‌ها و ایونت‌های بین‌المللی
- * عناوین متنوع از نظر کمی و کیفی و امکان توسعه‌ی هر داستان تا ۵۰۰ قسمت با حفظ جذابیت
- * امکان ایجاد داستان توسط مخاطب و ضبط نریشن و صداگذاری در نرم‌افزار محصول
- * ایجاد خلاقیت در مخاطب کودک و نوجوان با طراحی خطوط داستانی متفاوت در قصه
- * قابلیت سفارشی‌سازی محصولات جهت ساخت کلیپ تولد کودکان و مراسم‌های دیگر
- * قابلیت لانچ محصول در بازار کشورهای منطقه، منطبق با فرهنگ خاورمیانه جهت صادرات فرهنگی و هویت‌ساز
- * آموزش غیرمستقیم و تقویت هوش و اعتماد به‌نفس کودکان و آماده‌کردن آنان جهت تعامل اجتماعی
- * امکان اضافه کردن بخش کمک آموزش در اپلیکیشن جهت دانش‌آموزان
- * امکان اشتراک‌گذاری محصولات آماتوری تولیدشده توسط کودکان و نوجوان جهت تشویق خلاقیت در آنان
- * استفاده از پتانسیل هنرمندان کشور و اشتغال پایدار آنان در بازار نوظهور و تثبیت وضعیت اقتصادی آنان
- * قابل برنامه‌ریزی بودن محصول برای تنظیم وقت کودک توسط والدین
- * هوشمند بودن در رعایت گروه سنی و توصیه‌های روزانه به والدین با آنالیز رفتار کودکان و پیشنهاد محتوای مناسب آنان و جلوگیری از بی‌حرکی طولانی‌مدت آنان.



سال تاسیس: ۱۳۹۹

◀ شرکت بال جادویی اندیشه پویا

www.magicwings.ir

داستان پرداز تعاملی

معرفی محصول:

این محصول، شامل ۳ قسمت کلی انیمیشن، بازی و برنامه‌ی تلفیق دو قسمت قبل است. کاربر نهایی، در میان نمایش انیمیشن، وارد یک بازی کوچک می‌شود و با توجه به دستاورد در بازی و یا انتخاب موضوع، انیمیشن با داستان و پایان‌های متفاوتی ادامه پیدا می‌کند؛ به عبارتی، این محصول، اوقات فراغت کودک را با استفاده از سیستم هوشمند و در هم تنیده‌ی بازی و انیمیشن و هدایت قوه‌ی خلاقه (که از بیداری تا خواب کودک را در بر می‌گیرد)، مدیریت می‌کند.

کاربرد:

- * مدیریت زمان و پرورش خلاقیت در سنین ۴ تا ۱۴ سال.
- * تحلیل رفتاری و فرهنگی کودکان با تجمیع و آنالیز آمار که در بطن محتوای تعاملی قرار داده شده است.
- * تبدیل محصول به مارکت برای کودکان جهت خرید محصولات مرتبط با آنان (کاربرد تبلیغات هوشمند و فروش محصولات کودکان)

سابقه صادرات:

۴۵,۰۰۰ دلار

این محصول، انیمیشن سریالی است.



فصل دوم
بازی ویدئویی

PLAY

فصل دوم

فصل دوم

فصل اول

بازی ویدئویی

- بازی فروت کرفت (Fruit Craft) | ۵۶
- بازی ویدئویی سفیر عشق | ۵۸
- بازی عملیات انهدام ۳ (ویندوزی/ اندروید) | ۶۰
- بازی پترا: افسانه‌ی نگهبانان سرنوشت | ۶۲
- بازی آنلاین کوئیز آف کینگز (Quiz of Kings) | ۶۴
- بازی جی تی کلوب سرعت | ۶۶
- بازی سایفارم (Scifarm) | ۶۸
- بازی بز بھادر | ۷۰
- بازی خیاط باشی | ۷۲
- شمشیر تاریکی آخرین جنگاور (Shadow Blade Reload) | ۷۴
- بازی آوانگارد | ۷۶
- بازی باغ نگار | ۷۸
- بازی پازل بلست | ۸۰
- بازی پاپالند | ۸۲
- بازی شمشیر تاریکی | ۸۴
- بازی پر سیتی (Per City) | ۸۶
- بازی سفره چی | ۸۸
- بازی کلماتیک | ۹۰
- بازی قصه‌های قرآنی | ۹۲
- بازی ۴ چرخه‌ها | ۹۴
- بازی‌های اندرویدی مبتنی بر NodeSys | ۹۶
- بازی کامپیوتری بردیا | ۹۸
- بازی فرزندان مورتا | ۱۰۰
- بازی مغزینه کلینیک | ۱۰۲

- بازی داستانی رونین | ۱۰۴
- اپلیکیشن سنجش و تقویت هوش (Brain Gym) | ۱۰۶
- اپلیکیشن سرگرمی و آموزش وین | ۱۰۸
- Shadow Racer | ۱۱۰
- بازی موبایلی نیترو | ۱۱۲
- نورولند؛ بازی‌های شناختی رایانه‌ای برای بهبود توانایی ذهن | ۱۱۴
- بازی پسرخوانده | ۱۱۶
- پلتفرم سرگرمی SnappQ | ۱۱۸
- بازی منچیکو | ۱۲۰
- بازی منچرز | ۱۲۲
- بازی پرو اف سی (PRO FC) | ۱۲۴
- بازی شهر فوتبالی | ۱۲۶
- موتور گرافیکی بصری‌سازی (بازی‌سازی) دوبعدی و سه‌بعدی | ۱۲۸
- زیرساخت توسعه بازی‌های جور کردنی (Match۳) | ۱۳۰
- پلتفرم زیرساخت GCS: Game Changer Server | ۱۳۲
- سامانه جامع ادوک | ۱۳۴
- زیرساخت بازی بکمن | ۱۳۶

بخش‌ها:

- بازی سرگرم‌کننده (Entertainment Game)
- بازی جدی (Serious Game)
- بازی آنلاین
- خدمات و زیرساخت تولید بازی

کاربرد:

سرگرمی و آموزش برای عموم افراد جامعه به خصوص جوانان

مشخصات فنی:

سیستم‌عامل:

* اندروید و iOS

مزایای رقابتی:

- * این محصول اولین بازی آنلاین کارتی در ایران است.
- * سیستم آنلاین و همزمانی مبارزه با بازدهی چند میلی‌ثانیه
- * موتور بازی‌سازی CORONA و زبان LUA
- * معماری مقیاس‌پذیر سمت سرور (بیش از ۵ میلیون کاربر ثبت‌نام شده)

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * بازی در پلی استور امتیاز ۴/۷ و بیش از ۱۰۰ هزار دانلود داشته است.

بازار یا پلفرم‌های ارائه شده:

- * گوگل پلی

**بازی فروت کرفت (Fruit Craft)****معرفی محصول:**

فروت کرفت (نبرد میوه‌ها)، یک بازی کارتی ایرانی است و در آن بیش از ۲۰۰ شخصیت جدید دخیل هستند. این شخصیت‌ها، کمک می‌کنند که مجموعه‌ای از کارت‌ها جمع‌آوری شده و در نهایت، با پیشرفت در روند بازی، لیگ‌های هفتگی ایجاد شود و با دیگر بازیکنان، به صورت زنده، نبرد صورت گیرد.

فروت کرفت (نبرد میوه‌ها)، اولین بازی کارتی ایرانی به شمار می‌رود و مقام پرفروش‌ترین و محبوب‌ترین بازی کارتی ایرانی را دارد.

جو رقابتی این بازی، هیجانی وافر برای بازیکنان ایجاد نموده است. بازیکنان می‌دانند با دوستان خود متحد شوند، قبیله‌های متعدد ایجاد کنند و برای دشمنانی که از سراسر ایران انتخاب می‌شوند، رجزخوانی کنند.

این بازی، در دستگاه‌های مختلف از جمله در سیستم اندروید و iOS قابل اجراست و به گونه‌ای طراحی شده است که در ارتباط اینترنتی ضعیف نیز، بدون مشکل اجرا خواهد شد.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

برای علاقه‌مندان به بازی‌های کامپیوتری آگاهی‌بخش

مشخصات فنی:

متدولوژی توسعه‌ی بازی:

* تلفیقی از Scrum و Extreme Programming

پلتفرم‌ها:

* پلتفرم توسعه: ویندوز

مزایای رقابتی:

سطح بالای بازی از بُعد طراحی (روایت، مکانیک‌ها، شخصیت‌پردازی، طراحی مراحل) و همچنین، جنبه‌های توسعه‌ی فنی، آرت، انیمیشن و سبک



سال تاسیس: ۱۳۹۰

شرکت رسانا شکوه کویر

www.rskgd.com

بازی ویدئویی سفیر عشق**معرفی محصول:**

بازی سفیر عشق، روایتگر داستان حضور حضرت مسلم‌ابن‌عقیل (ع) در شهر کوفه به عنوان سفیر امام حسین(ع) است که علاوه‌بر روایت این بخش از زندگی این بزرگوار، در قالب چندین گذشته‌نمایی و آینده‌نمایی، به حادثه‌ی کربلا نیز می‌پردازد.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

- * جوانان، نوجوان و کودکان
- * آموزش و پرورش
- * نهادها و مراکز فرهنگی، تربیتی و آموزشی
- * نهادهای نظامی
- * اردوهای راهیان نور
- * کشورهای عربی، به‌ویژه: لبنان

مشخصات فنی:

در تولید محصول، از موارد زیر استفاده شده است:

- * **Game Engine:** Unity
- * **P.Language:** JavaScript / #C
- * **3DG Programs:** Zbrush / DSMax / WorldMachine / Substance
- * **3DG Programs:** Photoshop / Quixel Plugin2
- * **Audio Programs:** Audition
- * **Video Programs:** Premiere / AfterEffect

مزایای رقابتی:

- * تجربه‌ی بالا و درگیری مستقیم
- * آشنایی با فرایند بازی‌سازی و لحاظ نمودن داستان
- * توجه به جزئیات در توسعه‌ی بازی
- * استفاده از تکنولوژی‌های روز در توسعه‌ی بازی



◀ شرکت رسانه گستر بنیسی

سال تاسیس: ۱۳۸۸



www.benisi.ir

بازی عملیات انهدام 3 (ویندوزی/ اندروید)

معرفی محصول:

این محصول، شبیه‌ساز چهار حماسه معاصر با داستانی درهم تنیده است که بازی‌باز، خود را در این حماسه‌ها حس کرده و از حضور در عملیات بزرگ فتح‌المبین تا حضور در میان‌نی‌های بلند آبراه‌های عملیات خیبر، تا دفاع از مردم کوچه و بازار شهر کوهستانی پاره و تا حضور در جنگ ۳۳ روزه حزب‌الله لبنان و اسرائیل لذت می‌برد.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * بیش از ۱۰۰ هزار نصب و حدود ۵۰ هزار کاربر فعال

بازار یا پلفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار و مایکت

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

برای علاقه‌مندان به بازی‌های کامپیوتری آگاهی‌بخش

مشخصات فنی:**زبان‌های استفاده شده:**

- * Python برای کنترلرهای ریگ کاراکتر
- * C++ برای مکانیک‌های بازی
- * Blueprint برای لول اسکریپتینگ
- * Vex برای تولید روبه محتوا (PCG) در Houdini

متدولوژی توسعه‌ی بازی:

- * تلفیقی از Scrum و Extreme Programming

پلتفرم‌ها:

- * پلتفرم توسعه: ویندوز

مزایای رقابتی:

- * توجه و تمرکز تیم توسعه بر تولید روبه‌ای محتوا (Procedural Content Generation) در این بازی
- * تنوع گیم پلی در این بازی به صورتی است که المان‌هایی از زیر سبک‌های platformer و Hack n Slash، Stealth در این بازی قرار دارند.



سال تاسیس: ۱۳۹۰

شرکت رسانا اسکوه کویر

www.rskgd.com

بازی پترا: افسانه‌ی نگهبانان سرنوشت**معرفی محصول:**

این بازی رایانه‌ای، روایتگر داستان نضر، جوانی پر شر و شور و عاشق اشیای باستانی است که در شهر پترا، در سده‌ی سوم میلادی می‌گذرد. پترا، به‌عنوان شهری افسانه‌ای و سرشار از ندیده‌ها و مرکز تجارت اروپا و آسیاست و با سلطه‌ی رومی‌ها بر شهر، شکل و شمایی مدرن‌تر و بی‌بدیل به خود گرفته است. این روایت، در قالب یک بازی رایانه‌ای، می‌تواند یکی از تلاش‌های فرهنگی، تاریخی و افسانه‌ای کشور در حوزه‌ی سرگرمی باشد؛ زیرا، با در نظر گرفتن مخاطبین گسترده‌ی سرگرمی‌های مدرن تدوین و تولید شده است.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

مشخصات فنی:

زبان سمت کلاینت	معماری	سیستم عامل	متدولوژی توسعه
Lua Script Node JS	Kubernetes Dependency Injection Design pattern	اندروید IOS	چاپک اسکرام

مزایای رقابتی:

- * تکنولوژی پیچیده و به‌روز (نظیر تکنولوژی کلاستر کردن دیتابیس‌های MySQL با استفاده از نرم‌افزار Vitess می‌باشد که محصول کمپانی YouTube است و کوئیز آف کینگز یکی از پیشگامان استفاده از این تکنولوژی در ایران به شمار می‌رود)
- * استفاده و پیاده‌سازی ابزار Kubernetes برای مدیریت کانتینرهای مختلف
- * به دلیل ماهیت برخورداری از شبکه‌ی اجتماعی، تعداد زیادی از کاربران در لحظه با یکدیگر در ارتباط هستند؛ بنابراین، نوع Queryها و روند کد باید به‌صورتی باشد که در سیستم کندی و به‌ویژه DeadLock ایجاد نشود که هندل کردن Consistency و درعین‌حال Availability، یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های شرکت بوده است.
- * بومی‌سازی کامل محتوا به‌صورت پیشرفته و هوشمند در کارخانه سؤالات با روش Crowdsourcing است.
- * اضافه‌کردن امکان بازی گروهی، برای اولین بار در دنیا در سبک دانستنی بوده که علاوه بر چالش‌های فنی، طراحی منحصر به فرد و پیچیده‌ای در الگوریتم‌های حریف‌یابی دارد (Game Matching Algorithms).
- * سیستم هوشمند و چندلایه‌ای تشخیص و جلوگیری از تخلفات کاربران است (Automated Smart Fraud Detection/Prevention)، به طوری که بیش از ۱۵ روش مختلف برای این کار پیاده‌سازی شده که به‌طور هوشمند، همزمان و بدون تداخل در حال شناسایی و برخورد با متخلفین بازی هستند.
- * برگزاری چالش‌های درون بازی بدون نیاز به به‌روزرسانی برنامه توسط کاربر، جهت استفاده‌کردن از چالش‌های جدید است.
- * امکان اضافه‌کردن فایل‌های تصویری بازی، مانند آواتارها، بدون نیاز به به‌روزرسانی کل برنامه توسط کاربر است (Asset Update).



