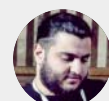




# نظر کارشناسان درباره معامله ۷/۵ میلیارد دلاری ردموندی ها

## عاقبت پیوستن بتزدا به مایکروسافت



امیر گلخانی

روزنامه نگار و منتقد بازی

استودیوهای بازی سازی و نشر اکس باکس در شرایطی بیستمین سال حیات خود را جشن می گیرند که تا به حال هیچ مالک کنسولی در تاریخ، به اندازه آنها تیم توسعه دهنده و سری بازی محبوب نداشته است. به واسطه قرارداد ۷/۵ میلیارد دلاری مایکروسافت - بتزدا، حالا نه تنها نام های بزرگی چون ماشین گیمز و بتزدا گیم استودیوز به فهرست استودیوهای اکس باکس اضافه شده است؛ بلکه بازی سازان صاحب سبک و نام آشنای زیادی برای این برند بازی خواهند ساخت. در این یادداشت کوتاه، بدون واسطه و در نظر گرفتن مرزهای مالی، تجاری و... ایده هایی را مرور می کنم که تصور کردنشان تنها با قدرت امروز مایکروسافت امکان پذیر است.

تصور کنید استودیوی بازی ۳۴۳ برای توسعه بهتر «هیلو»، کارهای برون سپاری را با کمک استودیوهای اید و ماشین گیمز انجام دهد. در سوی دیگر، بتزدا بی ها به پلی گراوند گیمز در ساخت هر چه بهتر «فیبل» و البته تنگو گیم ورکز روی یک ایده جدید کمک کنند. از نام های مطرح گفتیم. حالا که شینجی میکامی و استودیوی او جزو دارایی های مایکروسافت هستند، چه ایده ای بهتر از کار روی یک عنوان وحشت بقا؟ به یاد داشته باشید که ساخته نشدن سومین نسخه The Evil Within و مشغول بودن میکامی و تیمش روی یک بازی انحصاری زمانی جدید، بیش از هر چیزی به دلیل محدودیت های شدید بتزدا در بازاریابی محصولاتش اتفاق افتاد. به این معنا که به واسطه فروش نه چندان خوب نسخه دوم، بتزدا بی ها تا آینده ای نزدیک، قصد بازگشت به این مجموعه را نداشتند. حالا فرصت است تا میکامی و خلاقیتش را با دلارهای مایکروسافتی ها ترکیب کنیم و نتیجه را ببینیم.

علاوه بر میکامی، هاوارد و هاینس، حالا هاروی اسمیت و تیمش هم تحت نظارت استودیوهای اکس باکس فعالیت می کنند و بخش آنلاین زنی مکس هم کار روی آی پی جدید خود را شروع کرده است. نکته جالب در این ارتباط، تغییر تمرکز زنی مکس طی چند ماه اخیر است. آنها کار روی آی پی جدید را از سال ۲۰۱۸ آغاز کرده بودند و در کنار پشتیبانی از الدر اسکرولز آنلاین، مراحل توسعه آن را پیش می بردند. حالا و با اضافه شدن مایکروسافت، استخدام های این استودیو چند برابر و سرعت کار روی پروژه جدیدشان نیز بیشتر شده است.

نکته پایانی، احتمالا سوال همه ما درباره آینده نیروهای خلاق خواهد بود. اگر به یاد داشته باشید در همکاری بایوویر و الکترونیک آرتر، بندی وجود داشت که اعضای کلیدی را مجبور به ماندن در استودیو می کرد. این بند در آن قرارداد پنج سال اعتبار داشت و احتمال دارد که اتفاق مشابهی برای ردموندی ها در مسیر باشد. خوب یا بد، باید از بازه ای که باقی مانده است، استفاده کرد. مایکروسافت این ظرفیت را دارد تا یکی از تاریخی ترین لاین آپ های تاریخ صنعت بازی های ویدئویی را تحویل دوستداران خانواده اکس باکس دهد. شمارش معکوس آغاز شده است. کمتر از یک ماه تا کنسول های نسل نهمی مانده است.

