

بازی گرده‌خت

جدیدترین اثر استودیو سابزیز

بازی گرده‌خت (GORDOKHT) جدیدترین اثر استودیو سابزیز معرفی شد. این بازی در حال ساخت با موتور آنریل انجین روایتگر زندگی دختری پارسی است‌که در برابر مشکلات استادگی می‌کند. به گفته سازنده بازی؛ بازی گرده‌خت به‌شکلی برنامه‌ریزی شده که داستان را به بازیکن تحمیل نمی‌کند، بلکه او را ترغیب می‌کند تا با کنجکاوی خودش، مسیر داستان را پیش ببرد. تنوع در سلاح‌ها و دشمنان

بسیار بالا در نظر گرفته شده و از هیچ چیز، دوبار استفاده نشده است. وجه متمایز این بازی با دیگر بازی‌های ساخت داخل، داستان آن است و به هیچ عنوان از هیچ منبع و کتابی کپی‌برداری نشده، و کاملاً خاص است. این بازی، با الهام‌گیری از تمام باورها و قصه‌ها و تاریخ‌های پارسی، داستان‌نویسی شده است‌که با یک داستان تلفیقی و تخیلی، طلسم بیداری هنر سنتی پارسی را می‌شکند. این بازی در سبک ماجراجویی



و رول پلی، همراه مزه‌هایی از سبک هک اسلش، شما را به دنیایی زیبا ولی در عین حال پر کمین از خطرهای منظر می‌برد شاید مردم این خطرها را ندید گرفته و با آنها کنار آمده باشند ولی گرده‌خت اهل خطر کردن است. نقش شما در بازی به‌عنوان گرده‌خت آغاز می‌شود و بین چند نفر تقسیم‌پذیر است. گرده‌خت همیشه جمله‌ای از مادر خود می‌شنید: «جسم تومی میرد، ولی روح تو منتظر می‌ماند.» / جام جم



زینب مرزوقی: تیر امسال بود که بازی ماجراجویی و معمایی فانوس از سوی استودیو فطرس پوپرایانه منتشر شد. بازی «فانوس» در سبک هنری جذاب به‌صورت سیاه و سفید و با دست طراحی شده که قلمه آن کاربران و بازی‌بازها را دچار چالش می‌کند.



زینب مرزوقی گروه فرهنگ و هنر

سیدمحمدعلی وزیر، مدیرعامل استودیو فطرس پویا درباره قلمه بازی فانوس در گشت‌وگو با «جام جم» می‌گوید: پس از تولید سومین بازی رایانه‌ای توسط استودیویمان؛ تصمیم گرفتیم تا یک بازی موبایلی نیز منتشر و تجربیاتی از بازی‌های معمایی را در یک بازی موبایلی پیاده کنیم. بازی فانوس نیز یک بازی معمایی محسوب می‌شود که ۲۴مرحله‌دارد.

گیم‌پلی آن حدود ۲ الی ۲ ساعت و ۳۰ دقیقه است. نسخه رایانه‌ای آن نیز آماده است اما تا هنوز منتشر نشده است. فانوس داستان جوانی به نام فری است که در شهر زندگی می‌کند. یک نامه به دست او می‌رسد و در آن اعلام شده که دایبی قری فوت شده است. به این دلیل که فری تنها وارث دایبی‌اش است؛ از او درخواست می‌شود تا به روستا برای انتقال ارث و میراث دایبی‌اش به روستا برود. پس از ورود به روستا؛ متوجه می‌شود به جز ارث نیز اتفاقات بسیاری‌زیادی است که باید کشف کند.