بازی آنلاین کوئیز آف کینگز (Quiz of Kings) www.quizofkings.com

معرفی محصول:

این محصول، یک بازی آنلاین موبایل در سبک دانستن است و هدف آن ایجاد سرگرمی و در کنار آن آموزش و گذران مفید وقت مخاطبان می‌باشد. محوریت بازی، سؤالات چهارگزینه‌ای بوده که در بخش‌های مختلف، با سبک‌های متفاوت، جذابیت یک بازی به آن اضافه شده و به دو صورت انفرادی و گروهی، قابل بازی کردن می‌باشد. ایده اصلی محصول، ایجاد فضای سرگرمی، رقابت و هیجان در کنار یادگیری و ارتقای سطح دانش کاربران است، به طوری که وقت صرف شده جهت تفریح برای مخاطبان، به طور واقعی مفید و مؤثر باشد. سیستم‌عامل‌هایی که محصول کوئیز آف کینگز با آنها سازگاری دارد پلتفرم‌های اندروید و iOS می‌باشند.

کاربرد:

بیشترین مخاطبان در بازه‌ی سنی ۲۵ تا ۳۵ سال بوده و بعد از آن هم ۱۸ تا ۲۵ و بالای ۳۵ سال بوده اند (البته محدودیت سنی در مورد این بازی وجود ندارد).

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

کافه بازار و گوگل پلی

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

بیش از ۵ میلیون دانلود در کافه بازار و دارای امتیاز ۴/۷
بیش از ۵ میلیون دانلود در گوگل پلی و دارای امتیاز ۴/۶

کاربرد:

بازی ماشینی در سبک درگ برای سنین نوجوان و بزرگسال.

مشخصات فنی:

فناوری‌های مورداستفاده در این محصول در بخش کلاینت با زبان C# در محیط موتور یونیتی است که یک فناوری متناسب، به‌روز و کاربردی محسوب می‌شود. برای توسعه‌ی بخش سرور این محصول نیز، از ASP. Net استفاده گردیده و پایگاه داده‌ی آن بر مبنای SQL سرور و Redis توسعه داده شده که این مساله نیز متناسب با توجه به نیاز محصول، منطقی است.

مزایای رقابتی:

- * کیفیت ساخت محصول با توجه به حجم apk آن و استفاده از شیدرهای بهینه و بهینه‌سازی‌های نرم‌افزاری
- * هماهنگی و مدیریت دانش از سمت تیم توسعه‌دهنده و تیم نشر، در جهت ارتقای شاخص‌های بازی از نظر محصولی و بهبود فرایندهای مارکتینگ و درآمدزایی



www.kingkodestudio.com

بازی جی تی کلپ سرعت**معرفی محصول:**

این محصول، یک بازی در سبک ماشین‌بازی است که از نوع درگ ریسینگ بوده و توانسته مخاطبان بسیاری را در داخل و خارج از کشور جذب کند. مهم‌ترین ویژگی آن، توجه ویژه به کیفیت محتوا و استفاده از ابزار مناسب جهت بررسی‌های دقیق از منظر داده‌ها است.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * بیش از ۱ میلیون کاربر در کافه بازار
- * ۱۰ میلیون در گوگل پلی
- * ۲ میلیون در مایکت

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار، گوگل پلی و ...

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و آموزش برای عموم افراد جامعه به خصوص جوانان

مشخصات فنی:

کلاینت:

* C - UNITY - OBJECTIVE - C - JavaScript - OO#

معماری:

* MVC

متدولوژی توسعه:

* AGILE

الگو یا مدل توسعه:

* Object Oriented

مزایای رقابتی:

- * اصالت و کپی نبودن محصول
- * نوآوری در طراحی‌های گرافیکی

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * امتیاز کافه بازار ۴/۷ با بیش از ۱۰۰ هزار دانلود
- * امتیاز پلی‌استور ۴/۶ با بیش از ۱۰۰ هزار دانلود
- * امتیاز اپ‌استور ۴/۶

بازار یا پلفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار، گوگل پلی و اپ‌استور



سال تاسیس: ۱۳۹۴

◀ شرکت توسعه ابزارهای داده ابریشم (تاد)

www.todco.ir

بازی سایفارم (Scifarm)**معرفی محصول:**

سایفارم، یک بازی آنلاین برای پلتفرم‌های موبایل و کامپیوتر است. این بازی، در دسته‌ی بازی‌های شهرسازی و مزرعه‌داری قرار دارد. داستان سایفارم خارج از کره‌ی زمین و در فضا اتفاق می‌افتد که این موضوع، خود باعث به وجود آمدن ویژگی‌های منحصر به فرد محصول می‌شود. نظرات کاربران داخلی و خارجی این محصول، به خوبی بیانگر این موضوع است. بازیکنان در این بازی، می‌توانند از کاشت و تولید محصولات، ساخت ساختمان‌ها و کارخانه‌ها، توسعه‌ی شهر، ساخت راه‌ها و موارد تزئیناتی، دادوستد، همکاری با دوستان، رقابت با سایر بازیکنان و ... به صورت آنلاین لذت ببرند. علاوه بر این موارد، یک بازیکن، می‌تواند با بهره‌گیری از فناوری‌های آینده، دستگاه‌های تخیلی داشته باشد و با موجودات فضایی تجارت کند.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

بازی و سرگرمی کودکان و نوجوانان

مشخصات فنی:

- * زبان برنامه‌نویسی محصول، انجین یونیتی می‌باشد. بک‌اند بازی بر روی موتور بازی‌سازی آنلاین - تتراانجین (محصول داخلی شرکت) طراحی و پیاده‌سازی گردیده است. بازی بر روی دیتابیس MongoDB پیاده‌سازی شد و متدولوژی تولید، اجایل اسکرام می‌باشد.
- * مکانیزم توسعه‌ی کد: Agile Scrum (weekly Sprint)
- * مکانیزم ساخت: Multi Branch on Git Hub

مزایای رقابتی:

- * این محصول، اولین بازی مولتی پلیر فیزیک بیس در ایران می‌باشد و دارای هوش مصنوعی بسیار قوی در ارائه آفرهای خاص به کاربران، باز شدن قهرمان‌های جدید، افتادن رقیب ضعیف یا قوی بعد از اکشن‌های خاص داخل بازی، تطابق رفتار ربات‌ها بر اساس رفتار کاربر است.
- * جدول رده‌بندی بر اساس مدل استاندارد بازی‌های شطرنج جهانی (ELO (Arpad ELO سیستم عادلانه امتیازدهی کاربران
- * الگوبرداری از RFM در بخش فروش بسته‌ها

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

کافه‌بازار، مایکت، گوگل پلی، سیب اپ، اناردونی ...

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * ۲,۰۰۰,۰۰۰+ نصب
- * ۵۰,۰۰۰+ کاربر فعال بازار
- * ۲۰۰,۰۰۰+ کاربر فعال گوگل پلی
- * ۴۰۰,۰۰۰+ کاربر مایکت

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * بهترین بازی سال ۱۴۰۰ از نظر صداگذاری از نظر استور مایکت
- * کاندید بهترین بازی سال ۱۴۰۰ رویداد ویگما
- * بهترین بازی جشنواره وب و موبایل ایران سال ۱۳۹۹



◀ شرکت فرهنگی هنری تک منظوره بازی هزارستان دلفین (تتراپازل)

www.tetrapuzzle.com

بازی بز ن بهادر

معرفی محصول:

بازی بز ن بهادر، یک بازی به سبک استراتژی، آنلاین و نوبتی می‌باشد که هر کاربر ۳ هیرو انتخاب می‌کند و هرکدام از هیروها، ۲ قابلیت منحصره‌فرد دارد که به مبارزه با سایر کاربران آنلاین می‌پردازد و در صورت نیافتن کاربر آنلاین، با بات هم‌سطح خودش بازی می‌کند. فاکتورهای پیروزی شامل، تجربه‌ی کاربر (استراتژی چینش و نحوه‌ی ضربه زدن)، ارتقای کاراکترها و شانس می‌باشد.

ویژگی‌های بازی عبارت‌اند از:

- * گیم‌پلی جدید و منحصر به فرد
- * گرافیک جذاب و با حال و هوای ایرانی
- * شخصیت‌های دوست‌داشتنی و مختلف با توانایی‌های ویژه
- * لیگ و مسابقات ماهانه، هفتگی، روزانه همراه با جوایزی نظیر یاقوت و سکه
- * مبارزات آنلاین هیجان‌انگیز با بازیکنانی از سراسر ایران و جهان
- * قابلیت بازی گروهی در اتحاد یا کلن‌ها
- * قابلیت گفتگوی آنلاین با دوستان
- * دریافت پاداش پس از هر نبرد
- * مبارزه در محله‌های متنوع (کوچه و خیابان، ساحل، زندان و ...)

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی، آموزشی کودکان و نوجوانان

مشخصات فنی:

این بازی، توسط موتور بازی‌سازی یونیتی توسعه داده شده است و زبان برنامه‌نویسی آن C# می‌باشد. در سمت سرور از زبان php استفاده شده و دیتابیس‌های استفاده شده mysql است.

مزایای رقابتی:

تنها بازی خیاطی در سبک شبیه‌سازی در بازار ایران

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* بالغ بر 500 هزار نصب و دارای 50 هزار نصب فعال

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* گوگل پلی، کافه بازار، مایکت

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

* نامزد جشنواره‌ی وب و موبایل

استانداردها، مجوزها و تاییدیه‌های بین‌المللی:

* دارای تاییدیه از سامانه‌ی همگرا، رده‌بندی سنی اسرا



سال تاسیس: ۱۳۹۵

شرکت هنر افراز اسپاد ایساتیس
(استودیو بازی‌سازی بلوط گیمز)

www.balootgames.ir

بازی خیاط باشی**معرفی محصول:**

این بازی، در ژانر شبیه‌سازی می‌باشد که کاربران در آن با دوختن و آماده‌سازی لباس‌های متنوع، مراحل مختلفی را پشت‌سر گذاشته و با انواع روش‌های خیاطی آشنا می‌شوند. در بازی خیاط‌باشی، بازیکنان سعی در راه‌اندازی کارگاه‌های خیاطی و آشنایی با فرایند دوخت انواع لباس‌ها را دارند. بازی بیش از ۶ مزون و ۳۰ نوع لباس مختلف را در خود جای‌داده که اکثر لباس‌ها منطبق با فرهنگ ایرانی هستند. محصول خیاط‌باشی، تنها بازی با موضوع خیاطی در بازار ایران می‌باشد. زیرساخت‌های استفاده شده در این بازی، منحصراً به‌فرد هستند و کمک می‌کنند تا تیم فنی و پشتیبانی در بهترین حالت ممکن محصول را توسعه و از کاربران آن پشتیبانی کند.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و بازی برای کلیه‌ی افراد علاقه‌مند به بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

مشخصات فنی:

- * قابل اجرا بودن بازی تحت اندروید، iOS، ویندوز، PS4، لینوکس و ... با استفاده از موتور یونیتی
- * کدها به زبان سی شارپ
- * بهینه‌سازی برای دستیابی به فریم‌ریت ۶۰
- * افزوده‌شدن فیزیک به بازی نسبت به نسخه‌ی قبلی
- * اولین بازی ایرانی روی Sony
- * دارای نرم‌افزار ویرایشگر مراحل عمومی
- * اولین بازی ایرانی روی پلتفرم Apple TV

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * بیش از ۱۰۰,۰۰۰

بازار یا پلفرم‌های ارائه شده:

- * گوگل پلی، اپ‌استور و استریم



سال تاسیس: ۱۳۹۳

◀ شرکت فرهنگی و هنری ویژن فن افزار ویرا

www.fanafzar.com

شمشیر تاریکی آخرین جنگاور (Shadow Blade Reload)**معرفی محصول:**

این محصول، یک بازی رایانه‌ای است که در تلفن‌های همراه و کنسول‌های بازی نیز قابلیت نصب و اجرا دارد. آخرین جنگاور یک بازی اکشن با المان‌های سکوبازی است. بازی شامل یک بخش کامل داستانی می‌باشد که با دنبال کردن آن می‌توان در هفت بخش به ماجراجویی پرداخت. همچنین یک بخش مجزای چالشی وجود دارد که بازیکن می‌تواند در آن مهارت‌های نینجایی خود را در مراحل چالشی متفاوت بسنجد، با تمام سرعت از مراحل عبور کرده و دشمنان خود را در طول مسیر نابود کند. در این بازی با کمک کورو، مبارز تاریکی! با بیش از ۴۰ مرحله، خط داستانی با روایت به صورت کمیک متحرک و کمپین‌های داستانی و مسیرهای چالشی طی می‌شود.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

برای افراد با سن ۱۰ سال به بالا

مشخصات فنی:

در این بازی، فناوری‌های ذیل مورد استفاده قرار گرفته است:

- * موتور بازی‌سازی 3D unity و زبان برنامه‌نویسی C#
- * معماری لایه‌ای MVC
- * توسعه‌ی محصول با متدولوژی agile
- * برای ارتباط realtime بین سرور و کلاینت از تکنولوژی SignalR

مزایای رقابتی:

- * در این پروژه، از ویژگی ساب ماژول در گیت استفاده شده تا بتوان کدهای هسته بازی را بین کلاینت و سرور به اشتراک گذاشت و این باعث قطعیت در همگام بودن و یکسان بودن اجرا و تسریع روند توسعه‌ی بازی شده است.
- * بازی قابلیت آپدیت شدن بدون دادن یک نسخه‌ی جدید را دارد. در واقع، تمامی فیچرهای بازی به‌صورت data-driven پیاده‌سازی شده‌اند که با استفاده از یک سیستم جامع، این فایل‌ها قابلیت به‌روز رسانی از سمت سرور را دارند. این قابلیت امکان LiveOps را برای بهینه‌سازی تجربه‌ی کاربرها فراهم می‌کند.



