

یادآوری

خاطرات خون آشام

Castlevania: Symphony of the Night

پیش از این در مورد کسلوانیا به اندازه کافی سخن گفته‌ایم؛ حالا زمان آن رسیده که یکی از بهترین بازی‌های این سری را شاید بهتر است بگوییم خلاقانه‌ترین عنوان سری را معرفی کنیم. چند روز برند پلی استیشن بیست سالگی خود را جشن گرفت. کسلوانیا محبوب سونی نه فقط به دلیل سخت‌افزار قدرتمند، بلکه به علت وجود عناوین انحصاری جذاب توانست بازار کسلوانیا را به تسخیر خود درآورد. کسلوانیا: سمفونی شب یکی از این آثار بود که کوچکی ابتکارش آن را تهیه و تولید کرد. این نخستین باری بود که در سری کسلوانیا شاهد عنوانی با المان‌های نقش‌آفرینی بودیم که به بازی‌ها اجازه می‌داد به تمامی محیط قلعه در اکولاد دسترسی داشته باشد. اوکاردر شخصیت اصلی بازی به سبب این عنوان به یکی از مشهورترین کاراکترهای دنیای بازی بدل شد، پسر دراکولا که حالا کمر به قتل به پدر سنگ‌دلش بسته است. این بازی جز معدود عناوین مشهوری بود که در هر زمینه موفق عمل کرد. به طور مثال مجله رولینگ استونز موسیقی این بازی را به عنوان یکی از موسیقی‌های برتر تاریخ دنیای بازی معرفی کرد. سمفونی شب با متوسط نمره ۹۲ همچنان بهترین بازی سری کسلوانیا از نظر کیفیت است.



این بازی جز معدود عناوین مشهوری بود که در هر زمینه موفق عمل کرد. به طور مثال مجله رولینگ استونز موسیقی این بازی را به عنوان یکی از موسیقی‌های برتر تاریخ دنیای بازی معرفی کرد. سمفونی شب با متوسط نمره ۹۲ همچنان بهترین بازی سری کسلوانیا از نظر کیفیت است.

با تغییر در قوانین شرکت

EA به روزهای خوب خود بازمی‌گردد



چند سال پیش از EA به عنوان بدترین ناشر دنیای بازی یاد می‌شد. سازندگان از کار کردن با آن ناراضی بودند؛ بازی‌ها نمی‌توانستند با عناوینشان ارتباط برقرار کنند و از همه بدتر این که مدیران شرکت سخت‌گیرانه‌ترین قوانین را برای کارمندانشان وضع می‌کردند. به سبب این موضوع، EA دو سال پشت سر هم به عنوان بدترین شرکت آمریکا معرفی شد. پس از تغییرات مدیریتی، هیئت مدیره جدیدی که علاقه‌ای به این شهرت کذایی نداشت، دستور داد تا قوانین این شرکت دستخوش تغییر و تحول شود؛ تغییراتی که امروز مدیران EA نتیجه آن را دیدند. بخش استین این شرکت (مرکز ایالت تگزاس) توانست جایزه بهترین محل کار این شهر را به خود اختصاص دهد. این در حالی بود که آن‌ها رقبای قدرتمندی همچون گوگل را در کنار خود می‌دیدند، اما در نهایت بخش استین با همان پایور استین توانست جایزه بهترین محل کار را کسب کند. این استودیو که پیش از این بازی MMO جنگ ستارگان: جمهوری کهن را عرضه کرده بود، در حال حاضر روی عنوان چند نفره دیگری به نام قلمروهای سایه کار می‌کند.

کسلوانیا خانگی مایکروسافت سیزده ساله شد

مروری بر روزهای خوب و بد ایکس باکس

هفته گذشته و به بهانه بیست سالگی کسلوانیا خانواده پلی استیشن، گزارشی در ارتباط با سال‌های خوب و بد این کسلوانیا خانگی محبوب نوشتیم. گزارشی که در اکثر بخش‌هایش، نام ایکس باکس و مایکروسافت را در خود جای داده بود. حقیقت این است که رقابت این روزهای کسلوانیا خانگی، بدون نام ایکس باکس و حضور مایکروسافت بی‌معنی خواهد بود. ردموندی‌ها حدود سیزده سال پیش اولین نسل از کسلوانیا خانگی خود را روانه بازار کردند. در گزارشی پیش‌رو به بهانه سیزده سالگی جعبه مجهول مایکروسافت، به مرور این سیزده سال خواهیم پرداخت.

