مایکروسافت صاحب تعداد زیادی از IPهای بزرگ، تاثیرگذار و پرفروش صنعت بازی مثل کال آو دیوتی، کندی کراش، دیابلو، اورواچ و وارکرفت شده است. چیزی که معادله بازی را جالب‌تر می‌کند، تعداد بالای بازی‌های ژانر شوتر اول‌شخص و نقش‌آفرینی بین کاتالوگ بازی‌های مایکروسافت است

بازی هفته

دنیای بی‌پایان دد سلز

بازی Dead Cells سال ۲۰۱۸ به صورت رسمی منتشر شد اما هنوز هم محتواهای جدیدی را در قالب DLCهای رایگان و پولی دریافت و آن را به بازی باارزش‌تری تبدیل می‌کند. سومین DLC پولی دد سلز تحت عنوان The Queen & The Sea منتشر شده و دو منطقه جدید به بازی اضافه می‌کند. درست مثل محتواهای قبلی، این DLC هم شما را به منطقه ناشناخته‌ای می‌برد؛ جایی که قصه در یک کشتی متروکه جریان دارد و کمی حس ترسناک دارد. از طرفی، منطقه دومی که به بازی اضافه شده یک فانوس دریایی است که حکم یک ماجراجویی واژگون را در ارتفاع دارد. این مراحل هم دشمنان جدیدی به بازی اضافه کرده‌اند و هم به اندازه کافی چالش‌برانگیز هستند. اگر تابه‌حال دد سلز را تجربه نکرده‌اید، الان بهترین فرصت برای ورود به دنیای آن است.



خبر هفته

کال آو دیوتی از روند انتشار سالانه خارج می‌شود

مجموعه بازی‌های کال آو دیوتی و مشتقات آن، سالانه میلیون‌ها نفر بازیکن دارند و حالا نزدیک به دو دهه است که هر سال مهمان خانه‌ها می‌شوند. با این‌که عرضه سالانه، هیچ‌وقت بهترین استراتژی ممکن برای خیلی از بازی‌ها نبوده و بزرگ‌ترین فرنچایزها هم نیاز به یک سال استراحت دارند، اکتیویژن چنین فرصتی را برای نفس کشیدن به کال آو دیوتی نداده است. گزارش جدید بلومبرگ نشان می‌دهد که تعدادی از کارمندهای رده بالای این شرکت، اعلام کرده‌اند که کال آو دیوتی قرار است از روند انتشار سالانه خارج شود و تمرکز بیشتری روی پشتیبانی از بازی بتل رویال و رایگان Call of Duty Warzone صورت بگیرد. با این اتفاق، استودیوهای بزرگی مثل اینفینیتی وارد، تری آرک، اسلج‌همر و ریون سافتور بالاخره می‌توانند نفسی بکشند و روی ساخت بازی‌های دیگری جز کال آو دیوتی نیز تمرکز کنند.





تاج‌گذاری امپراتوری اکس‌باکس

خرید اکتیویژن بلیزارد چگونه مایکروسافت را به سومین بازیکن بزرگ ویدئوگیم تبدیل کرد



مسعود تیموری
کارشناس بازی

استودیوهای جهانی اکس‌باکس درحال‌حاضر یکی از مهره‌های اصلی صنعت بازی‌هاست. چند سال پیش با روی‌کارآمدن فیل اسپنسر به‌عنوان مدیر جدید اکس‌باکس و اتخاذ استراتژی‌های جدید، برند اکس‌باکس حرکت‌های بزرگی مثل ارائه سرویس اشتراکی گیم‌پس، خریداری استودیوهای بزرگی مثل مجموعه شرکت‌های بتزدا، نینجا تئوری و دابل فاین را انجام داده بود. در آخرین حرکتی که مایکروسافت این روزها انجام داد و همه را شگفت‌زده کرد، اکس‌باکس حالا قرار است خانواده جدید مجموعه استودیوهای اکتیویژن بلیزارد، یا به نوعی وارث جدید کال آو دیوتی و وارکرفت باشد.

بزرگ‌ترین خرید ویدئوگیمی تاریخ

مایکروسافت در تاریخ ۱۸ ژانویه ۲۰۲۲ اعلام کرد که اکتیویژن بلیزارد را به قیمت ۶۸/۷میلیارد دلار خریداری خواهد کرد.

با این حساب، پس از انجام این معامله، اکتیویژن بلیزارد به یکی از مهم‌ترین بخش‌های مایکروسافت گیمینگ اضافه می‌شود و این خرید، مایکروسافت را به سومین شرکت بزرگ گیمینگ (به ترتیب بعد از تنسنت و سونی) تبدیل می‌کند.

برای مقایسه بزرگ‌بودن این عدد کافی است تا آن را با رقم حدودا ۱۲میلیاردی فروش زینگا به Take-Two مقایسه کنیم یا حتی اگر کمی بیشتر به عقب برگردیم، مایکروسافت کمتر از یک سال‌ونیم پیش توانست بتزدا را با قیمت ۷/۵میلیارد دلاری خریداری کند.