## نیو وگاس ۲ یا اکس باکس آل استارز؟



سید مجتبی محمودی

خبرنگار بازی

مهم ترین اتفاق امسال یعنی پیوستن شرکت بتزدا به مایکروسافت و خانواده اکس باکس، یک مسیر کاملا متفاوت را نسبت به آنچه پیش از این فکر می کردیم برای آینده صنعت بازی های ویدئویی و همچنین رقابت بین سونی و مایکروسافت رقم زد. با پیوستن این ناشر مشهور و با سابقه، حالا اکس باکس نه تنها تعداد استودیوهای داخلی خود را به

عدد ۲۳ افزایش داده، بلکه حالا صاحب نام های شناخته شده ای چون The Elder Scrolls و Fallout است که هر کدام میلیون ها طرفدار سینه چاک دارند و حتی حاضرند برای تجربه نسخه جدید، یک کنسول بخرند. همین حالا هم افراد بسیاری پس از وقوع این اتفاق، رویای ساخته شدن بازی های مختلفی را در سر دارند که احتمال به واقعیت پیوستن برخی از آنها کم نیست.

مختل ترین اتفاق پس از ملحق شدن بتزدا به بخش اکس باکس شاید خلق Fallout: New Vegas 2 باشد؛ قسمت اول نیو وگاس در سال ۲۰۱۰ توسط استودیوی آپسیدین ساخته شد که حالا خود جزوی از استودیوهای داخلی اکس باکس به شمار می رود. طی این یک دهه، طرفداران بسیاری منتظر بودند تا بتزدا دوباره با آپسیدین همکاری کند و قسمت دوم نیو وگاس ساخته شود که تا به حال میسر نشده است، اما حالا که این دو کنار هم و زیر یک پرچم قرار دارند، چرا منتظر نیو وگاس ۲ نباشیم؟

نیتندو با سری Super Smash Bros و شرکت سونی با بازی PlayStation All Stars Battle Royale. همچنین تعدادی از شخصیت های فرست پارتی خود و همچنین تعدادی از شخصیت های معروف دیگر عناوین را گرد هم جمع کردند. مایکروسافت در این بین از قافله عقب بود که شاید دلیل اصلی اش تعداد نسبتا کم شخصیت هایی باشد که در اختیار دارد، ولی حالا با وجود شخصیت های متعددی که در فرنچایزهای مختلف بتزدا حضور دارند دیگر چنین خلأیی حس نمی شود. یک لحظه ترکیب مستر چیف، دووم گای، مارکوس فنیکس، دوواکین، سنوا از هل بلید و Raz از سایکونوتر را کنار هم تصور کنید. هیجان انگیز خواهد بود.

حتی ساخته شدن نسخه های فرعی از آی پی های بتزدا هم خیلی بعید نیست. همان طور که مایکروسافت به استودیوهای Creative Assembly و Relic اعتماد کرد و ساخت Halo Wars 2 و Age of Empires 4 را به آنها سپرد، شاید در آینده شاهد یک نسخه از فرنچایز The Elder Scrolls در سبک استراتژی باشیم. راستش خیلی هم راحت نمی توان تصور کرد که بتزدا حالا سراغ ساخت چه عناوینی برود. به لطف ملحق شدن به مایکروسافت، حالا این شرکت به دلیل بودجه، ابزار و امکانات بیشتری که در اختیار دارد، قادر خواهد بود تا با قدرت و آزادی عمل بیشتری سراغ پروژه های جدید برود و خلق یک آی پی جدید را ۲۵ سال کش ندهد. در حال حاضر تنها با استار فیلد طرف هستیم، اما شاید یکی از دو پروژه مخفی استودیوی آرکین یا اثر بعدی استودیوی Machine Games ما را به دنیایی کاملا جدید ببرند.