

۱۳۹۵/۰۴/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

مسجد جامع

رمضان المبارک

JUN 21 2019

سه شنبه
تیر

اذان صبح ۴:۰۲ طلوع آفتاب ۵:۴۹ اذان ظهر ۱۳:۰۶ اذان مغرب ۲۰:۴۵

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۲۳	۳۰۵۵۰	دلار
▼ ۶۱	۳۴۶۳۰	یورو
▲ ۲۹۲	۴۴۸۲۶	پوند
▲ ۲۰۲	۲۹۳۸۵	سدین
▲ ۷	۸۳۱۸	درهم امارات
▼ ۷۰	۳۱۷۸۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۶۸	دلار
۳۹۴۰	یورو
۵۱۰۰	پوند
۳۳۲۰	سدین
۹۴۵	درهم امارات
۱۲۰۸	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۰۵۲۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۳۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۷۰۰۰	نیم سکه
۲۷۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	ایران در قعر جدول درآمدزایی از صنعت پول ساز بازی	فرصت امروز
۴	بازی های برتر Level Up در گیمز کام معرفی می شوند	فنا ۹۰۰۰
۴	با رویداد Level Up بازی خود را جهانی کنید	AME EMAG
۵	با رویداد Level Up بازی خود را جهانی کنید	خبرایران شبکه های دیجیتال و تکنولوژی
۶	فهرست جرائم تلگرامی در ایران	ایران مجله
۸	بازی های برتر Level Up در گیمز کام معرفی می شوند	فنا ۹۰۰۰
۹	ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up آغاز شد	خبرگزاری پانا

تعداد محتوا : ۸



پایگاه خبری

۳

روزنامه

۴

خبرگزاری

۱



بررسی فعالیت در حوزه نوآوریانه «بازی» در ایران و جهان

ایران در قعر جدول درآمدزایی از صنعت پول ساز بازی



فرزانه دانشمند

اثر ششمی از نشر نی ISBN: 964-0-00000-0

یکی از مهم‌ترین رشته‌ها و حوزه‌های کسب‌وکار در صنعت فناوری اطلاعات، حوزه توسعه بازی‌های رایانه‌ای است که مخصوصاً در سال‌های اخیر مورد توجه بسیاری از نخبگان در جوامع مختلف قرار گرفته است و تبدیل به صنعتی با درآمدزایی به‌شدت بالا شده است.

از طرفی استارت‌آپ‌های بسیاری در دنیا در حوزه تولید بازی شکل می‌گیرند و با توجه به اینکه اغلب این استارت‌آپ‌ها دارای سرمایه مالی یا تعداد بالای نیروی انسانی نیستند، تنها با استفاده از خلاقیت و نوآوری خود با کسب موفقیت‌های کوچک در این زمینه، به سرعت می‌توانند تبدیل به کسب‌وکارهای بزرگ با سودآوری بالا شوند.

اکوسیستم بازی

این حوزه که امروزه به‌عنوان یک صنعت با درآمدزایی بالا از آن یاد می‌شود به چند زمینه تقسیم می‌شود و هر زمینه بازیگران و نقش‌آفرینان متفاوتی دارد که در مجموع زنجیره تامین صنعت بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل می‌دهند:

- توسعه‌دهندگان موتورهای پردازش تصاویر و موتورهای بازی
- توسعه‌دهندگان محیط‌های تولید و توسعه بازی‌ها
- سناریوپردازان و هنرمندان
- ارائه‌دهندگان زیرساخت‌های میزبانی و ارائه و فروش آنلاین
- فروشندگان و توزیع کنندگان سنتی
- سرویس‌دهندگان
- کسب‌وکارهای تبلیغاتی (تولید کاراکترها در قالب عروسک و هدایا و بسته‌های تبلیغاتی)
- مشتریان و بازیگران در رده‌های سنی مختلف

۹۱ میلیارد دلار درآمد یک ساله صنعت بازی

این صنعت با توجه به حوزه‌های فوق الذکر، یکی از درآمدزایی‌ترین صنایع در جهان است و کشورهای مختلف، سهم متفاوتی از بازار این صنعت دارند. این صنعت در سال ۲۰۱۵، درآمدی بالغ بر ۹۱ میلیارد دلار داشته است. براساس گزارش جدید منتشر شده که ۱۰۰ کشور درآمدزایی بازی‌های ویدئویی در کل دنیا را نشان می‌دهد، چین نخستین کشور در این زمینه است. منظور از درآمدزایی، میزان هزینه‌ای است که گیمرهای هر کشور برای بازی‌های ویدئویی پرداخت می‌کنند.

مجموعی از سودآورترین کشورهای بازی ساز

این لیست جدید توسط گروه تحقیقاتی Newzoo منتشر شده و آنها به وسیله این آمار میزان درآمدزایی هر کشور را مشخص کرده‌اند. البته این اعداد و ارقام شامل فروش سخت‌افزار نمی‌شود. چین در مکان اول این جدول قرار گرفته و با اختلافی کوچک با آمریکا قرار دارد. درآمد چین از بازی‌های کامپیوتری ۲۲.۲۳ میلیارد دلار و آمریکا ۲۱.۹۶ میلیون دلار است. در این راستا نموداری تهیه شده که میزان درآمد بازی‌های ویدئویی را در مناطق مختلف نشان می‌دهد. اگر به تصاویر دقت کنید، در این آمار کشور چین بیشترین فضا را به خود اختصاص داده است. اگر بخواهیم براساس افراد این آمار را به دست آوریم، ایالات متحده در این زمینه پیشرو است، با همه این تفاسیر هم‌اکنون چین بزرگ‌ترین بازار بازی‌های ویدئویی را دارد. البته خود Newzoo می‌گوید که این آمارها تا اوایل سال آزرایی شده‌اند و با این حساب اصلاً جای تعجب ندارد که مایکروسافت و سونی بخواهند بازار خود را در این کشور گسترش دهند. در جایگاه سوم جدول، ژاپن قرار گرفته و آمار درآمدزایی آنها نسبت به قبل کمتر شده که این نشان‌دهنده افت این کشور است. این جدول نشان می‌دهد

