

مکعب‌های همه کاره

تو نشریه قبلی تاریخچه یکی از پر فروش ترین بازی‌های تاریخ رو بررسی کردیم. این دفعه تصمیم گرفتیم برم سراغ اصل جنس، یعنی همون پر فروش ترین بازی کل تاریخ! حدس می‌زنین کدوم بازی تونسته این جایگاه عجیب و غریب و به دست بیاره؟ شاید

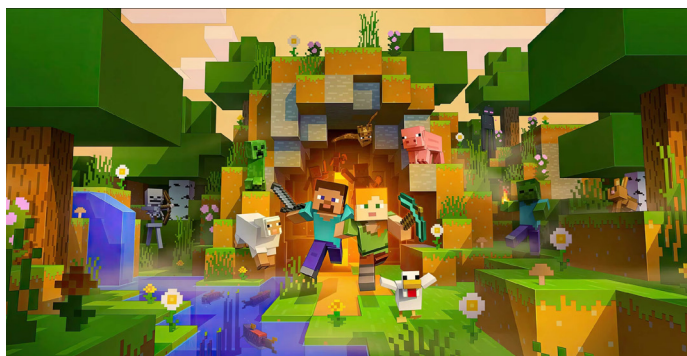
جوابی که تو ذهنتون اومده یه بازی‌ای باشه که گرافیک خارق‌العاده یا خط داستانی جذابی داره، اما «Minecraft» جواب درست این سواله و این ویژگی‌ها رو نداره. ماینکرفت تونسته محبوب ترین بازی تو سبک سندباکس بشه، جووری که وقتی کسی بخواد این سبک رو توضیح بده از ماینکرفت استفاده می‌کنه. این بازی با فروش بیش از ۳۰۰ میلیون نسخه، پر فروش ترین بازی تاریخ حساب میشه! حالا بریم ببینیم چی شد که اینجووری شد.



سیده فرگانه ناظمزاده
دانشجو مهندسی کامپیوتر
دانشکده فابریه دانشگاه تبریز
Fargol.nazemzadeh@ut.ac.ir

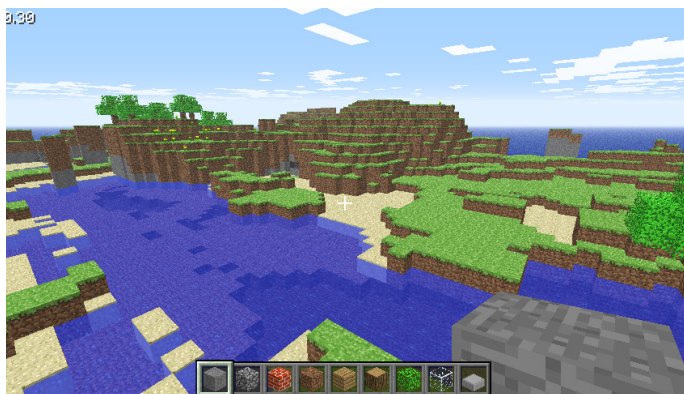
ایده ساده اما خلاقانه

آقای «Markus Alexej Persson» (مارکوس الکسی پرسون) سازنده اصلی ماینکرفته که با اسم «Notch» هم شناخته میشه و اهل سوئده. ایشون تو سال ۲۰۰۹، قبل از اینکه با ساخت ماینکرفت زندگی‌ش رو متحول کنه، به عنوان یه توسعه‌دهنده بازی با کمپانی «Midasplayer» که بعدا به «King» تغییر اسم داد، همکاری می‌کرده که بازی «Candy Crush Saga» محبوب ترین بازی ساخته شده توسط این کمپانیه. پرسون تو اون زمان بیشتر به ساخت بازی برای مرورگرها مشغول بود. اون معمولا نمونه اولیه بازی‌های خودش رو تو زمانی که خونه بود می‌ساخت و توی انجمن‌های «TIGSource» که برای بازی‌های مستقله، حضور فعالی داشت. یکی از این پروژه‌های شخصی، یه بازی سه بعدی و بر پایه ساخت و ساز به اسم «RubyDung» بود. پرسون ایده اون رو از بازی «Dwarf Fortress» گرفته بود. یکی از ویژگی‌هایی که بازی داشت، زاویه دید اول شخص بود ولی پرسون تو اون زمان احساس کرد که گرافیک بازی بیش از حد پیکسل شده بود و این قابلیت رو حذف کرد. پرسون همینطور که به کار کردن روی پروژه‌های خودش ادامه می‌داد، تو مارس ۲۰۰۹ King رو ترک کرد و تو کمپانی «jAlbum» مشغول به کار شد.



