

دنیای بازی های ویدیویی در سال ۲۰۱۵؛ نگاهی به عملکرد پلتفرم Xbox One - دیجیاتو

پوریا دانشور | یکشنبه، ۱۳ دی ۱۳۹۴

کنسول نسل هشتمی مایکروسافت یعنی Xbox One، قربانی برخی تصمیمات نه چندان درست مسئولین این شرکت در زمان معرفی شد. حتی با وجود این که مایکروسافت پس از مدتی آن سیاست ها را کاملا کنار گذاشت، اما سایه سنگین آن ها هنوز روی این کنسول حس می شود.

با وجود موفقیت پی در پی در جبهه مخالف و فروش فوق العاده کنسول PlayStation 4، مایکروسافت در جنگ سکو ها، سال های قبلی را به سونی واگذار کرده بود و برای سال 2015، باید سعی می کرد تا اختلاف نسبتا زیاد پیش آمده میان دو کنسول را جبران کند.

در سال 2015، این کمپانی عظیم سعی کرده با فراهم کردن بهترین بستر نرم افزاری ممکن، بازیکنان را به سمت برند خودش جذب کند و بار دیگر آن ها را با Xbox One آشتی دهد. مایکروسافت برای این منظور حتی به فرنچایز های معروف مولتی پلتفرم هم چنگ انداخت و سعی کرد با انحصاری زمانی کردن آن ها، فروش کنسول خود را تا حد ممکن افزایش دهد.

شاید مایکروسافت همچنان در نسل هشتم عقب تر از سونی باشد، اما برای طرفداران برند اکس باکس، سال 2015، سالی فوق العاده با بازی های انحصاری بسیار با کیفیت بود. در این مقاله به عملکرد Xbox One در سالی که گذشت و تلاش مایکروسافت برای کم کردن اختلافش با سونی نگاهی خواهیم داشت.

در ادامه با [دیجیاتو](#) همراه باشید.

کاهش اختلاف گرافیکی میان دو کنسول



برتری قدرت PlayStation 4 و به همین دلیل، توانایی بهتر آن در اجرای بازی ها نسبت به Xbox One، یکی از بزرگ ترین مشکلاتی بود که دارندگان Xbox One و طرفداران این کنسول با آن دست و پنجه نرم می کردند. اما خوشبختانه در سال 2015، این تفاوت گرافیکی به مرور کمتر شده و نسبت به سال قبل، به حد کمی رسیده است.

بسیاری از بازی های مولتی پلتفرمی که روز ها و ماه های آغازین نسل هشتم عرضه شدند، روی PS4 با رزولوشن 1080p و روی Xbox One با رزولوشن 720p اجرا می شدند و این اعداد و ارقام، باعث صورت گرفتن بحث های جنجالی ای میان طرفداران دو کنسول شده بود.

هر چند تشخیص این تفاوت رزولوشن شاید کار چندان راحتی نباشد، اما برای بازیکنانی که می توانستند تابش چند میلیون پیکسل مانیتور خود را مشاهده کنند و آن ها را بشمارند، همین ملاکی شده بود برای انتخاب کنسول اصلی شان در نسل هشتم. اما در هر صورت، این اختلاف رزولوشن دیگر در حد قبل نیست و در لیست زیر می توانید نحوه اجرا برخی بازی ها را روی هر دو پلتفرم ببینید.

- Battlefield Hardline – PS4 900p, Xbox One 720p
- Star Wars Battlefront – PS4 900p, Xbox One 720p
- Batman Arkham Knight – PS4 1080p, Xbox One 900p
- Metal Gear Solid 5 – PS4 1080p, Xbox One 900p
- Call of Duty: Black Ops 3 – PS4 1080p, Xbox One 1080p-900p (dynamic)
- Project CARS – PS4 1080p, Xbox One 900p
- Evolve – PS4 1080p, Xbox One 900p