که ژاپن ۱۲.۳۳ میلیارد دلار از بازی‌های ویدئویی در آمد داشته است. در ادامه جدول آلمان، انگلستان، فرانسه و کانادا را می‌بینیم که جایگاه‌های دیگر این جدول را به خود اختصاص داده‌اند. براساس داده‌های ارائه شده از Newzoo، در مجموع، بازار جهانی بازی‌ها در حدود ۹۱.۵ میلیارد دلار درآمد دارد که از این مقدار ۸۳ میلیون دلار آن (حدود ۹۱ درصد) تنها از ۲۰ کشور به‌دست آمده است. صنعت بازی‌سازی آمده است:

چین:	۲۲,۲۳۷,۱۹۴,۰۰۰ دلار
ایالات متحده آمریکا:	۲۱,۹۶۲,۴۹۱,۰۰۰ دلار
ژاپن:	۱۲,۳۳۸,۸۶۰,۰۰۰ دلار
کره جنوبی:	۴,۰۲۲,۴۶۶,۰۰۰ دلار
آلمان:	۳,۶۵۴,۶۶۹,۰۰۰ دلار
انگلستان:	۳,۵۳۲,۴۲۷,۰۰۰ دلار
فرانسه:	۲,۲۶۰,۱۷۲,۰۰۰ دلار
کانادا:	۱,۸۱۱,۳۷۱,۰۰۰ دلار
اسپانیا:	۱,۵۶۴,۲۲۳,۰۰۰ دلار
ایتالیا:	۱,۵۰۵,۸۰۰,۰۰۰ دلار

فرصت‌های پیش‌روی توسعه صنعت بازی در ایران

در جدول گفته شده ۳۲ کشور مورد بررسی و مطالعه قرار گرفته‌اند که متأسفانه ایران در رتبه

- وجود استعدادهای قابل توجه در کشور در زمینه‌های مختلف صنعت بازی
- منابع ارزان و در دسترس برای تولید
- محتوای غنی فرهنگی، تاریخی و ادبی برای تولید با کیفیت و پرمحتوا
- توجه شایسته حوزه معاونت فناوری ریاست جمهوری به این حوزه و حمایت از شرکت‌های دانش بنیان
- رشد شرکت‌های دانش بنیان و استارت‌آپ‌ها با مأموریت توسعه بازی‌های رایانه‌ای

اما نقاط ضعف هم وجود دارد

- لحاظ نشدن این حوزه به عنوان یک صنعت بسیار رقابتی در کشور
- عدم سرمایه‌گذاری مطلوب توسط دولت و بخش خصوصی در این زمینه
- عدم فرهنگ‌سازی و توزیع ضعیف بازی‌های موجود در کشور و سطح پایین آگاهی و ضعف اطلاع رسانی
- عدم برگزاری نمایشگاه‌ها، وقایع و برنامه‌های تخصصی کافی در زمینه صنعت بازی در سطح استانداردهای بین‌المللی
- عدم تعامل مناسب با بازیگران این صنعت در سطح بین‌المللی برای تبادل دانش و فناوری
- عدم وجود رشته تحصیلی و پرورش نیروی متخصص باوجود استعدادهای فراوان در زمینه‌های مختلف این صنعت در کشور

نیاز به هوشمندی برای پیشرفت آینده صنعت بازی در کشور

چنانچه بتوانیم با ترکیب نقاط قوت، فرصت‌ها و نیز با ترکیب نقاط ضعف و تهدیدها، راهبردها و استراتژی‌های ورود در بازار صنعت بازی را مدل‌سازی و عملیاتی کنیم، می‌توان به آینده این صنعت در کشور به عنوان یک حوزه ثروت آفرین و اشتغال‌زا و یکی از حوزه‌های مهم صادرات خدمات فنی-مهندسی، به طرز قابل توجهی امیدوار بود.

سی‌ودوم این جدول با درآمد ۲۷۹،۱۱۵،۰۰۰ دلاری است. بررسی‌ها نشان می‌دهد در صورت توسعه صنعت بازی در کشور اشتغال‌زایی برای بالغ بر ۱۰ هزار نفر در هشت گروه شغلی مطابق با زنجیره تامین، ایجاد می‌شود. همچنین برخی کارشناسان درآمدزایی حاصل از صنعت بازی را معادل درآمد کشور از صنعت نفت کشور برآورد می‌کنند. یکی دیگر از مسائل مورد هدف در توسعه این صنعت مقابله با تهاجم فرهنگی از طریق تولید بازی‌های رایانه‌ای متناسب و مطابق با ریشه‌های تاریخی، فرهنگی و دینی کشور است و با ورود به حوزه‌های بین‌الملل موجب صدور فرهنگ و اندیشه ایرانی از طریق معرفی دقیق شخصیت‌ها، اسطوره‌ها و قهرمانان ایرانی به جهان می‌شود. وجود بازار بالقوه در جمعیت مسلمان و خصوصاً شیعه جهان و نیاز این بازار هدف به محصولات فرهنگی و سرگرمی مناسب و پرمحتوا هم از مهم‌ترین فرصت‌های بالقوه این بخش به شمار می‌آید.

تهدیدهای موجود در این بازار

در آن سوی گود اگر به این صنعت و نوآوران این بخش بی‌توجهی شود و از آنها حمایتی به عمل نیاید طبیعتاً گیمرها به سمت بازی‌های خارجی سوق پیدا می‌کنند و همین مسئله موجب تهاجم فرهنگی از طریق ورود غیرمجاز بازی‌های رایانه‌ای غیرمتناسب با فرهنگ ایرانی خواهد شد و همین حضور رقبای خارجی در بازار برای تولید محتوای داخلی موجب تضعیف شدن بازیگران داخلی می‌شود.
به علاوه نبود حمایت از تولیدکنندگان این بخش موجب خروج نخبه‌ها و متخصصان این حوزه از کشور یا سرخوردگی آنها به دلیل نبود فضای کسب‌وکار و تحقق استعدادهای‌شان می‌شود. کما اینکه بخشی از این اتفاق ناگوار تا امروز پیش آمده است.

