

استودیوی بازی سازی توسعه سامان خبر داد

افتتاح نبرد جهانی عصر پادشاهان



با فراهم شدن زیرساخت‌های لازم و یک پارچه‌سازی اطلاعات اولین سرور از سری دوم بازی ایرانی عصر پادشاهان با نام «نبرد جهانی» از یکشنبه ساعت ۱۲ ظهر به وقت ایران افتتاح شد. در سری جدید که کلیه بازی بازهای عصر پادشاهان (به جز بازی‌های روسی زبان) در آن شرکت خواهند کرد، گیمرهای بیش از ۲۰ کشور دنیا در یک نبرد متمرکز با یکدیگر به رقابت خواهند پرداخت. عصر پادشاهان یک بازی ایرانی با داستانی تاریخی است که تاکنون به ۷ زبان ترجمه شده و هم اکنون در بیش از ۲۵ کشور دنیا دارای بازیکن فعال است.

این پروژه از سال ۱۳۹۰ کار خود را در کشور آغاز کرد و طی سه سال تاکنون بیش از ۶۰ دوره از این بازی در ایران و سایر کشورهای جهان برگزار شده و بیش از یک میلیون نفر بازیکن از حدود ۳۰ کشور جهان همچنان این بازی ایرانی را تجربه کرده‌اند. همزمان با افتتاح سری جدید بازی عصر پادشاهان، از پلتفرم مدیریت متمرکز نبرد افکار نیز رونمایی خواهد شد. این سامانه یک زیرساخت قدرتمند برای برگزاری بازی‌های هوش (نبرد افکار) به صورت Cross Platform است.

سازندگان مور تال کمیت دست به کار شدند

کشتی کج این بار روی ابزار هوشمند



استودیو NetherRealm، خالق سری مور تال کمیت و یکی از زیر مجموعه‌های شرکت برادران وارنر در حال کار روی عنوان مبارزه‌ای با نام WWE Immortals است. اثری رایگان برای ایفون، آیبی، آیبی و دستگاه‌های مبتنی بر اندروید که انتظار می‌رود سال آینده میلادی در فروشگاه‌های مجازی گوگل و اپل قرار گیرد. در ساخت این بازی علاوه بر مجموعه مذکور، استودیو فسفر هم همکاری می‌کند. این بازی که هنوز تاریخ عرضه دقیق آن مشخص نشده، دارای فهرستی از ستارگان مشهور قدیمی کشتی کج است. در حالی که شرکت برادران وارنر علاقه به عرضه چنین آثاری در دنیای موبایل دارد، شرکت TK به عنوان تنها دارنده حق ساخت آثار مرتبط با WWE، در بخش کنسول‌ها شناخته می‌شود. NetherRealm در حال حاضر مشغول ساخت نسخه دوم مور تال کمیت برای ایکس باکس وان و پلی استیشن ۴ است، هرچند آن‌ها چندان هم با دنیای موبایل غریبه نیستند. استودیوی مذکور پیش از این وظیفه ساخت نسخه ابزار هوشمند بازی «بتمن: شهر آر کهام» و «بتمن: ریشه‌های آر کهام» را در کارنامه خود دارد.

1

«فیبل: افسانه‌ها» نه به اندازه نسخه سوم، بار اکشن دارد و نه به اندازه دو نسخه ابتدایی مجموعه، المان‌های نقش آفرینی در خود جای داده است. «افسانه‌ها»، معجون جدیدی است که استودیو لاین‌هد با ظاهری نزدیک به عناوین نقش آفرینی و باطنی اکشن، برای مخاطبان خود تدارک دیده است. تیم سازنده بازی این بار به سراغ سمت تاریک ماجراهای فیبل و سرزمین آلبیون رفته و قصد دارد تا گیمرها را در نقش هر دو شخصیت قهرمان و ضدقهرمان بازی قرار دهد. تا امروز چندین کلاس متنوع برای قهرمانان بازی معرفی شده‌اند که هر یک قابلیت‌های مختص به خود را دارند. تیم لاین‌هد اطلاعات چندانی در رابطه با چگونگی شخصی‌سازی این کلاس‌ها ارائه نکرده است، اما با توجه به سابقه استودیوی مذکور در روند توسعه دیگر عناوین سری بازی‌های فیبل، می‌توان امیدوار بود که قهرمانان داستان علاوه بر قابلیت‌های خود در زمینه مبارزه، با ظاهر و شمایی متفاوت برای هر شخص در «افسانه‌ها» ظاهر شوند. همچنین در این بازی برای اولین بار در مجموعه فیبل، قابلیت همکاری چند نفره در نظر گرفته شده است. قابلیت همکاری و به طور کلی سیستم کو-آپ بازی، از سیستم ذخیره‌بری شبکه ایکس باکس لایو بهره می‌برد و به گفته مایکروسافت، عضو جدایی‌ناپذیر روند «افسانه‌ها» خواهد بود.

