



تولید بازی‌های گرافیکی دوبعدی و سه‌بعدی ماجرای جویانه در کشور



مسابقه بین فراگیران است که کاربرد بسزایی در حوزه آموزش دارد. عمده مخاطبان بازی‌ها، بخش خانگی، آموزشگاه‌ها و کاربران شخصی Gamifica-tion هستند. این قبیل بازی‌ها، باعث بهبود شرایط کاری و افزایش مشارکت، تعامل و رقابت می‌شوند و استفاده از قوانین بازی به کمک می‌کند تا به اهداف واقع‌بینانه کسب و کار برسیم. این شیوه‌های بازی‌سازی می‌تواند شامل امتیاز، مدال‌ها، سکه و... باشد و از آن در صنایع مختلف مانند بانک‌ها، کسب‌وکارها و آموزش استفاده می‌شود. از طریق گیمیفیکیشن، وظایف کسل‌کننده، جذاب می‌شود و وظایف دشوار به وظایف مورد علاقه و ساده تبدیل می‌شوند.

این محصول سال ۲۰۲۲ تولید شده است و به تعداد ۱۵ نفر فرصت اشتغال برای طراحان کاراکتر و صدا، نویسنده سناریو، توسعه دهنده‌های یونیتی، واقعیت افزوده و تیم مارکتینگ ایجاد کرده است. این محصولات با میانگین هزینه ۱۵ هزار دلار با همکاری شرکت خارجی در نسخه MVP توسعه داده شده است این در حالی است که در اپ‌استورهای خارجی بازی‌های مشابه با هزینه‌های بسیار بالا جهت شارژ و تداوم استفاده کاربر از اپ و فروش می‌رسد.

شرکت دانش بنیان «جایکو» با استفاده از فناوری‌های یونیتی و بلاکچین و با آخرین ابزارهای روز دنیا موفق به طراحی و تولید بازی‌های گرافیکی دوبعدی و سه‌بعدی ماجراجویی شده است که از جذابیت گرافیکی فوق‌العاده‌ای برخوردار است این در حالی است که بازی‌های مشابه خارجی در اپ‌استورهای خارجی با هزینه‌های بالایی جهت شارژ و تداوم استفاده کاربر به فروش می‌رسد.

بازی‌های گرافیکی دوبعدی و سه‌بعدی تولیدی در شرکت جایکو عمدتاً با موضوع سرگرمی و آموزشی طراحی شده و ماهیت ماجراجویی و کسب امتیاز دارد. موتورهای بازی‌سازی همچون یونیتی و unreal engine می‌توانند قوانین فیزیک را با دقت در یک محیط بازی ویدیویی پیاده‌سازی کنند. بازی‌های ویدیویی با تهیه محیط‌های مجازی، وسیله خوبی برای تمرین ربات‌های قابل استفاده در محیط واقعی فراهم می‌کنند.

ناصر محمودی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان جایکو درباره اهمیت ساخت بازی‌های گرافیکی اظهار داشت: صنعت بازی‌سازی در ایران، صنعت روبه‌رشد و آینده‌داری است، اگر بتوانیم محدودیت‌ها و مشکلات موجود در این حوزه را بشناسیم و آنها را حل کنیم. این صنعت در ایران طرفداران بی‌شماری هم دارد به طوری که در حال حاضر ۶۴ درصد از جمعیت ایران عضوی از جامعه بازی‌های ویدیویی هستند. با توجه به اینکه این گروه عمدتاً زیر ۳۵ سال سن دارند ظرفیت بسیار زیادی برای رشد این صنعت به خصوص از جانب جوانان و نوجوانان وجود دارد.

از کار برده‌های دیگر گیمیفیکیشن، استفاده از آنها در آموزش الکترونیکی، آزمون الکترونیکی و