

گذشته، حال و آینده Riot Games؛ استودیوی سازنده League of Legends [قسمت دوم - پایانی] - دیجیاتو

شایان ضیایی | شنبه، ۲۲ آبان ۱۳۹۵

مریل و بک سال ها صرف تجربه StarCraft به همراه یکدیگر کرده بودند. آنها از وجود مسابقات حرفه ای بازی های ویدیویی باخبر بودند. آنها حتی در نظر داشتند پیش از تشکیل راییت، لیگ مسابقات الکترونیکی خاص خود را راه اندازی کنند. بک می گوید که حتی تصمیم گرفته بودند نام آن را Ultimate Gaming League یا به اختصار، UGL بگذارند.

اما حتی تا همین پنج سال پیش، چشم انداز eSports تا این حد توسعه یافته نبود و به اندازه امروز، به موفقیت نرسیده بود. وقتی راییت بازی لیگ آو لجنرز را روانه بازار کرد، هیچ برنامه ای برای مسابقات حرفه ای نداشت و اصلاً نمی دانست که مردم به دنبال کردن بازی به صورت حرفه ای تمایل نشان می دهند.

اما این مسئله خیلی زود تغییر کرد.

همه چیز از تورنومنت های سازمان داده شده از سوی طرفداران شروع شد. تا تابستان 2010، مسابقات حرفه ای League of Legends تا حدی گسترش یافته بودند که راییت مجبور شد مسئولیت آنها را برعهده گیرد. استودیو برای اولین مسابقات رقابتی خود، نام جاه طلبانه «فصل نخست» یا «Season One» را برگزید و آن را با مسابقات Dreamhack Summer 2011 ادغام کرد؛ رویدادی که به صورت مداوم برگزار می شود و بازی های دیگری همچون کانتر استرایک و StarCraft 2 هم در آن حضور دارند.

▪ [گذشته، حال و آینده Riot Games؛ استودیوی سازنده League of Legends \[قسمت اول\]](#)

«به یاد می آورم که ما روی 20 صندلی تاشو نشسته بودیم و با اینکه نمی دانستیم آیا کسی حاضر به تماشا می شود، تصمیم به استریم مسابقات گرفتیم.» بک با اشاره با فصل نخست مسابقات لیگ آو لجنرز ادامه می دهد: «در نهایت دیدیم که بیش از 100 هزار تماشاگر در حال دنبال کردن مسابقات هستند که باعث شد مغزمان سوت بکشد. ما فهمیدیم این چیزی است که بازیکنان لیگ [آو لجنرز] عاشقش هستند و آن را جدی گرفتیم.»

بک، مریل و کارکنان رو به افزایش واحد eSports رایت برنامه ای عظیم چیدند: به جای معطوف کردن تمرکز مسابقات eSports لیگ آو لجنرز روی تورنومنت های شخص ثالث و و بی سازمان، رایت می خواست لیگ خاص خودش را راه بیندازد. این لیگ، چیزهایی مانند مخابره بازی های با کیفیت به صورت هفتگی و برنامه ای یک ساله برای گیمینگ حرفه ای لیگ آو لجنرز را شامل می شد.

اگر واضح تر بگوییم، برنامه ای که هزینه زیادی به همراه داشت و قرار بود اشتباهات زیادی در آن صورت گیرد.



یکی از بزرگترین اشتباهات رایت در حوزه eSports، تنها یک سال بعد و طی فصل دوم مسابقات قهرمانی جهان در اکتبر 2012 به وقوع پیوست؛ مسابقاتی که در محیطی باز واقع در مرکز شهر لوس آنجلس دنبال می شدند. استودیوی توسعه دهنده ها چند خیابان را بست و تعداد زیادی نمایشگر در آنها قرار داد تا تماشاگران قادر به تماشای بازی باشند. خورشید در آسمان و هوا بسیار گرم بود، اما به نظر نمی رسید که این مسئله تاثیری در هیجان مردم داشته باشد.