سال تاسیس: ۱۳۹۴

◀ شرکت پردیس فناوری پاییزان

www.paezanstudio.com

بازی آوانگارد**معرفی محصول:**

بازی آوانگارد، یک بازی با محوریت استراتژی و نقش‌آفرینی برای پلتفرم موبایل است.

داستان این بازی از جایی شروع می‌شود که دانشمندی سرور به اسم پروفیسور بالزامیک با دزدیدن اکسیر اسرارآمیز جادویی قصد دارد قویترین سلاح ژنتیکی جهان را بسازد تا حاکم کل دنیا شود. کاربر بازی به همراه تیم ابرقهرمان و قدرت خاص آنان بازی را پیش می‌برد.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* ۱۰۰,۰۰۰ دانلود و ۱۰,۰۰۰ نصب فعال

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* گوگل پلی، کافه بازار و مایکت

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و بازی مناسب برای همه‌ی سنین

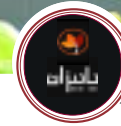
مشخصات فنی:

در این بازی، فناوری‌های ذیل مورد استفاده قرار گرفته است:

- * سمت کلاینت با استفاده از زبان برنامه‌نویسی C# و موتور بازی‌سازی unity
- * برای پلاگین‌های مورد نیاز در سمت کلاینت از زبان‌های java و ++C
- * از معماری لایه‌ای MVC
- * از متدولوژی agile
- * سرور تحت پلتفرم ASP .Net core
- * از Entity Framework به‌عنوان ORM

مزایای رقابتی:

- * سیستم‌های جلوگیری از هک و تقلب، قابلیت تشکیل گروه و چت هم‌زمان و با هم‌گروهی‌ها با تعداد کاربران بالا را دارا می‌باشد.
- * توسعه‌ی مراحل و بالانس‌کردن سختی بازی با استفاده از یک بات با کمک از تکنیک‌های هوش مصنوعی و درخت جستجوی مونت‌کارلو انجام می‌شود. با نتایج بازی این بات سپس توسط یک مدل یادگیری ماشین SDCA، نتایج بازی‌کردن انسان پیش‌بینی می‌شود.



سال تاسیس: ۱۳۹۴

◀ شرکت پردیس فناوری پایزان

www.paezanstudio.com

بازی باغ نگار

معرفی محصول:

بازی باغ نگار داستان عاشقانه‌ای است که با بازگشت نگار و پدرش به ایران و بازسازی خانه باغ قدیمی آن‌ها شروع می‌شود. ارسطو که عاشق نگار شده است، می‌خواهد با بازسازی این خانه قدیمی به مراد دل خود برسد. برای همین این بازی برای کمک به ارسطو معماها و پازل‌های سرگرم‌کننده دارد تا بازیکن در این بازی فکری و هیجانی بتواند چیدمان دکوراسیون این خانه قدیمی را به سلیقه خودش انجام دهد.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * ۲ میلیون نصب و بیش از ۱ میلیون کاربر فعال

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * گوگل پلی، کافه بازار و مایکت

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

تمامی افراد جامعه با سنین بالای ۴ سال و دارای تلفن همراه هوشمند اندروید یا iOS

مشخصات فنی:

متدولوژی	سیستم‌های عامل	زبان برنامه نویسی	موتور بازی
اسکرام	اندروید و IOS	سی شارپ	Unity

مزایای رقابتی:

- * طراحی و پیاده‌سازی مراحل بازی
- * ارائه‌ی محصول در مارکت‌های مختلف
- * تجربه‌ی تیم فنی شرکت در توسعه‌ی بازی‌های کژوال و هایپر کژوال



سال تاسیس: ۱۳۹۴

◀ شرکت فرهنگی و هنری پویا نوا سیستم

بازی پازل بلست**معرفی محصول:**

محصول، یک اپلیکیشن بازی موبایلی در رده‌ی بازی‌های هایپر کژوال پازل آفلاین می‌باشد. در این بازی بایست اسباب‌بازی‌هایی که در زیر بلوک‌ها گرفتار شده‌اند را جمع‌آوری نمود؛ بدین منظور باید بلوک‌های مشابه را حذف کرد تا اسباب‌بازی‌ها را جمع‌آوری کرد. اما بازی به همین سادگی نبوده چرا که تعداد حرکات بلوک‌ها در این بازی محدود هستند. همچنین با صعود به مراحل بالاتر پازل‌ها سخت‌تر می‌شوند.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * بیش از ۱۰۰ هزار کاربر در گوگل پلی

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * گوگل پلی

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

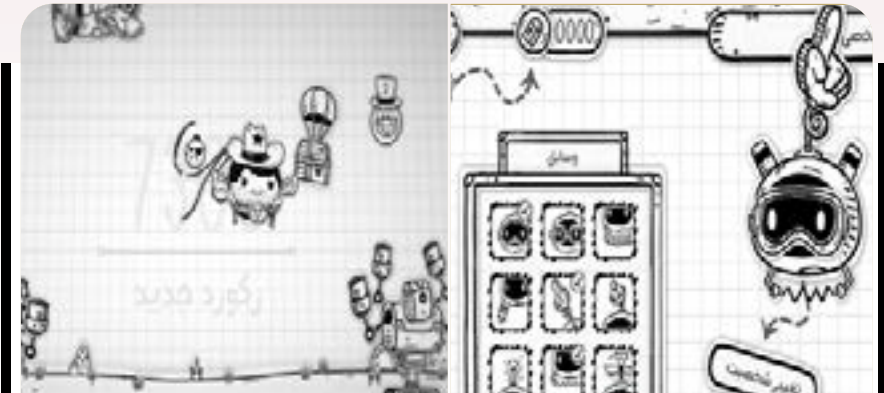
افراد جامعه با سنین بالای ۴ سال و دارای تلفن همراه هوشمند اندروید یا iOS

مشخصات فنی:

متدولوژی	سیستم‌های عامل	زبان برنامه نویسی	موتور بازی
اسکرام	اندروید و IOS	سی شارپ	Unity

مزایای رقابتی:

سنجش میزان سختی و آسانی بازی و چینش مراحل



سال تاسیس: ۱۳۹۴

◀ شرکت فرهنگی و هنری پویا نوا سیستم

بازی پاپالند**معرفی محصول:**

محصول، یک اپلیکیشن بازی موبایل در رده بازیهای کژوال آفلاین است. در پاپالند همه چیز از یک نقاشی با مداد سیاه شروع شده است. تکه کاغذهای بریده شده این بازی را تشکیل داده‌اند. کله‌ها در این بازی متحد شده‌اند و در مقابل بیگانگان ایستادگی می‌کنند تا اجازه اشغال پاپالند را به آن‌ها ندهند. در این میان بازیکن با قوی کردن کله‌ها و گرفتن امتیاز بیشتر سعی می‌کند که برنده بازی باشد.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* بیش از ۲۰ هزار در کافه بازار و ۵۰۰ کاربر در گوگل پلی

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* کافه بازار، گوگل پلی

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

کلیه افراد علاقمند به بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

مشخصات فنی:

- * بازی تحت اندروید و iOS با استفاده از موتور یونیتی
- * کدها به زبان سی شارپ
- * بهینه‌سازی برای دستیابی به فریم‌ریت ۶۰
- * Fast Paced بودن بازی



سال تاسیس: ۱۳۹۳

◀ شرکت فرهنگی و هنری ویژن فن افزار ویرا

www.fanafzar.com

بازی شمشیر تاریکی**معرفی محصول:**

این محصول، یک بازی رایانه‌ای است که در تلفن‌های همراه نیز قابلیت نصب و اجرا دارد. در این بازی، بازیکن در نقش یک شخصیت محبوب به نام کورو قرار گیرد. بازیکن باید تلاش کند تا با تمرین‌ها و آموزش‌های گوناگون خلال بازی کورو را به یک نینجای واقعی و ماهر تبدیل کند.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و آموزش به خصوص جوانان

مشخصات فنی:

کلاینت:

C - UNITY □ OBJECTIVE-C# *

معماری:

MVC *

متدولوژی:

AGILE *

مزایای رقابتی:

- * در روند نگهداری و رشد این محصول از روش‌های نوین علمی استفاده می‌شود.
- * با ترجمه و بومی‌سازی گرافیکی (Concept art) بازی پرسیتی برای کشورهای خاورمیانه و روسیه ارزش‌افزوده بسیار زیادی ایجاد شده است.
- * داستان بازی ایرانی، یکتا و متناسب با ارزش‌های ملی و فرهنگی است.
- * تیم بازاریابی پرسیتی نیز، همانند تیم توسعه‌ی محصول، همواره در حال تحقیق و توسعه و دست و پنجه نرم کردن با چالش‌های پیش رو برای موفقیت در بازار جهانی است.



◀ شرکت توسعه ابزارهای داده ابریشم (تاد)

سال تاسیس: ۱۳۹۴

www.todco.ir

بازی پرسیتی (Per City)

معرفی محصول:

پرسیتی (یا همان پرشین سیتی) به معنی شهر ایرانی است که اولین بازی شهرسازی ایرانی با کیفیتی قابل قبول به شمار رفته و برای دستگاه‌های همراه اندروید و iOS تولید شده است.

- * بیش از ۳۰ ساختمان مختلف برای ساخت و گسترش شهر
- * بیش از ۷۰ محصول مختلف برای رفع نیاز مردم شهر
- * جدول رتبه‌بندی اقتصادی بازیکنان
- * ساختمان‌های ناشناخته و رمزآلود که در ادامه بازی راز آنها آشکار می‌شود.
- * تجربه دوران تاریخی ایران قدیم
- * گرافیک و بازی روان در دستگاه‌های اندروید و iOS

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

بازی، سرگرمی و آموزشی کودکان و نوجوانان

مشخصات فنی:

این بازی، توسط موتور بازی‌سازی یونیتی توسعه داده شده است و زبان برنامه‌نویسی آن #C می‌باشد.

مزایای رقابتی:

بهترین بازی ایرانی در سبک آشپزی با نصب فعال بالغ بر ۱۰۰ هزار

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * در گوگل پلی ۱۰۰,۰۰۰+ دانلود
- * در کافه‌بازار ۲,۰۰۰,۰۰۰+ دانلود

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * گوگل پلی، کافه بازار، مایکت

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * نامزد دریافت جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم در هشتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای
- * نامزد دریافت جایزه بهترین بازی سال ۹۷ در کافه‌بازار
- * نامزد دریافت جایزه بهترین بازی ژانر رقابتی در جشنواره وب و موبایل ایران سال ۹۷

استانداردها، مجوزها و تاییدیه‌های بین‌المللی:

- * دارای تاییدیه از سامانه‌ی همگرا، رده‌بندی سنی اسرا



سال تاسیس: ۱۳۹۵

شرکت هنر افراز اسپاد ایساتیس
(استودیو بازی‌سازی بلوط گیمز)www.balootgames.ir**بازی سفره چی****معرفی محصول:**

سفره چی، یک بازی آشپزی با فضای کاملا ایرانی است که بازیکنان در این بازی نقش یک آشپز تازه کار را بازی می‌کنند و در بازی تلاش دارند که مهارت پخت انواع غذاهای ایرانی را فرا بگیرند و رستوران‌های خود را گسترش دهند. در هرکدام از این رستوران‌ها، هر روز باید غذاهای مختلف مانند دیزی، کوفته، پیتزا، سوخاری، کباب، ساندویچ، قورمه سبزی، زرشک پلو با مرغ و... آماده شده و به مشتری‌های رستوران تحویل داده شود. پس از آن نیز، کسب درآمد اتفاق افتاده و رستوران بازیکن، بزرگ و بزرگ‌تر می‌گردد.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و بازی تقویت حافظه و ذهن

مشخصات فنی:

این محصول، برای سیستم‌عامل‌های اندروید و iOS با متدولوژی چابک و موتور بازی یونیتی توسعه داده شده و همچنین، جدول رکورد و رده‌بندی محصول توسط جانگو در آن توسعه داده شده است.