نقاط قوت موجود در ایران برای توسعه صنعت بازی

بازی‌های برتر Level Up در گیمز کام معرفی می‌شوند

رویداد شرکت کنند نه افراد به صورت مستقل. در این یک ماه، به هر تیم یک مربی اختصاص داده می‌شود که مربیان از میان برترین فعالان صنعت بازی کشور انتخاب شده‌اند و به تیم‌ها کمک خواهند کرد تا بازی‌های خود را با نگاه درستی بسازند.

در ادامه امیرحسین فصیحی به معرفی حامیان و جوایز این رویداد پرداخت و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حامی اصلی این رویداد است و علاوه بر تقبل ۲۵ میلیون تومان وجه نقد به عنوان جایزه، بازی‌های برتر در غرفه بنیاد در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش علاقه‌مندان از اول تیرماه به مدت هفت روز فرصت دارند تا با مراجعه به سایت levelup.fanafzar.com به صورت رایگان اقدام به ثبت‌نام کنند. همچنین تیم‌های شرکت کننده باید یک گروه باشند و هیچ یک از مراحل ساخت بازی نباید توسط نیروهای خارج از گروه ساخته شود.

امیرحسین فصیحی مدیرعامل استودیو فن‌افزار برگزارکننده رویداد Level Up گفت: در این رویداد بازی‌سازان یک ماه فرصت دارند تا بازی بسازند. البته این رویداد کاملاً به شکل آنلاین برگزار خواهد شد و به گروه‌های شرکت‌کننده آدرس‌های اینترنتی مختلفی داده می‌شود تا بتوانند بازی خودشان را در این آدرس‌ها آپلود و در مسابقه شرکت کنند.

فناوران - فصیحی افزود: بازی‌سازان در طول این یک ماه باید نسخه آزمایشی بازی خودشان را تولید کنند. این نسخه آزمایشی باید تمام ویژگی‌های بازی نهایی را داشته باشد تا گیمرها را مجذوب خودش کند. همچنین در این بازی‌ها باید خلاقیت و نوآوری وجود داشته باشد که این دو عنصر مهم‌ترین ویژگی‌ها برای انتخاب بازی‌های برتر خواهند بود.

کسری تهرانی یکی دیگر از دبیران اجرایی این رویداد گفت: برای ما مهم است که تیم‌های کامل بازی‌سازی در

با رویداد Level Up بازی خود را جهانی کنید (۹۵/۰۱/۲۵)

به نقل از سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

صبح امروز نشست خبری رویداد یک ماهه بازی‌سازی Level Up در سالن کنفرانس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با حضور رسانه‌های تخصصی برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «امیرحسین فصیحی» مدیرعامل استودیو فن‌افزار به عنوان برگزارکننده این رویداد به تشریح برنامه‌ها و اهداف این رویداد پرداخت و آن را نخستین در نوع خود دانست. فصیحی با بیان تاریخچه‌ای از شرکت فن‌افزار گفت: استودیوی بازی‌سازی فن‌افزار از سال ۸۵ کار ساخت بازی‌های کامپیوتری را شروع کرد و با عرضه بازی گرشاسپ توانست موفقیت خوبی را در بازار داخلی کسب کند. وی افزود: بازی گرشاسپ را می‌توان به عنوان اولین بازی کامپیوتری ایرانی نام برد که به صورت بین‌المللی عرضه شد. گرشاسپ با فروش ۲۵۰ هزار نسخه در ایران به عنوان یکی از موفق‌ترین بازی‌های ایرانی شناخته می‌شود. این استودیو در چند سال گذشته هم بازی Shadow Blade را برای پلتفرم‌های موبایل روی فروشگاه‌های Google Play و iTunes عرضه کرد که با استقبال بسیار خوب مردم در سرتاسر دنیا مواجه شد و حتی چندین بار به عنوان بازی برتر موبایل هم انتخاب شده است. این بازی مدتی پیش برای کنسول پلی‌استیشن ۴ هم عرضه شد. از دیگر بازی‌های مطرح این استودیو می‌توان به عنوان «فرزندان مورتا» اشاره کرد. این بازی سال گذشته توانست در سایت Kickstarter منابع مالی مورد نیاز خودش را به دست بیاورد. این بازی ساز مطرح کشورمان هدف از برگزاری رویداد Level Up را ایجاد انگیزه در بین علاقه‌مندان به ساخت بازی‌های ویدئویی در کشور دانست و گفت: خوشبختانه پس از طرح مسئله از سوی ما به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شاهد حمایت همه‌جانبه این بنیاد در برگزاری رویداد بودیم و قصد داریم با این رویداد نگاه بازی‌سازان را بهبود بخشیم. مدیر استودیوی بازی‌سازی فن‌افزار در مورد این رویداد تشریح کرد: رویداد Level Up یک ماه طول خواهد کشید و بازی‌سازان در طول این یک ماه فرصت دارند تا بازی بسازند. البته این رویداد کاملاً به شکل آنلاین برگزار خواهد شد و به گروه‌های شرکت‌کننده آدرس‌های اینترنتی مختلفی داده می‌شود تا بتوانند بازی خودشان را در این آدرس‌ها آپلود و در مسابقه شرکت کنند. فصیحی در ادامه ی صحبت‌هایش گفت: بازی‌سازان در طول این یک ماه باید نسخه ی آزمایشی بازی خودشان را تولید کنند. این نسخه ی آزمایشی باید تمام ویژگی‌های بازی نهایی را داشته باشد تا گیمرها را مجذوب خودش کند. همچنین در این بازی‌ها باید خلاقیت و نوآوری وجود داشته باشد که این دو عنصر مهم‌ترین ویژگی‌ها برای انتخاب بازی‌های برتر خواهند بود. کسری تهرانی یکی دیگر از دبیران اجرایی این رویداد به حضور جدی و تاثیرگذار مربیان در طول برگزاری رویداد خبر داد و گفت: برای ما حائز اهمیت است که تیم‌های کامل بازی (آدمه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سازی در رویداد شرکت کنند نه افراد به صورت مستقل. در این یک ماه، به هر تیم یک مربی اختصاص داده می شود که مربیان از میان برترین فعالان صنعت بازی کشور انتخاب شده اند و به تیم ها کمک خواهند کرد تا بازی های خود را بازگاه درستی بسازند. تهرانی به اهمیت رعایت قانون کیبی رایت توسط شرکت کنندگان تاکید کرد و افزود: با توجه به این که نگاه انتشار بین المللی برای آثار وجود دارد، لازم است که تمامی تیم ها قانون کیبی رایت از صفر تا صد پروژه رعایت کنند.

