

بازی ایرانی «چمروش» در مراحل پایانی

بازی ایرانی چمروش (Chamrosh)، پس از گذشت هفت‌ماه فاز پایانی را سپری می‌کند. این بازی برگرفته از اساطیر ایرانی است که در آن بازیکن نقش فریدون را بر عهده دارد. چمروش، نگهبان ایرانی، برای جاودانگی خود را به سنگ تبدیل کرد تا همیشه از سرزمین پارس محافظت کند و تنها خون کاوه آهنگر است که می‌تواند او را دوباره زنده کند، پس از هزار سال آخرین نسل کاوه

می‌میرد و آن گاه گیم‌می‌تواند او را زنده کند. هدف گیم در بازی از بین بردن شیاطین و نجات چمروش است. هنوز زمان دقیق انتشار این بازی مشخص نیست اما به دو زبان انگلیسی و فارسی در استیم عرضه خواهد شد که شاید این انتشار در فروشگاه‌های ایرانی هم انجام شود. گیم پلی بازی به صورت سوم شخص Hackandslash(ریکی از سبک‌های بازی ویدئویی رزمی) است که مشابه آن را

تنها در گاد آف وار ۴ (GodOfWar ۴) مشاهده کرده‌ایم و همین امر سبب می‌شود تا گیم‌به نبرد نزدیک‌تر شود و بتواند جزئیات بیشتری را مشاهده کند و در نهایت شاهد هیجان چندبرابری باشد. سلاح و قابلیت‌های جدیدی در این بازی پیش‌بینی شده‌است که هنگام رونمایی از آن توسط سازندگان بازی اطلاع‌رسانی خواهد شد. / مهر



گپ

گفت‌وگو با مدیرعامل موسسه فرهنگی-هنری مهاد در خصوص بازی موبایلی و پویش اربعینی

همراه خانواده‌ها تا کربلا



این روزها همه چیز رنگ اربعین گرفته‌است و همه در تکتاپوی رفتن یا آماده شدن برای شرکت در مراسم پیاده روی اربعین هستند. در این بین تعداد قابل توجهی از خانواده‌ها، کودکان خود را نیز در این مسیر همراه می‌کنند تا علاوه بر تجربه یک سفر زیارتی متفاوت، با مفاهیم دینی و تربیتی اربعین نیز آشنا شوند. موسسه فرهنگی-هنری مهاد که چند سالی است به‌طور تخصصی در حوزه کودک به تولید بازی‌های دیجیتال و بازی‌های روزمیزی می‌پردازد، با شیوع و همه‌گیری کرونا و بسته شدن مرزهای دو کشور ایران و عراق، بازی موبایلی کودکان اربعین با حال و هوای شرکت در مراسم پیاده‌روی اربعین را طراحی و تولید کرده و اسامال نیز با باز شدن مرزها و به دست آمدن توفیق زیارت اربعین؛ پوشش کودکان اربعین را طراحی کرده‌است. گفت‌وگوی زیر با حمید افسری، مدیرعامل موسسه فرهنگی-هنری مهاد دربار، چند و چون این پویش و بازی موبایلی کودکان اربعین است.



زینب مرزوقی

گروه فرهنگ و هنر

را نیز در این مسیر همراه می‌کنند تا علاوه بر تجربه یک سفر زیارتی متفاوت، با مفاهیم دینی و تربیتی اربعین نیز آشنا شوند. موسسه فرهنگی-هنری مهاد که چند سالی است به‌طور تخصصی در حوزه کودک به تولید بازی‌های دیجیتال و بازی‌های روزمیزی می‌پردازد، با شیوع و همه‌گیری کرونا و بسته شدن مرزهای دو کشور ایران و عراق، بازی موبایلی کودکان اربعین با حال و هوای شرکت در مراسم پیاده‌روی اربعین را طراحی و تولید کرده و اسامال نیز با باز شدن مرزها و به دست آمدن توفیق زیارت اربعین؛ پوشش کودکان اربعین را طراحی کرده‌است. گفت‌وگوی زیر با حمید افسری، مدیرعامل موسسه فرهنگی-هنری مهاد دربار، چند و چون این پویش و بازی موبایلی کودکان اربعین است.