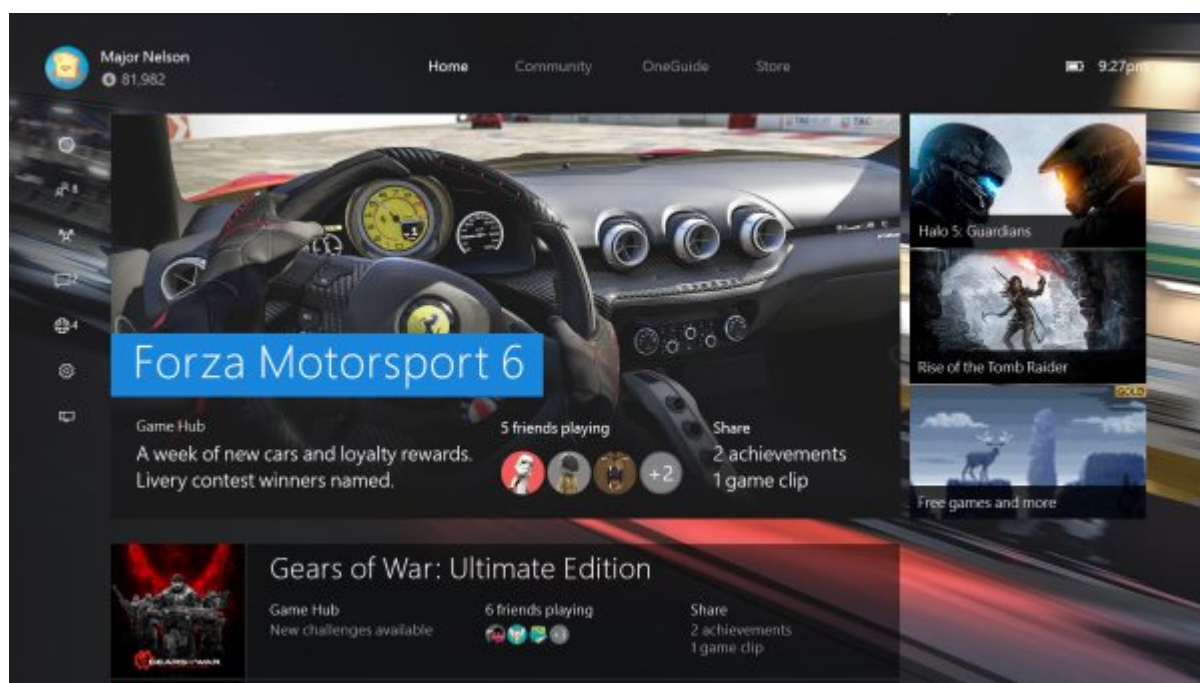
در واقع، در این سال بسیاری از عنوان ها مانند Assassin's Creed Syndicate و Fallout 4 با

رزولوشن یکسان، هرچند با کمی مشکلات نرخ فریم و برخی اشکالات تکنیکی روی Xbox One، روی هر دو کنسول اجرا شدند و در برخی موارد مانند FIFA 16 هم هیچ تفاوتی میان نسخه های کنسولی وجود نداشت.

البته تمامی موارد گفته شده در بالا به این معنی نیست که Xbox One از نظر توانایی سخت افزاری هم سطح رقیبش قرار گرفته و هنوز هم جواب این پرسش که "کدام کنسول قدرت مند تر است؟" کنسول PS4 است که همین یکی از دلایلی است که این کنسول نسبت به رقیبش به محبوبیت بیشتری رسیده.

اما میکروسافت طی 18 ماه گذشته با آزاد کردن منابع سخت افزاری Xbox One مانند هسته هفتم CPU و حافظه GPU، توانسته اختلاف گرافیکی بازی های مولتی پلتفرم را تا حد ممکن کاهش دهد و امیدواریم در سال بعد، این وضعیت بهتر هم بشود.

داشبورد جدید و پتانسیل از دست رفته



تغییرات برای دوام هر محصولی ضروری است و میکروسافت باید بکوشد برای جا انداختن هر چه بیشتر محصول خود در بازار کنسول های خانگی، با اعمال تغییرات درست ضعف های آن را بپوشاند. رابط کاربری اصلی کنسول Xbox One، به هم ریخته، مبهم و در نهایت برای کاربران و بازیکنان، استفاده از آن کمی سخت و چالش برانگیز بود. این رابط کاربری در سال 2015، تغییر کرد و نتیجه این تغییر، یک رابط کاربری به هم ریخته دیگر است.

صفحه اصلی این رابط کاربری تشکیل شده از 5 اپلیکیشنی که آخرین بار توسط کاربر اجرا شده اند و بر خلاف رابط کاربری قبلی، نحوه نمایش این ها به صورت یک نوار افقی است که باعث شده صفحه اصلی دلپذیر تر از قبل باشد.