ایده‌پرداز برای یک بازی چهارنفره

وزیری درباره ساخت بازی‌های معمایی و لزوم داستان‌محور بودن بازی‌های معمایی نیز عنوان می‌کند: برای طراحی داستان معماها و داستان بازی؛ یک‌بازی چهارنفره داریم که همیشه طی جلساتی درباره داستان و معمای بازی‌های‌مان ایده‌پردازی می‌کنیم. چراکه ارائه داستان در ابتدای بازی و رها کردن موضوع و داستان با شروع بازی بسیار موردسند ما نبود. بیشتر دوست داشتیم تا در خلال پیش رفتن

بازی، همچنان روایت و قصه بازی هم پیش برود. او درباره ویژگی‌های گرافیکی بازی فانوس می‌افزاید: بیشترین زمانی که برای تولید بازی صرف کردیم؛ در بخش هنری کار بود. زیرا نسبت به این مسأله که کار خودمان و به نوعی کار امضا داشته باشد. در بحث فنی نیز؛ گروه‌مان بسیار سعی کردند تا بازی باگ کمی داشته باشد. این‌گونه نیست که بگوییم این بازی هیچ باگی ندارد، چون بزرگ‌ترین بازی‌های دنیا نیز باگ دارند اما تا جایی که توانستیم، تلاش کردیم تا بازی باگ کمی داشته باشد. همچنین تمام کار توسط خودمان ساخته شد و از هیچ جایی ایده‌ای برنداشتیم، موسیقی این بازی به طور کاملاً اختصاصی و ویژه توسط تیم سازنده بازی ساخته شده است.

بازخورد خوب کاربران

مدیرعامل استودیو فطرس پویا همچنین می‌گوید که آخرین

مکت

تاثیر تحریم بر صنعت بازی

وزیری از سال ۸۷ تولید بازی‌های رایانه‌ای را آغاز کرده است. اولین تجربه ساخت بازی او منطقه تاریک، دومین بازی؛

خارج از سرزمین که یک بازی معمایی رایانه‌ای بود و سرزمین گمشده نیز سومین بازی منتشرشده از سوی این استودیو

محسوب می‌شود. ژانر هر سه بازی اول استودیو فطرس پویا رایانه نیز معمایی است. در سال ۹۱ بازی خارج از سرزمین بهترین بازی دوبعدی سال شد. فانوس آخرین محصول منتشرشده از استودیو فطرس پویا رایانه است. طراحی و تولید این بازی که با همراهی تیمی ۹ نفره با انجین یونیتی ساخته شده، حدود چهار ماه طول کشید و تیرماه ۱۳۰۱ به طور رسمی منتشر شده است.

این بازی که مجوز رده‌بندی سنی ۱۲+ را از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دریافت کرده، برای دو نسخه رایانه و گوشی‌های اندرویدی طراحی شده و شامل ۲۰ مینی‌گیم و ۲۴ مرحله است.

همچنین داستان بازی خارج از سرزمین در دنیایی فانتزی اتفاق می‌افتد. طی یکی سری از اتفاقات خانه‌ها و زمین‌های اطراف سرزمین توسط موجوداتی بیگانه رבוده شده و موجودات بیگانه در آسمان با دوختن تکه‌های زمین‌ها و خانه‌هایی که دزدیده‌اند سعی در ساخت سرزمینی جدید برای خود دارند. شخصیت اول بازی سعی در باز پس‌گیری زمین‌ها و خانه‌های اشغال شده را دارد.

هشدار

آپدیت جدید بازی Minecraft ویروسی است!

به‌رغم این‌که ۱۱سال از انتشار بازی ماینکرافت (Minecraft)

می‌گذرد اما این بازی هر ساله با رشد جعبیی روبه‌رو می‌شود

و کاربران آن بسیار بیشتر می‌شوند. بدون‌شک پشتیبانی

سازندگان بازی را به هیچ عنوان نمی‌توان نادیده گرفت، چرا

که آنها سعی کرده‌اند با انتشار به روزرسانی‌های منطقی برای بازی، آن را از حالت یکنواخت خارج کنند و موارد جدیدی را به منظور جهانگردی پلیرهای آن اضافه کنند. اما موردی که

شاید برایتان جالب باشد این است که هر زمان آپدیت رسمی

پایش رمز موفقیت آمیرزا

حامد نصیری، معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره دلیل موفقیت بازی‌های موبایلی بومی مانند آمیرزا و کوپیز او کینگزگفت، خیلی از بازی‌های موبایلی که ساده به نظر می‌رسند برپایه انبوهی از