سپس اتفاقی غیرقابل پیش بینی به وقوع پیوست. تیم چینی WE در برابر تیم اروپایی Counter Logic Gaming در حال بازی بود. 50 دقیقه از رقابت دو تیم گذشته بود و هر دو سخت مشغول نبرد بودند؛ تیم CLG از رقیب چینی اش پیش افتاده بود اما هنوز امکان برگشت به بازی وجود داشت. اما ناگهان ارتباط اینترنت قطع شد و هر دو تیم از بازی خارج شدند.

بک توضیح می دهد: «سرورها محلی نبودند. ما ورژنی کامل از تمام سرورهایمان نداشتیم که بتوانیم در آن زمان با خودمان به آن جا ببریم.» بازسازی عینی بازی، امری غیرممکن بود، بنابراین WE و CLG باید از ابتدا شروع می کردند. اما ناگهان همین اتفاق مجدداً تکرار شد. در نهایت، رایت ناامید شد و بدون به پایان رساندن مسابقات، جمعیت را به خانه فرستاد. «میزان خشمی که ما احساس کردیم - ما افتضاحی کامل برای تمام بازیکنان مان به بار آورده بودیم.»

با این حال بک می گوید که این تجربه، درسی مهم در رابطه با مسابقات eSports به رایت آموخت: این که همیشه باید یک «نقشه پ» نیز داشت؛ نقشه ای که پشتیبانی برای نقشه پشتیبانی به شمار می رود و برای بدترین شرایط ممکن تدارک دیده شده است.

طی پنج سال گذشته، چشم انداز eSports به صورت کل و رویکرد رایت به صورت جز، بلوغ زیادی یافته اما همراه این بلوغ، مجموعه ای از مشکلات جدید نیز به وجود آمده اند که باید حل شوند. تنها طی سال گذشته، به عنوان مثال، چند تیم از مسابقات قهرمانی رایت در شمال آمریکا محروم شده اند و مریل مجبور بوده با جمعی کثیر از طرفداران خشمگین سر و کله بزند.

چندی پیش نیز موسس تیم Solo Mid، یعنی اندی دین ساختار سازمان eSports رایت را مورد نقد قرار داد. مریل نیز در پستی عمومی در انجمن اینترنتی Reddit گفت که دین حقوق کافی را به

اعضای تیمش نمی پردازد. این پست خیلی زود در تمام جامعه League of Legends به اشتراک گذاشته بود و بسیاری از طرفداران مریل را بابت عدم پاسخ به انتقاد دین و اتهامی که به وی وارد کرده بود سرزنش کردند.

«مکالمات زیادی پشت در های بسته داشتیم» مریل ادامه می دهد: «من درباره حوزه ای حرف می زنم که دین و من هردو نسبت به آن اشتیاق داریم و من مکالمات خصوصی را به فروم های عمومی بردم. من معمولاً در ارج نهادن به جایگاهی که لیگ به آن رسیده ناموفق هستم. ما در حال ساخت چنین چیز بزرگی هستیم و نیازمند توجه زیادی است. هنوز دارم به آن عادت می کنم.»

بازی ارقام



عادت کردن به موفقیت لیگ او لجنز برای سال ها، فرآیندی معمولی بوده است و گام های زیادی برای ایجاد تغییرات در حیطه تجارتي بازی برداشته شده است. تا سال 2011، لیگ او لجنز بدون شک عنوانی موفقیت آمیز بود و سود کلانی به همراه داشت، اما بک و مریل دیگر نمی خواستند که زیر دست مجموعه ای وسیع از سهام داران باشند. در آغاز همان سال، موسسان رایت بخش اعظمی از سهام کمپانی را به Tencent فروختند.

مریل می گوید: «سرمایه گذاران مالی معمولاً افق کوتاه تری در زمینه فکر کردن به بازگشت سرمایه به دست خودشان دارند. پرسپکتیو ما این بود که داشتن یک سهام دار که کاملاً با اهداف طولانی مدت ما سازگاری دارد، بهتر از داشتن چند سرمایه گذار مختلف با هدف های متفاوت است.»

این قرارداد برای رایت سود زیادی به همراه داشته است. با در نظرگیری موفقیت بازی، Tencent به توسعه دهندگان اجازه می دهد استقلال کامل داشته باشند. بک می گوید که احتمالاً اکثر کارمندان رایت، هیچوقت شخصی را از طرف کمپانی مادر چینی ملاقات نکرده اند.

