

آموزش در انستیتو ملی بازی سازی

ثبت نام برای حضور در ترم پاییزی آموزش بازی سازی در انستیتو ملی بازی سازی در چهار دیارتمان فنی، هنری، طراحی و عمومی آغاز شد. دوره های ترمیک آموزش بازی سازی در انستیتو ملی بازی سازی با هدف تعلیم و تربیت نیروی بازی ساز بومی برگزار می شود. کلاس های ترم پاییزی آموزش بازی سازی این دوره همچون دوره های قبل با رویکرد تمرکززدایی از تهران و دسترسی تمام علاقه مندان به آموزش و همچنین با توجه به رشد

در فضای رسانه‌ای جدید

آزادی گیمرها



حمله به حيفا

شرکت اصحاب رسانه پویا در ایران نیز بازی «حمله به حيفا» را ساخت. بازی‌ای که در آن کاربر با موشک‌های ذوالفقار و سچیل در هفت مرحله به شهرک‌های صهیونیستی حمله می‌کند. در این بازی سه‌بعدی اکشن که شامل ۱۲ مرحله است، حفاظت از پادگان‌های نظامی و موشک‌های بالستیک مسئولیت شماس‌ت. پس از حمله دشمن به مراکز حساس نظامی و هسته‌ای، یگان موشکی کشور باید آماده پرتاب هزاران موشک دوربرد علیه مواضع دشمن باشد. شما در نقش پدافند هوایی مسئولیت انهدام انواع تجهیزات دشمن را دارید؛ هواپیماهای دور پرواز دشمن را با موشک‌های زمین به هوای فوق‌پیشرفته منهدم کنید و هلی‌کوپترهای آی‌آچی و تانک‌های دشمن که به‌طور وسیعی به مرزهای کشور حمله کرده‌اند را با سلاح‌های پیشرفته خود منهدم کنید، هدف قرار دهید.

تحت‌الحصار



یکی دیگر از بازی‌های موفق که توسط چند جوان فلسطینی و به‌صورت سه‌بعدی ساخته شده است، «تحت‌الحصار» یا در محاصره است. این بازی که اولین بار در سایت‌های ایرانی منتشر شد، کاربر را در نقش یک مجاهد فلسطینی نشان می‌دهد که ماموریت دارد بمب‌هایی را که صهیونیست‌ها در مناطق مختلف و ازجمله مسجدالاقصی کار گذاشته‌اند خنثی کند. البته کار به این آسانی نیست و باید از موانعی بگذرد....

انتشار این بازی که بازتاب گسترده‌ای در جهان داشت آن قدر خشم صهیونیست‌ها و حامیان غربی آنها را برانگیخت که بلافاصله سایت سازنده را بسته و حتی در جست‌وجوی گوگل زیر عنوان سایت نوشتند که این سایت به علت ترویج خشونت و تروریسم بسته شده است! این بازی ۳۰ مگابایتی که در مورد دفاع از فلسطین است درحالی عنوان ترویجی و ترویج خشونت گرفت که بازی‌های آمریکایی که پر از خشونت و خونریزی است و در آن به کشورهای مسلمان حمله می‌شود ترویج آزادی و نجات جهان لقب می‌گیرد.

متقاضیان شرکت در این دوره‌ها ز سراسر کشور، به‌صورت آنلاین برگزار خواهد شد تا شرایط استفاده از این کلاس‌ها برای تمام علاقه‌مندان فراهم شود. این دوره آموزشی شامل ۱۴ کلاس در چهار دیارتمان فنی، هنری، طراحی و عمومی است و ثبت‌نام در این دوره برای دانش‌جویان و دانشجویان با تخفیف ۲۰ درصدی انجام می‌شود و آنها می‌توانند ضمن تماس با شماره ۸۸۸۶۰۹۲۳ کد تخفیف را دریافت کنند. طبق روال همیشگی انستیتو ملی