مزایای رقابتی:

- * اجتماعی بودن بازی
- * گرافیک متفاوت و جذاب

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* ۵۰۰,۰۰۰+ کاربر فعال

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* کافه بازار



www.ordibeheshtstudio.com

بازی کلماتیک**معرفی محصول:**

این بازی، یک بازی موبایل سبک پازل فکری و کلمه‌سازی است که در آن، کاربر مخاطب روایت خاطرات سفرهای داخل و خارج از ایران یک مادر بزرگ است و در این مسیر، می‌تواند با حل مراحل مختلف، این سیر داستانی را تداوم ببخشد.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

- * کودکان رده‌ی سنی ۱ تا ۲ سال
- * کودکان رده‌ی سنی ۶ تا ۱۱ سال
- * خانواده‌ها

مشخصات فنی:

- * این محصول، برای سیستم عامل‌های اندروید و iOS با متدولوژی چاپک و موتور بازی یونیتی توسعه داده شده است.
- * طراحی مکانیک و فیزیک بازی از نکات حائز اهمیت آن می‌باشد.

مزایای رقابتی:

فعالیت در حوزه‌ی تخصصی دینی و مذهبی

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * حدود ۲۵۰,۰۰۰ هزار نصب و ۲۰۰,۰۰۰ کاربر فعال

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار و گوگل پلی



سال تاسیس: ۱۳۹۲

شرکت فرهنگی و هنری مهادرسانه پروژه شیراز

www.mehadrasaneh.ir

بازی قصه‌های قرآنی**معرفی محصول:**

مجموعه‌ی «قصه‌های قرآنی»، دربردارنده‌ی ۳۰ داستان جذاب و تعاملی قرآن کریم به ۱۵ زبان زنده‌ی دنیا، با روایتی دلنشین و جذاب، همراه با بازی‌های تعاملی، جایزه و اتفاقات هیجان‌انگیز درون‌داستانی، در قالب کتاب مصور انیمیشنی است.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

بازی آنلاین مناسب برای افراد بالای ۷ سال

مشخصات فنی:

- * این محصول، برای سیستم عامل‌های اندروید و iOS با متدولوژی چابک و موتور بازی یونیتی توسعه داده شده است.
- * طراحی مکانیک و فیزیک بازی از نکات حائز اهمیت آن می‌باشد.



سال تاسیس: ۱۳۹۶

◀ شرکت بازی سازی اردیبهشت پویای کاسپین

www.ordibeheshtstudio.com

بازی ۴ چرخه‌ها

معرفی محصول:

۴ چرخه‌ها، یک بازی آنلاین مسابقه‌ای است. گیم پلی بازی ترکیب بازی‌های نوبتی و رانندگی می‌باشد. این بازی با انتخاب ماشین در گاراژ بازیکن شروع می‌شود و بعد از انتخاب حریف مناسب بازیکن با آن حریف به رقابت می‌پردازند. هر بازیکن برای شروع هر مسابقه در لیگ‌های مختلف نیاز به پرداخت سکه دارد و با بردن هر مسابقه بازیکن همه سکه‌ها را می‌برد که با آن سکه‌ها می‌تواند ماشین خود را ارتقا دهد و یا عوض کند. دنیای بازی با سبک هنری Low Poly پیاده‌سازی شده است که بازیکن به همان اندازه که از گیم‌پلی لذت می‌برد از فضای بازی هم لذت می‌برد.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

- * کاربران سیستم‌های اندرویدی
- * نوجوانان ۱۳+

مشخصات فنی:

- * موتور گرافیکی: Unity3D
- * زبان برنامه‌نویسی: C#، دارای کات سین‌های بلادرنگ، پیاده‌سازی هوش مصنوعی
- * استاندارد سبک شوتر

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * بازی خلیج عدن: + ۲۰۰ هزار کاربر فعال
- * بازی Infinity War: + ۱۰ هزار کاربر فعال

بازار یا پلفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار، گوگل پلی



سال تاسیس: ۱۳۹۲

شرکت رسانه پرداز آمیتیس

www.amytisgames.com

بازی‌های اندرویدی مبتنی بر NodeSys

معرفی محصول:

- * بازی اندرویدی نیروهای ویژه: بازی اندرویدی نیروهای ویژه، یک بازی ویدئویی با بهره‌گیری از تکنولوژی واقعیت مجازی است و کاربر باید آخرین سفینه را در برابر حمله دشمنان هدایت و راهبری نماید.
- * بازی فرمانده: بازی اندرویدی فرمانده، روایت داستانی محاصره شدن شرکت‌کنندگان مسابقه‌ی تلویزیونی فرمانده که باید به مقابله با دشمنی ناشناس بپردازند را در برمی‌گیرد.
- * بازی تک‌تیرانداز دیوانه: بازی اندرویدی تک‌تیرانداز دیوانه، یک بازی اول‌شخص با فضای تیراندازی با سلاح تک‌تیرانداز محسوب می‌شود که در مراحل متعدد و متنوع، فرد می‌تواند علاوه بر پیشروی، امتیازات خود را با سایر کاربران مقایسه کند.
- * بازی اندرویدی نبرد بی‌پایان: بازی اندرویدی نبرد بی‌پایان (Infinity War) یک بازی شوتر اول‌شخص در سبک EndLess محسوب می‌شود که باهدف تست بازار بین‌المللی تولید و عرضه می‌گردد.
- * مبارزه در خلیج عدن: این بازی نمایشی از نبرد تکاوران نیروی دریایی ارتش جمهوری اسلامی ایران برابر دزدان دریایی منطقه خلیج عدن است.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و بازی برای رده‌ی سنی ۱۲+ سال، خانواده‌ها در سطوح ملی/بین‌المللی

مشخصات فنی:

این محصول، با موتور بازی یونیتی ۱/۸ کدنویسی گردیده و پیاده‌سازی بخش هنری آن، با نرم‌افزارهای مایا و 3d max اجرا گردیده است؛ همچنین، بر روی اپاستورهای فیزیکی داخلی استیم در خارج کشور منتشر خواهد شد. این بازی، روی سیستم عامل‌های ویندوز ۶۴ بیتی نسخه ۲ به بالا نصب و راه‌اندازی خواهد شد.



سال تاسیس: ۱۳۹۲

شرکت فرهنگی و هنری مهادرسانه پروژه شیراز

www.mehadrasaneh.ir

بازی کامپیوتری بردیا**معرفی محصول:**

بازی کامپیوتری بردیا، شامل شبیه‌سازی آثار و ابنیه‌ی تاریخی تخت جمشید و جنگ آریو برزن و اسکندر مقدونی که زمان بازی در حدود ۹ ساعت می‌باشد و به دو زبان فارسی و انگلیسی، در داخل و خارج کشور به صورت نشر فیزیکی و دیجیتالی از طریق بسترهای خدمات عرضه شده است.

این محصول، بازی سرگرمی ویدئویی است.

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

* مقام اول جشنواره‌ی مرکز توسعه رسانه‌های دیجیتال/بسج رومی در سال‌های ۸۹، ۹۰، ۹۱، ۹۲ و ۹۶

کاربرد:

بازی و سرگرمی مناسب نوجوانان

مشخصات فنی:

برنامه‌نویسی این محصول کلاً به زبان C# انجام شده که در بعضی پلتفرم‌ها (مثل PS4) این کد به صورت خودکار به C++ تبدیل و اجرا می‌شود.
این بازی روی سیستم‌های عامل و پلتفرم‌های زیر عرضه و اجرا خواهد شد:
ویندوز و لینوکس و مک برای کامپیوترهای شخصی و کنسول‌های PS4 و Xbox One.
همچنین احتمال عرضه‌ی آن بر روی Nintendo Wii U/Switch و PS Vita هم وجود دارد.
«فرزندان مورتا» بر روی هر پلتفرم، از فروشگاه/ سرویس‌هایی برای اموری نظیر به‌روزرسانی و به خصوص networking، matchmaking، و نظایر آن استفاده می‌کند.

مزایای رقابتی:

بازی فرزندان مورتا از دو الگوریتم «تولید procedural مرحله‌های بازی» و «ساخت دینامیک روایت و روند بازی» تشکیل شده است.

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.



سال تاسیس: ۱۳۹۵

شرکت ویژن فن افزار توسعه

بازی فرزندان مورتا

معرفی محصول:

فرزندان مورتا یک بازی رایانه‌ای تک‌نفره/چندنفره‌ی تحت شبکه در سبک تلفیقی rogue-like و ARPG است که با نمایی retro و pixel-art و با کیفیتی بی‌سابقه عرضه می‌شود. هسته‌ی بازی فرزندان مورتا از دو الگوریتم «تولید procedural مرحله‌های بازی» و «ساخت دینامیک روایت و روند بازی» تشکیل شده است.

الگوریتم اول در هر بازی و برای هر فصل و مرحله‌ی بازی محیط و نقشه‌ی جدیدی را می‌سازد و تضمین می‌کند که بازی‌باز در هر دور بازی با محیط جدیدی روبه‌رو می‌شود و از این نظر تازگی و هیجان بازی حفظ می‌شود.

الگوریتم دوم وظیفه دارد، مواجهه‌ی بازیکن با دشمنان (از نظر تعداد و نوع و سختی و محل وقوع) و رویدادهای داخل بازی (مثلاً کاروانی که مورد حمله‌ی هیولاهای بازی قرار گرفته، یا جشن تولدی که در خانه برای کاراکتر بازیکن برگزار می‌شود) را کارگردانی کند. این کار هم با هدف تازه و غیرقابل پیش‌بینی نگاه‌داشتن بازی برای بازیکن و به نوعی تنظیم درجه‌ی سختی بازی انجام می‌شود.

«Children of MORTA»، روایتی است با محوریت خانواده‌ای که به نبرد با پلیدی می‌روند؛ نبردی با درون‌مایه فداکاری، شجاعت و عشق.

هدف اصلی داستان «Children of MORTA» تمرکز روی خانواده برگس‌ها است؛ خانواده‌ای که ابتدا تنها دو عضو آن قابل انتخاب برای پشت سر گذاشتن مراحل هستند اما به مرور اعضای بیشتری هم در دسترس قرار می‌گیرند و تعداد کاراکترهای قابل بازی در نهایت به ۶ نفر می‌رسد؛ خانواده‌ای که به گفته خود بازی، ممکن است راه رفتن را فراموش کنند اما مبارزه را هرگز!

کاربرد:

تمرینات مغزینه برای افراد از ۵ تا ۹۰ سال مناسب است (قابل اجرا در مدارس و کلینیک‌ها)

مشخصات فنی:

اجزای کلی محصول:

- * گذاشتن یادداشت برای بیماران - افزودن کاربران به سیستم به صورت نامحدود، تعریف درمانگر و اختصاص بیمار به او - تعریف برنامه با استفاده از تمرینات شناختی و اختصاص آن به یک کاربر
- * در نسخه کلینیک مغزینه مربیان می‌توانند برای کاربران برنامه‌ای از این تمرینات شناختی ارائه دهند، عملکرد آن‌ها را مشاهده کنند و برای آن‌ها مجدداً برنامه‌ریزی نمایند.

مزایای رقابتی:

- * علوم شناختی برای بهبود کارکرد مغز
- * بازی‌سازی
- * داده‌پردازی برای تحلیل داده‌ها

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * مقاله‌ی برتر بازی‌های جدی - کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال - ۱۳۹۶



سال تاسیس: ۱۳۹۴

شرکت فناوری‌های شناختی پارس

www.parscognition.ir
www.maghazine.com

بازی مغزینه کلینیک

معرفی محصول:

این بازی با تکیه بر دانش و تجربه متخصصان علوم اعصاب شناختی، روانشناسی شناختی، کامپیوتر و هوش مصنوعی و با هدف حفظ، تقویت و فعال‌سازی توانمندی‌های مغزی در سطح کشور ترویج و مورد استفاده قرار گرفته شده است. از جمله نتایج مثبت بدست آمده می‌توان به موارد ذیل اشاره نمود:

- * بهبود حافظه فعال و عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان مبتلا به اختلال نقص توجه و بیش‌فعالی
- * بهبود حافظه فعال و عملکرد خواندن در دانش‌آموزان مبتلا به ناتوانی یادگیری خواندن
- * بهبود دامنه توجه و حافظه کاری در دانش‌آموزان آهسته گام
- * بهبود حافظه فعال و توجه در دانش‌آموزان مبتلا به آسیب‌های شنوایی

...و

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.

کاربرد:

بازی و سرگرمی نوجوان و بزرگسالان

مشخصات فنی:

بازی «قصه‌ی رونین» به اختصار رونین یک بازی در سبک نقش‌آفرینی و ماجراجویی است که ظاهری خاص با الهام از نقاشی‌های سبک «سومیه» (Sumi-e) شرق دور دارد. از آنجایی که این بازی یک بازی قصه محور است، برای تولید و مدیریت ساخت دیالوگ‌ها و قصه‌های درون بازی مجموعه تکنولوژی‌هایی توسعه داده شده‌اند که یکی از آنها ابزار Rashomon است که با استفاده از Qt و زبان ++C ساخته شده است. محتوای تولید شده توسط Rashomon درون بازی بارگیری و اجرا می‌شوند. برنامه‌نویسی این محصول بیشتر به زبان C# انجام شده، که در بعضی پلتفرم‌ها (مثل PS4) این کد به صورت خودکار به ++C تبدیل و اجرا می‌شود. این بازی روی سیستم‌های عامل و پلتفرم‌های زیر عرضه و اجرا خواهد شد: ویندوز و لینوکس و مک برای کامپیوترهای شخصی و کنسول‌های PS4 و Xbox One. در مورد بخش چندنفره‌ی این بازی هنوز تصمیم اجرایی‌ای گرفته نشده است، ولی در صورت وجود، از سرویس‌های خاص پلتفرم‌های هدف (Steam و PSN و Xbox Live) استفاده خواهد شد. معماری این بازی (مانند همه‌ی بازی‌های مشابه) به صورت یک‌پارچه (monolithic) است و با استفاده از متدولوژی چابک (به طور خاص SCRUM) تولید شده است.