در ادامه امیرحسین فصیحی به معرفی حامیان و جوایز این رویداد پرداخت و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای حامی اصلی این رویداد است و علاوه بر تقبل ۲۵ میلیون تومان وجه نقد به عنوان جایزه؛ بازی های برتر در غرفه بنیاد در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد. جوایز غیرنقدی نیز اعتباراتی است که از سوی کافه بازار، بکتوری و تسلا برای بازی های برتر در نظر گرفته شده است. فصیحی به سرمایه گذاری روی پروژه های برتر اشاره کرد و تشریح کرد: به دنبال آن هستیم که روی بازی های برتر یا خودمان سرمایه گذاری کنیم یا بخش های خصوصی دیگری را به سرمایه گذاری تشویق کنیم تا این بازی ها در نهایت ساخته شده و به انتشار بین المللی برسند. بخش انتشار بین المللی مجموعه فن افزار که با نام Digital Dragon شناخته می شود، وظیفه انتشار این بازی ها را برعهده خواهد داشت. مدیر استودیوی فن افزار به این موضوع اشاره کرد که بازی های ارسال شده در این رویداد باید قابل بازی باشند و حداقل ۱۵ دقیقه از بازی تولید شود که بتواند اکثر ویژگی های گیم پلی را نشان دهد. البته باید بتوان این عنوان ها را بدون مشکل بازی کرد. امیرحسین فصیحی در پایان صحبت های خود، به نحوه شرکت در مسابقه پرداخت و گفت: علاقه مندان از اول تیرماه به مدت هفت روز فرصت دارند تا با مراجعه به سایت <http://levelup.fanafzar.com> اقدام به ثبت نام کنند که البته رایگان است. همچنین تیم های شرکت کننده باید یک گروه باشند و هیچ یک از مراحل ساخت بازی نباید توسط نیروهای خارج از گروه ساخته شود.

وی افزود: کانال تلگرامی رویداد با نام کاربری levelup_fanafzar نیز نقشی کلیدی در اطلاع رسانی به شرکت کنندگان خواهد داشت و از این طریق بازی سازان می توانند از آخرین اخبار رویداد مطلع شوند. حال تصویری از این نشست خبری:

با رویداد Level Up بازی خود را جهانی کنید



شرایط
حمایت از تولیدات فرهنگی و هنری

با رویداد Level Up بازی خود را جهانی کنید (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۱)

فرا ایران - نشست خبری رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up در سالن کنفرانس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور رسانه های تخصصی برگزار شد. «امیرحسین فصیحی» مدیرعامل استودیو فن افزار به عنوان برگزارکننده این رویداد به تشریح برنامه ها و اهداف این رویداد پرداخت و آن را نخستین در نوع خود دانست.

فصیحی با بیان تاریخچه ای از شرکت فن افزار گفت: استودیوی بازی سازی فن افزار از سال ۸۵ کار ساخت بازی های کامپیوتری را شروع کرد و با عرضه بازی گرشاسپ توانست موفقیت خوبی را در بازار داخلی کسب کند.

وی افزود: بازی گرشاسپ را می توان به عنوان اولین بازی کامپیوتری ایرانی نام برد که به صورت بین المللی عرضه شد. گرشاسپ با فروش ۲۵۰ هزار نسخه در ایران به عنوان یکی از موفق ترین بازی های ایرانی شناخته می شود. این استودیو در چند سال گذشته هم بازی Shadow Blade را برای پلتفرم های موبایل روی فروشگاه های Google Play و iTunes عرضه کرد که با استقبال بسیار خوب مردم در سرتاسر دنیا مواجه شد و حتی چندین بار به عنوان بازی برتر موبایل هم انتخاب شده است. این بازی مدتی پیش برای کنسول پلی استیشن ۴ هم عرضه شد. از دیگر بازی های مطرح این استودیو می توان به عنوان «فرزندان مورتا» اشاره کرد. این بازی سال گذشته توانست در سایت Kickstarter منابع مالی مورد نیاز خودش را به دست بیاورد.

این بازی ساز مطرح کشورمان هدف از برگزاری رویداد Level Up را ایجاد انگیزه در بین علاقه مندان به ساخت بازی های ویدئویی در کشور دانست و گفت: خوشبختانه پس از طرح مسئله از سوی ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شاهد حمایت همه جانبه این بنیاد در برگزاری رویداد بودیم و قصد داریم با این رویداد نگاه بازی سازان را بهبود بخشیم.

مدیر استودیوی بازی سازی فن افزار در مورد این رویداد تشریح کرد: رویداد Level Up یک ماه طول خواهد کشید و بازی سازان در طول این یک ماه فرصت دارند تا بازی بسازند. البته این رویداد کاملاً به شکل آنلاین برگزار خواهد شد و به گروه های شرکت کننده آدرس های اینترنتی مختلفی داده می شود تا بتوانند بازی خودشان را در این آدرس ها آپلود و در مسابقه شرکت کنند.

فصیحی در ادامه صحبت هایش گفت: بازی سازان در طول این یک ماه باید نسخه ی آزمایشی بازی خودشان را تولید کنند. این نسخه ی آزمایشی باید تمام ویژگی های بازی نهایی را داشته باشد تا گیمرها را مجذوب خودش کند. همچنین در این بازی ها باید خلاقیت و نوآوری وجود داشته باشد که این دو عنصر مهم ترین ویژگی ها برای انتخاب بازی های برتر خواهند بود.