2

کنترل ضدقهرمان داستان، تفاوت بسیاری با قهرمانان خواهد داشت. چه در بخش داستانی و چه همکاری چند نفره، شخصی که کنترل ضدقهرمان را به دست می‌گیرد، با گیم‌پلی کاملاً متفاوتی روبه‌رو می‌شود. در واقع سازندگان بازی تصمیم گرفته‌اند تا علاوه بر روند نقش آفرینی، اکشن موجود در خط روایی اصلی بازی، المان‌های جدیدی را به «افسانه‌ها» اضافه کنند. گیمری که کنترل ضدقهرمان را در دست بگیرد، با یک گیم‌پلی شبیه به عناوین زائر استراتژی مواجه می‌شود. در واقع وظیفه ضد قهرمان در روند بازی این خواهد بود که با چینش صحیح دشمنان، تله‌ها و... سبب شود تا قهرمانان از رسیدن به هدف اصلی خود باز بمانند. توسعه دهندگان بازی از تمامی امکانات جانبی ایکس باکس وان، از جمله کینکت و اسمارت گلس در طراحی گیم‌پلی ضدقهرمان بازی استفاده کرده‌اند. گفته می‌شود که کاربران این قابلیت را خواهند داشت تا تنها با استفاده از صدای خود و به واسطه حس گر حرکتی کینکت، فرمان‌های صوتی صادر کنند و روند بازی را به نفع خود تغییر دهند. قابلیت اسمارت گلس نیز به کمک یک تبلت یا تلفن همراه هوشمند، روند چینش تله و نیروها را ساده‌تر خواهد کرد.

3

قلب تپنده «افسانه‌ها» در زمینه جلوه‌های بصری، موتور گرافیکی آتریل انجین ۴ خواهد بود. از اولین نمایش بازی تا امروز تمامی کارشناسان یک‌صدا گرافیک بازی را ستوده‌اند. تیم لاین‌هد با وجود حفظ تم همیشگی مجموعه فیبل و استفاده از رنگ‌بندی‌های عموماً شاد در جای جای سرزمین آلبیون، باز هم از بعد تکنیکی گرافیک بازی غافل نشده و در این بخش نیز با دست پر به سراغ دوست‌داران ایکس باکس وان و مجموعه فیبل آمده است. گرافیک بازی در نمایش‌های اخیر، نسبت به معرفی اولیه در جریان نمایشگاه E3 پیشرفت قابل ملاحظه‌ای داشته است و لاین‌هد این وعده را داده است که تا هنگام عرضه نسخه بتا بازی طی سه ماهه ابتدایی سال آینده میلادی، بر روی پولیش گرافیکی بازی تمرکز بیشتری کند. باید منتظر ماند و دید که معجون نه چندان متعارف خالقان فیبل تا چه حد به مذاق دوست‌داران این مجموعه و منتقدان خوش خواهد آمد. مایکروسافت دست به ریسکی بزرگ زد؛ اما پیش از نتیجه‌گیری بهتر است کمی ذهنیت سنتی خود نسبت به سری فیبل را عوض کنیم. طی چند ماه آینده، بررسی اختصاصی نسخه بتا «افسانه‌ها» توسط تیم سیارا در همین صفحه مطالعه خواهد کرد.

