



دهد و به هدف ۱۰ میلیون مشترک تا سال ۲۰۲۵ دست یابد.

### اشتراک دیجیتالی نیویورک تایمز

#### و آینده وردل

استراتژی اشتراک دیجیتالی نیویورک تایمز که از سال ۲۰۱۱ در دسترس است، توانست مشکل کاهش درآمد روزنامه‌های فیزیکی را حل کند و یک تجارت دیجیتالی را بسازد. جالب است بدانید این شرکت رسانه‌های دیجیتال دیگری مانند اپلیکیشن صدا Audum و سایت نقد و بررسی محصولات Wirecutter را نیز خریده است. همچنین ماه پیشین ۵۵۰ میلیون دلار برای خرید سایت ورزشی The Athletic پرداخت.

نیویورک تایمز تلاش می‌کند تعداد کاربرانی را که در حوزه اخبار اشتراک خریداری کرده‌اند افزایش دهد و همچنین بخش بازی و پازل را به بخش کلیدی استراتژی خود تبدیل کند تا مخاطبان را در اپلیکیشن‌ها و سایت‌های خود سرگرم کند. بهتر است بدانید بیش از یک میلیون نفر اشتراک بازی این شرکت را خریداری کرده‌اند. نیویورک تایمز در ابتدا با بازی the Daily Crossword شروع کرد و سپس بازی‌هایی مانند Spelling Bee Tiles، Letter Boxed و Vertex را به این اشتراک افزود.

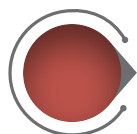
نیویورک تایمز در بیانیه‌ای اعلام کرد: «تایمز تلاش می‌کند به اشتراکی ضروری برای هر فرد انگلیسی‌زبانی که می‌خواهد دنیا را درک کند و با آن تعامل داشته باشد، تبدیل شود. بازی‌های نیویورک تایمز بخشی کلیدی از این استراتژی محسوب می‌شوند. وردل اکنون نقشی در زندگی روزمره افراد ذکر شده بازی خواهد کرد و به میلیون‌ها نفر در دنیا دلیل دیگری برای مراجعه به تایمز برای خواندن اخبار روزمره و رفع نیازهای زندگی خواهد داد.»

جردن کوهن، مدیر اجرایی تایمز در یک ایمیل گفت: «ما هنوز برای آینده بازی وردل برنامه‌ریزی نکرده‌ایم. در این لحظه، ما بر ایجاد ارزش افزوده برای مخاطبان فعلی خود تمرکز کرده‌ایم. همچنین ما در حال معرفی بازی‌های فعلی به همه مخاطبان جدیدی که عشق خود را به بازی‌های کلمات نشان داده‌اند، هستیم.» طبق گفته او، وردل با نیویورک تایمز همکاری می‌کند تا مطمئن شود زمانی که این بازی به سایت روزنامه منتقل می‌شود، بردها و سوابق بازیکنان حفظ شود.



### سخن آخر

همه طرفداران وردل امیدوارند نیویورک تایمز این بازی را تغییر ندهد زیرا بیشتر افرادی که وردل را کشف می‌کنند کمی به آن اعتیاد پیدا می‌کنند و به نظر آنها نحوه ساخت آن بسیار هوشمندانه است. برخی از بازیکنان می‌گویند گرچه نمی‌توانند به نتایج خوبی در این بازی دست یابند ولی سرگرم‌کننده است و کمی آنها را وادار به فکر کردن می‌کند.



نیویورک تایمز در

ابتدا با بازی

the Daily Crossword

خریداری کرد و سپس

بازی‌هایی مانند

را Spelling Bee Tiles

به این اشتراک افزود



ماجرای خرید بازی وردل توسط نشریه نیویورک تایمز

# زنگ بازی در نیویورک تایمز

خرید وردل توسط نیویورک تایمز سر و صدای بسیاری در شبکه‌های اجتماعی به پا کرده است. طرفداران این بازی آنلاین محبوب حدس کلمات به علت احتمال پولی شدن این بازی توسط نیویورک تایمز در هراس هستند، چراکه اکنون هر فردی می‌تواند به این بازی به صورت رایگان دسترسی پیدا کند. در بازی وردل که میلیون‌ها نفر روزانه با آن سرگرم‌اند، بازیکنان می‌توانند روزانه با شش شانس خود یک کلمه پنج حرفی را حدس بزنند. مبلغی که نیویورک تایمز برای تصاحب وردل (Wordle) پرداخته است فاش نشده است ولی طبق گزارش رویترز، این مبلغ هفت رقمی است.