کسری تهرانی یکی دیگر از دبیران اجرایی این رویداد به حضور جدی و تاثیرگذار مربیان در طول برگزاری رویداد خبر داد و گفت: برای ما حائز اهمیت است که تیم های کامل بازی سازی در رویداد شرکت کنند نه افراد به صورت مستقل. در این یک ماه، به هر تیم یک مربی اختصاص داده می شود که مربیان از میان برترین فعالان صنعت بازی کشور انتخاب شده اند و به تیم ها کمک خواهند کرد تا بازی های خود را با نگاه درستی بسازند. تهرانی به اهمیت رعایت قانون کیبی رایت توسط شرکت کنندگان تاکید کرد و افزود: با توجه به این که نگاه انتشار بین المللی برای آثار وجود دارد، لازم است که تمامی تیم ها قانون کیبی رایت از صفر تا صد پروژه رعایت کنند.

در ادامه امیرحسین فصیحی به معرفی حامیان و جوایز این رویداد پرداخت و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای حامی اصلی این رویداد است و علاوه بر تقبل ۲۵ میلیون تومان وجه نقد به عنوان جایزه، بازی های برتر در غرفه بنیاد در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد. جوایز غیرنقدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیز اعتباراتی است که از سوی کافه بازار، یکتوری و تپسل برای بازی های برتر در نظر گرفته شده است. فصحیحی به سرمایه گذاری روی پروژه های برتر اشاره کرد و تشریح کرد: به دنبال آن هستیم که روی بازی های برتر یا خودمان سرمایه گذاری کنیم یا بخش های خصوصی دیگری را به سرمایه گذاری تشویق کنیم تا این بازی ها در نهایت ساخته شده و به انتشار بین المللی برسند. بخش انتشار بین المللی مجموعه فن افزار که با نام Digital Dragon شناخته می شود، وظیفه انتشار این بازی ها را برعهده خواهد داشت. مدیر استودیوی فن افزار به این موضوع اشاره کرد که بازی های ارسال شده در این رویداد باید قابل بازی باشند و حداقل ۱۵ دقیقه از بازی تولید شود که بتواند اکثر ویژگی های گیم پلی را نشان دهد. البته باید بتوان این عنوان ها را بدون مشکل بازی کرد. امیرحسین فصحیحی در پایان صحبت های خود، به نحوه شرکت در مسابقه پرداخت و گفت: علاقه مندان از اول تیرماه به مدت هفت روز فرصت دارند تا با مراجعه به سایت <http://levelup.fanafzar.com> اقدام به ثبت نام کنند که البته رایگان است. همچنین تیم های شرکت کننده باید یک گروه باشند و هیچ یک از مراحل ساخت بازی نباید توسط نیروهای خارج از گروه ساخته شود. وی افزود: کاتال تلگرامی رویداد با نام کاربری levelup_fanafzar نیز نقشی کلیدی در اطلاع رسانی به شرکت کنندگان خواهد داشت و از این طریق بازی سازان می توانند از آخرین اخبار رویداد مطلع شوند.

;(var switchTo&x=false; stLight.options({publisher:'dberevee-e499-4930--8c91-8294are5cdda



فهرست جرائم تلگرامی در ایران (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

طبق آمارهای ارائه شده در حال حاضر پیام رسان های داخلی از جمله تلگرام در کشور بیش از ۲۰ میلیون کاربر دارند حال آنکه بخش قابل توجهی از این ...

طبق آمارهای ارائه شده در حال حاضر پیام رسان های داخلی از جمله تلگرام در کشور بیش از ۲۰ میلیون کاربر دارند حال آنکه بخش قابل توجهی از این افراد بدون داشتن آگاهی کامل از تخلفات فضای مجازی در این شبکه ها فعالیت می کنند. بر اساس آمارهای جهانی در هر ۱۲ ثانیه یک نفر در جهان قربانی فضای مجازی می شود و همین موضوع ایجاب می کند که افراد پیش از ورود به این فضا و فعالیت در آن در گام اول اطلاعات کافی را کسب کرده باشند. پلیس فتا چندی پیش اینگونه اعلام کرده بود که در طول ۱۷۰۰ روز از تشکیل پلیس فتا، بیش از ۵۰ هزار پرونده در ارتباط با تخلفات فضای مجازی تشکیل شده و در این پرونده ها مجموعاً ۲۸ هزار نفر دستگیر شده اند. توجه به این آمارها به خوبی گویای آن است که فعالیت در شبکه های مجازی از جمله تلگرام می تواند مشکلات و مخاطرات متعددی به دنبال داشته باشد. مخاطراتی که برای جلوگیری از مواجهه با آنها در گام اول لازم است کاربر اطلاعات کافی را داشته باشد.

به دلیل اهمیت محتوای منتشرشده در فضای مجازی و تأثیر بسیار زیاد اجتماعی، فرهنگی و سیاسی آن ها در این گزارش به بیان قوانین مرتبط با مصادیق محتوای مجرمانه پرداخته می شود. طبق اعلام مرکز مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای (ماهر)، باید توجه شود که برخی از مصادیق مستقیماً در قانون جرائم رایانه ای نبوده و به طور غیرمستقیم از قوانین دیگر مرتبط با محتوای مجرمانه برداشت شده است. آشنایی کاربران شبکه های اجتماعی با این قوانین باعث شناسایی محتواهای مجرمانه در شبکه های اجتماعی توسط آن ها و جلوگیری از انتشار و به اشتراک گذاری این محتواها خواهد شد.