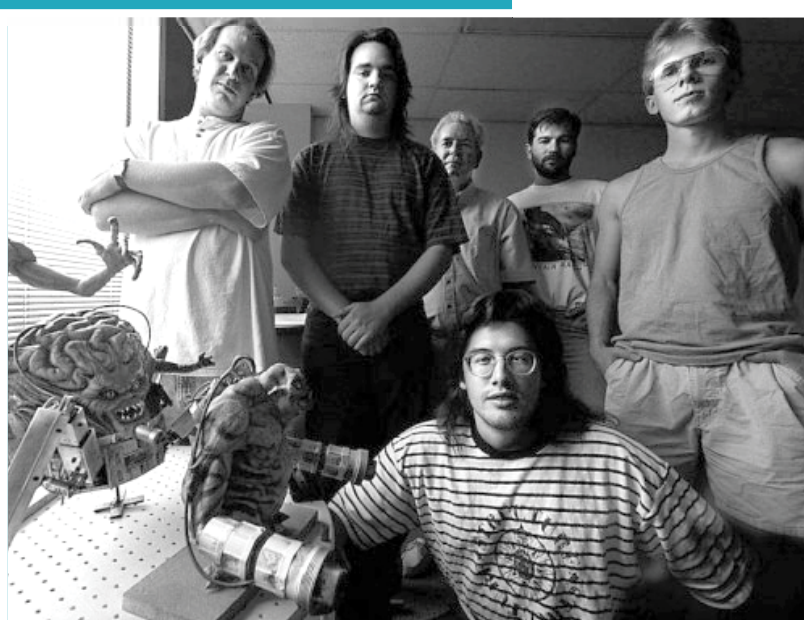
تیم سازنده بازی این بار به سراغ سمت تاریک ماجراهای فیبل و سرزمین آلبیون رفته و قصد دارد تا گیمرها را در نقش هر دو شخصیت قهرمان و ضدقهرمان بازی قرار دهد. تا امروز چندین کلاس متنوع برای قهرمانان بازی معرفی شده‌اند که هر یک قابلیت‌های مختص به خود را دارند.

«فیبل: افسانه‌ها»، پرچم‌دار
کنسول مایکروسافت
روایتی متفاوت
از افسانه آلبیون

پیتر مولینو به عنوان یکی از بلندپروازترین بازی‌سازان شاغل در هنر هشتم شناخته می‌شود. ایده‌های بکر او در ساخت و توسعه عناوینی چون پروژه مایلو، سیاه و سفید و... سبب شدند تا مولینو با وجود اظهار نظرهای جنجالی و تند خود، همواره مورد احترام منتقدان و رسانه‌های مرتبط با دنیای بازی‌های ویدئویی باشد. با این حال اگر از گیمرهای نسل ششم کنسول‌های خانگی در رابطه با بزرگ‌ترین پروژه مولینو سؤال کنید، قطعاً به نام فیبل خواهید رسید. فیبل در زمان عرضه، یک انقلاب در میان عناوین نقش آفرینی غربی به حساب می‌آمد. سیستم ارتقا و شخصی‌سازی شخصیت اصلی، انتخاب‌های سیاه، سفید و خاکستری متعدد در کنار روحیه طنزانه اثر، سبب شد تا فیبل به سرعت به یکی از محبوب‌ترین نقش آفرینی‌های کنسولی تبدیل شود. روند موفقیت بازی پس از عرضه نسخه دوم نیز ادامه داشت، اما در ادامه، تصمیمات عجیب مولینو سبب شدند تا نسخه سوم و به نوعی پایان سسه‌گانه فیبل، بیش تر به یک عنوان اکشن شبیه باشد تا یک نقش آفرینی اصیل. عدم موفقیت فیبل ۳، سبب شد تا مولینو از تیم لاین‌هد جدا شود. اما مجموعه فیبل پس از نسخه سوم نیز با عنوان «فیبل: سفر» و «فیبل: سالگرد» بر روی کنسول‌های مایکروسافت راه خود را ادامه داد. حالاً نوبت به نسل سوم کنسول‌های خانگی ردموندی‌ها رسیده است تا عنوان جدیدی از مجموعه فیبل را به گیمرها عرضه کند. عنوانی که تفاوت‌های بسیاری با عناوین اولیه سری دارد، اما همچنان به عنوان یکی از بازی‌های بزرگ سال آینده میلادی ایکس باکس شناخته می‌شود.

