

بازی

«اساسینز کرید میراژ» رونمایی شد

در جریان رویداد Ubisoft Forward از بازی Assassin’s Creed Mirage اساسینز کرید میراژه به‌طور تمام و کمال رونمایی شد. این اثر که یک تجربه اکشن ماجراجویی از سری اساسینز کرید است، روی مخفی‌کاری و پارکور تمرکز دارد.

شرکت یوبی سافت در قالب رویداد Ubisoft Forward تعدادی از محصولات خود را به نمایش گذاشت. یکی از آثاری که به واسطه رویداد مذکور معرفی شد، بازی Assassin’s

Creed Mirage است. در این اثر از شخصیت بسیم بن اسحاق به‌عنوان کاراکتر اصلی استفاده شده و رخداد‌های آن در شهر بغداد به وقوع می‌پیوندد. به لحاظ تاریخی بازی جدید سری Assassin’s Creed فاصله‌ای ۱۰ساله با بازی Assassin’s Creed Valhalla دارد. بازی اساسینز کرید میراژ به‌گونه‌ای طراحی شده که یک تجربه مدرن با محوریت ریشه‌های سری اساسینز کرید باشد. استودیو Ubisoft Bordeaux در این اثر از

گفت‌وگو

جعفری جوزانی از شکل‌گیری یک تجربه خوب بر محور سردار سلیمانی می‌گوید

موقعیت شگفت‌انگیز «آمرلی» در یک بازی هیجانی



در سال‌های اخیر به وضوح شاهد

پیشرفت صنعت بازی در کشورمان

هستیم. اما تلاش‌های بی‌وقفه

فعالان این صنعت بازی در کشورمان

با تمام بی‌مهری‌ها و کم‌توجهی‌ها

همیشه ستودنی خواهد بود.

موسسه فرهنگی منادیان از

مجموعه‌هایی است که علاوه بر

طراحی و ساخت بازی برای کودکان و نوجوانان در تلاش است

تا روایتی تاریخی یا قصه‌ای به خصوص را پیش ببرد. این

موسسه که ساخت و تولید بازی‌های مختار و سفیر عشق را در

کارنامه خود دارد، در دومین سالگرد شهادت حاج قاسم

سلیمانی از بازی نبرد آمرلی رونمایی کرد. سبک شوتر اول

شخص و بازی‌های اکشن همواره از سبک‌های پرطرفدار بین

بازیکنان ایرانی است که سال‌ها با عناوین زیادی مانند Call

of Duty و بازی کانتر استراتیک طرفداران زیادی را از سراسر

دنیا به خود جذب کرده است. این بازی در سبک شوتر اول

اول شخص ساخته شده و برای ساخت آن از موتور Unreal

Engine استفاده شده است. استفاده از این موتور قدرتمند

نه تنها گیم پلی بازی را در سطح بالایی شکل داده، بلکه

گرافیک زیبا و چشم‌نوازی را به آن بخشیده است تا بتوانید از

تجربه این بازی ایرانی نهایت لذت را ببرید.

بازی «فرمانده مقاومت» نبرد آمرلی داستان دو شخصیت با

نام‌های بصیر و رامین را روایت می‌کند که در آن سپاه قدس

در کنار گروه عصاب اهل‌الحق که گروهی از مجاهدان شیعه

کشور عراق هستند که در زمان هجوم داعش به عراق،

آموزیت دفاع از عتبات عالیات را بر عهده گرفته و به دفاع از

منطقه آمرلی در مقابل داعش پرداختند.

متن زیر گپ و گفت با مهدی جعفری جوزانی، مدیرعامل

موسسه منادیان درباره بازی فرمانده مقاومت: نبرد آمرلی

است.

🗨️🗨️🗨️

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

و با حضور ۱۵ استاد برگزار می‌شود. این دوره از نیمه مهر آغاز و تا پایان آذر

ادامه دارد. به گفته فرزانه شریفی، مدیرانستیتو ملی بازی‌سازی با توجه به رشد

متقاضیان شرکت در این دوره‌ها از سراسر کشور، تمام کلاس‌ها همانند قبل

به‌صورت آنلاین برگزار خواهد شد تا شرایط استفاده از آنها برای تمام علاقه‌مندان

فراهم شود. انستیتو ملی بازی‌سازی به شرکت‌کنندگانی که پروژه موفقی در پایان

این دوره ارائه و نمره قابل قبول دریافت کنند، علاوه بر گواهی دیجیتالی، گواهی

فیزیکی معتبر (بنا به درخواست متقاضیان) نیز ارائه می‌کند. / جام جم



انستیتو ملی بازی‌سازی که با برگزاری سه

اردوی حضوری آموزش بازی‌سازی در

سیستان و بلوچستان، کرمانشاه و جلفاک

تابستان برگزار ر سیری کرد از همین امروز

برنامه ثبت‌نام ترم جدید خود را آغاز می‌کند.

