کمپانی راویو یکی از محبوبترین و جنجالی ترین شرکت‌های بازی‌سازی موبایل در سراسر جهان است

بازی‌های موبایلی که محبوب هستند

مصاحبه با مدیر آی‌تی شرکت راویو

این روزها بازی‌هایی که به صورت اختصاصی برای تلفن‌های همراه طراحی شده و نوشته می‌شوند در بعضی از موارد بسیار محبوب‌تر از بازی‌هایی هستند که برای کنسول‌ها وجود دارد. دلیل این موضوع را می‌توان در این دانست که در حال حاضر بیشتر افراد تمایل به داشتن یک گوشی هوشمند دارند و دوست دارند بیشتر کارهایشان را از طریق آن انجام دهند و بازی هم یکی از این موارد است. بازی‌هایی که امروزه برای تلفن‌های همراه نوشته می‌شوند، جذابیت فوق العاده‌ای دارند و ممکن است که شما ساعت‌ها بدون این که خودتان گذشت زمان را احساس کنید، مشغول یک بازی شوید. به هر حال یکی از شرکت‌هایی که این روزها به شکل فوق العاده‌ای در زمینه تولید بازی فعالیت دارد شرکت Rovio Entertainment است که کار خود را به صورت رسمی از سال ۲۰۰۳ آغاز کرده است. این شرکت بازی‌سازی ملیتی فنلاندی دارد و دفتر مرکزی آن هم در شهر اسپو قرار دارد. در ابتدا نام این شرکت Relude بود و در سال ۲۰۰۵ مدیرانش تصمیم گرفتند که نامش را به راویو تغییر دهند. با ساخت بازی انگری بردز در سال ۲۰۰۹ توجه بسیاری از مردم به محصولات این شرکت جلب شد و بازی پرندگان خشمگین به قدری در میان مردم به محبوبیت رسید که نسخه‌های مختلفی از آن تولید شد و در کنار آن بسیاری از محصولات جانبی مانند اسباب بازی‌ها و عروسک‌های شخصیت‌های این بازی به بازار وارد شد. بعد از این بازی پرطرفدار، سازندگان این شرکت بیکار ننشستند و به سراغ تولید بازی خوک‌های بدجنس یا همان Bad Piggies رفتند و در این بازی برخلاف بازی قبلی شما باید خوک‌ها را کنترل می‌کردید و خبری از پرندگان نبود. به هر حال این بازی هم در ۲۷ سپتامبر ۲۰۱۲ برای سیستم عامل‌های آی‌اواس، اندروید، ویندوز و اواس‌ده منتشر گردید. این بازی هم مورد توجه بسیاری از کاربران قرار گرفت و محبوبیت این کمپانی را بیشتر از قبل کرد. در حال حاضر کمپانی راویو یکی از محبوبترین و جنجالی‌ترین شرکت‌های بازی‌سازی موبایل در سراسر جهان است و خلاقیت فعالان این شرکت همیشه قابل تامل بوده است. به همین خاطر در این هفته به سراغ Kalle Alppi که مسئولیت بخش کارگردانی آی-تی را در راویو به عهده دارد رفته و توجه شما را به خواندن مصاحبه‌ای که سایت enterpriseefficiency.com با او انجام داده است، جلب می‌کنیم.

چگونه اطمینان پیدا می‌کنید از این که طرح‌های شما مطابق با اهدافی است که شرکت از تولید بازی‌هایش دنبال می‌کند؟

در راویو روال کاری کمی متفاوت از دیگر شرکت‌هاست. بیشتر مدیران در یک ساختمان هستند و در بسیاری از مواقع تصمیماتی که گرفته می‌شود، نتیجه یک گفت‌وگوی چند نفره و یک هم فکری کامل است به دلیل همین ارتباطات قوی که میان اعضای تیم وجود دارد من تقریبا در بیشتر موارد خیالم آسوده است که طرح‌هایی که تصویب می‌شود مطابق با نظر مدیران و استراتژی‌های شرکت می‌باشد.

امنیت همیشه یکی از مهم‌ترین و داغ‌ترین موضوعاتی است که وجود دارد. بیشترین موضوعی که شرکت شما با آن در این زمینه درگیر است، به کدام بخش امنیتی مربوط می‌شود؟

مسلما امنیت بازی‌ها یکی از مهم‌ترین مسائل است که نقش مهمی را در کسب و کار ما دارد. این ماجرا به بخش امنیتی شرکت ربط پیدا می‌کند و خوشبختانه آن‌ها تا به حال به خوبی آن را مدیریت کرده و از پس این ماجرا برآمده‌اند.

فکر می‌کنید بهترین شکل پشتیبانی از بازی‌هایتان به چه شکلی است؟ این که به صورت بومی یا غیر بومی هم این کار را انجام دهید یا شاید هم ترکیبی از این دو حالت را در نظر بگیرید.

به نظر من پشتیبانی بومی می‌تواند بسیار قوی‌تر باشد اما این که به کاربران این آزادی داده شود که خودشان نوع پشتیبانی مورد نظرشان را انتخاب کنند، بهترین حالت ممکن است و ما در حال حاضر این استراتژی را در پیش گرفته‌ایم و برای هر کدام از انواع پشتیبانی که داریم گزینه‌هایی را در نظر گرفته‌ایم و این خود کاربران هستند که نوع مورد نظر خود را انتخاب می‌کنند.

به نظر شما برای یک کمپانی مثل راویو بهتر است که خودش تمامی نیازهایش را برطرف کند یا این که بهتر است از شرکت‌های دیگر هم کمک گرفته و با آن‌ها همکاری داشته باشد؟

من تجربه هر دو مدل کاری را دارم و باید بگویم که در زمانی که یک تیم کاری در یک شرکت تصمیم می‌گیرند که تا حد زیادی مستقل باشند و خودشان از پس کارهایشان برآیند، حواشی کمتری خواهند داشت و باید گفت که فاکتور موفقیت آن‌ها در چنین شرایطی پررنگ‌تر خواهد شد.