آزادسازی فلسطین



یک گروه از سازندگان آماتور بازی‌های رایانه‌ای در نوار غزه، بازی رایانه‌ای آنلاین تولید کردند که در آن، بازیکنان برای آزادسازی مجازی فلسطین تلاش می‌کنند و تجهیزات مقاومت را علیه رژیم اشغالگر قدس ارتقا می‌دهند. در این بازی که «آزادسازی فلسطین» نامیده شده است، بازیکنان می‌توانند به تبادیل اسرا بپردازند، تسلیحات بخرند و حملاتی را علیه رژیم صهیونیستی ترتیب دهند. براساس نظر سازندگان بازی، آنها قصد دارند ضمن افزایش آشنایی با سلاح‌ها یک حس قوی مقاومت مسلحانه را در میان کودکان فلسطینی بسط دهند.

کرم حسین (سازنده بازی) در مصاحبه با شبکه اسکای نیوز عربی بیان داشته ایده ما این است که روحیه مقاومت را در میان پسران و دختران فلسطینی گسترش دهیم. همچنین او در مصاحبه با شبکه القدس العربی در ۱۹ اکتبر ۲۰۱۴، نیز گفته بود: «این بازی نشان می‌دهد که جوانان فلسطینی با در واقع همه فلسطینیانی که روی حقوق از دست رفته خود مذاکره می‌کنند، نمی‌توانند به نتیجه مثبتی برسند. زبان سلاح، مؤثرترین چیز در مقابل اسرائیلی‌هاست.» این بازی نیز خیلی سریع عصیانیت صهیونیست‌ها را به همراه آورد. وب‌سایت «هاآرتص» در متنی این بازی را تلاش برای استفاده از زور به جای دیپلماسی عنوان کرد. سایت اخبار ملی اسرائیل ۲ نیز در تحلیل خود از این بازی نوشت: این بازی کودکان فلسطینی را به استفاده از مقاومت برای نابودی اسرائیل تشویق می‌کند.

لیلا و سایه‌های جنگ



«لیلا و سایه‌های جنگ» یک بازی با داستانی غمگین و تأثیرگذار از رشید ابوعیده، بازی‌ساز مستقل فلسطینی برای اندروید است که سال ۱۳۹۵ به‌صورت رایگان عرضه شد. این بازی در سبک ماجراجویی و اکشن با داستانی واقعی در

بازی‌سازی برای رفاه حال علاقه‌مندان که از انتخاب دقیق دیارتمان و دروس مطمئن نیستند، جلسات مشاوره رایگان به‌صورت آنلاین برگزار می‌کند و در این جلسات توضیحات تخصصی پیرامون دوره‌ها و دیارتمان‌ها ارائه و به تمامی سؤالات شما پاسخ داده خواهد شد. علاقه‌مندان برای حضور در دوره آموزشی پاییز ۱۴۰۲ انستیتو ملی بازی سازی می‌توانند نسبت به ثبت‌نام خود اقدام کنند.

رابطه با موضوع جنگ در فلسطین است و درباره دختری به اسم لیلا است که همراه خانواده‌اش در نوار غزه زندگی می‌کند. با حمله صهیونیست‌ها و کشتار مردم مظلوم نوار غزه، شرایط برای ساکنان غزه بسیار دشوار می‌شود و لیلا و خانواده‌اش سعی می‌کنند خود را از مهلکه جنگ و حملات نیروهای اشغالگر اسرائیلی نجات دهند. بازی صحنه‌های ناراحت‌کننده‌ای از روایت جنگ و مقاومت در سرزمین‌های اشغالی است. سبک بازی لیلا و سایه‌های جنگ به نوعی یادآور بازی‌های مبتنی بر لیمبو است و سازنده این بازی تلاش کرده تا حملات موشکی صهیونیست‌ها به غزه و کشته و مجروح شدن فلسطینی‌ها ساکن این منطقه خصوصا زنان و کودکان را با فضای برخی گونه بازی‌های سبک لیمبو برای مخاطب تداعی کند.