خوشبختانه، برخی جاسپر های ایراد دار کینکت هم از رابط کاربری حذف شده اند و در جایگاه قابلیت Snap Mode بازنگری شده. اما برخی ایرادات رابط کاربری قبلی، به هر طریقی به نسخه جدید سیستم عامل Xbox One راه یافته اند و بدترین آن ها استفاده از کلمات و واژه های نه چندان کار راه انداز و حتی گمراه کننده است.

تمامی گزینه های فیلم ها و تریلر ها، شو های تلویزیونی، محتویات کانال ها و خود کانال اپلیکیشن ها و حتی خود مکانیزم و قابلیت جستجو، هر کدام یک فروشگاه هستند، زیرا در نهایت استفاده از هر کدام منتهی به یک فروشگاه مجزا می شود و باعث می شود کاربران کنسول Xbox One نسبت به دیدن این همه آیتم برای خرید در هر گوشه کناری از رابط کاربری کنسول خسته شوند.

چیزی که فروشگاه های App Store و PlayStation Store در نشان دادن آن موفق بوده اند اما مایکروسافت هنوز حاضر نشده از آن ها پیروی کند این است که اگر مشتری را برای خرید یک محصول تحت فشار قرار ندهید، مشکلی با پول خرج کردن برای آن محصول نخواهد داشت. اما این که به دنبال ویدیو هایی که در طول بازی ها ضبط کرده اید بگردید اما به جای آن فروشگاهی پر از اجناس مختلف برای خرید پیدا کنید، مسئله ای دیگر است که مشتری را می رنجاند.

تمامی گزینه هایی هم که در بالاتر گفتیم، در تب OneGuide قرار دارند. اما جدا OneGuide اصلا به چه معناست؟ حاضریم شرط ببندیم که اگر از هزار نفر بپرسید که بین دو عبارت OneGuide و TV & Video Apps کدام یک کاربردی تر است، کمتر از 50 نفر گزینه OneGuide را انتخاب کنند.

تب کامیونیتی هم، محیطی است مانند فیس بوک و پر از محتویاتی که توسط سایر کاربران ساخته می شود، مانند ویدیو کلیپ ها و تصاویری که به اشتراک می گذارند و رکود اچیومننت های شان.

اما این رابط کاربری به آن بدی هم که فکر می کنید نیست. کلید Settings این بار در مکانی قرار گرفته که دسترسی به آن راحت تر است و سازمان دهی به پیام ها و پارتی ها حتی هنگام بازی کردن سر راست تر و راحت تر شده و در آپدیت قبلی هم گرفتن تصاویر به مراتب از پیش آسان تر شده است.

اما بهترین نکته این سیستم عامل و رابط کاربری جدید، افزایش سرعت قابل ملاحظه آن نسبت به قبل است و از این نظر، کار تیم فنی Xbox قابل تقدیر است. در نهایت سیستم عامل جدید Xbox One نه یک قدم عظیم برای رسیدن به یک رابط کاربری مفید و دوست داشتنی، بلکه بیشتر یک گام کوچک است و مایکروسافت هنوز برای ارائه آن چه که گیمر ها انتظارش را دارند، راه زیادی در پیش دارد.

هیچ چیز قابل رویارویی با بهترین نیست



کنترلر جدید Xbox One یعنی Elite، بی شک رویای به حقیقت پیوسته هر بازیکن وسواسی است. به تبلیغات مایکروسافت توجه نکنید که می گوید این کنترلر فقط برای بازیکنان حرفه ای است. اگر می توانید از پس قیمت غیر معقول این محصول فوق العاده برآیید، در خرید آن درنگ نکنید.

نحوه قرار گیری این کنترلر در دستان شما به قدری راحت است که دل تان نمی آید آن را رها کنید. کیفیت فوق العاده مواد به کار رفته در ساخت این محصول، از بدنه غیر لغزنده و ظریف آن تا لاستیک استفاده شده در عقب دو طرف دسته، با همان اولین لمس کردن قابل درک است. الیت در میان سایر کنترلر ها همانند یک فراری میان خودرو هاست. هرچند از کنترلر معمولی Xbox One حدود 50% سنگین تر است، اما این وزن اضافه در قسمت هایی که هنگام بدست گرفتن کنترلر در کف دست جای میگردند توزیع شده و به راحتی نادیده گرفته می شود.