عکس‌نویشت

ظهور دوباره
هک و اسلش



استودیو نینجا توری سازنده انگلیسی عناوینی همچون: «شمشیر بهشتی» و «شیطان هم می‌گیرد» در حال ساخت عنوان جدیدی است که ۱۵ دسامبر از آن رونمایی خواهد شد. نینجا توری در حال حاضر روی یک عنوان انحصاری پلی استیشن ۴ کار می‌کند.

بازی موبایل

ماجراهای آقای
شیفر شگفت‌انگیز



ابزار هوشمند هر چقدر هم که موجب ناراضی گیمرهای حرفه‌ای شده، توانسته دل دوست‌داران ژانر ماجراجویی را به دست آورد ژانری که بسیاری مرگ زود هنگام آن را پیش‌بینی کرده بودند، به لطف صفحات لمسی، بازگشتی شگوه‌مند را به عرصه بازی تجربه کردند تا بزرگان آن همچون تیم شیفر بار دیگر حرت کرده و اثری گران‌بهارا در اختیار عاشقان ماجراجویی قرار دهد. اثری به نام دوران منقطع (Broken Age). این عنوان مانند سوغلی‌های اوایل دهه ۹۰، ماجراجویی اشاره و کلیک است. دوران منقطع روایت‌گر دو نوجوان است که هیچ ارتباطی با یکدیگر ندارند؛ اما مشکلات خطیر هر دو، بازی‌باز را مجاب می‌کند تا در سفری شگفت‌انگیز آن‌ها را همراهی کند. با این‌که هر کدام از شخصیت‌ها در یک دنیای جداگانه زندگی می‌کنند، بازی‌باز می‌تواند هر گاه که لازم بود یکی از آن‌ها را انتخاب کند. اصل بازی بر اساس جستجو و صحبت با دیگر شخصیت برای کسب اطلاعات و حل معماهای نهایی است. قسمت نخست این بازی با استقبال خوب کاربران روبه‌رو شد. طوری که انتظار می‌رود قسمت دوم آن، چند ماه دیگر برای دالود در اختیار کاربران قرار گیرد. این بازی برای iOS، اندروید و رایانه‌های شخصی عرضه شده است. صدانگاری ایجاب‌وود؛ جمله‌ویژگی‌هایی است که نمی‌توان به راحتی از آن چشم‌پوشی کرد.

خبر

سونی
در حال ساخت
انیمیشن ماریو



بخش سینمایی سونی (کلمبیا) خبر از ساخت انیمیشن سینمایی ماریو (قارچ‌خور) داد. این شرکت طی اعلامیه‌ای خبر از خرید حق ساخت فیلم و انیمیشن این مجموعه داد. جالب این‌جاست که سونی و نینتندو در بخش سرگرمی دو رقیب دیرینه محسوب می‌شوند، اما در بخش سینمایی نینتندو ترجیح داد به شرکت هم‌وطنش اعتماد کند. آوی آزاد، تهیه‌کننده مشهور عناوینی همچون مرد عنکبوتی و مردان ایکس، وظیفه ساخت و تهیه‌کنندگی اثر مذکور را بر عهده دارد. سونی قصد نداشت خبر ساخت فیلم ماریو را منتشر کند، هر چند هنرها با لو دادن این موضوع زحمت شرکت ژاپنی را کم کردند. یک بار پیش از این در سال ۹۳ میلادی فیلمی بر اساس سری ماریو با بازی باب هاسکینز و دنی هور ساخته شد که نتوانست نظر گیمرها را به خود جلب کند و منتقدان هم حسابی به آن خرده گرفتند. البته آن اثر سینمایی بود و این یکی انیمیشنی شبیه به لگو است. باید منتظر باشیم و ببینیم این بار چه کسی وظیفه خطیر انیمیشنی بر اساس ماریو را بر عهده خواهد گرفت.