بازی هفته

## اتوپیای دوستداران مترویدونیا

۹ سال از تاسیس استودیوی Moon می‌گذرد و در این بازه، تیم اتریشی تنها با یک IP بزرگ شناخته می‌شود. مجموعه‌ای که این استودیو همه اعتبار خود را خرج آن کرده و البته نتیجه مطلوبی هم از آن گرفته است. سری بازی‌های Ori روح تازه‌ای در سبک محبوب، اما مهجور مترویدونیا دمید و حالا نوبت تکمیل سفر Blind Forest رسیده است. در نسخه جدید که با پسوند Will of the Wisps شناخته می‌شود، همچنان هدایت اوری را بر عهده داریم و این بار با ماجراجویی‌های فراتر از جنگل آشنای نسخه اول روبه‌رو خواهیم بود. هنوز هم گرث کوکر خوش‌قریحه، وظیفه ساخت قطعات موسیقی بازی را به‌عهده دارد و از همین حالا منتظریم تا پس از تجربه «اوری»، قطعات این عنوان را از طریق سرویس‌های استریمینگ موسیقی بشنویم. به موجب همکاری بین Moon و استودیوهای بازی اکس‌باکس، وظیفه نشر این عنوان به‌عهده مایکروسافتی‌ها خواهد بود و بعید به‌نظر می‌رسد «اوری» را به این زودی‌ها روی پلتفرم‌های سونی و کنسول محبوب پلی‌استیشن ببینیم.



## خروش اژدها، این‌بار در گونه‌ای متفاوت

طی سال‌های اخیر و با بازسازی عناوین اصلی سری «یاکوزا»، میزان محبوبیت این مجموعه در دنیا و به دنبال آن در کشورمان بیشتر شد. حالا نوبت نسخه‌ای از بازی رسیده که تمام قوانین آشنای آن را زیر پا می‌گذارد و سعی دارد با المان‌های نقش‌آفرینی، هواداران سری را جذب خود کند. برای اولین بار در بین عناوین اصلی مجموعه، شاهد یک پروتاگونیست (قهرمان اصلی) جدید هستیم و دیگر خبری از کازوما کیریوی دوست‌داشتنی سری نخواهد بود. علاوه بر این، وقایع بازی دیگر در کیوتو جریان نخواهد داشت و سگا تصمیم گرفته Like a Dragon را در دومین شهر پرجمعیت ژاپن یعنی یوکوهاما ادامه دهد. بازی در رویداد «جوایز ویدئوگیم ژاپن» برنده جایزه «دستاورد در زمینه نگاه به آینده» شده و بسیاری از هواداران قدیمی مجموعه نیز از رویکرد جدید آن استقبال کرده‌اند. بازی برخلاف سیاست‌های مالتی‌پلتفرم اخیر سگا در رابطه با سری «یاکوزا» تنها برای پلی‌استیشن ۴ عرضه خواهد شد و مانند برادران بزرگ‌تر خود کار را به‌صورت انحصاری روی کنسول نسل هشتمی سامورایی‌ها آغاز می‌کند.

بازی‌کده

اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۳۵۴ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید





مروری بر داستان‌های توسعه پلی‌استیشن به بهانه ۲۵ سالگی‌اش

# ۳ خرده روایت از کنسول تاریخ‌ساز

امیر گلخانی

نام پلی‌استیشن امروز به‌عنوان یکی از تاثیرگذارترین برندهای تاریخ ویدئوگیم شناخته شده و یکی از بزرگ‌ترین مهره‌های سونی در رقابت با دیگر غول‌های دنیای صفر و یک محسوب می‌شود. این فرزند خلف سامورایی‌ها، چند روز پیش بیست و پنجمین سال حضور خود را در دنیای هنر هشتم جشن گرفت. خانواده پلی‌استیشن در شرایطی ۲۵ سال به‌عنوان یکی از ابرقدرت‌های این صنعت فعال است که تجربه عرضه چهار کنسول خانگی و دو کنسول دستی را دارد و سه جایگاه از بین پنج کنسول پرفروش تاریخ، متعلق به این شرکت است.

خرده‌روایت، نقل‌قول و خاطره پیرامون چهار نسل کنسول‌های خانگی پلی‌استیشن بسیار است. آن‌قدر پرتعداد و آن‌قدر خواندنی که شاید یک ویژه‌نامه کلیک هم برای پوشش تمام و کمال آن کافی نباشد. با این حال سعی کردیم شاخص‌ترین خاطرات و اتفاقاتی را که پیرامون نسل اول پلی‌استیشن خوانده‌ایم، برایتان گردآوری کنیم. به بهانه ۲۵ سالگی ماشینی که اگر ساخته نمی‌شد، قطعا دنیای بازی‌های ویدئویی با آنچه امروز می‌شناسیم، تفاوت‌های بسیاری داشت.

### تولدی حاصل خیانت رقیب

داستان‌های بسیاری پیرامون تولد پلی‌استیشن و پدر معنوی آن - کن کوتاراگی - نقل می‌شود. کوتاراگی همواره به صنعت بازی‌های ویدئویی علاقه‌مند بود و تصمیم داشت به‌عنوان یکی از مدیران ارشد سونی، راه این شرکت را به صنعت بازی هموار کند. به دنبال این رویکرد، کوتاراگی با نینتندو - که در آن زمان با SNES حسابی بازار را قبضه کرده بود - وارد مذاکره شد.