حاصل یک ذهن خلاق

مایکروسافت به عنوان غول نرم‌افزاری دنیای فناوری، در طول چند دهه اخیر علاقه خود به بازار کسلوانیا خانگی را به همگان ثابت کرده است. در اواخر دهه نود میلادی دوران اوج هموارکننده گفته می‌شود که در آن سال‌ها، جلسات بسیاری پیرامون چگونگی ساخت یک کسلوانیا خانگی موفق در دفتر مرکز مایکروسافت تشکیل شد و در تمام این جلسات، بیل گیتس نظر متفاوتی نسبت به سایر همکارانش داشت. در حالی که دیگر مدیران مایکروسافت تصور می‌کردند که بهترین راه برای ورود به نسل ششم کسلوانیا، همکاری مستقیم با کمپانی سگا یا نینتندو است، گیتس معتقد بود که مایکروسافت باید کسلوانیا مستقیم به خود را ساخته و روانه بازار کند. گیتس برنامه‌های تجاری مرتبط با ایکس باکس را به شکلی سرانجام پس از چندین سال کار مداوم تیم تحقیق و توسعه مایکروسافت، نسل اول کسلوانیا خانگی مایکروسافت با نام رسمی ایکس باکس روانه بازار شد. گیتس معتقد بود که استفاده از ترکیبی نزدیک به نام «دایرکت ایکس» (واسط گرافیکی شناخته شده رایانه‌های شخصی)، کمک بسیار خوبی به مطرح شدن این کسلوانیا خانگی خواهد کرد. از طرفی دیگر، مایکروسافت سیاست‌های هوشمندانه‌ای را برای بخش آنلاین ایکس باکس در نظر گرفته بود. شبکه آنلاین ایکس باکس لایو به فاصله زمانی یک سال پس از عرضه رسمی کسلوانیا آغاز به کار کرد و از همان ابتدا، به دلایلی برای خرید کسلوانیا خانگی مایکروسافت بدل شد.



انقلاب بازی‌های آنلاین

مایکروسافت با فروش بیش از ۲۴ میلیون واحد از نسل اول ایکس باکس، موفقیت نسبی در اولین تجربه مرتبط با کسلوانیا خانگی خود کسب کرد. تجربه‌ای که در ادامه و با مدد اشتباه‌های مسئولان کمپانی سونی، سبب پیشی گرفتن کسلوانیا خانگی نسل هفتمی ایکس باکس ۳۶۰ از رقیب دیرین خود شد. در روزهایی که سونی به قدرت سخت‌افزاری بالای کسلوانیا پلی استیشن ۳ می‌بالید و قیمت به شدت بالایی را برای محصول تازه وارد خود در نظر گرفته بود، مایکروسافت با ساخت افزاینده‌های قیمتی معقول‌تر، نبض بازار را در دست گرفته بود. به جرت می‌توان گفت که اگر مشکلات اولیه کسلوانیا خانگی مایکروسافت و خطای سه چراغ مرگ (RROD) پیش نمی‌آمدند، سونی نسل هفتم بازی‌های ویدئویی را در فاصله زمانی کمتر از یک سال به پانکی‌ها می‌بخشت. با این حال، نمی‌توان منکر یک حقیقت شد و آن هم اضافه شدن یک ابر قدرت به دنیای کسلوانیا خانگی بود. ایکس باکس ۳۶۰ به راحتی توانست در بازار موفق شود و از نظر فروش، در صدر بسیاری از آمارهای هفتگی و ماهانه قرار بگیرد. از طرفی مشکلات شبکه آنلاین PSN سونی، سبب شدند تا گیم‌هایی که به بازی‌های چند نفره علاقه داشتند، تنها به کسلوانیا مایکروسافت به عنوان یک انتخاب علاقه فکر کنند. طی چند سال اخیر، کمبود عناوین انحصاری روی ایکس باکس ۳۶۰ و البته تعدد این گونه عناوین روی کسلوانیا رقیب سبب شد تا پلی استیشن ۳ به آمار فروش کسلوانیا نسل هفتم مایکروسافت نزدیک شود. اما اگر منطقی نگاه کنیم، خواهیم دید که مایکروسافت پس از سال‌ها و به واسطه ایکس باکس ۳۶۰، به جدی‌ترین رقیب سامورایی‌های سونی در زمینه کسلوانیا خانگی بدل شده است.

یک اشتباه استراتژیک

به جز ماجرای خرابی کسلوانیا خانگی نسل هفتم ایکس باکس، نقاط تاریک دیگری نیز در کارنامه کاری این برند محبوب یافت می‌شوند. دان متریک، مدیر پرستیژ پیشین بخش تسلطی روی اجراهای زنده خود نداشت و در انتخاب سیاست‌ها نیز به شدت دگم عمل می‌کرد. انتخاب سیاست‌های محدود برای بخش آنلاین و کمی رایت کسلوانیا دچار شده و رقابت ابتدای نسل هشتم کسلوانیا خانگی را به رقیب واگذار کرد. در حال حاضر، فیل اسپنسر، مدیر پرستیژ پیشین استودیوهای مایکروسافت و انگذار کسلوانیا مدیر برند ایکس باکس انتخاب شده و طی چند ماه اخیر، بازی را به سود کسلوانیا ردموندی‌ها تغییر داده است. اسپنسر با حذف سیاست‌های پیشین، اضافه کردن باندل‌های جدید با قیمت کمتر و البته حذف کینکت از کسلوانیا خانگی، اضافه به تنهایی فاصله فروش بین کسلوانیا مایکروسافت با پلی استیشن ۴ را کاهش داده و در حال نزدیک شدن به رقیب پرآوازه خود است. باید منتظر ماند و دید که اسپنسر تازه‌نفس، تا چه حد در مقابل سیاست‌های پوشیدار هیبرای و دیگر سران سونی موفق عمل خواهد کرد و چه زمانی، ایکس باکس و کسلوانیا خانگی هایش را به روزهای اوج خود باز خواهد گرداند.