الف) محتوا علیه عفت و اخلاق عمومی

انتشار، توزیع و معامله محتوای مبتذل و مستهجن خلاف عفت عمومی (ماده ۱۴ قانون جرائم رایانه ای و بند ۲ ماده ۶ قانون مطبوعات)

تحریک، تشویق، ترغیب، تهدید یا دعوت به فساد و فحشاء و ارتکاب جرائم منافی عفت یا انحرافات جنسی (بند ب ماده ۱۵ قانون جرائم رایانه ای و ماده ۶۳۹ قانون مجازات اسلامی)

اشاعه فحشاء و منکرات (بند ۲ ماده ۶ قانون مطبوعات)

تحریک، تشویق، ترغیب، تهدید یا تطمیع افراد به دستیابی به محتویات مستهجن و مبتذل (ماده ۱۵ قانون جرائم رایانه ای)

استفاده ابزاری از افراد (اعم از زن و مرد) در تصاویر و محتوا، تحقیر و توهین به جنس زن، تبلیغ تشریفات و تجملات نامشروع و غیرقانونی (بند ۱۰ ماده ۶ قانون مطبوعات)

استفاده ابزاری از افراد (اعم از زن و مرد) در تصاویر و محتوا، تحقیر و توهین به جنس زن، تبلیغ تشریفات و تجملات نامشروع و غیرقانونی (بند ۱۰ ماده ۶ قانون مطبوعات)

ب) محتوا علیه امنیت و آسایش عمومی

تشکیل جمعیت، دسته، گروه در فضای مجازی یا هدف برهم زدن امنیت کشور (ماده ۴۹۸ قانون مجازات اسلامی)

هرگونه تهدید به بمب گذاری (ماده ۵۱۱ قانون مجازات اسلامی)

تحریک یا اغوای مردم به جنگ و کشتار یکدیگر (ماده ۵۱۲ قانون مجازات اسلامی)

تبلیغ علیه نظام جمهوری اسلامی ایران (ماده ۵۰۰ قانون مجازات اسلامی)

تبلیغ به نفع گروه ها و سازمان های مخالف نظام جمهوری اسلامی ایران (ماده ۵۰۰ قانون مجازات اسلامی)

تحریک نیروهای رزمنده یا اشخاصی که به نحوی از انحا در خدمت نیروهای مسلح هستند به عصیان، فرار، تسلیم یا عدم اجرای وظایف نظامی (ماده ۵۰۴ قانون مجازات اسلامی) (ادامه دارد ...)



- (ادامه خبر ...) فاش نمودن و انتشار غیرمجاز اسرار نیروهای مسلح (بند ۶ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- تحریک و تشویق افراد و گروه‌ها به ارتکاب اعمالی علیه امنیت، حیثیت و منافع جمهوری اسلامی ایران در داخل یا خارج از کشور (بند ۵ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- فاش نمودن و انتشار غیرمجاز اسناد و دستورها و مسائل محرمانه و سری دولتی و عمومی (بند ۶ ماده ۶ قانون مطبوعات و مواد ۲ و ۳ قانون مجازات انتشار و افشای اسناد محرمانه و سری دولتی و ماده ۳ قانون جرائم رایانه‌ای)
- محتوایی که به اساس جمهوری اسلامی ایران لطمه وارد کند (بند ۱ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- انتشار محتوا علیه اصول قانون اساسی (بند ۱۲ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- اخلال در وحدت ملی و ایجاد اختلاف مابین اقشار جامعه به ویژه از طریق طرح مسائل نژادی و قومی (بند ۴ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- فاش نمودن و انتشار غیرمجاز نقشه و استحکامات نظامی (بند ۶ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- انتشار غیرمجاز مذاکرات غیرعلنی مجلس شورای اسلامی (بند ۶ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- انتشار بدون مجوز مذاکرات محاکم غیرعلنی دادگستری و تحقیقات مراجع قضایی (بند ۶ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- انتشار محتوایی که از سوی شورای عالی امنیت ملی منع شده باشد
- ب) محتوا علیه مقدسات اسلامی
- اهانت به دین مسیح اسلام و مقدسات آن یا محتوای الحادی و مخالف موازین اسلامی (بند ۱ و ۷ ماده ۶ قانون مطبوعات و ماده ۵۱۳ قانون مجازات اسلامی)
- اهانت به هر یک از شخصیت‌های مقدس اسلامی و شریعت (ماده ۵۱۳ قانون مجازات اسلامی)
- تبلیغ به نفع حزب، گروه یا فرقه منحرف و مخالف اسلام (بند ۹ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- نقل مطالب از نشریات و رسانه‌ها و احزاب و گروه‌های داخلی و خارجی منحرف و مخالف اسلام به نحوی که تبلیغ آن‌ها باشد (بند ۹ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- اهانت به امام خمینی (ره) و تحریف آثار ایشان (ماده ۵۱۴ قانون مجازات اسلامی)
- ت) محتوا علیه مقامات و نهادهای دولتی و عمومی
- اهانت به مقام معظم رهبری و سایر مراجع مسلم تقلید (بند ۷ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- نشر اکاذیب و تشویش اذهان عمومی علیه مقامات، نهادها و سازمان‌های حکومتی (بند ۱۱ ماده ۶ قانون مطبوعات و ۶۹۸ قانون مجازات اسلامی)
- اهانت و هجو نسبت به مقامات، نهادها و سازمان‌های حکومتی و عمومی (بند ۸ ماده ۶ قانون مطبوعات و مواد ۶۰۹ و ۷۰۰ قانون مجازات اسلامی)
- افترا به مقامات، نهادها و سازمان‌های حکومتی و عمومی (بند ۸ ماده ۶ قانون مطبوعات و ۶۹۷ قانون مجازات اسلامی)
- جمل پایگاه‌های اینترنتی بانک‌ها، سازمان‌ها و نهادهای دولتی و عمومی (مواد ۶ و ۷ قانون جرائم رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۸۸)
- ث) محتوای مرتبط با جرائم رایانه‌ای
- آموزش و تسهیل جرائم رایانه‌ای (ماده ۲۱ قانون جرائم رایانه‌ای)
- فروش، انتشار یا در دسترس قرار دادن غیرمجاز گزرواژه‌ها و داده‌هایی که امکان دسترسی غیرمجاز به داده‌ها یا سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی دولتی یا عمومی را فراهم می‌کند (ماده ۲۵ قانون جرائم رایانه‌ای)
- انتشار یا در دسترس قرار دادن محتویات آموزش دسترسی غیرمجاز، شنود غیرمجاز، جاسوسی رایانه‌ای، تحریف و اخلال در داده‌ها یا سامانه‌های رایانه‌ای و مخابراتی (ماده ۲۵ قانون جرائم رایانه‌ای)
- انتشار فیلترشکن‌ها و آموزش روش‌های عبور از سامانه‌های فیلترینگ (بند ج ماده ۲۵ قانون جرائم رایانه‌ای)
- انتشار یا توزیع و در دسترس قرار دادن یا معامله داده‌ها یا نرم‌افزارهایی که صرفاً برای ارتکاب جرائم رایانه‌ای به کار می‌رود (ماده ۲۵ قانون جرائم رایانه‌ای)
- ایجاد مراکز قمار در فضای مجازی (مواد ۷۰۵، ۷۰۸ و ۷۱۰ قانون مجازات اسلامی)
- انجام هرگونه فعالیت تجاری و اقتصادی رایانه‌ای مجرمانه مانند شرکت‌های هرمی، فعالیت‌های غیرمجاز مرتبط با بازار اوراق بهادار (قانون اخلال در نظام اقتصادی کشور و بند الف ماده ۴۹ قانون بازار و اوراق بهادار و سایر قوانین مرتبط)
- ج) محتوای تحریک کننده، ترغیب کننده و یا دعوت کننده به اقدامات مجرمانه
- تشویق تحریک و تسهیل ارتکاب جرائمی که دارای جنبه عمومی هستند از قبیل اخلال در نظم، تخریب اموال عمومی، ارتشاء، اختلاس، کلاه برداری، قاچاق مواد مخدر، قاچاق مشروبات الکلی و غیره (ماده ۱۲۶ قانون مجازات اسلامی)
- انتشار محتوای حاوی تحریک، ترغیب، یا دعوت به اعمال خشونت آمیز و خودکشی (ماده ۱۵ قانون جرائم رایانه‌ای)
- تبلیغ و ترویج مصرف مواد مخدر، مواد روان گردان و سیگار (ماده ۳ قانون جامع کنترل و مبارزه ملی با دخانیات ۱۳۸۵)
- تبلیغ و ترویج اسراف و تبذیر (بند ۳ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- فروش، تبلیغ، توزیع و آموزش استفاده از تجهیزات دریافت از ماهواره (ماده ۱ قانون ممنوعیت به کارگیری تجهیزات دریافت ماهواره مصوب ۱۳۷۳/۱۱/۲۵)
- چ) محتوا مجرمانه مربوط به امور سمی و بصری و مالکیت معنوی
- مصرف آثار سمی و بصری غیرمجاز به جای آثار مجاز (ماده ۱ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند)
- تشویق و ترغیب به نقض حقوق مالکیت معنوی (ماده ۱ قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای و ماده ۷۴ قانون تجارت الکترونیکی)
- انتشار و سرویس دهی بازی‌های رایانه‌ای دارای محتوای مجرمانه یا فاقد مجوز از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) (مواد مختلف قانون مجازات اسلامی و قانون جرائم رایانه‌ای)
- عرضه تجاری آثار سمی و بصری بدون مجوز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (ماده ۲ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند)
- ح) محتوای مجرمانه مرتبط با انتخابات مجلس شورای اسلامی و ریاست جمهوری (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) انتشار هجو یا هجویه و یا هرگونه محتوای توهین آمیز در فضای مجازی علیه انتخابات (ماده ۷۰۰ قانون مجازات اسلامی و بند ۸ ماده ۶۶ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی)