مذاکره‌ای که به توسعه کیت اضافه شونده CD – ROM به SNES و البته یک کنسول خانگی با نام SNES Playstation ختم شد. در این میان، نینتندویی‌ها به دستور مدیرعامل وقت خود - سومین مدیر خاندان یامانوچی - با شرکت فلیپس، یعنی رقیب مستقیم سونی در بازار وارد مذاکره شدند و بدون اطلاع قبلی کوتاراگی و تیمش، خبر همکاری خود را در نمایشگاه CES سال ۱۹۹۱ میلادی عمومی کردند. اتفاقی که جرقه تولید مستقل پلی‌استیشن توسط سونی را زد و یک رقیب ژاپنی دیگر را نیز به فهرست رقبای قدرتمند نینتندو اضافه کرد.

### ۲۹۹ دلار!

نمایشگاه E3 که امروز به‌عنوان بزرگ‌ترین و مهم‌ترین نمایشگاه سالانه با محوریت بازی‌های ویدئویی شناخته می‌شود، کار خود را در سال ۱۹۹۵ میلادی آغاز کرد. سالی سرنوشت‌ساز که با اولین حضور رسمی و بزرگ سونی در مجامع گیمینگ همراه شد. در آن سال‌ها، رقابت برای ارائه یک کنسول خانگی قدرتمند با توان پردازش جلوه‌های بصری سه‌بعدی بین سونی و سگا شدیدا داغ بود و مالکان سونیک هم با دست پر به میدان آمده بودند.

«سگا سترن» با قیمت‌گذاری ۳۹۹ دلاری خود، قصد بالا بردن سهم سگا در بازار کنسول‌های خانگی را داشت که کنفرانس خبری معروف سونی، مانع از این اتفاق شد.

در جریان کنفرانس مذکور، مدیر وقت پلی‌استیشن آمریکا – استیو ریس – روی صحنه رفت و بدون هیچ مقدمه‌ای درباره ارزش‌گذاری پلی‌استیشن گفت: «۲۹۹». این شیوه قیمت‌گذاری - ۱۰۰ دلار کمتر از رقیب - سبب شد پلی‌استیشن آن‌قدر موفق باشد که سگا بازی نسل ششم کنسول‌های خانگی را پیش از سوت آغاز ببازد.

جالب است بدانید پلی‌استیشن تجربه مشابهی را نیز در نسل کنونی کنسول‌های خانگی در رقابت با برند اکس باکس و مایکروسافت داشت و توانست با قیمت‌گذاری بهتر، رقیب را حسابی دچار دردسر کند.

### بچه‌غولی که پلی‌استیشن نامیده شد

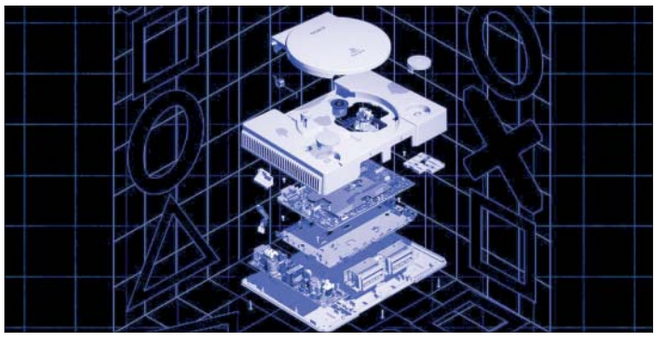
دیوید ریوس یکی از اشخاص تاثیرگذار تاریخ پلی‌استیشن است. مدیر اروپای سونی و پلی‌استیشن، سال ۱۹۹۵ برای مصاحبه کاری نزد کن کوتاراگی رفت و در روند مصاحبه، پدر پلی‌استیشن به او پیشنهاد داد تا نمونه اولیه (پروتوتایپ) محصول را ببیند.

ریوس، نمونه اولیه پلی‌استیشن را شبیه مدل‌های اولیه و قدیمی پرینترهای HP توصیف می‌کند و می‌گوید کوتاراگی برای نشان دادن بزرگی این نمونه اولیه، از شخصی حاضر در اتاق خواست تا روی نمونه اولیه بایستد تا ریوس متوجه بزرگی آن شود.

مدیر اروپای سونی بعدها و به نقل از کوتاراگی می‌گوید: «ما تنها در شش ماه به این مدل رسیدیم». مهندسان پلی‌استیشن و سونی در آن بازه تمام تلاش خود را کردند تا محصول را به اندازه زمان عرضه خود برسانند.

نکته جالب توجه آن است که پلی‌استیشن پس از مدتی، معرفی نسخه اسلیم را تجربه کرد و توانست اندازه اولیه محصول را نیز دستخوش تغییراتی کند.

ماجرا وقتی جذاب‌تر می‌شود که بدانیم نسخه کلاسیک کنسول همراه ۲۰ بازی از پیش نصب شده روی آن در حال حاضر در سخت‌افزاری به اندازه یک کف‌دست در دسترس ماست!



برگ سبز خودرو سواری **ساپیا SE 132**، مدل **۱۳۹۴**، به رنگ **سفید روغنی**، به شماره انتظامی **۷۳۲ س۵۳- ایران۵۳**، شماره موتور **5382920** و شماره شاسی **NAS421100F1181012** بنام **سمانه شفیعی خوراسگانی** مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.

سند کمپانی خودرو **پژو۲۰۶**، مدل **۸۹**، رنگ **سفید**، به شماره انتظامی **۲۸ ه ۹۵۷-ایران۹۹** شماره موتور **14189052807** و شماره شاسی **NAAP03ED2BJ464989** بنام **پریسا ائمه دوست** مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.