پس از چندین سال کار مداوم تیم تحقیق و توسعه مایکروسافت، نسل اول کسلوانیا خانگی مایکروسافت با نام رسمی ایکس باکس روانه بازار شد. گیتس معتقد بود که استفاده از ترکیبی نزدیک به نام «دایرکت ایکس» (واسط گرافیکی شناخته شده رایانه‌های شخصی)، کمک بسیار خوبی به مطرح شدن این کسلوانیا خانگی مایکروسافت خواهد کرد. از طرفی دیگر، مایکروسافت سیاست‌های هوشمندانه‌ای را برای بخش آنلاین ایکس باکس در نظر گرفته بود. شبکه آنلاین ایکس باکس لایو به فاصله زمانی یک سال پس از عرضه رسمی کسلوانیا آغاز به کار کرد و از همان ابتدا، به دلایلی برای خرید کسلوانیا خانگی مایکروسافت بدل شد.



عکس روز

سلاحی برای عاشقان هیلو طرفداران هیلو قطعاً با این سلاح آشنا هستند. نام کاملش Plasma Rifle است؛ یک اسلحه قدرتمند که مربوط به نژاد کولنتهاست. به تازگی شرکت TiForce نسخه واقعی این سلاح - که البته قابل تیراندازی نیست و بیشتر به اسباب‌بازی شباهت دارد - را تولید کرده است. عاشقان هیلو می‌توانند با پرداخت ۶۰۰ دلار (نزدیک به ۲ میلیون تومان) این محصول را تهیه کنند!



فروش «اتحاد» از «پرچم سیاه» پیشی گرفت

شرکت یوبی سافت اعلام کرد که فروش نسخه جدید کیش آدمکش، اتحاد از نسخه قبلی این سری پیشی گرفته است. این در حالی است که پرچم سیاه برای تمامی پلتفرم‌های نسل هفتم و هشتم عرضه شده بود، اما اتحاد تنها برای ایکس باکس وان، پلی استیشن ۴ و رایانه‌های شخصی تهیه شده است. البته اتحاد با وجود فروش خوب نتوانست در صدر جدول فروش هفتگی انگلستان جای گیرد و رتبه نخست را به ندای وظیفه: جنگ افزار پیشرفته واگذار کرد. از طرفی فروش نسخه جدید ندای وظیفه با افتی ۷۷ درصدی نسبت به شماره قبلی رو به رو شده است. این هفته هیلو: کلکسیون مستر چیف رتبه سوم را به خود اختصاص داد؛ عنوان انحصاری جدید مایکروسافت که بازسازی چهار شماره نخست سری محبوب هیلو است. لگو بتمن ۳ و کیش آدمکش: یاغی (نسخه‌ای که در حال حاضر تنها برای ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ عرضه شده) در رتبه‌های چهارم و پنجم قرار گرفتند.



مبارزه با تروریست‌های داعش در بازی «جاده جنگ»

شورای صدور پروانه ساخت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای یک بازی جدید با موضوع اکشن ماجراجویی پروانه ساخت صادر کرد. این شورا پس از بررسی طرح ساخت بازی «جاده جنگ» به نوسندگی «میلاد دشتی» مجوز تولید آن را صادر کرد. بازی «جاده جنگ» یک بازی ایرانی با محوریت مبارزه چریکی است که در آن با تروریست‌های «داعش» در خاک سوریه وارد جنگ می‌شوید؛ این بازی در استودیو نشانه طراحی و ساخته شده است. بازی «جاده جنگ» آخرین اثر استودیو نشانه بوده و این بازی یک اثر متفاوت نظامی - سیاسی است و تولید آن از سال ۱۳۹۲ آغاز شده است. سبک بازی شوتر اول شخص بوده و در اکثر انیمیشن‌های این بازی از تکنولوژی موشن کپچر استفاده شده است. این بازی با موتور UDK ساخته شده و از حداکثر توان این موتور برای بالا بردن کیفیت پروژه استفاده شده است. بر اساس اعلام شورای صدور پروانه ساخت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، پروانه ساخت صرفاً یک مجوز اولیه برای تولید بازی است و تأیید توانایی متقاضی در تولید محصول نیست، بنابراین پس از تولید، اخذ پروانه مالکیت و مجوز انتشار الزامی است.