یک ماه بعد از این اتفاق، بازی «Infiniminer» که یه بازی ماینینگ و مبتنی بر بلوک بود، منتشر شد. توی این بازی شما به عنوان یه معدنچی به دنبال کانی‌های مختلف توی زمین تونل می‌زنین و در کنار اون یه سیستم ساخت و ساز ساده هم در اختیار دارین. «Zach Barth» که بازی رو نوشته بود، توسعه اون رو کمتر از یک ماه بعد از انتشارش به خاطر لیک شدن سورس کدش متوقف کرد و تصمیم گرفت بازی رو به شکل متن‌باز منتشر کنه. سورس کد بازی در حال حاضر تحت لایسنس MIT در دسترسه.

پرسون، Infiniminer رو بازی کرد و به نظرش جالب هم بود ولی احساس می‌کرد که تنوع زیادی توش نداره و به سرش زد که یه بازی با ژانر فانتزی توی همچین سبکی باید خیلی خوب باشه. همین فکر باعث شد برای جلو بردن پروژه RubyDung ایده بگیره و به خاطر همین، زاویه دید اول شخص و سبک بلوکی بودن رو به بازی برگردوند. در کنار اینها، پرسون می‌خواست که بازی عناصر RPG رو هم توی خودش داشته باشه.



شروع ماجراجویی

پرسون به کار کردن روی بازی ادامه داد تا اینکه توی می همون سال یه ویدیو آزمایشی از نسخه اولیه بازی رو روی یوتیوب آپلود کرد. اونموقع بازی هنوز اسمی نداشت به خاطر همین اسم «Cave Game» رو همینطور بهش داد. ۱۶ می یه تست خصوصی از بازی رو تو TIGIRC بارگذاری کرد و روز بعدش هم اون رو به صورت عمومی توی انجمن‌های TIGSource منتشر کرد. اون با توجه به فیدبک‌هایی که از اعضای انجمن‌ها می‌گرفت بازی رو آپدیت می‌کرد و بازی کم‌کم در حال شکل گرفتن بود. این فاز از مرحله توسعه بازی بعدها عنوان «Classic Survival Test» گرفت. فازهای بعدی که اسم‌هاشون به ترتیب Indev، Survival Test، و Infdev بود، تو سال‌های ۲۰۰۹ و ۲۰۱۰ منتشر شدن. جالبه بدوینین که ایده اسم ماینکرفت برای خود پرسون نبوده و وقتی که توی TIGIRC دنبال اسم برای بازی بوده، یکی از کاربرها این تایتل رو بهش پیشنهاد



ماینکرفت راه درستش رو پیدا کرده بود و روز به روز بازیکن‌های جدیدی رو به سمت خودش می‌کشوند. این محبوبیت اونقدر زیاد شده بود که تو سپتامبر ۲۰۱۴، مایکروسافت یه معامله ۵٫۲ میلیارد دلاری رو برای خرید شرکت موجانگ و مالکیت معنوی ماینکرفت اعلام کرد! این معامله از اونجایی استارت خورد که پرسون توی تویییتی اعلام کرد که می‌خواد سهم خودش از بازی رو بفروشه. بعد از این توییت شرکت‌های زیادی پیشنهاد خرید دادند ولی در نهایت مایکروسافت سهم پرسون رو خرید و موجانگ بخشی از این شرکت شد.