روبه‌پیر و حمایت دوباره از اسرائیل

در برابر این حجم از بازی‌های رایانه‌ای آزادخواهان که عمدتا خودجوش، با سرمایه شخصی یا بودجه‌های بسیار اندک ساخته شده‌اند رژیم اشغالگر با همراهی شرکت‌های انگلیسی در تلاش است از این قافله عقب‌نماند و طراحی و بازی‌سازی را به عنوان یک اولویت در برنامه‌ها مدنظر قرار دهد. ارزیابی‌های مشترک سازمان غیرانتفاعی GameIs مستقر در تل آویوو شرکت چندملیتی بریتانیایی Deloitte درباره توسعه صنعت بازی‌های دیجیتالی در اسرائیل طی پنج سال گذشته نشان می‌دهد که این کشور در حال برنامه‌ریزی جدی در موضوع توسعه بازی‌های ویدئویی در سطح جهان است. بر اساس گزارش این دو موسسه، درآمد اسرائیل از صنعت

نگاه

وقتی حقایق وارونه جلوه داده می‌شوند

رسانه‌ها یکی از مهم‌ترین ابزار در کنترل چالش‌های جهانی و جهت‌دهی به افکار و ذهنیت مردم در جهان امروز هستند. رسانه‌ها هم می‌توانند افکار عمومی را نسبت به مسأله‌ای حساس و به این‌که نسبت به قوم یا مسأله‌ای تخریب کنند، در نهایت آنچه که امروز هم در شرایط کنونی منطقه مشاهده می‌کنیم تأثیرات رسانه‌های غربی بر اذهان مردم به خوبی مشهود است. این رسانه‌ها براساس تحلیل‌های متصفانه‌اخبار را منتقل نمی‌کنند یا این‌که بخشی از اخبار را برجسته می‌کنند و بخشی دیگر را کم‌رنگ جلوه می‌دهند. بی‌شک ضعف اطلاع‌رسانی و فقدان قدرت رسانه‌ای جبهه فلسطین و حتی در گستره‌ای وسیع‌تر جبهه اسلام در چند دهه گذشته علت اصلی نادیده گرفتن ظلم و ستمی است که به فلسطینی‌ها روا شده است. رژیم اشغالگر از هر رسانه‌ای برای وارونه جلوه دادن جنگ استفاده می‌کند و دست به دامان کارتل‌های بزرگ خبری نیز می‌شود، هم به خبرگزاری‌ها و سایت‌های خبری دست می‌آویزد و هم فضای مجازی را در اختیار دارد. آنها با چنین قدرت رسانه‌ای حتی از ابزار کلاسیک تبلیغی هم غفلت نمی‌کنند و از شیوه‌های منسوخ چون طراحی و نصب پوستر در اماکن مختلف برای به انحراف کشاندن افکار عمومی و مظلوم جلوه دادن خود غافل نیستند.

امروز رنگ هشدار برای رسانه‌ای به صدا درآمده است که ارتباط زنجیره‌ای زیادی با رسانه‌های قبلی ندارد و می‌توان با تمرکز درست روی آنها هم خود را به عنوان یک قطب در جهان معرفی کرد و هم در مسیر فرهنگ‌سازی و آموزش بهترین استفاده را از آنها کرد. فراموش نکنیم که در حال حاضر بازی‌سازان نخبه زیادی در کشور هستند که متأسفانه به دلیل عدم حمایت از سوی مسئولان دل به حمایت کمپانی‌های بزرگ می‌دهند و حتی همهان ویژه کشورهای همسایه می‌شوند. سرمایه‌گذاری مناسب، حمایت از بازی‌سازان و متخصصان این عرصه، ایجاد زیرساخت‌های مناسب و از همه مهم‌تر طراحی یک برنامه مدون و یک نقشه راه، می‌تواند در این مسیر کمک شایانی باشد.

قاب



بمباران غزه

عماد عید حجاج، کاریکاتوریست اردنی فلسطینی‌ال‌امل است که در چندین نشریه عربی ازجمله الراعی و جردن تایمز فعالیت دارد. او این روزها به اتفاقات غزه در قالب کاریکاتورواکنش‌های زیادی داشته که نمونه‌ای از آن کاریکاتور بمباران غزه است که به‌خوبی با اشک‌های تتانیاهو درآمیخته‌است.