کنار گذاشتن نگرانی ها در رابطه با جلب رضایت سرمایه گذاران به رایت اجازه داد تا کمربندهایش را ببندد و روی بهبود هرچه بیشتر لیگ او لجنز تمرکز کند. این موضوع همچنین به بک و مریل اجازه داد تا چیزی را تشکیل دهند که بسیاری از کارکنان، آن را محلی عالی برای کار کردن می دانند.

در سال 2013، یعنی همان سالی که رایت به مقر جدید و زیبایی در لوس آنجلس منتقل شد، وب سایت Business Insider، استودیوی توسعه دهنده را به عنوان چهارمین کمپانی برتر در لیست 25 کمپانی مناسب تکنولوژی خود برای کار کردن قرار داد. در واقع رایت، تنها چند جایگاه پایین تر از فیسبوک قرار گرفت.

به گفته مریل، همه این مسائل به فلسفه اصلی رایت درباره استخدام و درباره طراحی بازی باز می

گردد، همان چیزی که بک و وی را از همان ابتدا نسبت به تاسیس رایت ترغیب کرد: همه چیز درباره بازیکنان است.



«ما کارکنان را به انجام رسانی تعهدی که نسبت به بازیکنان داریم ترغیب می کنیم.» مریل توضیح می دهد: «وقتی ما آنها را ناامید کنیم، واقعاً احساس مزخرفی داریم. این یکی از چیزهایی است که رایترها را بر می انگیزد و آنها را هدایت می کند.»

موسس رایت، تمام موفقیت کمپانی را مدیون بازیکنان لیگ آو لجنرز می داند. بک این بازیکنان را «مبلغان» لیگ آو لجنرز می نامد. او می گوید این بازیکنان هستند که گیمهای جدید را به بازی می آورند و به آنها قول می دهند که ارزش پشت سر گذاشتن روند دشوار یادگیری را دارد. همین بازیکنان هستند که سبب می شوند بازی ارزش داشته باشد.

بک می گوید: «بازیکنان ما ما را رها نکرده اند و وفاداری بی نظیری از خود نشان داده اند که ما را به صورت روزانه برای احساس اینکه لیاقتش را داشته ایم یا نه به چالش می کشد. آنها کمک کرده اند که چنین جامعه ای شکل بگیرد و استریم های منحصر به فردی برای تماشا وجود داشته باشد. همه این چیزهایی که بازیکنان به دور بازی ساخته اند سبب وقوع چنین اتفاقاتی بوده است.»

منظور بک از «چنین اتفاقی»، موفقیت بی بدیل لیگ آو لجنرز و پیروزی قابل سنجش آن است. در سال 2014، یعنی آخرین بازی که رایت تعداد بازیکنان را به صورت عمومی منتشر کرد، اعلام نمود که در هر ماه، 67 میلیون گیمر به تجربه بازی می پردازند. حالا، بعد از گذشت 7 سال از عمر لیگ آو لجنرز، این رقم از مرز 100 میلیون گیمر عبور کرده است.

با وجود رقم ارائه شده از سوی بک و مریل برای تهیه این مقاله، موسسان رایت می گویند که به صورت معمول، از صحبت درباره اعداد و ارقام متنفر هستند و به همین دلیل طی دو سال گذشته، هیچ آماری از سوی کمپانی ارائه نشده است.

«توضیح سخت است اما در پایان، این چیزها [آمار و ارقام] بی معنی به نظر می رسند.» بک می گوید: «باحال ترین اتفاق زمانی به وقوع می پیوندد که می توانید در رویدادهای زنده از نزدیک با طرفداران ملاقات کنید. تنها آن زمان همه چیز شکلی واقعی به خود می گیرد. در غیر این صورت، آنها تنها اعدادی روی نمایشگر در سراسر جهان هستند.»

اما چه با حرف بک موافق باشید و چه نباشید، آمار در حال افزایش هستند.