محبوبیت ادامه‌دار

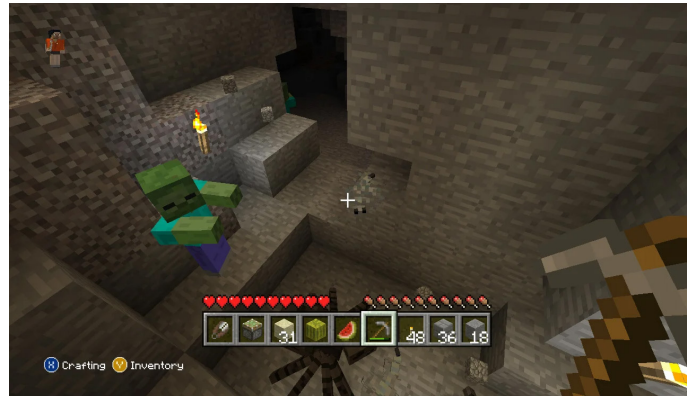
تا امروز، ماینکرفت هر سال یه آپدیت جدید برای بازی منتشر کرده که توی هر کدوم از اونها سعی کردن بازی رو به روز نگه دارن تا جذابیتش حفظ بشه. تو این آپدیت‌ها دیگه مکانیزم‌های پایه بازی تغییر نکردن و مثلا آیت‌ها و زیست‌بوم‌های جدیدی به اون اضافه شده یا ویژگی‌های قبلی بازی بهبود پیدا کردن.

جدا از جذابیتی که گیم‌پلی بازی داره، یه عامل دیگه هم محبوبیت این بازی رو بالا برده که اون، قابلیت کراس‌پلی بودنشه. ماینکرفت به معنای واقعی کلمه تونسته کراس‌پلی رو اجرا کنه و تو طول این سال‌ها برای پلتفرم‌های زیادی مثل پلی‌استیشن، موبایل که نسخه «Pocket Edition» بازی با زبان ++C براش نوشته شده، نینتندو، ایکس‌باکس و ... منتشر شده؛ طوری که شما تقریبا روی هر دستگاهی که داشته باشید، می‌تونید ماینکرفت رو بازی کنید.

خلاصه هنوز که هنوزه ماینکرفت سر زبون‌هاست و مثل اینکه قصد نداره به این زودی‌ها جای خودش رو به بازی دیگه‌ای بده.



داده. نسخه اصلی بازی با عنوان «Minecraft: Java Edition» شناخته میشه و همینطور که از اسمش معلومه با زبان جاوا نوشته شده.



توسعه بازی همینطور ادامه داشت تا اینکه بالاخره اولین آپدیت بزرگ اون که فاز Alpha بازی بود، تو تاریخ ۳۰ ژوئن ۲۰۱۰ منتشر شد. با انتشار ورژن جدید، فروش بازی بیشتر شد و پرسون تصمیم گرفت از کار تمام وقتش توی jAlbum استعفا بده و همه زمانش رو روی توسعه بازی بذاره. اون به آپدیت کردن بازی ادامه داد و هر دفعه چیزهای مختلفی مثل بلوک‌های جدید، دشمن‌های جدید، تغییر توی رفتار المان‌های بازی مثلا نحوه جریان آب و ... رو به بازی اضافه می‌کرد. کسانی که بازی رو خریده بودن این آپدیت‌ها رو به صورت رایگان دریافت می‌کردن.

محبوبیت بازی روز به روز بیشتر می‌شد و پرسون پول خوبی رو از فروش بازی به دست آورده بود. به خاطر همین تصمیم گرفت با کمک «Jakob Porser» همکار قدیمیش تو king و «Carl Manneh» مدیر عامل jAlbum، شرکت «Mojang» رو تاسیس کنه. راه اندازی موجانگ روند پیشرفت بازی رو سریع‌تر کرد و پرسون تو دسامبر ۲۰۱۰ اعلام کرد که بازی وارد فاز Beta خودش شده. بالاخره تو ۱۸ نوامبر ۲۰۱۱ نسخه کامل ماینکرفت منتشر شد. اونها به مناسبت انتشار کامل بازی، رویداد «Minecon» رو از تاریخ ۱۸ تا ۱۹ نوامبر برای اولین بار برگزار کردن و بعدش اون رو به یه رویداد سالانه تبدیل کردن. بعد از این، فروش ماینکرفت بیشتر و بیشتر شد و توجه مردم و رسانه‌ها رو به خودش جلب کرد. این توجه گسترده باعث شد پرسون تحت فشار زیادی قرار بگیره و به خاطر همین اوایل دسامبر همون سال تصمیم گرفت از جایگاه خودش به عنوان طراح ارشد بازی کناره‌گیری کنه و «Jens Bergensten» که با اسم «Jeb» هم شناخته می‌شه، جای اون رو گرفت.