او در کاریکاتورهاپیش به اوضاع سیاسی در خاورمیانه و جهان می‌پردازد و چندین بار به خاطر نقدهای سیاسی خود به اتفاقات خاورمیانه بازداشت شده است.

دریچه

افزودن بخش «ایران جوان» به جشنواره‌های هنری

مدیرعامل بنیاد ۱۵ خرداد ستاد اجرایی فرمان امام (ره) از اضافه شدن بخش «ایران جوان» به رویدادهای فرهنگی و جشنواره‌های هنری کشور خبر داد. حمیدرضا علیان‌زادگان گفت: بنیاد ۱۵ خرداد در راستای ماموریت‌ها و رسالت‌های تعریف شده خود و با هدف حمایت از جوانی جمعیت و خانواده و فرهنگ‌سازی و رفع گره‌های ذهنی در ارتباط با فرزندآوری، بخش ویژه «ایران جوان» را در رویدادهای فرهنگی و جشنواره‌های هنری و سینمایی کشور لحاظ می‌کند.

وی افزود: بخش ویژه «ایران جوان» پس از جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران، به جشنواره پویانمایی تهران که اسفندماه امسال برگزار می‌شود نیز اضافه و از آثار پویانمایی و انیمیشن برتر در حوزه خانواده و جوانی جمعیت تقدیر خواهد شد.

وی یس‌آورد شد: اهداف اصلی از اضافه شدن بخش ویژه «ایران جوان» به رویدادهای فرهنگی و هنری کشور، ارتقای کمی و کیفیت محصولات فرهنگی در حوزه جمعیت و خانواده و توجه بیشتر به موضوع فرزندآوری به عنوان یکی از دغدغه‌های کلان کشور است.



ادغام‌ها در صنعت بازی افزایش یابد

پس از گذراندن سه‌ماهه سوم نسبتاً آرام، انتظار می‌رود که سرمایه‌گذاری و معاملات صنعت بازی به‌طور پیوسته در ۱۲ ماه آینده افزایش یابد.

ابین نظر مایکل مترگر، یکی از شرکای بانک سرمایه‌گذاری ادغام و تملک فتاوری Drake Star است. همان‌طور که توسط Axios گزارش شده، Drake Star بین ماه‌های جولای تا سپتامبر سال ۲۰۲۳ (تیر الی شهریور ۱۴۰۲)، حدود ۲۳ میلیون معامله به ارزش حدود پنج‌میلیارد دلار انجام داده است. از نظر حجمی، این پایین‌ترین رقم در دو سال گذشته بوده، اما ارزش معاملات انجام‌شده، از قراردادهای صورت‌گرفته در سه فصل از پنج فصل گذشته نیز فزاتر رفته است. DrakeStar همچنین تقریباً یک میلیارد دلار سرمایه‌گذاری خصوصی در صنعت بازی را طی سه‌ماهه سوم سال ۲۰۲۳ دنبال کرده که نسبت به سه ماه قبل افزایش داشته است. شاون لیدن، رئیس سابق بلی استیشن آمریکا، در مصاحبه اخیر خود گفت: ادغام یکی از بزرگ‌ترین تهدیدهای صنعت بازی است.



بکروسافت»، اسپانسرهای مالی کنفرانس‌های سازمان آی‌اس هستند و شرکت‌های بازی‌سازی‌ای از قبیل ت «سی‌دی پراجکت ۷» و «آی جی دی‌ای» نیز به ن همکاران این کنفرانس‌ها مطرح هستند. ت نفوذ صهیونیست‌ها تا آنجاست که حتی از انتشار بازی‌های رایانه‌ای مخالفان د را نمی‌دهند و گوگل در زمینه‌های تلف از جمله حذف بازی‌های مرشده در گوگل پلی همکاری دائمی هادارد.