به عنوان یک قابلیت اضافه، 4 دکمه جدید برای این کنترلر در نظر گرفته شده اند که در صورت نیاز در پشت آن و زیر انگشت های وسط و حلقه بازیکن قرار می گیرند و از آن جایی که همان کار کلید های روی بدنه کنترلر را انجام می دهند، به بازیکن این قابلیت را می دهند که بدون برداشتن انگشت شست شان از روی آنالوگ ها آن ها را بفشارند.

امکان تعویض کلید های جهت نما، دیگر مزیت این کنترلر به آن بهره مند گشته، تا بازیکن بسته به ژانر بازی مد نظرش، از بین گزینه های موجود یکی را برگزیند. از سوی دیگر، حساسیت دکمه های ماشه ای هم قابل تنظیم است و برای بازی های فایتینگ یا شوتر که با این کلید ها نشانه گیری و شلیک می شود، قابلیتی بسیار حیاتی و مهم به شمار می رود.

در نهایت هم کنترلر الیت از یک جک 3.5 میلی متری بهره می برد که با اکثر هدفون ها سازگار

است و بازیکن می تواند صدای خروجی کنسول را مستقیماً از این طریق دریافت کند.

پرداخت 150 دلار اضافه برای یک محصول جانبی شاید از نظر شما کاری چندان عقلانی نباشد، اما بگذارید این طور به شما بگوییم که ضعف ها و کاستی های یک کنترلر همیشه در کیفیت بازی شما موثرند، می توانید با تهیه این کنترلر، سطح و کیفیت بازی خود را یک پله بالاتر ببرید.

قابلیت Backward Compatibility



یکی از نشانه های تغییر نگرش مسئولین برند Xbox، همین قابلیت Backward Compatibility است که در زمانی که فیل اسپنسر، رهبری تیم Xbox را بر عهده داشت به این تیم اضافه شد. در نگرش فیل اسپنسر بر خلاف مدیران قبلی، اولویت اصلی با مشتری است و او سعی دارد تا حد ممکن طرفداران برند اکس باکس را با عرضه قابلیت های جدید برای آنان راضی نگه دارد.

اضافه کردن یک شبیه ساز برای اجرا بازی های Xbox 360 روی Xbox One در کنار بازی های خود این کنسول، از نظر تکنیکی دشواری های بسیار زیادی دارد و از این نظر باید به تیم اکس باکس برای این دستاوردشان تبریک گفت.

به لطف همین قابلیت حال کاربران Xbox One می توانند تعداد نسبتاً قابل توجهی از بازی های کنسول نسل قبل مایکروسافت را روی کنسول خود اجرا کنند و این قابلیت زمانی خود را نشان می دهد که بدانید شرکت مایکروسافت هر ماه، چند بازی را برای کنسول Xbox 360 مجانی می کند و کاربران نسل هشتمی هم می توانند از این بازی ها لذت ببرند.

البته در حال حاضر، این حرکت مایکروسافت هنوز آن طور که باید و شاید به ثمر ننشسته، با وجود تعداد بازی های کمی که از Backward Compatibility بهره می گیرند، نبود آمار مشخصی از بازی

های نسل قبلی که کاربران قبلا آن ها را به صورت دیجیتالی خریده اند و نیاز به اجازه از ناشر ها برای اضافه کردن این قابلیت به بازی های نسل قبل، فعلا هنوز برای رسیدن به یک موضع مشخص در حیطه این قابلیت زود است. ولی هرچه باشد، Backward Compatibility، بسیار بهتر از اجرای بازی های نسل قبل از طریق سیستم ابری مانند سرویس PlayStation Now است.

زمان نصب بازی ها هنوز هم طولانی است



حل این مشکل به یکی از اولویت های تیم Xbox بدل گشته، اما در حال حاضر مدت زمان لازم برای نصب بازی ها در Xbox One، از هر پلتفرم دیگری طولانی تر است.

