

بازی «نامداران» تلفیقی از استراتژی و تاریخ ایران است

عبداللهی برنامه‌نویس سرور بازی «نامداران» از بوشهر، این بازی را تلفیقی از استراتژی و تاریخ ایران دانست.

به گزارش خبرنگاران گروه زندگی و سرگرمی خبرگزاری گزارش‌خبر، محسن عبداللهی درباره تولید پروژه‌های مختلف استودیو و روند تولید بازی جدید گروهش با عنوان، «نامداران» که در جشنواره امسال بازی‌های رایانه‌ای معرفی شد، گفت: این بازی به عنوان یک بازی نوبتی (turn based) آنلاین با چاشنی استراتژیک و تم تاریخی و اساطیری ایران بوده و در تلاش است تا علاوه بر جذابیت گیم‌پلی، فرهنگ و تاریخ غنی ایران را به‌خوبی به نمایش بگذارد.

وی ادامه داد: بازی «نامداران» یک پروژه استراتژیک است که با تلفیق داستان‌های تاریخی و اساطیری ایران طراحی شده. این بازی تلاش می‌کند تجربه‌ای متفاوت و عمیق را به بازیکنان ارائه دهد. علاوه بر آن، بازی‌های قبلی ما مانند «قهوه‌خانه» که یک بازی کلماتی بود، در بازار ایران به محبوبیت زیادی رسید.

عبداللهی همچنین درباره تاریخچه استودیو و تیمش گفت: «استودیو ما حدود دو سال است که به‌عنوان استودیو مستقل فعالیت می‌کند، اما اعضای تیم تجربه‌های زیادی دارند. برخی از اعضای تیم تجربه‌هایی با بیش از ۶ سال سابقه در صنعت بازی‌سازی دارند و برخی دیگر از اعضای تیم تازه وارد این حوزه هستند و تجربه‌های کمتر از یک سال دارند.

وی به برخی از پروژه‌های ویژه‌ای که برای دیگر نهادها توسعه داده‌اند اشاره کرد و افزود: ما برای نهادهایی مانند کمیسیون نوآوری مجلس و پروژه‌های دیگر مانند «چار» به سفارش وحید رهبانی کار کردیم. علاوه بر این، خانم افشارپور از قم به‌عنوان آرتیست ارشد در تیم ما حضور دارند و همکاری خوبی با وی داشته‌ایم.

عبداللهی تأکید کرد: در استودیو ما همیشه به دنبال ارتقاء کیفیت بازی‌ها و ارائه تجربه‌های جدید به بازیکنان هستیم. پروژه‌هایی همچون «نامداران» نشان‌دهنده تمرکز ما بر استفاده از فرهنگ و تاریخ ایران در ساخت بازی‌ها است و امیدواریم که این بازی‌ها بتوانند جایگاه خود را در بازار داخلی و بین‌المللی پیدا کنند.

گفتنی است؛ دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر که از ۱۶ بهمن و با رویداد سرمایه‌گذاری سکوی پرش غزال کار خود را آغاز کرده بود، (۱۷ بهمن‌ماه) برندگان خود را شناخت و غزال زرین به بازی‌های برتر اهدا شد.