

# واکنش الکترونیک آرتز به خشم کاربران از بازی Star Wars Battlefront 2 - دیجیاتو

شایان کرمی | پنج شنبه، ۲۵ آبان ۱۳۹۶

پرداخت های درون برنامه ای اخیراً باعث برانگیخته شدن عصبانیت بسیاری از گیمرها در ماه های اخیر شده اند. جدا از بحث تاثیر پول واقعی در بازی Shadow of Mordor، این بار نوبت به یکی از بدنام ترین کمپانی های صنعت بازی های ویدیویی در زمینه استفاده از مباحثی مانند پرداخت های درون برنامه ای و محتوای قابل دانلود، یعنی الکترونیک آرتز رسید.

موضوع از آن جا شروع شد که منتقدان این حوزه از تاثیرگذاری پول واقعی در روند بازی جدید الکترونیک آرتز یعنی Star Wars Battlefront 2 انتقاد کردند.

در این بازی مجبور بودید تا برای آنلاک کردن تعدادی از قهرمانانی که در بازی وجود دارند، نزدیک به چهل ساعت به انجام Star Wars Battlefront 2 بپردازید یا با استفاده از پول واقعی، زودتر از سایر بازیکن ها به آن ها دسترسی پیدا کنید.

در کل روند بازی شما را به سمتی می کشاند که شما برای پیشرفت با سرعت معقول در آن، مجبور به پرداخت پول واقعی خواهید بود و این قضیه با توجه به قیمت 60 دلاری بازی، غیر منطقی به نظر می رسد. همچنین لوت باکس هایی که با پول واقعی نیز در دسترس می گیرند، دارای آیتم هایی هستند که به صورت مستقیم در روند بازی تاثیر خواهند گذاشت.

حال، بلیک یورگنسن، یکی از مدیران ارشد الکترونیک آرتز در طی کنفرانسی نسبت به این موضوع واکنش نشان داده و می گوید که سازنده های بازی در استودیو دایس، با شنیدن بازخورد کاربران در حال عرضه به روزرسانی های متعددی برای این بازی هستند.

او به این نکته اشاره می کند که یکی از نکات مثبت بازی های امروزی، انعطاف پذیر بودن آن ها بعد از زمان عرضه است و این موضوع کمک می کند تا سازندگان، محصول نهایی را به آن چه که کاربران انتظارش را دارند، نزدیک تر کنند.

او همچنین به این نکته اشاره می کند که خریداران بازی ها، نسبت به گذشته، زمان بیشتری را برای تجربه آن ها صرف می کنند و به همین دلیل، کاربران این بازی برای پیدا کردن آیتم های بهتر و آزاد سازی هیروهای مهم، باید صبور باشند.

او همچنین به رویکرد جدید الکترونیک آرتز در نگاه کردن به بازی های خود به عنوان یک سرویس فعال برای درآمد زایی، اشار کرد. به عقیده او، قسمت چهارم بتلفیلد نیز از آن دست بازی هایی بود

که در صورت داشتن رویکرد تازه الکترونیک آرتز در مقابل بازی ها خود، درآمد زایی بیشتری را برای این کمپانی ایجاد می کرد.

حرف های مدیر ارشد مالی الکترونیک آرتز نشان از این است که به نظر می رسد که الکترونیک آرتز قصد تسلیم شدن در مورد سیاست جدید خود در بازی های اخیر این کمپانی را نداشته و در نهایت باید دید که کاربران این دست بازی ها چه واکنشی را نسبت به موضوعاتی همچون تاثیر پول واقعی در روند بازی، نشان خواهند داد.

Star Wars Battlefront 2 در تاریخ 26 آبان برای پلتفرم های پلی استیشن 4، ایکس باکس وان و پی سی عرضه خواهد شد.

[دیجیاتو](#)