وارث جدید کال آو دیوتی

با انجام این تراکنش، مایکروسافت صاحب تعداد زیادی از IPهای بزرگ، تاثیرگذار و پرفروش صنعت بازی مثل کال آو دیوتی، کندی کراش، دیابلو، اورواچ و وارکرفت می‌شود.

چیزی که معادله بازی را جالب‌تر می‌کند، تعداد بالای بازی‌های ژانر شوتر اول‌شخص و نقش‌آفرینی بین کاتالوگ بازی‌های مایکروسافت است. از طرفی، مایکروسافت که مجموعه بزرگی مثل هیلو را در اختیار داشت، با خرید بتزدا صاحب مجموعه بازی‌های ولفنشتاین و دووم شد و حالا هم کال آو دیوتی را به‌عنوان یکی از پرفروش‌ترین مجموعه‌بازی‌های تاریخ در اختیار دارد که هرساله حداقل یک نسخه از آن در صدر پرفروش‌ترین بازی‌های سال آمریکای شمالی و انگلستان است.

در مسیر مونوپولی؟

مایکروسافت با این خرید به‌موقع، به نوعی شبیه به ناجی اکتیویژن بلیزارد عمل می‌کند. درحالی‌که اکتیویژن بلیزارد به خاطر فرهنگ کاری سمی و اشتباهات مدیریتی در سال‌های گذشته، سخت‌ترین سال خودش را می‌گذراند، حالا مایکروسافت وارد شده تا با مدیریت جدید، بتواند پتانسیل واقعی این شرکت را به دنیا نشان دهد. با این‌که مایکروسافت بزرگ‌ترین خرید ویدئوگیمی تاریخ را انجام داده، اما این اولین خرید عجیبی نیست که در این سال‌ها دیدیم. بعد از خرید استودیو سازنده ماینکرفت و استودیوهایی مثل نینجا تئوری، دابل فاین، آبسیدین و پلی‌گراند گیمز، واضح بود که استراتژی بازی مایکروسافت به سمت خرید استودیوهای بیشتر و بزرگ‌تر و بزرگ‌کردن کاتالوگ گیم‌پس می‌رود.

درحالی‌که نتفلیکس در سینما و تلویزیون انقلاب بزرگی را رقم زد که باعث شد مردم سرویس‌های اشتراکی را به سینمارفتن ترجیح دهند، اکس‌باکس گیم‌پس شرایط مشابهی را روی کنسول‌های اکس‌باکس، پی‌سی و حتی کاربران سرویس کلاود فراهم کرده است. طی آخرین گزارش‌ها، گیم‌پس حالا بیش از ۲۵میلیون کاربر دارد که سود خیلی خوبی را روانه جیب مایکروسافت می‌کند و با اضافه شدن بازی‌های اکتیویژن بلیزارد در آینده، ارزش این سرویس بیشتر هم می‌شود که به جذب کاربران بیشتری منجر خواهد شد.

بازی‌های انحصاری

یکی از سیاست‌های اصلی ناشرهای صاحب پلتفرم مثل سونی، مایکروسافت و نینتندو از خرید استودیوهای بازی‌سازی، اضافه‌کردن بازی‌های جدید به کاتالوگ عناوین انحصاری‌شان است. مایکروسافت با خرید بتزدا و انحصاری‌کردن بازی مورد انتظار Starfield و البته Hellblade 2، نشان داد که این سیاست را در قبال بعضی از بازی‌های خود اعمال خواهد کرد. سوالی که به وجود می‌آید، انحصاری‌شدن آی‌پی‌های بزرگ و باارزشی مثل کال آو دیوتی است که سالانه صدها میلیون دلار روی پلتفرم‌های پلی‌استیشن می‌فروشند و حتی اکتیویژن قرارداد انحصاری برای مارکتینگ بازی‌هایش را با سونی داشت. فیل اسپنسر پس از ابراز نگرانی مدیران سونی از این اتفاق، اعلام کرد که صحبتی با آنها داشته و به آنها اطمینان داده که کال آو دیوتی کماکان یک آی‌پی مولتی‌پلتفرم خواهد ماند.

آینده بازی

مایکروسافت با این خرید، دهن‌کجی بزرگی به رقیبان کوچک‌ترش در بازی کرد و سونی و نینتندو را پشت‌سر گذاشت. درواقع این خرید آن‌قدر اعداد و ارقام بزرگی را تکان می‌دهد که سونی یا نینتندو هیچ‌گاه نمی‌توانند جواب مشابهی برای آن داشته باشند و شرکتی به اندازه اکتیویژن بلیزارد را خریداری کنند. حتی اگر در نظر بگیریم که سونی درحال‌حاضر کنسول‌های پلی‌استیشن بیشتری در بازار می‌فروشد و در جنگ کنسولی کمی جلوتر است، این حرکت مایکروسافت به معنای دورخیزی برای آینده‌ای خارج از جنگ‌های کنسولی است. جایی که احتمالا متا، آینده بازی‌ها را هم به‌شدت تحت تاثیر خود قرار می‌دهد و با این حساب، رقابت اصلی مایکروسافت حالا با شرکت‌های غول‌آسای نرم‌افزاری مثل اپل، گوگل و فیسبوک در جنگ متا است.