مزایای رقابتی:

- * یکی از نقطه‌های قوت اصلی بازی این است که با هر بار بازی کردن یا مردن و زنده شدن بازیکن، وی با تجربه و داستان جدیدی در همان دنیای پایا روبه‌رو می‌شود. این هدف، استفاده از شبیه‌سازی (simulation) برای پیشبرد وضعیت دنیا را الزامی می‌کند.
- * نکته دیگر تکنولوژی‌ها و ابزارهای تولید و اجرای قصه و دیالوگ‌ها است.
- * دیالوگ‌ها از یک سیستم حساس به بستر (Context Sensitive) بازی و شرط‌های طراحی شده انتخاب می‌شوند. که نحوه ایجاد سیستمی که این قابلیت را به طراح قصه بدهد خود دارای چالش‌های بسیار است.

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.



سال تاسیس: ۱۳۹۵

◀ شرکت ویزن فن افزار توسعه

بازی داستانی رونین

معرفی محصول:

بازی رایانه‌ای قصه‌ی رونین (Tale of Ronin) برای PC و کنسول‌ها (اصطلاح Ronin در تاریخ ژاپن به سامورایی‌هایی گفته می‌شده که فرمانده یا سرور خود را از دست می‌داده‌اند و معمولاً (بسته به دوره‌ی تاریخی) بدون عزت یا هدف زندگی می‌کرده‌اند) طراحی شده است.

فن‌آوری‌هایی که رونین را از سایر بازی‌ها و حتی نرم‌افزارها متمایز می‌کنند، دست‌کم این دو مورد هستند: دنیایی که این بازی در آن اتفاق می‌افتد جهان پر و عمیقی است و آدم‌های آن روابط پیچیده‌ای با هم دارند. یکی از نقطه‌های قوت اصلی بازی این است که با هر بار بازی کردن یا مردن و زنده شدن بازیکن، وی با تجربه و داستان جدیدی در همان دنیای پایا روبه‌رو می‌شود. این هدف، استفاده از شبیه‌سازی (simulation) برای پیشبرد وضعیت دنیا را الزامی می‌کند.

اولین فن‌آوری مهم بازی «رونین» هم همین شبیه‌سازی است. این شبیه‌سازی هر یک از انسان‌های مجازی دنیا را تقریباً شبیه انسان‌های واقعی (البته با اغماض بسیار) با خاطرات و نیازها و آرزوها و هدف‌هایشان و در گيرودار زندگی روزمره و یا خرده داستان‌هایی که در این دنیا تعبیه شده است، پیش می‌برد و از روزی به روز بعد می‌رساند. علاوه بر این، روابط و احساس آدم‌ها به هم، مثل ترس، نفرت، عشق، اعتماد، وفاداری و غیره هم در رفتار آدم‌های مجازی نسبت به بازیکن و حتی نسبت به یکدیگر تأثیر واقعی دارد. این سیستم حتی پخش شدن اطلاعات و شایعات را نیز در این دنیای تقریباً قرون وسطایی مدل و شبیه‌سازی می‌کند.

برای این بازی و برای پیاده‌سازی منطق پیچیده‌ی مورد نیاز و برای پایین آوردن زمان iteration (یعنی زمانی که از تصمیم ایجاد یک تغییر تا دیدن آن تغییر در بازی طول می‌کشد) نیاز به یک زبان اسکریپت‌نویسی داشتیم که برای برآورده کردن این نیاز یک اشتقاق ساده از زبان LISP به صورت کامل برای این پروژه پیاده شده است. نام این زبان و پیاده‌سازی آن Risp است (Ronin Lisp) و شامل گرامر و تحلیل متنی و معنایی و تولید بایت‌کد اختصاصی و ماشین مجازی‌ای که این کد را اجرا می‌کند، می‌شود.

طبیعتاً این زبان با هدف ساده‌تر و سریع‌تر کردن کار تولید این بازی ساخته شده و کاربرد عمومی چندانی ندارد، هر چند ابزارهایی مثل profiler و debugger برای آن در دست تولید هستند و حتی امروز هم قابلیت‌های جالبی مثل توانایی بارگزاری مجدد کد در حین اجرا را دارد.

کاربرد:

سنجش توانایی‌های مغز و کمک به تقویت آن (به‌عنوان یک روش هوشمند، سرگرم کننده، چالش برانگیز و تعاملی)

مشخصات فنی:

- * زبان برنامه‌نویسی سمت کلاینت: JavaScript (Vuejs)
- * سیستم‌عامل: Linux
- * متدولوژی: Agile
- * مکانیزم ساخت: Docker
- * مکانیزم تست: End-to-End manual
- * مکانیزم استقرار: GitLab CI/CD

مزایای رقابتی:

برخی از نقاط قوت بازی عبارتند از:

- * طراحی، تولید و توسعه‌ی هسته‌ی هوشمند که کاربران را هم به‌صورت شخصی و هم به‌صورت گروهی شناسایی کرده و سپس با توجه به نقاط ضعف و قوت توانایی‌های ذهنی‌شان مأموریت جدید تعریف می‌کند که منجر به تقویت هوش آن‌ها می‌شود.
- * کپی‌برداری نکردن از نمونه‌های خارجی
- * قابلیت ارتقای چالش‌های هوشمند بر اساس میزان رشد و پیشرفت کاربران به‌صورت مستمر
- * ابداع بخش سنجش عملکرد و ارائه‌ی گزارش‌های جداگانه و گزارش‌های کلی
- * امکان یادگیری و هدایت اختصاصی هر کاربر با تعریف هوشمند مأموریت‌های مخصوص
- * قابلیت ساخت کُلن و ایجاد فضای شبه شبکه اجتماعی در اپلیکیشن

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* ۱۰,۰۰۰ کاربر فعال

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* گوگل پلی



شرکت آرمان نرم افزار یاران

www.anyaco.net

اپلیکیشن سنجش و تقویت هوش (Brain Gym)

معرفی محصول:

Brain Gym، یک اپلیکیشن سنجش و تقویت هوش مبتنی بر متدهای روانشناسی است. در این اپلیکیشن، هوش کاربر به ۵ بخش هوش ریاضی، دقت، تجسم، تمرکز و حافظه تقسیم گردیده و متناسب با هر کدام از بخش‌های پنج‌گانه‌ی هوش، چالش‌های هوشمند رقابتی طراحی شده است. ۵ چالش هوشمند برای هر بخش از هوش و در مجموع ۲۵ چالش هوشمند تولید و توسعه داده شده است. کاربران Brain Gym در جریان این چالش‌ها به‌صورت آنلاین و با متدی نوین با هم به رقابت می‌پردازند. در حین این رقابت‌های آنلاین، دائماً توانایی‌های مختلف مغز کاربران سنجیده شده و به‌طور هوشمند و اختصاصی، اهدافی برای تقویت مهارت‌های هوش آن‌ها تعریف می‌شود. اپلیکیشن Brain Gym، فقط به رقابت آنلاین فردی اکتفا نکرده و برای افزایش هیجان و تقویت تعامل کاربران با یکدیگر، امکان رقابت آنلاین گروهی را نیز فراهم کرده است.

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.

کاربرد:

- * برای کلیه‌ی افرادی که تلفن همراه هوشمند اندرویدی دارند
- * برای صاحبان کسب‌وکار که علاقه‌مند به تبلیغات هدفمند محصولشان هستند
- جهت آموزش و ...

مشخصات فنی:

زبان تحت سرور این اپلیکیشن php است و پایگاه داده‌ی آن mysql می‌باشد؛ همچنین، سیستم عامل آن لینوکس و زبان کالینت basic است.



سال تاسیس: ۱۳۹۶

شرکت سپیدگامان پیشرو رسانه

اپلیکیشن سرگرمی و آموزش وین

معرفی محصول:

این محصول، یک سامانه‌ی آموزش محور در ۲۵ دسته‌بندی مختلف و با قابلیت پخش مدیاست و کاربران، پس از آموزش محتوا، در یک دسته بندی مشخص، همراه با فرآیند گیمیفیکیشن و با انجام کوییزهای مختلف، مطالب آموزش دیده شده را به کمک آن امتحان می‌دهند.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* حدود ۷,۰۰۰ نفر

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* مایکت

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.

کاربرد:

مناسب افراد علاقه‌مند به بازی‌های ریسینگ (مسابقه‌ای) و شبکه‌ای آنلاین

مشخصات فنی:

زبان به‌کار گرفته شده در سمت کلاینت، C# و همچنین از موتور بازی‌سازی Unity جهت ساخت بهره گرفته شده و در قسمت ذخیره‌سازی، از زبان PHP به‌همراه فریم‌ورک Cakephp و دیتابیس MySQL استفاده شده است. در قسمت چندنفره بر پایه‌ی Photon و الگوریتم‌های پیش‌بینی جهت هماهنگی و همگام‌سازی استفاده شده است.

معماری یونیتی، به‌صورت کامپوننت بیس می‌باشد که این معماری در کدها رعایت شده و همچنین، از معماری‌هایی از جمله Object pooling و در صورت نیاز، از پترن‌هایی همانند سینگلتون پترن و پروکسی پترن استفاده شده است.

مزایای رقابتی:

- * گرافیک عالی
- * خودروهای متنوع و امکان به‌کارگیری خودروهای داخلی مثل پیکان و غیره
- * امکان شخصی‌سازی و اسپرت‌کردن خودروها
- * گیم پلی بسیار جذاب در هر دو حالت تک‌نفره و چندنفره
- * امکان انجام بازی به صورت آنلاین و آفلاین
- * تنوع جاده و لوکیشن‌ها



www.noagames.co

Shadow Racer

معرفی محصول:

این بازی، یک بازی موبایلی سبک ماشین‌سواری سه‌بعدی آنلاین و آفلاین می‌باشد. فضای آن، مهیج بوده و به صورت رایگان برای دو سیستم عامل اندروید و iOS منتشر شده و همچنین، شامل خریدهای درون برنامه‌ای است. گیم پلی بازی شادو ریسر (Shadow Racer) شامل دو حالت تک‌نفره و چندنفره می‌باشد.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* ۲۰۰,۰۰۰ دانلود در کافه بازار

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* کافه بازار

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.

کاربرد:

همه‌ی علاقمندان به بازی‌های رایانه‌ای رده‌های سنی بالای سه سال

مشخصات فنی:

متدولوژی	پایگاه‌داده	زبان سمت سرور	زبان برنامه نویسی	موتور بازی
Agile	SQLite	ASP.NET php	سی شارپ	Unity 3d

مزایای رقابتی:

بومی‌سازی برخی از تکنولوژی‌های ساخت بازی ریسیپینگ و گرافیک نسبتا بالا

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * ۱۰۰,۰۰۰+ دانلود در کافه بازار
- * ۲۰۰,۰۰۰+ دانلود در مایکت

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار، مایکت و ...



سال تاسیس: ۱۳۹۵

◀ شرکت صدرا سیستم هوشمند

www.parscognition.ir

بازی موبایلی نیترو

معرفی محصول:

نیترو یک بازی ریسیپینگ ایرانی است که برای پلتفرم‌های موبایل ساخته شده است. در این بازی فرد به عنوان یک بازیکن می‌بایست سوار انواع ماشین‌های اسپرت جدید شود و با پیروزی در مسابقات پاداش‌های گوناگون بدست آورد تا در نهایت به مسابقه‌دهنده‌ای سطح بالا در باشگاهی مشهور تبدیل شود. نیترو شامل طیف گسترده‌ای از ماشین‌های جدید و اسپرت است که بازیکن با مرور زمان و کسب امتیاز بالا می‌تواند همه آن‌ها را براند. از طرفی سیستم سفارشی‌سازی و ارتقای بازی به بازیکن این امکان را می‌دهد که ترکیبات متنوعی را برای ماشین‌ها و مسیره‌های موجود انتخاب کند.

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.

کاربرد:

- * کسب توانمندی در شناخت اعداد، اشکال، شمارش، الفبا، کلمه‌سازی، جمله‌سازی، انجام عملیات ریاضی و خواندن و نوشتن و یادگیری ابتدایی انگلیسی
- * مناسب برای کودکان ۲-۶ سال در مراکز روان‌شناسی مدارس

مشخصات فنی:

متدولوژی توسعه	سیستم عامل خروجی	زیرساخت	پایگاه داده	زبان کلاینت
Scrum و Agile	IOS و ویندوز	موتور بازی‌سازی Unity	MySQL	سی شارپ، جاوا و اندروید

مزایای رقابتی:

- * تشخیص گفتار فارسی در بازی‌ها
- * تشخیص نوشتار فارسی و دست‌خط
- * پیاده‌سازی سیستم DDA (تنظیم سطح سختی خودکار)

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * ۲۰,۰۰۰+ در کافه بازار
- * ۹۰,۰۰۰+ در مایکت

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار، مایکت و ...