[۱] درباره کمپین اربعینی‌تان بگویید. ایده، طرح و حمایت‌ها به چه صورت است؟

موسسه فرهنگی-هنری مهاد در حوزه تولید بازی‌های خلاقانه، چه بازی‌های دیجیتال و چه بازی‌های روزمیزی و سرگرمی‌های فکری چندسالی در حال فعالیت است. در کنار محصولات و بازی‌های متنوع موبایلی، پویانمایی یا بازی‌های فکری، توفیق داریم هر ساله در ایام محرم و صفر به‌ویژه در ایام اربعین، برنامه‌های خلاقانه‌ای برای کودکان داشته باشیم. چندسالی که به‌دلیل شیوع



سواد بازی

هشدار درباره کلاهبرداری حین بازی



پنجمین ایستگاه سواد بازی با مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شهرداری منطقه ۷ تهران برگزار شد.

لیلا عیاری، پژوهشگر تعلیم و تربیت کودک و کارشناس سواد بازی در این مراسم با اشاره به جایگاه بازی‌های دیجیتال در شکل‌گیری شخصیت، رفتار، کردار، باورها، سبک زندگی و عقاید افراد به خصوص کودکان و نوجوانان با استناد به اهمیت آن از منظر رهبر معظم انقلاب اسلامی، حضرت آیت‌ا... خامنه‌ای به ضرورت هرچه بیشتر انتقال محتوای سواد بازی‌های دیجیتال به افراد جامعه به خصوص خانواده‌ها پرداخت.

رویا صدیقی، دیگر کارشناس این عرصه در صحبت‌های خود گفت: بسیاری از بازی‌ها به گونه‌ای ساخته می‌شود که بازیکن را به راه‌های مختلف تشویق کرده یا مجبور به خرید کند. مهم است که در پرداخت‌های درون برنامه‌ای به این نکته دقت شود که مورد کلاهبرداری قرار نگیریم. کارت بانکی و رمزدوم در اختیار فرزندان مان قرار ندهیم. گفتنی است کارگاه ویژه فرزندان همزمان با کارگاه مسئولان والدین با حضور کودکان و نوجوانان برگزار شد و بازی‌های رایانه‌ای مناسب هر گروه سنی معرفی شد. / برنا

کاپیتان سوباسا

حتما کارتون خاطره‌انگیز «فوتبالیست‌ها» را به یاد دارید. اگر گیم حرفه ای باشید، می‌دانید بازی «کاپیتان سوباسا: تیم رویایی» براساس این کارتون و به صورت آنلاین یکی از بازی‌های پرطرفدار و خاطره‌انگیز است که ابتدا سال ۱۹۹۳ فقط در اروپا منتشر شد. این بازی که برخلاف بقیه بازی‌های فوتبالی موبایل، ترکیبی از سبک نوبتی و فوتبال معمولی است، به صورت رایگان با پرداخت درون برنامه‌ای در دو سیستم عامل iOS و اندروید قابل بارگذاری است.

جام جم

بازی

G a m e

پنجشنبه ۱۷ شهریور ۱۴۰۱ ■ شماره ۶۳۰۴

نقد و بررسی

بازی «انگاره» چه ویژگی‌هایی دارد؟

بازی کردن همراه با موسیقی ایرانی

یکی از راه‌های موفقیت یک بازی در بازار داخل و همچنین در بازار بین‌المللی، ساخت بازی‌هایی متفاوت، نوآور و خلاقانه است که داشتن حتی یک کدام از این ویژگی‌ها، می‌تواند نتیجه بسیار خوبی برای یک پروژه بازی‌سازی باشد. می‌توان گفت یکی از مشکلات بازی‌سازان ایرانی، این است که در طول تاریخ، بازی‌هایی ساخته‌اند که هیچ نوآوری و خلاقیتی در آن دیده نمی‌شد و کلون‌هایی از یک سری بازی‌های معروف بودند.

وقتی این بازی‌ها به‌دست مخاطبان خارج از ایران می‌رسید، گیم‌های خارجی هیچ چیز جدیدی در آن بازی‌ها نمی‌دیدند. با گذشت زمان و تجربه‌های بیشتر، بازی‌سازان ایرانی متوجه شدند که بازی‌هایشان برای مخاطبان ایرانی و چه خارجی، باید متفاوت، خلاق و نوآور باشد و چیز جدیدی به بازی‌باز ارائه دهد.

