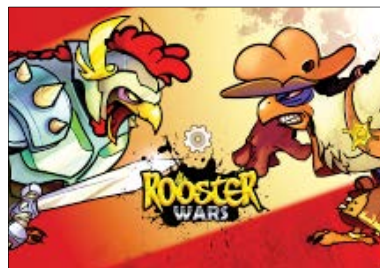


«خروس جنگی» در صدر بازی های موبایلی

۴۵۰ هزار دانلود بازی های ایرانی موبایلی در سه ماه



سه بازی موبایلی که این روزها مورد توجه زیادی از کاربران قرار گرفته، تاکنون از سوی کاربران ۴۵۰ هزار بار دانلود شده‌اند. «خروس جنگی»، «توپ‌های تنبل» و «گرنی و گریم» شهرورماه سال جاری وارد بازار گیم شده و با وجود گذشت مدت زمان سه ماهه، بازی‌های یادشده توانسته‌اند موفقیت‌های قابل توجهی را بین کاربران کسب کنند. بر اساس اعلام تیم سازنده بازی رایانه‌ای «خروس جنگی»، این بازی با سیصد و پنجاه هزار دانلود، در میان بازی‌های موبایلی «توپ‌های تنبل» و «گرنی و گریم» پر مخاطب‌ترین بازی شناخته شده است. بازی «خروس جنگی» که با سبک آنالین رقابتی در شرکت پیشگامان پاراکیش ساخته شده، اقتباس جالبی از جنگ انداختن خروس‌ها و خروس بازی به شیوه کاملاً متفاوت و بدون خشونت است. همچنین بازی‌های رایانه‌ای «توپ‌های تنبل» و «گرنی و گریم» نیز هر کدام جداگانه با پنجاه هزار دانلود در کافه بازار در رتبه دوم قرار دارند. بازی رایانه‌ای «گرنی و گریم» با سبک دو بعدی متفاوت توسط گروه بازی سازی فانوس گیم ساخته شده و بر روی پلتفرم اندرویدی قابل اجراست. بازی رایانه‌ای «توپ‌های تنبل» با سبک ساده ساخته شده و دارای ۸۰ مرحله بوده که در سه محیط مزرعه، بیابان و ساحل انجام می‌شود. بازیکن در این بازی سعی می‌کند در هر مرحله بالاترین امتیاز را کسب کند و در آن مرحله بین همه، رکورددار باشد.

سازندگان «بایوشاک» به دنیای بازی بازمی‌گردند



کمتر از یک سال پیش، استودیوی ایرنشال گیمز طی بیانیه‌ای رسمی کناره‌گیری خود از صنعت بازی را اعلام کرد. تیم مذکور در آن هنگام اعلام کرد که کن لوین در کنار ۱۵ نفر از اعضای استودیو، بر روی بسته‌های الحاقی «بایوشاک: بیکران» کار خواهند کرد و پس از عرضه آخرین محتوای قابل دانلود این عنوان، ایرنشال گیمز برای همیشه تعطیل خواهد شد. حالا خبر خوب برای دوست‌داران این استودیو آن است که در صفحه اصلی وبسایت ایرنشال، خبری مبنی بر جذب نیروی جدید منتشر شده است. ایرنشال گیمز به دنبال برنامه‌نویسان ارشدی است که تجربه کار با موتور گرافیکی آریل انجین را داشته باشند. در حال حاضر لوین در استودیوی مستقل خود در حال کار بر روی عناوین کوچک و روایت‌محور است، اما با این شرایط و سکوت رسانه‌ای که او در حال حاضر اختیار کرده، می‌توان امیدوار بود که خالق بایوشاک نیز بار دیگر در تیم ایرنشال گیمز مشغول به کار شود. در حال حاضر اطلاعات چندانی از پروژه بعدی و برنامه کاری آینده ایرنشال گیمز در دست نیست و همگان در انتظار بیانیه رسمی استودیو یا کمپانی 2K در رابطه با سرنوشت نهایی این تیم محبوب هستند.



