اقتصاد, أسواق عالمية

20 يونيو 2021 23:18 مساء

«ألعاب فيديو عوضت خسارتها قبل عودة «سايبربانك 2077

إلى متجر «بلاي ستايشن ستور» الإلكتروني التابع لشركة cyberpunk 2077 «تعود لعبة الفيديو «سايبربانك 2077 «سوني» بعد نفي قسري لمدة 184 يوماً بسبب أخطاء شابتها، لكنّ شركة «سي دي بروجكت رد» التي ابتكرت اللعبة وردّت إلى من اشتروها ما دفعوه، ستسعى الآن إلى استعادة ثقة اللاعبين.

ورأى اختصاصي اختبار الألعاب في موقع «جوفيديو» يوهان بن سمهون آن «من الممكن» للشركة أن تنجو من هذه الازمة، لكنه «رهان محفوف بالمخاطر، فإذا حدث خطأ، قد يتسبب ذلك بالقضاء على مستقبلها». فمع أن «سي دي بروجكت» تفتخر ببيعها أكثر من 13 مليون نسخة، أدّت مشكلة الأخطاء في «سايبربانك 2077» إلى «زعزعة» ثقة اللاعبين بالاستديو، وقلّما تمكنت لعبة من الخروج من أزمة مماثلة.

وتشكّل لعبة «نو مانز سكاي» حالة استثنائية. فعندما طُرحت في السوق في صيف 2016، كان من المتوقع أن تُحدِث ثورة. وكان استديو «هيلو غيمز» البريطاني وعد بأن تتمحور اللعبة على شخصية مستكشف للفضاء في عالم لا نهاية له تقريباً، حيث لكل كوكب يصادفه المستكشف منظومته البيئية الخاصة الفريدة من نوعه. وقال اللاعب البريطاني ماثيو

.وينتر (31 عاماً) أنها «واحدة من أكثر الألعاب» التي اترقبها في حياتي

لكن ما إن صدرت اللعبة المخصصة لجهاز «بلاي ستايشن 4» حتى تبيّن للاعبين أن الأخطاء تعطلها، وأن التكرار يعيبها، وأنها أقل جمالا مما أوحى الإعلان عنها. وروى يوهان بن سمهون أن اللاعبين شعروا «بخيبة»، وأشاعوا على .الشبكات الاجتماعية «سمعة سيئة» عن اللعبة

وانهالت يومها على الشركة طلبات استرداد المبالغ المدفوعة لشراء اللعبة، وما لبث الاستديو المنتج أن أصدر اعتذاراً .علنياً

مثابرة

بدلاً من الإقرار بفشل لعبتهم والانتقال إلى التالية، قرر مبتكروها تحسينها من خلال التحديثات المنتظمة، وهو اختيار .غير مألوف في القطاع. وبعد خمس سنوات، لا تبدو «نو مانز سكاي» كما كانت في بداياتها

وقال ماثيو وينتر الذي يلعب تحت الاسم المستعار «أولموست إبيك جيمينج» وينشر مغامراته في «نو مانز سكاي» عبر الإنترنت على منصة «تويتش» إن اللعبة «أصبحت فعلاً» ما كان يتوقعه. ولاحظ يوهان بن سمهون أن «وصفة هيلو غيمز لإنقاذ نفسها تمثلت في الاستماع إلى ملاحظات» اللاعبين. واضاف «لقد عوضوا ما خسروه بفضل هذه المتابعة .«المثالية وجعلوا اللعبة جيدة جداً ما زال الإقبال عليها كبيراً إلى اليوم

وهذه المثابرة أظهرها أيضاً منتجو لعبة «فاينل فانتسي 14». فإطلاق نسخة عبر الإنترنت من سلسلة لعبة الفيديو الشهيرة هذه عام 2010 تتيح مشاركة عدد من اللاعبين، اتسم بالفوضى. وحصلت اللعبة على تقييمات متوسطة لا .تتناسب مع شعبية الأجزاء التي سبق أ صدرت بالفيديو ضمن السلسلة، وانتقد اللاعبون افتقارها إلى المحتوى

ودفع ذلك الناشر الياباني «سكوير إينيكس» إلى إجراء تعديلات جذرية، إذ تم تغيير فريق التطوير وحذف عالم اللعبة التي حلت محلها نسخة جديدة أدرجت على الإنترنت سنة 2013. واعتبر الصحافي والكاتب دانيال أندرييف الذي يراقب .«اللعبة منذ أكثر من عامين أن «الإصدار الأول الذي لم يعد استخدامه متاحاً اليوم أصبح بمثابة أسطورة

شيئاً فشيئاً، خرجت «فاينل فانتسي 14» من تحت الرماد وأصبح مجتمع لاعبيها المخلصين يضم أكثر من 20 مليوناً في صيف عام 2020. وتكمن وراء هذا الإصرار «مصلحة اقتصادية غير استثنائية»، بحسب دانيال أندرييف الذي لاحظ أن هذا النوع من الألعاب مربح جداً لأنه يعتمد على الاشتراكات. وقال إن «بقاء الشركة على قيد الحياة مرهون بهذا .«الأمر، فاعترافها بهزيمتها خسارة مميتة

نموذج اقتصادي

في بعض الأحيان، ليست النوعية التقنية الرديئة للعبة هي التي تضرّ بها، بل نموذجها الاقتصادي. فشركة «إلكترونيك آرتس» الأميركية دفعت الثمن في نهاية عام 2017 عندما أصدرت لعبة «ستار وورز: باتل فرونت 2» التي كانت مرتقبة .جداً. وإذا كان هذا الجزء من السلسلة سليماً من الناحية الفنية، فإن نظام التقدم فيه تسبب بإغضاب اللاعبين

فتحسين شخصيتهم في اللعبة يستلزم منهم شراء «صناديق المسروقات» («لوت بوكسز») ذات المحتوى العشوائي لقاء مبالغ من المال غير الحقيقية المعتمدة في اللعبة. وإذا كان من الممكن الحصول على الصناديق من خلال

الاستمرار في اللعب عدداً معيناً من الساعات، فإن اللاعبين يستطيعون تسريع العملية من خلال دفع أموال، لكنها حقيقية هذه المرة.

ومع أن هذه الممارسة لم تكن جديدة، رأى فيها هواة اللعبة خيانة ودعوا إلى مقاطعة اللعبة. وتراجعت الشركة الناشرة في اللحظة الأخيرة وتخلّت عن هذا النظام كلياً بعد بضعة أشهر من إطلاق اللعبة، لكن الضرر كان قد وقع. وتشوهت صورة «ستار وورز: باتل فرونت 2» واستغرق الأمر شهوراً وإضافة عدد من المستويات والشخصيات المجانية الشهيرة من سلسلة أفلام «ستار وورز» لتشجيع اللاعبين على العودة.

وتوقع دانيال أندرييف حصول «المزيد من الحالات المشابهة في المستقبل» على الرغم من كل شيء، مشيراً إلى صعوبة التوفيق بين تصميم الألعاب الذي بات يستغرق وقتا أطول وبين سعي الشركات المنتجة إلى تحقيق عوائد على استثماراتها. وقال «في ألعاب الفيديو، غالباً ما تكون للمصالح التجارية الأسبقية على جودة المنتج». (أ.ف.ب)

"حقوق النشر محفوظة "لصحيفة الخليج .2024 ©