تلاش‌های مستمر برای حفظ ارتباط با کاربر کار می‌کنند. مهم‌ترین ویژگی بازی‌هایی چون کوپیز او کینگز این است که پشت ظاهری نه چندان پیچیده یک تیم چند ده نفره دارند که مدام کاربرش را پایش می‌کند و به طور پیوسته از ترندهای روز، ادبیات رایج بین جوانان و ایده‌های جذاب استفاده می‌کنند تا کاربرش را درگیر بازی نگه دارند. یکی از دلایل اصلی موفقیت و محبوبیت بازی آمیرزا نیز مطالعات مفصلی است که تیم طراح روی پوشش ایرانی‌ها کرده و جلساتی که گروه کانونی در مورد سلاقی کاربران در حوزه‌های مختلف، از نوع پوشش گرفته تا ترکیب رنگ آن، برگزار کردند. پایش مداوم بازار ویژگی مشترک همه بازی‌های موفق است. این طور نبوده که بازی سازان یک محصول تولید و منتشر کنند به این امید که به طور شاسنی و اتفاقی موفق شود. آنها روزها و ساعت‌ها خودشان را با کاربرانشان درگیر کردند تا بازی را زنده نگه دارند. /سراج

از بین بازی‌های ویدئویی آلوده به ویروس تروجان در سطح اینترنت، ۲۵درصد گزارش کاربران مربوط به بازی Minecraft است. پس توجه داشته باشید آپدیت‌های جدید یا حتی فایل بازی را از سایت رسمی آن دانلود کنید تا اتفاقات ناخوشایندی برای لپ‌تاپ یا رایانه شما رخ ندهد.

همچنین بعد از دانلود نیز می‌توانید از طریق برنامه‌های مربوط به ویروس و تروجان نیز از سالم بودن فایل‌های بازی نیز اطمینان حاصل پیدا کنید./ منبع؛ پلی‌مگ

خاطر



مزرعه‌داری دیجیتال

بازی farm frenzy از بازی‌های قدیمی و پرفرمداری است که در استودیوی بازی‌سازی Alawar Entertainment تولید شده است و تاکنون دوبار ویرایش‌های جدیدش منتشر شده است. این بازی در سبک بازی‌های استراتژیک و شبیه‌سازی است و بازیکنان در آن شبیه‌سازی شغل مزرعه‌داری را تجربه می‌کنند. حتما گیم‌های قدیمی این بازی را تجربه کرده‌اند و در آن مزرعه دیجیتال، کشاورزی، خیش و هرس مزرعه و رسیدگی به دام‌ها و طیور و فروش محصولات کشاورزی، تخم‌مرغ و لبنیات را تجربه کرده‌اند! گرافیک جذاب، امکان انتخاب فضای بازی و مراحل زیاد و متنوع ویژگی این بازی قدیمی‌است.

جام جم

بازی GAME

پنجشنبه ۲۸ مهر ۱۴۰۱ ۳۴ شماره ۶۳۳۴

نگاه

توصیه‌هایی به والدین

برای بازی، قانون وضع کنید

بسیاری از پدر و مادرهای امروزی به‌خوبی به یاد دارند‌که بخش اعظمی از دوران کودکی و

اوقات فراغت خود را مشغول بازی با اسباب‌بازی‌هایی که بعضا ساده بودند اما سبب تحرک زیادی می‌شدند، سپری می‌کردند. همچنان هم اکثر متخصصان و والدین آن بازی‌ها را به بازی‌هایی که تحرک کمتری ایجاد می‌کنند مرجع می‌دانند اما واقعیت این است که ما امروز با نوع دیگری از بازی‌ها مواجه هستیم که ویژگی‌های بازی‌های قدیمی و سنتی را ندارد و مزایا و معایب خود را داراست.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، موبایلی، کنسولی و بازی‌های اینترنتی و آنلاین که به مجموعه آنها «بازی‌های الکترونیکی یا دیجیتال» می‌گوییم چالش بزرگی در امر فرزندپروری به‌حساب می‌آید. بسیاری از والدین در تعامل با فرزندشان درباره این بازی‌ها دچار مشکل هستند و نمی‌توانند به‌درستی آن را مدیریت کنند.