خودتان هم بازی‌هایی که می‌سازید را امتحان می‌کنید؟ به هیچ کدام اعتیاد پیدا نکرده‌اید؟

مسلما هر بازی که توسط این شرکت ساخته و طراحی می‌شود اول توسط کارمندان آن تست می‌شود. من هم تمامی این بازی‌ها را تست کرده و جذب آن‌ها شده‌ام و باید بگویم که حتی با شخصیت‌های این بازی‌ها ارتباط قوی پیدا کرده‌ام. به نظر من این شخصیت‌ها در میان مردم هم به محبوبیت خوبی دست پیدا کرده‌اند.

| یادداشت |

■ گلسا ماهیان

شرکت‌هایی که به سراغ اندروید نوقا رفته‌اند

چند وقت پیش در بایت به معرفی مفصل نسخه جدید سیستم عامل اندروید با نام نوقا یا نوگت پرداختیم. به احتمال زیاد هنوز شما منتظر این هستید که از زمان عرضه این نسخه از اندروید برای گوشی خود اطلاع پیدا کنید. بیشتر شرکت‌های سازنده دستگاه‌های اندرویدی، نسخه ۷٫۰ اندروید را برای حداقل یک محصول خود عرضه کرده‌اند. در ادامه در رابطه با شرکت‌هایی صحبت خواهیم کرد که در سال ۲۰۱۶ سریع‌تر از دیگر رقبا، نسخه به روزرسانی اندروید را برای گوشی‌های خود ارائه کرده‌اند. گوگل، نسخه نوگت رادر ۲۲ آگوست ۲۰۱۶ معرفی کرد و LG V۲۰ اولین گوشی بود که با این نسخه به بازار عرضه شد. گوشی‌های سری Pixel نیز همراه با نسخه اندروید ۷٫۱ به دست مشتری‌ها رسید اما کاربران دیگر گوشی‌های هوشمند می‌بایست شخصا دستگاه‌های خود را به این نسخه آپدیت می‌کردند. شرکت موتورولا همیشه در زمینه به روزرسانی‌ها سریع بوده است و اندروید نوگت هم استثنا نبود. صاحبان گوشی‌های Moto Z و Moto Z Force در Verizon دو روز قبل از LG آپدیت را دریافت کردند اما موضوع تنها ورایزون نیست و در کل ۸۸ روز از زمان معرفی زمان گذشت تا همه دستگاه‌ها آپدیت شدند. شهروندان کانادایی نیز دو روز بعد به این نسخه دسترسی داشتند. صاحبان گوشی‌های HTC ۱۰، روز ۲۵ نوامبر قادر بودند به آپدیت نوگت دسترسی داشته باشند و صاحبان One M۹ تنها چند روز بعد در ۵ دسامبر به این نسخه دسترسی پیدا کردند. شرکت HTC با گذشت ۹۵ روز از تاریخ انتشار توسط گوگل، نسخه اندروید نوگت را برای محصولات خود عرضه کرد. شرکت سونی با عرضه نسخه آپدیت نوگت زیر صد روز، رکورد جدید ثبت کرد. این نسخه برای Xperia X Performance در تاریخ ۲۹ نوامبر عرضه شد. صاحبان گوشی Xperia XZ این آپدیت را چند روز بعد و در تاریخ ۱۶ دسامبر دریافت کردند. شرکت شیائومی در تاریخ ۲۵ دسامبر و با گذشت ۱۲۶ روز از تاریخ عرضه گوگل نسخه نوگت را برای گوشی Mi ۵ ارائه کرد. شرکت OnePlus در تاریخ ۳۱دسامبر و با گذشت ۱۳۱ روز از تاریخ انتشار این نسخه توسط گوگل، آن را در اختیار کاربران گوشی‌های OnePlus ۳ و OnePlus ۳T قرارداده است. سال گذشته برای شرکت سامسونگ سال سختی بود و ارائه آپدیت‌ها هم مستثنی نبود. سامسونگ بعد از گذشت ۱۴۳ روز، نسخه نهایی نوگت را برای Galaxy S۷ و Edge S۷ عرضه کرد. سامسونگ در زمینه تولید گوشی‌های موبایل از دیگر رقبا جلوتر است اما بزرگترین کمپانی سازنده موبایل در دنیا در زمینه عرضه به روزرسانی‌ها، جای ترقی زیادی دارد. شرکت هوآوی هنوز آخرین نسخه اندروید را برای هیچ کدام از محصولات خود عرضه نکرده است و تنها چند ماه قبل آخرین محصول خود Mate ۹ را به همراه این نسخه به بازار عرضه کرد. این شرکت احتمالا آخرین شرکتی است که نوگت را برای محصولات خود ارائه خواهد داد. به‌روزرسانی نوگت برای اولین محصول سری Honor این شرکت است. طبق آمار بالا شرکت‌های ال جی، موتورولا، اچ تی سی و سونی، شرکت‌هایی بودند که در کمتر از ۱۰۰ روز توانستند آپدیت جدید سیستم عامل اندروید را در اختیار مشتریان خود قرار دهند. البته کیفیت این نسخه‌های ارائه شده هم از اهمیت بالایی برخوردار است و مسلما اولین بودن همیشه نشانه با کیفیت بودن نیست. در نهایت هم همانطور که انتظار می‌رفت هوآوی با عملکرد بسیار ضعیف خود نشان داد که علاقه‌ای به پشتیبانی از محصولات خود ندارد و تنها به فکر فروش بیشتر محصولات جدید است.