پدر معنوی نسل جدید «هیلو» از آینده این سری می‌گوید

جمع کردن مشاهیر در کنار هواداران



فرانک اوکانر و بانو راس، به عنوان مهره‌های کلیدی کمپانی مایکروسافت در حفظ یکی از مهم‌ترین عناوین انحصاری این کمپانی شناخته می‌شوند. در شرایطی که استودیو بانچی، خالق مجموعه «هیلو»، تصمیم به جدایی از ردموندی‌ها گرفت، مایکروسافت با تأسیس استودیو ۳۴۳ و استفاده از دو فرد مذکور در رأس امور این استودیو، توانست تا سری «هیلو» را در اوج نگه داشته و پس از جدایی بانچی از این مجموعه نیز بازی‌های خوبی را روانه بازار کند. اوکانر به عنوان کارگردان مجموعه «هیلو» و راس به عنوان مدیر عامل استودیو برگزیده شدند. در بین این دو نفر، اوکانر به دلیل نقش بسزایی که در شکل‌گیری نسخه‌های بازسازی شده مجموعه «هیلو» و البته ساخت «هیلو ۴» داشت، بیش از پیش نزد هواداران برند ایکس باکس محبوب شد. او اصالتاً اسکاتلندی است و در مصاحبه‌های خود، تأکید بسیاری بر علاقه خود به سرزمین مادری‌اش می‌کند. شایان ذکر است که اوکانر پیش از این، مسئول تولید محتوای استودیو بانچی را نیز بر عهده داشته است.

مایکروسافت در رابطه با استودیو ۳۴۳ با محافظه‌کاری خاصی عمل کرد. با وجود این که اکثر اعضای این استودیو پیش از این سابقه کار با تیم بانچی را داشتند، اما باز هم مایکروسافت به آن‌ها این فرصت را داد تا خود را در قالب تیم جدیدی بشناسند و پتانسیل‌های بخش داستانی و چندنفره «هیلو» را کشف کنند. اولین پروژه رسمی ۳۴۳، ساخت نرم‌افزار واسط کاربری تعاملی مجموعه «هیلو» بود. پس از ساخت Waypoint، تیم سازنده شایستگی خود را با بازسازی نسخه اول سری به اثبات رساند و در ادامه «هیلو ۴» را به بهترین شکل ممکن ادامه داد. تمامی فعالیت‌های استودیوی مذکور در این ۷ سال، تحت نظر شخص فرانک اوکانر صورت گرفت. فرانکی محبوب ردموندی‌ها، از سوابق خود در میان اصحاب رسانه بازی استفاده کرد و مجموعه «هیلو» را بیش از پیش به یک سری بازی مردمی تبدیل کرد. اوکانر در جدیدترین گفتگوی خود، به حواشی پیرامون «هیلو: کلکسیون مستر چیف» و روند ساخت و توسعه آن می‌پردازد.



به نظر شما فستیوال Halo Fest تا چه حد در محبوبیت هر چه بیشتر این سری بازی نقش دارد؟
این فستیوال در وهله اول یک جشن باشکوه است. ما تعداد زیادی از افراد مشهور را در کنار هواداران مجموعه «هیلو» دور هم جمع می‌کنیم و در رابطه با این مجموعه بازی تبادل نظر می‌کنیم. مردم در حدود ۱۳ سال با «هیلو» همراه بودند و حالا این فرصت را دارند تا در کنار هم جمع شوند و «کلکسیون مستر چیف» و نسخه بتا «هیلو ۵: نگهبانان» را برای اولین بار تجربه کنند. ما در مجموعه «هیلو» تغییرات بسیاری ایجاد کرده‌ایم که ممکن است خسته‌کننده یا بسیار جذاب به نظر برسند. این تغییرها هر چقدر هم خوب یا بد باشند، نیازمند این است تا از فیلتر هواداران ما نیز عبور کنند و نظرات آن‌ها نیز در شکل‌گیری هر چه صحیح‌تر ایده‌های تیم سازنده سهیم باشد. ما با فستیوال‌هایی همچون Halo Fest کار خود را آغاز کردیم و در ادامه نیز در جریان عرضه نسخه بتا «هیلو ۵: نگهبانان»، باز هم با هواداران تعاملاتی خواهیم داشت.