برای مثال، مدت زمان لازم برای اینکه نصب Metal Gear Solid V به مرحله قابل بازی برسد، روی PS4 حدود 16 ثانیه طول می کشد، در حالی که رسیدن به این مرحله در Xbox One نیازمند حدودا 6 دقیقه وقت است. در بازی ای همانند ویچر 3، اوضاع از این هم وخیم تر است و نصب شدن این بازی روی Xbox One، حدودا 11 دقیقه وقت بیشتر از کنسول سونی می طلبد. حتی بازی ای همانند Fallout 4 که روی PS4 هم 23 دقیقه طول می کشد تا نصب شود، روی Xbox One حدود 30 دقیقه زمان لازم دارد.

هر چند این زمان های ذکر شده، فقط مدت زمان رسیدن به سطح قابل بازی هستند و پس از این، ادامه نصب بازی صورت می گیرد. به همین خاطر نصب کامل بازی ای همانند ویچر 3 به بیش از 2 ساعت زمان نیاز دارد. اگرکه تیم توسعه دهنده کنسول نتواند راه حلی برای تسریع این فرایند پیدا کند، صدای اعتراضات از پیش هم شدید تر و بلند تر خواهد شد.

سالی با انحصاری های بسیار خوب



با وجود عنوان های مولتی پلیر با کیفیت این سال همانند Batman Arkham Knight، Witcher 3 و Fallout 4، هر پلتفرم نیاز به لیستی بلند بالا از انحصاری های با کیفیت دارد تا بتواند طرفدارانش را راضی نگه دارد و بقیه بازیکنان را به سمت خود جلب نماید.

با این وجود، سال 2015 سالی فوق العاده برای Xbox One بود و امسال بازی های انحصاری با کیفیتی که توسط استودیو ها و تیم هایی با مهارت و خلاق توسعه یافته اند، برای این کنسول عرضه شدند. از Rise of The Tomb Raider که یکی از بهترین عنوان ها در سری خودش و بی شک دستاوردی عظیم برای استودیو Crystal Dynamics به شمار می رود، بگیرد تا Forza 6 و Gears of War Ultimate Edition که فرمول موفق سری خود را بهبود بخشیده اند.

با این حال، بزرگ ترین انحصاری امسال برای مایکروسافت، چیزی جز Halo 5 نبود، عنوانی که بخت مولتی پلیر فوق العاده این سری را با اضافه کردن Warzone از پیش هم بهتر و وسیع تر کرد تا عطش طرفداران این فرنچایز که چند سال برای این بازی انتظار کشیدند را به بهترین شکل ممکن فرو بنشانند.

هر چند مایکروسافت نیاز دارد که به خلق IP های جدید روی آورد و رابطه خود با سازندگان مستقل را تحکیم بخشد، اما بدون شک عنوان Ori and The Blind Forest، عنوان مستقل و انحصاری این شرکت، یکی از بهترین و زیبا ترین بازی های سال 2015 بود.



به طور کلی، اوضاع برای مایکروسافت و کنسول نسل هشتمی اش در این سال، بسیار بهتر از سال های گذشته شده. شاید شعار تبلیغاتی سریع ترین پیشرفت برای یک کنسول، آن چیزی نبود که که سران مایکروسافت برای Xbox One در نظر داشته اند، اما این، بهترین شعار برای توصیف وضع فعلی این کنسول است.

Xbox One در سال 2015، با یک سیستم عامل سریع تر و جدید از نو مهندسی، با قابلیتی همانند Backward Compatibility تقویت، از یک کنترلر جدید و فوق العاده و پیشتاز در صنعت برخوردار شد و در نهایت با موجی از انحصاری های بسیار خوب، به پلتفرمی بدل گشت که دارندگان آن بدان افتخار می کنند.

تیم Xbox هنوز باید مسیری طولانی طی کند تا تمامی کاستی ها وضعف های Xbox One را بپوشاند، اما مطمئن باشید آن ها تا برطرف کردن تمام این مشکلات از تقلا دست نمی کشند و Xbox One را به کنسولی فوق العاده تبدیل خواهند کرد.

نکات مثبت:

- بهبود های کلیدی در سیستم عامل و رابط کاربری
- قابلیت بسیار خوب Backward Compatibility
- کنترلر Elite
- انحصاری های بسیار خوب در طی سال
- کاهش اختلاف گرافیکی میان PS4 و Xbox One

نکات منفی:

- زمان نصب طولانی بازی ها
- رابط کاربری جدید برخی مشکلات کلیدی را هنوز مرتفع نساخته

[دیجیاتو](#)