بعد از این چه می شود؟



یکی از جوک هایی که در صورت ارتباط با کارکنان رایت یا سایر افراد نزدیک به کمپانی به دفعات

خواهید شنید آن است که باید به جای Riot Games، نام Riot Game برای استودیو انتخاب می شد؛ در واقع طی 10 سالی که از عمر رایت گیمز می گذرد، کمپانی تنها یک عنوان ساخته و آن چیزی نیست جز لیگ آو لجنرز. مشخصاً چنین شرایطی خیلی عجیب است اما بک می گوید «یک بازی» تمام داستان را روایت نمی کند.

او می گوید: «ما حالا در دوران متفاوتی هستیم. شما هیچ کمپانی خاصی را نمی بینید که پیشرفت کند و طی 10 سال، هیچ چیز دیگری به بازار عرضه کند؛ چون احمقانه است. اما ما فکر می کنیم که زمان و تلاش و تمرکز لازم برای ساخت لیگ آو لجنرز 2 و لیگ آو لجنرز 3 را روی بازی فعلی از زمان عرضه آن گذاشته ایم. این بازی اولویت حیاتی ما باقی خواهد ماند.»

مریل لیستی را به یاد می آورد که خود او، بک و سایر کارکنان ابتدایی کمپانی هنگام عرضه فاز بتای لیگ آو لجنرز تهیه کرده بودند؛ لیستی کامل از تمام ویژگی هایی که توسعه دهندگان قصد داشتند در بازی قرار دهند. با گذشت سال ها، لیست کوتاه تر شده اما هنوز بسیاری از المان ها باقی مانده اند، رایت هم تصمیم دارد تمام آنها را به واقعیت تبدیل کند.

کمپانی رایت از سال ها پیش درباره افزودن قابلیت های بیشتری مانند بازپخش رقابت ها، کلاینت جدید برای بازی، مد سندباکس و تورنومنت های داخل بازی صحبت کرده اما هنوز آماده نیستند. مریل قول می دهد که آماده خواهند شد؛ البته در زمان مناسب.

اما در طرف دیگر، بک همچنین وعده می دهد که S جمع نام Riot Games را به امری حقیقی تبدیل کند. استودیو از زمان آغاز به کار خود، بیش از 1000 کارمند استخدام کرده و اگرچه اکثر آنها تمرکز خود را روی لیگ آو لجنرز معطوف کرده اند، برخی از کارکنان در خفا مشغول کار در ساختمانی جداگانه هستند: گروه تحقیق و توسعه.

اکثر رایتر ها هیچوقت نتوانسته اند داخل واحد تحقیق و توسعه را ببینند. اگر هم از مریل و بک بخواهید که داخل آن را ببینید، با خنده آنها مواجه می شوید. در جایی داخل آن ساختمان، تیم هایی کوچک مشغول کار روی پروژه هایی هستند که می تواند به عنوان بزرگ بعدی رایت تبدیل شود. بسیاری از پروژه های واحد تحقیق و توسعه هیچوقت نور خورشید را نخواهند دید؛ درست مثل بازی کارتی و دیجیتالی لیگ آو لجنرز که خبر آن در سال 2013 از سوی یک هکر افشا شد.

در آن زمان، مریل درباره بازی کارتی مورد اشاره گفت که رایت «همواره در حال کار روی ایده های جدیدی برای لیگ آو لجنرز و بیشتر است». وقتی از او خواسته شد که اطلاعات بیشتری درباره آن بازی منتشر کند، تمایلی به صحبت در این باره نشان نداد. با این حال بک تایید می کند که پروژه بعدی رایت، لزوماً ارتباطی به IP لیگ آو لجنرز ندارد.

او می گوید: «ما نسخه های پروتوتایپ می سازیم. ما درباره هر دو گزینه فکر می کنیم. برخی از تجربیات باید از دیدهای مختلف مورد بررسی قرار گیرند و برخی از تجربیات می توانند در دنیای لیگ فوق العاده باحال باشند. ما انعطاف پذیری از خود نشان می دهیم.»