چه چیزی جرقه ساخت «کلکسیون مستر چیف» را زد؟
«کلکسیون مستر چیف» در ابتدای مسیر خود تنها یک ایده خام بود. ما تصمیم داشتیم تا تنها نسخه دوم «هیلو» را به مناسبت دهمین سالگرد عرضه آن بازسازی کنیم و در این رابطه نیز از نهایت توان تیم خود استفاده می‌کردیم. یک مسئله‌ای در رابطه با صنعت بازی وجود دارد و آن هم محدود شدن برخی از بازی‌ها به یک پلتفرم خاص است. شما در دنیای کتاب‌ها یا هنر هفتم با این مسئله روبرو نیستید، اما دوست‌داران بازی به دفعات با مشکل عدم وجود یک بازی کلاسیک بر روی کنسول نسل جدید خود مواجه شده‌اند. ما تصمیم گرفتیم تا این مشکل را حل کنیم و تمامی داستان مستر چیف را برای اولین بار و تحت عنوان «کلکسیون مستر چیف» بر روی ایکس باکس وان عرضه کنیم.

به نظر شما تجربه داستانی چهار عنوان اول سری در کنار هم برای کاربران لذت‌بخش خواهد بود؟
این درست است که مجموعه «هیلو» در حال حاضر به دو سه‌گانه تقسیم می‌شود، اما حقیقت این است که تمامی داستان‌های مستر چیف در ادامه یکدیگر نوشته شده‌اند. سخت‌ترین کار ما باز هم مرتبط با نسخه دوم «هیلو» بود. عنوان مذکور داستانی پیچیده، روایتی چندوجهی و نهایتاً با بانی باز داشت. روایت دوباره این عنوان، نیازمند یک هم‌فکری همه جانبه از سوی ما و دیگر تیم‌های همکارمان بود. لذا تصمیم گرفتیم تا با استودیو بلور، در زمینه ساخت کات-سین‌ها و سینما تیک‌های بازی همکاری داشته باشیم. در واقع ما بازنامه «هیلو ۲» را تغییر ندادیم بلکه با کمک تیم بلور، آن را سینما تیک‌تر و نزدیک‌تر به قواعد روایت مدرن کردیم. در پایان ساخت انیمیشن‌ها و ویدئوهای مرتبط با نسخه دوم، نتیجه‌ای به نوبه‌ی خود، بازی، جو استیتین نشان دادیم. از لبخند رضایتی که زد، به راحتی متوجه شدیم که کارمان را در بازسازی بازی به خوبی انجام داده و داستان نوشته شده توسط او را به شیوه مخاطب‌تر عرضه کرده‌ایم.

به عنوان سؤال پایانی، از کار با استودیو بلور بگوئید. آیا همسو کردن نظرات استودیو ۳۴۳ با تیم بلور کار دشواری بود؟
دید تکنیکی و سینمایی اعضای استودیو بلور به شدت وسیع بود. تکنیک کاری، تجربه و امکانات موجود در این استودیو بی‌نظیر است و این مسئله کار کردن با آن‌ها را به شدت لذت‌بخش می‌کند. آن‌ها بخشی از هنر خود را در «هیلو» گذاشتند و هواداران نیز در آینده متوجه این مسئله خواهند شد. فکر می‌کنم همکاری ۳۴۳ و تیم بلور، همکاری موفقی بوده است و در آینده‌ی چندان دور نیز ادامه خواهد داشت.

عکس روز
داستان‌های بوردلند نام عنوان جدید استودیو Telltale است که از چند روز پیش در اختیار کاربران قرار گرفته است. این بار به جای یک شوتر نقش آفرینی، با عنوانی ماجراجویی سر و کار داریم که بعضی از شخصیت‌های محبوب سری مذکور در آن ایفای نقش می‌کنند. این بازی برای رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، ایکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۳ و پلی استیشن ۴ عرضه شده است.