ترم جدید آموزش بازی‌سازی در انستیتو ملی

بازی‌سازی با هدف تعلیم و تربیت نیروی

بازی‌ساز بومی طبق روال معمول در سه

دپارتمان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

درآستان فنی، هنری و طراحی با ۲۰ کلاس

چهره

مدیرعامل جدید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی در حکمی محمدامین

حاجی هاشمی را به‌عنوان مدیرعامل جدید بنیاد

ملی بازی‌های رایانه‌ای منصوب کرد. دکتر محمد

مهدی اسماعیلی، وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی در

این حکم خواستار استفاده از ظرفیت‌های موجود

صنعت بازی‌های رایانه‌ای در راستای رشد، ارتقای

آن وشکوفایی خلاقت جوانان فعال در این زیست

بوم شده است.

حاجی هاشمی دانش آموخته رشته مدیریت رسانه

دانشگاه علامه طباطبایی و مدیر بخش بازی‌های رایانه‌ای چهارمین و پنجمین

جشنواره و نمایشگاه بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

بوده است. وی همچنین سابقه همکاری در تدوین برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای

(مصوب شورای عالی فضای مجازی) در مرکز ملی فضای مجازی و عضویت در هیات

مدیره بنیاد و نیز تدوین استراتژی در حوزه بازی در شرکت‌های فناوری اطلاعات و

ارتباطات را در کارنامه کاری خود دارد. سید صادق پژمان از اردیبهشت ۹۸ مسئولیت

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را به‌عهده داشت که در این جلسه از زحمات ایشان در

مدت مسئولیت بنیاد قدردانی شد. / جام جم

سه ستون اصلی این آثار یعنی مخفی‌کاری، پارکور و قتل افراد

مختلف استفاده کرده است.

این بازی همانند آثار اولیه سری Assassin’s Creed در مناطق

شهری جریان داشته و بغداد به چهار منطقه مختلف تقسیم

شده است. علاوه بر شهر بغداد، بخش‌هایی از بازی اساسینز

کرید میراژ در قلعه الموت، مقر اصلی Hidden Ones، جریان

خواهد داشت.



قصه‌گو دارم. چرا که معتقدم بازی یکی از عناصر مهم انتقال پیام

به مخاطب است و ما می‌توانیم به واسطه بازی، به مخاطب پیام

منتقل کنیم البته این امر توسط بازی‌های بزرگ صورت می‌گیرد

و نه بازی‌های مینیمال که عموماً جنبه سرگرمی دارد. در عین

حال در تمام این مدت تلاش کردیم وجهه سرگرمی بازی از بین

نرود و این گونه نباشد که تنها یک بیانیه در بازی‌های مان صادر

کرده باشیم. چنان که در گذشته این اتفاقات افتاده و بسیاری

قصد داشتند با محوریت و موضوعی خاص بازی تولید کنند اما

متأسفانه به دلیل این‌که محتوا با جنس گل درشت خودش

به جنبه سرگرمی می‌چربید؛ نمی‌توانست موفق عمل کرده و

طرفدارانی را با خود همراه کند اما ما سعی کردیم جنبه سرگرمی

بازی را دنظر بگیریم و تلاش کنیم پس از سرگرم شدن مخاطب،

در کنارش قصه‌مان را هم روایت کنیم. برای این جنبه از بازی در

حوزه مقاومت، تاریخ اسلام و خصوصاً تاریخ ایران نیز ایده داریم

و در حال تولید چند بازی با رویکردی جدی در حوزه تاریخ ایران

هستیم. معتقدم اگر قرار است با مخاطب صحبت کنیم، با ابزار

روز باشد. دیگر نمی‌توانیم، با نوجوان و جوانی که عموماً درگیر

بستر فضای مجازی درحال فعالیت است؛ با بیانیه و سخنرانی

صحبت کنیم بنابراین اگر با ابزار روز با آنها گفت‌وگو کنیم، پیام را

دریافت خواهد کرد. از این رو در حوزه تاریخ انقلاب، تاریخ اسلام،

تاریخ ایران و جنبه مقاومت درحال تولید اثر هستیم.

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

یک بازی نمادین

کراش باندیکوت

(Crash Bandicoot) از آژان

مجموعه بازی‌هایی است که تا

نامش می‌آید کلی خاطره شیرین

برای گیرمرا زنده می‌شود. این

مجموعه سکوبازی که سال ۱۹۹۶ به

وسیله اندی گاوین (Andy Gavin)

و جیسون روبین (Jason Rubin)

در دوران حضورشان در استودیوی

ناتی داگ خلق شد، ابتدا یک عنوان

اختصاصی برای پلتفرم پلی استیشن

بود. کمپانی سونی می‌خواست

از شخصیت کراش به‌عنوان

نماد خودش استفاده

کند مثل ماریو برای

نینتندو یا سونیک برای سگا.

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

📌📌📌

بازی

G a m e

پنجشنبه ۲ مهر ۱۴۰۱ 📅 شماره ۶۳۱۸