پس زمینه داستانی بازی های بعدی هرچه که باشد، رایت به افزودن منابع بیشتر به توسعه لیگ آو لجنرز به عنوان یک جهان غنی ادامه می دهد. در روزهای نخست بازی، استودیو توسعه دهنده نویسنده هایی تمام وقت استخدام نکرده بود؛ یک طراح ممکن بود چندین ساعت صرف طراحی بیوگرافی کاراکترهای جدید کند و اهمیتی به چگونگی جای گرفتن آن در جهان بزرگتر بازی نشان ندهد.

حالا کمپانی به کلی پس زمینه داستانی بازی را از نو نگاشته و تیمی کامل به همراه نویسندگان را به استخدام خود در آورده است که مجموع آنها را «فونداسیون» می نامد.

«فونداسیون شامل هنرمندان و داستان نویسانی است که به معنی بخشیدن به جهان ما کمک می کنند.» مریل شرح می دهد: «در لیگ آو لجنرز، ما تنها می توانیم چنین داستانی را به بازیکنان ارائه دهیم، درست است؟ این از آن بازی هایی نیست که بتواند به نوبه خود داستانی را شرح دهد. بلکه هرچه داستان ها عمیق تر باشند، تجربه غنی تری به دست می آید، کاراکترها جذاب تر می شوند و این لیست همچنان ادامه می یابد.»

گذشته از هر محصول مرموزی که شاید رایت مشغول کار روی آن باشد و شاید هیچ ارتباطی به لیگ آو لجنرز نداشته باشد، کمپانی قمار بزرگی روی «جهان سازی» کرده است. آنها باور دارند که حتی در یک بازی، دور شدن از سبک روایت سنتی و ساخت داستانی غنی و پر جزئیات به همراه کاراکترهای مختلف، باعث بهبود همه چیز خواهد شد.

در حال حاضر، داستان شخصیت های مختلف از طریق بیوگرافی های متنی کوتاهی در وب سایت لیگ آو لجنرز روایت می شود، اما رایت امیدوار است که بزودی کارهای بیشتری انجام دهد. بک می گوید که یکی از حوزه های مد نظر کمپانی، ساخت های فیلم های انیمیشنی است. بک می گوید: «به صورت تاریخی، جلوه های ویژه برای نمایش گیم پلی لحظه به لحظه لیگ آو لجنرز مورد استفاده قرار گرفته اند. اما به مرور زمان می خواهیم با جلوه های ویژه، داستان هایی غنی و عمیق روایت کنیم.»

آینده رایت همچنین ممکن است در گرو گسترش آن باشد. اوایل سال جاری میلادی، استودیوی توسعه دهنده، برای اولین بار کمپانی دیگری را خریداری کرد؛ توسعه دهنده ای مستقل به نام Radiant Entertainment که در حال کار روی عنوانی Survival و شبه-ماینکرفت و نیز یک بازی مبارزه ای است. بک می گوید خرید Radiant منطقی بود چون هر دو کمپانی، ارزش های مشابهی دارند.

قرارگیری رایت در جمع برترین تولیدکنندگان صنعت بازی های ویدیویی، امری غیرقابل پیش بینی تا 10 سال پیش بود؛ حتی شاید 5 سال پیش. بک می گوید که حتی نمی دانست پیمودن چنین مسیری امکان پذیر است. بنابراین حرکتی احمقانه خواهد بود اگر بخواهیم حرکت بعدی کمپانی را حدس بزنیم یا بفهمیم که طی 10 سال آینده کجا خواهد بود. در حال حاضر، به نظر می رسد که

بک و مریل حسابی مشغول راضی نگه داشتن طرفدارانی هستند که پیش از این جذب لیگ آو لجنز شده اند.

حالا که بک و مریل مدیر استودیوی خاص خودشان هستند، وعده ای مهم به طرفداران و جامعه گیمری لیگ آو لجنز می دهند: آنها هیچوقت روی خود را بر نمی گردانند و همیشه به حرف گیمرها گوش می دهند، حتی وقتی که مورد انتقاد قرار گیرند. و آنها قرار نیست بازی را رها کنند، حتی با این وجود که یک دهه از عمر کمپانی می گذرد. تا جایی که می توان آینده را پیش بینی کرد، لیگ آو لجنز آمده است تا بماند.

[دیجیاتو](#)