یادآوری
بازی رایانه‌ای «انقرض» که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در شرکت پویا توسعه آر تیمن (پتا گیمز) تولید شده است، به مرحله پایانی ساخت نزدیک می‌شود. مرحله تولید و طراحی آن سال ۱۳۹۱ در شرکت پویا توسعه آر تیمن (پتا گیمز) آغاز شد و اکنون به پیشرفت ۹۵ درصدی رسیده و در مرحله صداگذاری و ویرایش نهایی دیالوگ‌ها قرار دارد. سبک بازی ماجراجویی هیبند ایکجت بوده و داستان آن در رابطه با ویروس کشنده‌ای است که سراسر مردم دنیا را درگیر خود کرده و به سرعت در حال پیشرفت است. در چنین شرایطی اکثر مردم در ایستگاه‌های قرنطینه شده به سر می‌برند و از باقی بازمانده‌ها نیز درخواست شده خودشان را به این ایستگاه‌ها برسانند. شخصیت اصلی بازی یک آتش‌نشان است که با دست دادن همسرش در حال سفر به یکی از ایستگاه‌هاست و در بین راه درگیر اتفاقات عجیبی می‌شود. این بازی در چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای که مهرماه امسال در برج میلاد برگزار شد، موفق به دریافت دو جایزه بهترین بازی ادوینچر و دیپلم افتخار بهترین کارگردانی هنری شد. همچنین کاندیدای دریافت بهترین موسیقی و بهترین SIX جلوه‌های صوتی نیز بود. شرکت پتا گیمز پیش از این سابقه ساخت بازی موفق «شبان» را داشته که پس از پخش در اروپا و امریکای شمالی توسط کمپانی معتبر امریکایی بیگ فیش گیمز هنوز در ایران منتشر نشده است.

یادآوری
این دو مرد خشن!
در دنیای بازی‌ها عناوینی تولید می‌شوند که نه آنقدر خوش‌ساخت و نوآورانه هستند که آن‌ها را به همگان پیشنهاد کنیم و نه آنقدر ضعیف، که گیمرها از تجربه آن‌ها بر حذر داریم. «کین و لیتج» از این دست عناوین به شمار می‌آید. بازی یک اکشن سوم شخص با دو قهرمان به شدت آشنا و کهن‌الگوست. دو خلافکار داستان ما، با کلاه‌های معمولی اکشن با یکدیگر آشنا می‌شوند و در ادامه تصمیم می‌گیرند تا پولی به جیب زده و زندگی خود را برای همیشه تغییر دهند. دو ضدقهرمان بازی، به طرز عجیبی آشنا هستند و در دیگر فرم‌های شخصیتی خود بارها تکرار شده‌اند. کین، بار احساسی ماجرا را بر دوش می‌کشد و به خاطر تنها عضو باقی‌مانده از خانواده خود مبارزه می‌کند و لیتج دیوانه‌نیز به سبک فیلم‌های تارانتینو، کین را همراهی می‌کند. نسخه اول بازی تحت عنوان «مردان مرده» در حدود هفت سال پیش عرضه شد و تجربه آن در حال حاضر و با توجه به سیستم گان‌پلی نسبتاً خوبش، چندان هم حالی از لطف نخواهد بود. نسخه دوم نیز چندی بعد با پسوند «روزهای سگی» روانه بازار شد و با دیدی مستندگونه و از زاویه یک دوربین دستی، ماجرای قاتلان بالقهره داستان ما را روایت می‌کند. در ضمن اگر قرار باشد تاریخچه‌ای برای بدترین پایان‌بندی تاریخ بازی‌های ویدئویی به عنوانی تعلق بگیرد، «روزهای سگی» با پشت سر گذاشتن رقبای قدرتمندی چون مس افکت و چندین بازی دیگر، این مقام را از آن خود خواهد کرد!