درج محتوای تبلیغاتی نامزدهای انتخاباتی خارج از مدت زمان مقرر شده برای فعالیت انتخاباتی (ماده ۵۶ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی و ماده ۴۵ آیین نامه اجرایی آن، مواد ۶۶ و ۶۷ قانون انتخابات ریاست جمهوری)

انتشار هرگونه محتوا در جهت تحریک، ترغیب، تطمیع و یا تهدید افراد به خریدوفروش آراء، رأی دادن یا شناسنامه جعلی و شناسنامه دیگری، جعل لوراق تعرفه، رأی دادن بیش از یک بار و سایر روش های تقلب در رأی گیری و شمارش آراء (ماده ۶۶ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی، ماده ۲۳ قانون انتخابات ریاست جمهوری و ماده ۱۲۶ قانون مجازات اسلامی)

انتشار هرگونه محتوا جهت ایجاد رعب و وحشت برای رأی دهندگان یا اعضاء شعب (بند ۱۶ ماده ۶۶ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی، بند ۱۶ ماده ۲۳ قانون انتخابات ریاست جمهوری)

استفاده ابزاری از تصاویر زنان برای تبلیغات انتخاباتی و یا عدم رعایت شئون اسلامی در انتشار تصاویر مربوط به زنانی که نامزد انتخاباتی می باشند (بند ۱۰ ماده ۶ قانون مطبوعات)

انتشار هرگونه محتوا به جهت توهین، افترا و نشر اکاذیب یا هدف تخریب نظام، قوای سه گانه، سازمان های حکومتی و نهادهای اجرایی و نظارتی انتخابات به منظور بهره برداری انتخاباتی (مواد ۵۰۰، ۶۹۸، ۶۰۹ قانون مجازات اسلامی و بند ۸ ماده ۶ قانون مطبوعات و ماده ۱۸ قانون جرائم رایانه ای)

انتشار هرگونه محتوا و مکاتبات دارای طبقه بندی (محرمانه و سری) مرتبط با انتخابات (ماده ۳ قانون مجازات انتشار و افشای اسناد محرمانه و سری دولتی، تبصره ۴ ماده ۸۰ قانون انتخابات ریاست جمهوری و ماده ۳ قانون جرائم رایانه ای و بند ۶ ماده ۶ قانون مطبوعات)

انتشار اخبار کذب از نتایج بررسی صلاحیت ها، شمارش آراء، ادعاهای بی اساس پیرامون تقلب در انتخابات یا مخدوش بودن انتخابات بدون دلیل و مدرک (مواد ۶۹۷ و ۶۹۸ قانون مجازات اسلامی و بند ۸ ماده ۶۶ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی)