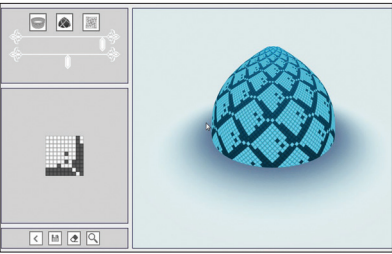
بازی انگاره، اثر مهدی بهرامی، یک بازی ساده و کژوال در سبک پازل است که توانست با نوآوری و خلاقیت و استفاده از فرهنگ ایرانی – اسلامی توجه بسیاری از گیم‌های

سراسر جهان را به خود جلب کند. به‌طوری‌که این بازی توانست جوایز بین‌المللی متعددی اعم از بهترین بازی ژانر ساده، بهترین طراحی بازی، بهترین بازی با محتوای فرهنگی در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران و همچنین برنده جایزه ویتربن دانشجویی از جشنواره IGF سان فرانسیسکو و بهترین بازی خلاقانه در ۲۰۱۷TGC را به‌دست آورد. بگذارید از موسیقی دیوانه‌کننده بازی شروع کنیم، موسیقی بازی از همان موقع که وارد بازی می‌شوید، شما را جذب خود می‌کند، به‌طوری‌که دوست ندارید شروع بازی را بزرید و می‌خواهید دقایقی را بنشینید و تنها موسیقی بازی را بشنوید و آرامش بگیرید.

این نوع جذب موسیقی در مراحل بازی هم صدق می‌کند و تا انتهای بازی همراه شماس و هیچ‌گاه برایتان خسته‌کننده یا تکرارید از موسیقی؛ موسیقی ایرانی و منحصربه‌فرد که هر آدمی از هر کجای جهان را جذب خود می‌کند. مدت زمان گیم پلی بازی، بدون در نظر گرفتن بخش نگارخانه، حدود یک الی سه ساعت، بستگی به مهارت فرد می‌تواند شما را سرگرم کند.

گرافیک بازی متفاوت، ساده و در عین حال بسیار زیبات و از رنگ‌های خیلی خوبی در آن استفاده شده است. وقتی به گوشه و کنار بازی نگاه می‌کنیم، حس ایرانی بودن آن به شما انتقال داده می‌شود. بازی یک بخش طراحی و ترسیم به نام نگارخانه هم دارد که این امکان را به شما می‌دهد تا با استفاده از ابزار موجود و جابه‌جا کردن آن، طرح‌هایی با ایده و سلیقه خودتان ترسیم کنید.

در کل، گرافیک بازی کاملاً مکمل موسیقی و گیم‌پلی آن است و مهدی بهرامی و همکارانش، توانسته‌اند انگاره را طوری طراحی‌کنند که همه بخش‌های بازی، باهم تطابق کامل داشته باشد و هیچ نظم یا بی‌ربطی در آن دیده نشود. بازی تنها حدود ۸۰ مگابایت حجم دارد و از لحاظ فنی بسیار خوب و دقیق کار شده است و باگ و مشکل خاصی در آن دیده نمی‌شود؛ گاهی هم فکر می‌کنید که نقطه مناسب برای رسیدن به الگوریتم پیدا کرده‌اید اما بازی، با طرافت آن را قبول نمی‌کند. همان‌طور که گفتیم، مراحل بازی به‌تمرکز و طرافت خاصی نیاز دارد و هر قدر که در بازی پیش می‌روید، الگوریتم آن را بیشتر درک می‌کنید و اگر از قدرت تجسمی بالایی برخوردار باشید، می‌توانید نقطه مناسب الگورا زودتر پیدا کنید. / گیمین



خاطره و بازی



گیم‌ها بیشتر شده‌اند

فربیا علیزاده، معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: عموماً برای یک بازی داستان پردازی می‌شود که این موضوع نیازمند پیش‌زمینه و مطالعه است تا خط سیر داستان را بنویسند؛ بنابراین در این بخش نیازی به حضور پژوهشگر تخصصی نیست اما در ساخت بازی‌های جدی یا هدفمند به دلیل ماهیت علمی این بازی‌ها حضور پژوهشگر الزامی است. حتی یکسری از بازی‌ها نیازمند این مطلب است که مطالعه علمی روی آنها انجام شود و دارای پژوهش کافی باشد. وی ادامه داد: سال ۹۸ براساس پیمایش انجام‌شده متوجه شدیم که ۳۲ میلیون نفر گیم‌ر در حوزه بازی‌ها فعالیت می‌کنند و میانگین مدت زمان بازی این افراد ۹۳ دقیقه در روز است. وی با بیان این‌که پیمایش ۱۴۰۰ در دست انجام است، گفت: شاخص‌های مصرف بازی‌های دیجیتال در کشور را به روزرسانی خواهیم کرد. همچنین با توجه به کرونا انتظار می‌رود تعداد گیم‌ها افزایش داشته باشد چرا که در زمان کرونا با وجود شکست برخی کسب‌وکارها حوزه گیم به‌شدت رشد یافته است. / مهر