فراموش نکنیم در امر تربیت فرزندان و مدیریت رفتاری آنها باید به دو نکته مهم توجه کنیم. این موارد اغلب همان خطاهایی هستند که اکثر والدینی که با مدیریت بازی‌های الکترونیکی در منزل دچار مشکل هستند به آن مرتکب می‌شوند. اولین مسأله نداشتن قوانین ثابت و پایبندی به آنهاست. از طرفی مادران و پدران مخالف استفاده تمام‌وقت بچه‌ها از بازی‌های دیجیتال در اوقات فراغت‌شان هستند اما به محض پیش‌آمد بحران در خانواده برای سرگرم‌سازی کودک از این وسیله‌ها استفاده می‌کنند. اینها مواردی است که فرزندان ما را دچار تناقض می‌کند و خود ما را در مدیریت، کنترل و استفاده صحیح دچار مشکل می‌سازد. باید به خاطر داشته باشیم اگر می‌خواهیم اولین گزینه کودک ما انتخاب بازی‌های دیجیتال نباشد، باید این اولین انتخاب خودمان را نیز در مواقع کمی غیرطبیعی یا بی‌حوصلگی‌مان اصلاح کنیم. پدر یا مادر خسته‌ستند، حوصله ندارند، اجازه زمان بازی دو برابر می‌شود. اینها نکاتی است که در کل خودمان را گرفتار می‌کند، پس دقت کنیم، قوانین ثابتی برای منزل وضع کنیم و در همه شرایط به آن عمل کنیم. به‌طور مثال اگر می‌گوییم روزی یک ساعت بازی دیجیتال، همه افراد منزل موظف هستند که این مسأله را رعایت کنند. حتما از قبل به فکر مواقع بحران و همان استثناهای معروف باشیم و به جایگزین‌ها فکر کرده باشیم. فهرستی از فعالیت‌های جایگزین تهیه کنید و در شرایط مورد نیاز به سراغ آن بروید. آنها را به فرزندان پیشنهاد دهید یا در صورت لازم آن را برای او فراهم کنید.

اما خطای دوم خودمان هستیم. تا از کار فارغ می‌شویم یا به رختخواب می‌رویم، می‌خواهیم کمی استراحت کنیم، منتظریم و بسیاری موارد مشابه، تنها گزینه انتخابی ما گوشه یابنت است. چطور می‌توانیم انتظار داشته باشیم کودکی که صبح تا شب کنار ماست و قدم به قدم از ما می‌پرسد، به ما نگاه می‌کند، انتخابی جز این را نداشته باشد.

در کل می‌توانیم بگوییم خطای دوم هم از خطای اول ناشی می‌شود. بی‌قانونی تمام زندگی ما را فراگرفته و ما عموما آدم‌هایی با سبک‌زندگی هر چه پیش آید، خوش آید هستیم. در توضیح خطای دوم گفتیم بدون برنامه از گوشه استفاده می‌کنیم. توجه داشته باشید برنامه نداشتن مساوی است با بی‌قانونی. قانون‌ها کنار هم قرار می‌گیرند و برنامه را تنظیم می‌کنند.

خلاصه کلام آنچه باید قبل از هر چیز برای پدرها و مادرها روشن شود، این است که بدون برنامه نمی‌توان وارد گود فرزندپروری شد. باید از قبل قوانین ما، بایدها و نبایدهای ما به‌صورت واضح برای هر دو‌الد مشخص باشد. ابتدا قوانین و برنامه‌های ویژه خودشان به کار بسته شود و در ادامه قوانین و برنامه مربوط به فرزندان اجرا، پیگیری و نظارت شود. واضح است بحث بازی‌های الکترونیکی یا دیجیتال هم مستثنا از این قاعده نیست. باید والدین به‌طور مشخص در مورد آن گفت‌وگو کنند.