سال تاسیس: ۱۳۹۵

شرکت نوین اندیشه پردازان آمولای

www.amulay.ir

نورولند؛ بازی‌های شناختی رایانه‌ای برای بهبود توانایی ذهن

معرفی محصول:

نورولند با کمک بازی‌های رایانه‌ای، به بهبود توانایی‌های یادگیری در کودکان می‌پردازد. این بازی یک بازی آموزشی و تقویتی برای کودکان است که تلاش می‌کند در جریان بازی و در فضایی دوست داشتنی به تقویت مهارت‌های مختلف در کودکان بپردازد. بازی‌های نورولند در ۸ دسته تقویت انگلیسی، حافظه، مهارت‌ورزی، توجه، خواندن-نوشتن، ریاضی، تفریحی و رکوردی دسته‌بندی شده‌اند و تاکنون ۳۷ بازی و تمرین شناختی در آن وجود دارد که هر یک بخشی از مهارت‌های کودک را تقویت می‌کند و به شکل اصولی و به کمک متخصصین حوزه کودک انجام شده است.

این محصول، بازی جدی ویدئویی است.

این محصول، بازی آنلاین ویدئویی است.

کاربرد:

بازی و سرگرمی

مشخصات فنی:

کلاینت: C - UNITY#
معماری: MVC
متدولوژی: AGILE

مزایای رقابتی:

- * خلاقیت و داشتن بستر ویژه فنی
- * ترجمه و دوبله به بیش از ۷ زبان زنده دنیا (روسی، انگلیسی، آلمانی، فرانسوی، ایتالیایی، ترکی، عربی و چینی و ..)
- * بالانس بین قهرمان‌ها، تغییرات مناسبی از سمت سرور Live-Ops شامل تخفیف‌ها، تورنومنت‌ها و غیره
- * یکی دیگر از مسائل مهم بازی‌های آنلاین موبایلی، مقاومت در مقابل Ping بالا و همچنین قطعی احتمالی اینترنت شبکه‌های موبایل است، برای همین موضوع، قسمتی از منطق بازی در سمت کلاینت پیاده‌سازی شده تا در صورت قطع شدن اینترنت، تا چند لحظه، بازیکن همچنان بتواند بازی کند. همزمان، سیستم ضد تقلب برای بازی تهیه شده است تا بازیکن نتواند در بازی تقلب کند.
- * یکی دیگر از مزیت‌های این بازی، امکان جداکردن نسخه‌های مختلف بازی از هم از سمت سرور است که به ما این امکان را می‌دهد تا چند نسخه از بازی همزمان در حال کارکردن باشد و بازیکنان در نسخه‌های مختلف، امکان چت کردن با هم را داشته باشند.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* ۱,۰۰۰,۰۰۰+ نصب در کافه بازار و یک میلیون نصب در گوگل پلی

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* کافه بازار و گوگل پلی



سال تاسیس: ۱۳۹۵

شرکت فن پردیس سرگرمی پاییزان

www.paeezanstudio.com

بازی پسرخوانده

معرفی محصول:

بازی پسرخوانده، یک بازی استراتژی دو نفره است که هر بازیکن، با انتخاب سه قهرمان از بین ۳۰ قهرمان، به جنگ حریف می‌رود.

بازی پسرخوانده، با داشتن بستر منحصر فنی، قابلیت‌های ویژه هم‌چون جنگ هم‌زمان تعداد زیاد بازیکنان، چت گروهی، جنگ گروهی و بیش از سی قهرمان منحصر به فرد با قابلیت‌های یکتا، یک بازی خلاقانه است و از پر فروش‌ترین بازی‌های ایرانی به شمار می‌آید. این بازی، به ۱۰ زبان جهانی لوکالایز و منتشر شده است که از جمله آن‌ها، می‌توان به انگلیسی، روسی، ترکی، عربی، اسپانیایی، ایتالیایی، آلمانی، فرانسوی، چینی (سنتی و کلاسیک) و لهستانی اشاره نمود. بازی در مارکت‌های مربوط به ریجن‌های مختلف جهان حضور دارد.

حدود ۲۵ نسخه‌ی به روز رسانی شده از این بازی منتشر شده است. از جمله تغییرات گسترده‌ای که بازی در طی این سه سال داشته، می‌توان به افزایش تعداد آرناها، افزایش تعداد آفرهای فروشگاه، کاهش حجم بازی به واسطه‌ی asset bundle، تغییرات در منوها، تغییرات در بخش آرت، بهینه‌سازی‌های سمت سرور و کلاینت، تحلیل دیتا و گسترش حضور در مارکت‌های جهانی اشاره نمود.

داستان این بازی، به این صورت است که بازیکن، رئیس گروهی از مافیا است که با به کارگیری نیروهای مختلف، باید با سایر تیم‌ها به مبارزه بپردازد، در این میان، برای اینکه ثابت کند بهترین پسرخوانده است، باید همه را از پیش‌رو بردارد، داستان بازی، پیچیدگی خاصی ندارد، اما طوری روایت می‌شود که از همان لحظات اولیه، می‌توان ارتباط خوبی با قهرمانان خود گرفت.

این بازی در لینک گوگل، در حال حاضر، بیش از یک میلیون بار دانلود شده است و امتیاز ۴/۷ را از کاربران دریافت کرده است.

کاربرد:

به منظور سرگرمی و قابل استفاده برای عموم مردم و کاربران گوشی‌های هوشمند و کامپیوتر

مشخصات فنی:

- * **Client OS:** Android, iOS, (Cross Platform via PWA)
- * **Database:** MySQL, SQLite, MongoDB
- * **Client-Side Languages:** Java, Kotlin, Swift, HTML/CSS, JavaScript
- * **Development Method:** Scrum
- * **Architecture:** Custom (Mixture of Standard Design Patterns and Architecture with customizations)

مزایای رقابتی:

زبان فارسی و فرهنگ ایرانی، بازی رکوردی، پخش زنده، جایزه نقدی، امکان تایپ در مسابقه، امکان تخصیص سکه

دستاوردهای کسب شده در رویدادها یا جشنواره‌های معتبر داخلی یا خارجی:

- * اپلیکیشن برگزیده‌ی گروه بازی‌های آموزشی و دانستنی‌ها
- * جشنواره‌ی وب و موبایل ایران - ۱۳۹۷



سال تاسیس: ۱۳۹۷

شرکت رویداد نگاران اطلس تجارت

پلتفرم سرگرمی SnappQ

معرفی محصول:

اسنپ کیو، یک پلتفرم سرگرمی است که در آن، بازی‌های جایزه‌دار اطلاعات عمومی و رکوردی قرار داده شده‌اند و شرکت‌کنندگان می‌توانند در محیط آن با یکدیگر به رقابت بپردازند.

این محصول، بازی آنلاین ویدیویی است.

کاربرد:

سرگرمی و بازی مناسب برای رده سنی بین ۱۲ تا ۵۰ سال

مشخصات فنی:

زبان به کار گرفته شده در سمت کلاینت، C# بوده و از موتور بازی سازی Unity جهت ساخت بهره گرفته شده است. در قسمت ذخیره سازی، از زبان PHP به همراه فریم ورک Cakephp و دیتابیس MySQL استفاده شده است. در قسمت چند نفره، بر پایه ی UNet و الگوریتم های پیش بینی جهت هماهنگی و همگام سازی به کار رفته است. معماری یونیتی به صورت کامپوننت بیس می باشد که این معماری در کدها رعایت شده و همچنین، از معماری هایی از جمله Object pooling و پترن هایی همانند سینگلتون پترن و پروکسی پترن در صورت نیاز استفاده شده است.

مزایای رقابتی:

- * بازی آنلاین چندین نفره MMO
- * داری کلن و امکان چت در کلن
- * خلاقیت در گیم دیزاین (منچ ۶ نفره)
- * گرافیک جذاب برپایه ی هویت ایرانی



◀ شرکت بازی سازان نوآوران پارسیان

سال تاسیس: ۱۳۹۴



www.noagames.co

بازی منچیکو

معرفی محصول:

منچ، یک بازی خانگی آلمانی و به معنای «عصبی نشو مرد» است. این بازی، یک بازی منچ ۶ نفره بوده و در دسته ی بازی های تفننی گنجانده می شود. از ویژگی های جذاب بازی منچیکو امکان چت با دوستان در حین اجرای بازی است.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * ۲۰۰,۰۰۰+ کاربر در کافه بازار
- * ۲۰۰,۰۰۰+ کاربر در مایکت
- * ۱۰۰,۰۰۰+ نفر در گوگل پلی

بازار یا پلتفرم های ارائه شده:

- * کافه بازار، مایکت و ...

این محصول، بازی آنلاین ویدیویی است.

کاربرد:

عموم مردم و مخاطبین بازی‌های موبایلی

مشخصات فنی:

نوع اجرا	سمت کلاینت	سمت سرور
در دو حالت آفلاین و آنلاین	یونیتی Unity و به زبان C#	زیرساخت سروری GCS

مزایای رقابتی:

* پیاده‌سازی روش‌های فشرده‌سازی در بازی برای بهینه‌سازی مصرف باتری، حجم دانلود، و از همه مهم‌تر مصرف رم و memory pressure در بازی با روش‌های مبتنی بر علوم به روز کامپیوتر

* برنامه نویسی shader با HLSL و پردازش بهینه‌ی لحظه‌ای با توجه به محدودیت‌های پردازشگر گوشی‌های موبایل

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

- * ۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰ کاربر در کافه‌بازار
- * ۱,۰۰۰,۰۰۰ کاربر در گوگل پلی
- * ۲,۰۰۰,۰۰۰ نصب در مایکت

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

- * کافه بازار، مایکت و ...



شرکت هوش جامع فناور

سال تاسیس: ۱۳۹۶

بازی منچرز

معرفی محصول:

منچرز یک بازی منچ آنلاین است که بازیکن می‌تواند آن را با افرادی که در اطرافش هستند نیز بازی کند.

این بازی همان قوانین بازی منچ را دارد. ۳ نفر وارد یک صفحه بازی می‌شوند و با هر برد به تعداد سکه‌هایشان اضافه می‌شوند. در این بازی یک گردانه‌ی شانس هم وجود دارد که بازیکن روزانه می‌تواند از آن سکه دریافت کند. این بازی را می‌توان به صورت آنلاین هم انجام داد.

این محصول، بازی آنلاین ویدئویی است.

این محصول، بازی آنلاین ویدئویی است.

کاربرد:

سرگرمی و بازی مناسب برای رده سنی بین ۱۲ تا ۵۰ سال

مشخصات فنی:

- * موتور بازی سازی Unity
- * C#
- * PHP
- * موتور شبیه ساز بازی فوتبال
- * کامپوننت بیس



سال تاسیس: ۱۳۹۴

شرکت بازی سازان نوآوران پارسیان

www.noagames.co

بازی پرو اف سی (PRO FC)

معرفی محصول:

بازی پرواف سی، یک بازی موبایل فوتبالی سه بعدی آنلاین و آفلاین با سبک اصلی مدیریتی است که در آن، کاربر مدیریت تیم فوتبال را به عهده می گیرد. در این بازی بازیکن تیم محبوب خود را انتخاب می کند و با ستارگان فوتبال قرارداد زماندار می بندد. در مهمترین لیگ های تاریخ شرکت می کند و توانایی تیم خود را محک می زند. با توجه به اینکه کل مدیریت بازی به دست بازیکن است، او می تواند ترکیب تیم را انتخاب کند، تاکتیک های مناسب با هر بازیکن را بسازد و تیم را برای مسابقات واقعی آماده کند. همچنین با ارتقای کارکنان و مربیان سطح تیم را بالا ببرد.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* ۱۰۰,۰۰۰+ کاربر در کافه بازار

بازار یا پلتفرم های ارائه شده:

* کافه بازار

کاربرد:

مناسب برای علاقه‌مندان به بازی‌های فوتبالی

مشخصات فنی:

- * پلتفرم اندروید و iOS
- * استفاده از گرافیک سه‌بعدی برای قسمت شهر
- * زبان برنامه‌نویسی php در سمت سرور
- * متدولوژی توسعه این محصول، Spiral است.

مزایای رقابتی:

- * از معدود بازی‌های آنلاین غیرنوبتی ایرانی
- * استفاده از گرافیک سه بعدی و با کیفیت بدون سنگین شدن بازی برای قسمت شهر در بازی
- * شبیه‌سازی بازی تیم فرد با دیگران بر اساس الگوریتمی منطقی و با جزئیات بوده و قابل تبدیل به یک شبیه‌سازی سه‌بعدی نیز است.
- * غیر قابل‌هک بودن بازی به دلیل کاملاً آنلاین بودن بازی (تمامی اطلاعات بازی از سرور لود شده و چیزی در موبایل ذخیره نیست)
- * طراحی دقیق و کارشناسی حلقه‌های بازی از لحاظ استانداردها و قواعد "طراحی بازی" و رسیدن به KPIهای عملکردی بازی‌های برتر دنیا در این دسته.



سال تاسیس: ۱۳۹۸

◀ شرکت توسعه پرداز هوشمند راسپینا

بازی شهر فوتبالی**معرفی محصول:**

این محصول، یک بازی مدیریت باشگاه و مربیگری فوتبال است که در آن، کاربران می‌توانند یک باشگاه فوتبالی ساخته، برای تیم خود بازیکن جذب کرده و با چیدن بهترین ترکیب و اعمال تاکتیک‌های مورد نظر خود، با باشگاه‌های دیگر به صورت آنلاین رقابت کنند.

تعداد نصب و کاربر فعال بازی:

* بازی در کافه بازار امتیاز ۴.۹ و بیش از ۱۰,۰۰۰ دانلود داشته است.

بازار یا پلتفرم‌های ارائه شده:

* کافه بازار، مایکت و ...

این محصول، بازی آنلاین ویدیویی است.