انتشار هرگونه محتوا به منظور ترغیب و تشویق مردم به تحریم و یا کاهش مشارکت در انتخابات، تجمع اعتراض آمیز بدون مجوز، اعتصاب، تحصن، ادعای غیرواقع مبنی بر توقف انتخابات و یا هر اقدامی که به نحوی موجب اختلال در امر انتخابات گردد (بند ۷ ماده ۲۳ قانون انتخابات ریاست جمهوری و بند ۵ ماده ۶ و ۲۵ قانون مطبوعات)

تشویش اذهان عمومی، سیاه نمایی و بیان مطالب خلاف واقع علیه کشور، ایجاد اختلافات مابین اقشار جامعه به ویژه از طریق طرح مسائل قومی و نژادی، انتشار هرگونه نتایج نظرسنجی و نظرسنجی کاذب در خصوص انتخابات و نامزدهای انتخاباتی (بند ۷ ماده ۲۳ قانون انتخابات ریاست جمهوری - مواد ۵۰۰ و ۶۹۸ قانون مجازات اسلامی - بند ۴ ماده ۶ قانون مطبوعات - مصوبه شورای عالی امنیت ملی و ماده ۶۴ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی)

استفاده غیرمجاز از سایت ها و وبلاگ های متعلق به دستگاه های دولتی و مؤسسات و نهادهایی که تمام یا بخشی از دارایی و بودجه آن ها از اموال عمومی است، به منظور تبلیغ له یا علیه نامزدهای انتخابات (مواد ۶۸ و ۸۸ قانون انتخابات ریاست جمهوری، ماده ۵۹ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی)

انتشار محتوا با هدف دخالت در امر انتخابات با سمت یا سند مجعول یا به هر نحو غیرقانونی در فضای مجازی (بند ۱۵ و ۱۷ ماده ۳۳ و ۸۵ قانون انتخابات ریاست جمهوری)

انتشار و توزیع هرگونه محتوای تبلیغاتی از سوی کارکنان ادارات، سازمان ها، ارگان های دولتی و نهادهای با ذکر سمت خود، له یا علیه هر یک از نامزدهای انتخابات در فضای مجازی (مواد ۶۸ و ۸۸ قانون انتخابات ریاست جمهوری)



فناوران

بازی های برتر Level Up در گیمز کام معرفی می شوند

امیرحسین فصیحی مدیرعامل استودیو فن افزار برگزارکننده رویداد Level Up گفت: در این رویداد بازی سازان یک ماه فرصت دارند تا بازی بسازند البته این رویداد کاملاً به شکل آنلاین برگزار خواهد شد و به گروه های شرکت کننده آدرس های اینترنتی مختلفی داده می شود تا بتوانند بازی خودشان را در این آدرس ها آپلود و در مسابقه شرکت کنند.

فناوران - فصیحی افزود: بازی سازان در طول این یک ماه باید نسخه آزمایشی بازی خودشان را تولید کنند. این نسخه آزمایشی باید تمام ویژگی های بازی نهایی را داشته باشد تا گیمرها را مجذوب خودش کند. همچنین در این بازی ها باید خلاقیت و نوآوری وجود داشته باشد که این دو عنصر مهم ترین ویژگی ها برای انتخاب بازی های برتر خواهند بود.

کسری تهرانی یکی دیگر از دبیران اجرایی این رویداد گفت: برای ما مهم است که تیم های کامل بازی سازی در رویداد شرکت کنند نه افراد به صورت مستقل. در این یک ماه، به هر تیم یک مربی اختصاص داده می شود که مربیان از میان برترین فعالان صنعت بازی کشور انتخاب شده اند و به تیم ها کمک خواهند کرد تا بازی های خود را با نگاه

درستی بسازند.

در ادامه امیرحسین فصیحی به معرفی حامیان و جوایز این رویداد پرداخت و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای حامی اصلی این رویداد است و علاوه بر تقبل ۲۵ میلیون تومان وجه نقد به عنوان جایزه، بازی های برتر در غرفه بنیاد در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس این گزارش علاقه مندان از لول تیرماه به مدت هفت روز فرصت دارند تا با مراجعه به سایت levelup.fanafzar.com به صورت رایگان اقدام به ثبت نام کنند. همچنین تیم های شرکت کننده باید یک گروه باشند و هیچ یک از مراحل ساخت بازی نباید توسط نیروهای خارج از گروه ساخته شود.



ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up آغاز شد (۱۴۰۱-۰۲/۰۹-۱۴۰۱)

ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، از امروز به مدت یک هفته آغاز شد و تیم های بازی سازی می توانند نسبت به ثبت نام اقدام کنند.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، رویداد بازی سازی Level Up که توسط شرکت فن افزار به عنوان یکی از قدیمی ترین و بهترین تولیدکنندگان بازی های ویدئویی در کشور، با هدف انتشار بین المللی بازی های برگزیده برگزار می شود. برای این رویداد ۱۱ مری در نظر گرفته شده که تیم های شرکت کننده را به سمت تولید محصولی با کیفیت و همسو با رویکرد بین المللی رویداد هدایت خواهند کرد. تمامی مریبان این رویداد سابقه فعالیت طولانی مدت و موفقیتی در حوزه بازی سازی کشورمان داشته اند که فرصت مناسبی را برای تیم های جوان فراهم می کند تا از تجربیات این مریبان استفاده کنند. در این یک ماه، تیم های بازی سازی می بایست نسخه ای کوتاه و قابل بازی ارائه دهند که جذابیت و حس و حال بازی را منتقل کند. لازم به یادآوری است جوایز نقدی این رویداد جمعا به مبلغ ۲۵ میلیون تومان خواهد بود و همچنین بازی های برگزیده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد. تیم های بازی سازی می توانند به پایگاه اینترنتی این رویداد به نشانی <http://levelup.fanafzar.com> مراجعه کرده و به صورت رایگان ثبت نام کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۰۱