شیرین هنرمند اصل

روزنامه‌نگار

### خشم هواداران وردل

جالب است بدانید نیویورک تایمز گفته است این بازی در ابتدا برای بازیکنان فعلی و جدید رایگان خواهد ماند. گرچه برخی از افراد خوشبین معتقدند که بازی رایگان خواهد ماند ولی کلمه «در ابتدا» باعث شد کاربران شبکه‌های اجتماعی به این نتیجه برسند که این شرکت به زودی تنها به افرادی که اشتراک خریده‌اند اجازه دسترسی به بازی را خواهد داد.

کاربری توییت کرد: «کاربران توییت پس از خرید وردل توسط نیویورک تایمز به سرعت خشمگین شدند که من تا به حال نظیر آن را ندیده بودم.» کاربر دیگری توییت کرد: «نیویورک تایمز یک بازی ساده و خوب را از افراد بسیاری که واقعا عاشقش بودند خواهد گرفت. این بازی خستگی و ناامیدی ما را تسکین می‌داد و اکنون

نیویورک تایمز گفته است آن را پولی خواهد کرد.» کاربر دیگری در توییت سرنوشت بازی وردل را حدس زد: «مبلغ اشتراک فعلی سالانه برای بازی‌های نیویورک تایمز (Crossword، Spelling bee) و بازی‌های دیگر (۹۹/۱۹ دلار است. به احتمال زیاد وردل نیز به سرنوشت این بازی‌ها دچار خواهد شد.» کاربران دیگر درباره تغییر جنبه‌های مختلف وردل مانند سادگی آن نگران هستند.

### بازی وردل چیست؟

مهندس نرم‌افزار جاش واردل این بازی را ماه اکتبر در دسترس عموم مردم قرار داد و طی چند ماه به یک رویداد جهانی تبدیل شد. حتی افراد مشهور مانند ترور نوآ نیز از این بازی تعریف کردند. واردل گفت که از بازی‌های نیویورک تایمز در همه‌گیری ویروس کرونا لذت برده است و آنها نقش بزرگی در ساخت وردل ایفا کرده‌اند. او در پاسخ به این سؤال که آیا او قصد کسب درآمد از این بازی را دارد، پاسخ داد: «من درک نمی‌کنم چرا چیزی نمی‌تواند فقط یک سرگرمی باشد. من مجبور نیستم برای این بازی از مردم پول بگیرم و می‌خواهم وردل به این شکل بماند.» در این بازی به بازیکنان شش شانس داده می‌شود تا کلمه‌ای پنج حرفی را حدس بزنند. اگر بازیکن بتواند برخی از حروف را حدس بزند، آن حروف به رنگ زرد در خواهد آمد. همچنین اگر بازیکن بتواند مکان حرف را نیز درست حدس بزند آن مکان سبز رنگ خواهد شد. جالب است بدانید که هر روز کلمه‌ای مخصوص به خود را دارد و کاربران می‌توانند سرعت پیدا کردن کلمه روز را در شبکه‌های اجتماعی منتشر کنند. واردل در توییت از طرفداران وردل برای اشتراک‌گذاری داستان‌هایی از تاثیر بازی بر زندگی و روابط آنها تشکر کرد. او در پستی در توییت گفت: «تماشای لذت بردن افراد بسیاری از وردل بی‌نظیر بود. من بسیار متشکرم که داستان‌های خود با وردل را با من به اشتراک گذاشتید. شما گفتید که وردل توانسته است اعضای خانواده را دور هم جمع کند، منجر به رقابت‌های دوستانه شود و حتی گاهی برای بهبود از بیماری موثر بوده است.» واردل ادامه داد: «اگر بگویم حتی ذره‌ای تکان‌دهنده نبود دروغ گفته‌ام. به هر حال من نیز انسان هستم و برای من مهم است که وردل بتواند پیشرفت کند و برای همگان تجربه لذت‌بخشی را به ارمغان بیاورد. من به دلیل توافق با نیویورک تایمز برای مدیریت وردل بسیار خوشحالم. من همیشه برخورد نیویورک تایمز را با بازی‌های خود و نحوه رفتار با بازیکنان را تحسین می‌کردم.» نیویورک تایمز نیز اعلام کرد که انتظار دارد با این خرید بتواند محتوای دیجیتالی خود را گسترش



سازنده بازی وردل

گفته است از بازی‌های

نیویورک تایمز در

همه‌گیری ویروس

کرونا لذت برده و آنها

نقش بزرگی در ساخت

این بازی ایفا کرده‌اند