کاربرد:

کاربردهای مختلف در صنایع مختلف بازی و سرگرمی، نظامی، هواپیمایی، کشاورزی و عمران

مشخصات فنی:

معماری محصول، مبتنی بر پلاگین بوده و با متدولوژی اسکرام توسعه یافته است. برخی از مؤلفه‌های محصول که توسط خود شرکت توسعه یافته‌اند عبارت‌اند از: موتور اصلی (core engine)، ابزار مدیریت پلاگین، Splash screen، ابزار اولویت‌ها، QtHud، ابزار save/load، نوتیفیکیشن، ابزارهای GIS، Home، Marquee Zoom، Scale Bar، Polyline و Point Layer، Compass، Graticule، Screen Capture

مزایای رقابتی:

- * پیچیدگی طراحی و توسعه
- * یک محصول بومی قدرتمند در این حوزه
- * کاهش هزینه‌های توسعه در سایر صنایع
- * ارزآوری



سال تاسیس: ۱۳۸۷

شرکت شکوه آفرینان رایانه (آراد)

www.medrickgames.com

موتور گرافیکی بصری سازی (بازی سازی) دوبعدی و سه بعدی

معرفی محصول:

این محصول، امکان بصری سازی رویدادهای دنیای واقعی یا شبیه سازی در محیط‌های دو/سه بُعدی را فراهم کرده و قابلیت‌های مختلفی دارد. برخی از این قابلیت‌ها عبارتند از: نمایش همزمان محیط‌های دوبعدی و سه بعدی، محاسبه و نمایش آنلاین Line-of-Sight، ابزارهای طراحی محیط، اتصال به سرورهای مختلف نقشه، اتصال به زبان‌های اسکریپتی نظیر پایتون، گزارش‌گیری از شبیه‌سازی‌های انجام شده، پشتیبانی از مؤلفه‌های سیستم ذرات (برای نمایش باران، آتش، باد، دود و غیره)، عوارض نامحدود زمین و طراحی و اجرای ماموریت. این محصول، کاربردهای مختلفی نظیر استفاده در صنایع نظامی، هواپیمایی، کشاورزی و عمران را نیز داراست.

این محصول، خدمات زیرساخت تولید بازی است.

کاربرد:

شرکت‌های بازی‌سازی و توسعه‌دهندگان بازی (Game developers)

مشخصات فنی:

زیرساخت ایجاد شده کاربردی بوده و در کاهش هزینه و زمان توسعه‌ی بازی‌های سبک جورکردنی موثر می‌باشد.

معماری	متدولوژی توسعه	زبان برنامه‌نویسی
Entity-Component-System Data-oriented design	اسکرام	زبان C# و برای موتور بازی‌سازی یونیتی

در طراحی این زیرساخت، از معماری Entity-Component-System و Data-oriented design الهام گرفته شده است. پیاده‌سازی این زیرساخت با زبان C# و برای موتور بازی‌سازی یونیتی انجام‌گرفته، اما در طراحی هسته این زیرساخت، وابستگی به موتور یونیتی وجود ندارد و در پیاده‌سازی آن تنها از المان‌های زبان C# استفاده شده است. در توسعه این محصول متد اسکرام به‌کاررفته است.



سال تاسیس: ۱۳۹۶

شرکت بازی گستران دریک

www.medrickgames.com

زیرساخت توسعه بازی‌های جورکردنی (Match3)

معرفی محصول:

این محصول، یک زیرساخت یکپارچه برای توسعه‌ی مکانیک‌های مختلف در بازی‌های جورکردنی را فراهم می‌کند. گسترش‌پذیری، ماژولار بودن و امکان استفاده‌ی مجدد، از مهم‌ترین ویژگی‌های این زیرساخت می‌باشد که باعث کاهش هزینه‌های مالی و زمانی می‌شود.

این محصول، خدمات زیرساخت تولید بازی است.

کاربرد:

خدمات و اپلیکیشن‌های آنلاین بلادرنگ با تعداد کاربر بالا به ویژه بازی‌های آنلاین

مشخصات فنی:

برای پیاده‌سازی این سامانه، از تکنولوژی‌های متن‌باز و رایگان استفاده شده است. زبان برنامه‌نویسی سرور این سامانه، C# است و هر دو پایگاه‌داده PostgreSQL و Redis برای بخش‌های مختلف این سامانه به کار رفته‌اند. در بخش کلاینت، در حال حاضر با توجه به نیازهای موجود کلاینت به زبان C# و Javascript، همچنین کلاینت برای موتور Unity پیاده‌سازی شده که با توجه به نحوه کارکرد سامانه، قابلیت پورت کردن آن به پلتفرم‌های دیگر بر حسب نیاز به سادگی امکان‌پذیر است.

مزایای رقابتی:

تمامی مراحل طراحی و پیاده‌سازی آن با اتکا به دانش و سال‌ها تجربه‌ی مهندسان نرم‌افزار و علوم کامپیوتر این شرکت و بدون نیاز به واردات و خرید فناوری یا لایسنس خارجی و داخلی تهیه شده است.



سال تاسیس: ۱۳۹۶

◀ شرکت هوش جامع فناوری

پلتفرم زیرساخت GCS: Game Changer Server**معرفی محصول:**

این محصول، یک سامانه‌ی آنلاین زیرساخت سروری بلادرنگ است که به صورت ابری استقرار می‌یابد و قابلیت مقیاس‌پذیری بالا برای پاسخگویی به صدها هزار کاربر آنلاین را به طور هم‌زمان دارد.

این محصول، خدمات زیرساخت تولید بازی است.

کاربرد:

- * **مشتریان کلی:** شرکت‌های سرمایه‌گذاری یا شرکت‌های زیر ساخت و تولیدکنندگان بزرگ بازی و اپلیکیشن و یا پابلیشرهای بزرگ
- * **مصرف‌کنندگان:** توسعه‌دهندگان یا برنامه‌نویسانی که برای راحتی یا کاهش هزینه‌ها و یا حذف قسمتی از کار خود و یا حتی برای درآمدزایی از ادوک استفاده می‌کنند.

مشخصات فنی:

- * **زبان‌های برنامه نویسی:** C++, #C, java , php
- * **سیستم‌عامل:** ویندوز، اندروید، قابلیت توسعه و اجرا در iOS

مزایای رقابتی:

- این محصول ارائه‌دهنده خدمات به توسعه‌دهندگان یا تولیدکنندگان بازی و اپلیکیشن‌های موبایلی و رایانه‌ای بوده و دارای ویژگی‌های زیر است:
- * در اختیار گذاشتن فضای ابری و بی‌نیاز شدن توسعه‌دهنده از کدنویسی‌های سمت سرور و عدم نیاز به خرید یا اجاره سرور
 - * سامانه تبلیغات ویدئویی
 - * سامانه ارسال پوش نوتیفیکیشن
 - * سامانه کرش ریپورت
 - * سامانه آنالیتیک
 - * گیم سرویس (لیدربرد و لیگ)
 - * فضای ابری ذخیره‌سازی اطلاعات بازی یا برنامه (اپلیکیشن)



سال تاسیس: ۱۳۹۱

◀ شرکت اصحاب رسانه پویا

www.ashabrasaneh.com

سامانه جامع ادوک

معرفی محصول:

محصول ادوک، یک سامانه‌ی جامع برای ارائه‌ی خدمات به توسعه‌دهندگان بازی و اپلیکیشن‌های موبایلی و رایانه‌ای محسوب می‌شود. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های این سامانه، این است که فضای ابری در اختیار توسعه‌دهندگان قرار داده و آن‌ها را از برنامه‌نویسی‌های سمت سرور و خرید/اجاره سرور بی‌نیاز می‌کند. این فضای ابری، می‌تواند برای ذخیره‌سازی اطلاعات اپلیکیشن‌ها یا بازی‌ها مورد استفاده قرار گیرد. این سامانه، هم‌چنین زیرسامانه‌هایی برای تبلیغات ویدئویی، ارسال پوش نوتیفیکیشن، گزارش خرابی (کرش ریپورت)، آنالیتیک، سرویس‌های گیم نظیر لیدربرد و لیگ، ثبت نام یکپارچه‌ی همراه با قابلیت کاربر مهمان را در اختیار توسعه‌دهندگان قرار می‌دهد.

این محصول، خدمات زیرساخت تولید بازی است.

کاربرد:

این محصول توسط بازی‌سازان و توسعه‌دهندگان نرم‌افزارهای کاربردی و تجربه‌های بازیوارسازی (Gamified experiences) شده جهت طراحی بازی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

مشخصات فنی:

- * معماری محصول میکرو سرویس بوده و با زبان برنامه‌نویسی C# و فریمورک Net. پیاده‌سازی شده است. این محصول از چندین سرویس تشکیل شده و ارتباط بین سرویس‌ها از طریق RabbitMQ برقرار گردیده است. همچنین orchestration ماشین‌ها و کلاستر به کمک Swarm انجام شده است.
- * پنل توسعه‌دهندگان به کمک فریمورک ReactJS پیاده‌سازی شده و اپلیکیشن کاربران (Klopp) نیز به کمک ReactNative پیاده‌سازی شده است.



سال تاسیس: ۱۳۹۶

شرکت خوشه‌چینان هفت آسمان

زیرساخت بازی بکمن

معرفی محصول:

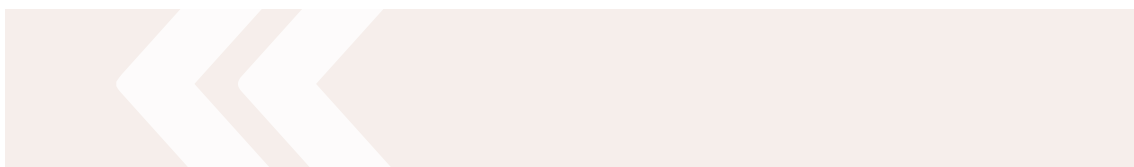
این محصول زیرساخت و خدمات مورد نیاز بازی‌سازان جهت مدیریت فرآیندهای Back-End بازی را در اختیار کاربران قرار می‌دهد. این خدمات عبارتند از مدیریت اقتصاد و منابع بازی، مدیریت محصولات فروشگاه بازی، مدیریت دستاوردها و ماموریت‌ها در بازی، لیدربرد و ثبت پروفایل و مشخصات بازیکن‌ها و خدماتی از این دست. همچنین این محصول قابلیت Cross promotion را با تعریف ماموریت‌های متنوع برای کاربران و در جهت درآمدزایی توسعه‌دهندگان فراهم نموده است.

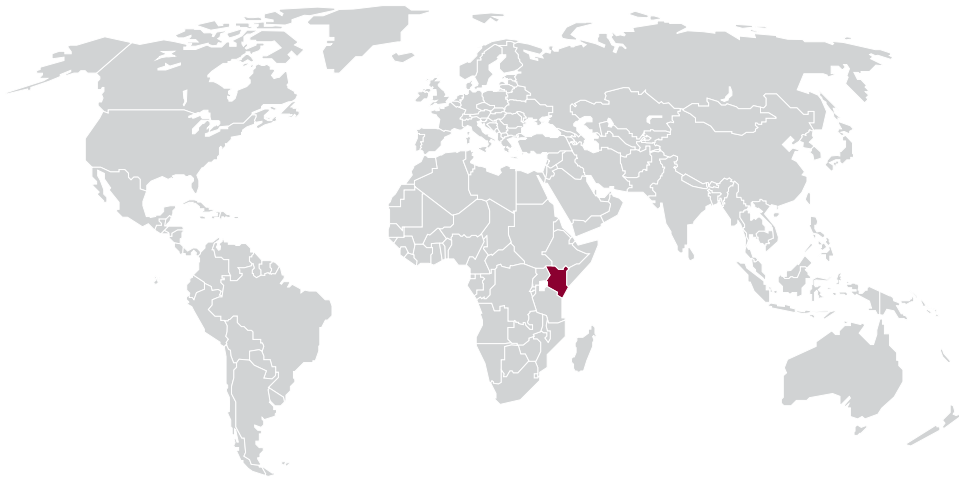
این محصول، خدمات زیرساخت تولید بازی است.



خانه‌های نوآوری و فناوری ایران در سایر کشورها

خانه‌های نوآوری و فناوری ایران یکی از انواع واسطه‌های صادراتی هستند که تحت حمایت مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در کشورهای کنیا، چین، روسیه، ترکیه، سوریه و عراق راه‌اندازی شده است. این خانه‌ها علاوه بر دسترسی به دستورالعمل‌های آیین‌نامه صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری جهت ورود به بازارهای بین‌المللی خدماتی نظیر: فضای کار اختصاصی و اشتراکی، نمایشگاه دائمی محصولات، یافتن شرکای تجاری و سرمایه‌گذاری در کشورهای هدف صادراتی، انجام امور ثبت شرکت، ثبت محصولات، ثبت دارو و تجهیزات پزشکی، علائم تجاری، اعزام و پذیرش هیئت‌های تجاری، استخدام نیروی بومی جهت حضور مستقیم برای ارائه محصولات و خدمات را ارائه می‌نماید و به‌عنوان محور فعالیت‌های تجاری برون مرزی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری در بازار هدف آن کشورها نقش آفرینی می‌نماید. این خانه‌ها در ایران نیز به‌صورت نمایشگاه بین‌المللی دائمی محصولات و خدمات فناورانه شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور راه‌اندازی شده است.





خانه نوآوری و فناوری ایران در نایروبی



مدیر: علی بنی عامریان

حوزه فعالیت: صادرات محصولات و خدمات شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، خلاق و فناور

کشور: جمهوری کنیا - نایروبی

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات
- ارائه فضای کار اختصاصی و اشتراکی
- برگزاری پوویون ملی ج.ا.ایران در نمایشگاه‌های معتبر
- توسعه صادرات محصولات و خدمات شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور
- شناسایی فرصت‌های همکاری علمی، فناوری و صنعتی
- ارائه دستورالعمل‌های صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری

آدرس: کنیا، نایروبی، کلیمانی، خیابان مالیم جوما، خیابان دنیس پریت

وبسایت: www.ihit.co.ke

اطلاعات تماس: ۱۱۳ ۶۰۶ ۱۱۱ (+۲۵۴)

رابط: فهیمه ضبیحی

اطلاعات تماس: ۸۰ ۷۰۰ ۲۱ ۹۱۰ (+۹۸) داخلی ۳۰۱



خانه نوآوری و فناوری ایران در تهران (شعبه مرکزی)



مدیر: محمد کرمی

حوزه فعالیت: نمایشگاه دائمی بین‌المللی | صادرات محصولات شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور در تهران

کشور: جمهوری اسلامی ایران - تهران

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات شرکت‌های دانش‌بنیان و خلاق
- برگزاری رویدادها و نشست‌های تخصصی
- فضای کار اختصاصی و اشتراکی در تهران
- سالن جلسات و سالن اختصاصی تشریفات
- شناسایی فرصت‌های صادراتی
- شناسایی فرصت‌های همکاری علمی، فناوری و صنعتی

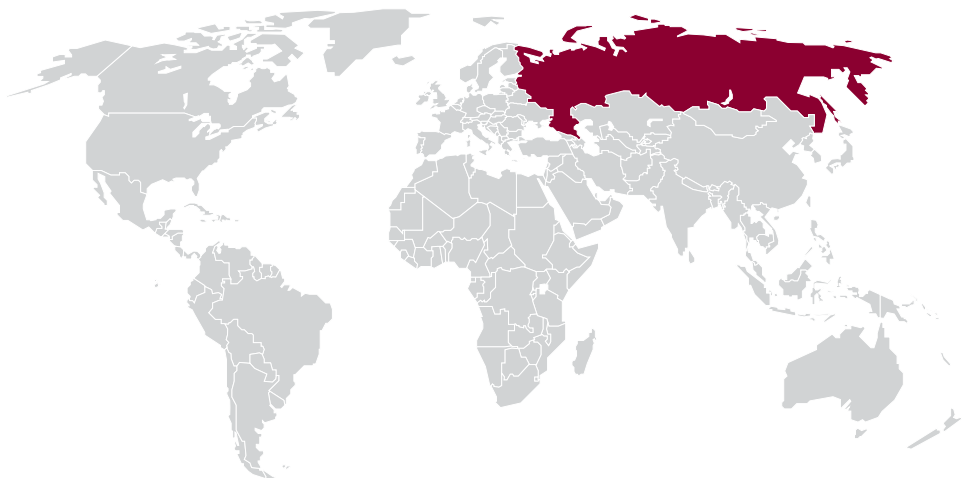
آدرس: ایران، تهران، نمایشگاه بین‌المللی تهران، سالن ۳۷ A

وبسایت: www.ihit-expo.com

اطلاعات تماس: ۳۷ ۷۳۷ ۲۱ ۹۱۰ (+۹۸) / ۹۹۵۸ ۴۴۴ ۹۱۲ (+۹۸)

رابط: محمدمهدی آقارفعی

اطلاعات تماس: ۹۶۱۱ ۷۰۶ ۹۱۲ (+۹۸)



خانه نوآوری و فناوری ایران در مسکو

مدیر: مهدی دیلم صالحی

حوزه فعالیت: صادرات محصولات و خدمات شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، خلاق و فناور

کشور: فدراسیون روسیه - مسکو

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات
- ارائه فضای کار اختصاصی و اشتراکی
- برگزاری پایوبیون ملی ج.ا.ایران در نمایشگاه‌های معتبر
- توسعه صادرات محصولات و خدمات شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور
- شناسایی فرصت‌های همکاری علمی، فناوری و صنعتی
- ارائه دستورالعمل‌های صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری

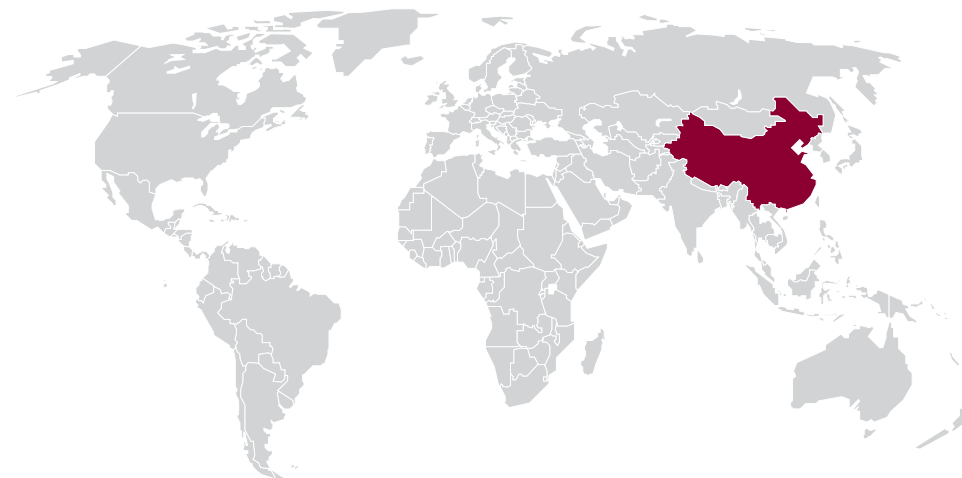
آدرس: فدراسیون روسیه، مسکو، خیابان آرخانگلسکی، پلاک ۷، واحد ۴

وبسایت: www.ihit-ru.com

اطلاعات تماس: ۹۰۳ ۱۲۳ ۱۶۳۱ (+۷)

رابط: مالک سعیدی

اطلاعات تماس: ۹۳ ۶۲ ۶۱۷ ۹۱۲ (+۹۸) | ۱۵ ۵۳۷ ۸۶۰ ۲۱ (+۹۸) داخلی ۳۰۹



خانه نوآوری و فناوری ایران در سوژو

مدیر: امیر قربانعلی

حوزه فعالیت: صادرات محصولات و خدمات شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، خلاق و فناور

کشور: جمهوری خلق چین - شانگهای

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات
- ارائه فضای کار اختصاصی و اشتراکی
- برگزاری پایوبیون ملی ج.ا.ایران در نمایشگاه‌های معتبر
- توسعه صادرات محصولات و خدمات شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور
- شناسایی فرصت‌های همکاری علمی، فناوری و صنعتی
- ارائه دستورالعمل‌های صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری

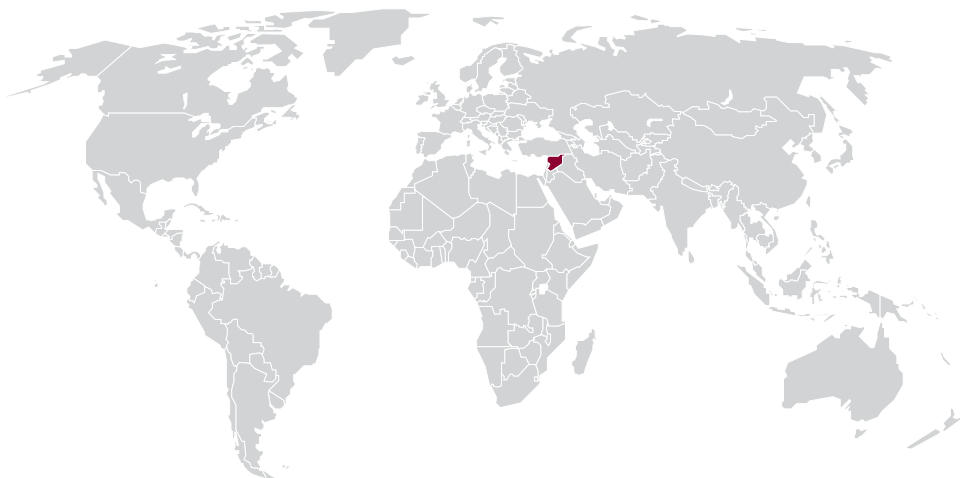
آدرس: چین، استان جیانگ سو، سوژو، منطقه پیشرفته، جاده کلینگ ۸۸، شماره ۴۰۹

وبسایت: www.innotechexport.ir

اطلاعات تماس: ۹۲ ۱۲۳ ۱۸۲ ۰۶۲ (+۸۶)

رابط: سیمین رفیع پور

اطلاعات تماس: ۹۳۵ ۸۶۱ ۴۴۲۲ (+۹۸)



خانه نوآوری و فناوری ایران در دمشق

مدیر: محمدهادی ضیغمی

حوزه فعالیت: صادرات محصولات و خدمات شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، خلاق و فناور

کشور: جمهوری عربی سوریه - دمشق

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات
- ارائه فضای کار اختصاصی و اشتراکی
- برگزاری پاورپوینت ملی ج.ا.ایران در نمایشگاه‌های معتبر
- توسعه صادرات محصولات و خدمات شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور
- شناسایی فرصت‌های همکاری علمی، فناوری و صنعتی
- ارائه دستورالعمل‌های صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری

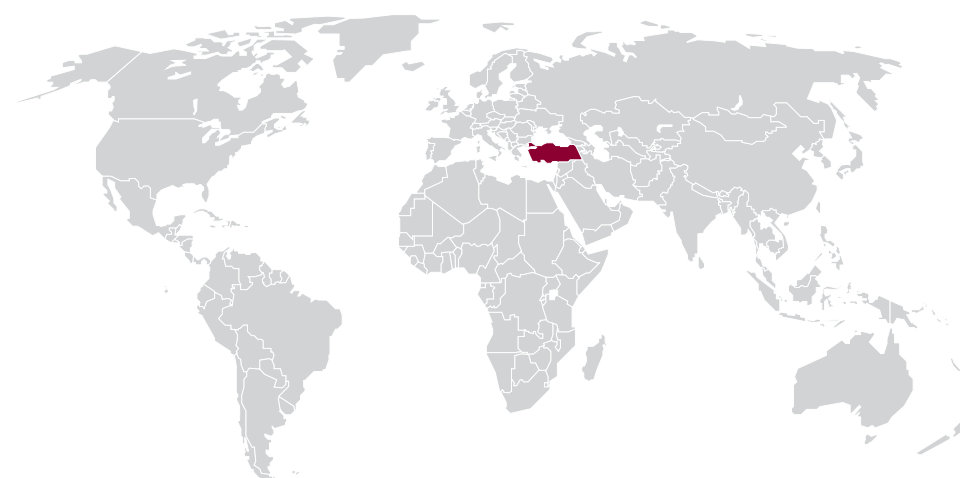
آدرس: سوریه، دمشق، میدان اموین، میدان جمارگ، منطقه آزاد دمشق

وبسایت: www.ihit.sy

اطلاعات تماس: ۳۹۳۳ ۶۹۳ ۹۱۸ (+۹۸)

رابط: حسن طهماسبی

اطلاعات تماس: ۱۵ ۳۳ ۱۰ ۶۳ ۲۱ (+۹۸)



خانه نوآوری و فناوری ایران در استانبول

مدیر: مسعود حسنی

حوزه فعالیت: صادرات محصولات و خدمات شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، خلاق و فناور

کشور: ترکیه - استانبول

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات
- ارائه فضای کار اختصاصی و اشتراکی
- خدمات بازاریابی و مطالعات بازار
- برگزاری همایش‌ها، رویدادها و دوره‌های آموزشی
- تسهیل صادرات
- ارائه دستورالعمل‌های صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری

آدرس: ترکیه، استانبول، منطقه شیشلی، نیشانتاشه، خیابان هالاسکارگازی، شماره ۳۸ تا ۶۶

وبسایت: www.istanbulihit.com **ایمیل:** info@istanbulihit.com

اطلاعات تماس: ۴۵۸۹ ۵۰۵ ۵۳۳ (+۹۰): واتس‌آپ / ۴۱۴۴ ۲۱ ۲۴۰۱ (+۹۰)

رابط: مسعود حسنی

اطلاعات تماس: ۵۵ ۲۲۷ ۸۸۲ ۲۱ (+۹۸)



خانه نوآوری و فناوری ایران در سلیمانیه عراق

مدیر: حسین سلمانی

حوزه فعالیت: صادرات محصولات و خدمات شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، خلاق و فناور

کشور: عراق - سلیمانیه

خدمات:

- نمایشگاه دائمی محصولات و خدمات
- ارائه فضای کار اختصاصی و اشتراکی
- برگزاری پایون ملی ج.ا.ایران در نمایشگاه‌های معتبر
- توسعه صادرات محصولات و خدمات شرکت‌های دانش‌بنیان، خلاق و فناور
- شناسایی فرصت‌های همکاری علمی، فناوری و صنعتی
- ارائه دستورالعمل‌های صادراتی مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری

آدرس: عراق، اقلیم کردستان، سلیمانیه، خیابان سیور

وبسایت: www.ibr-s.com

اطلاعات تماس: ۳۶۶ ۵۶۷ ۷۷۴ (+۹۶۴)

رابط: محمد مهدی آل بویه

اطلاعات تماس: ۹۳۹ ۱۲۴ ۵۰۰۹ (+۹۸)

این کتاب شامل
محصولات منتخب دانش‌بنیان ایرانی
در حوزه

گیم و انیمیشن

است و برای ارائه در سایر کشورها تهیه شده است.



www.cistc.ir



www.etdf.ir