

# اهمال کاری و سیاست های سونی، مزایای رقابتی هدست پلی استیشن را از بین برد - دیجیاتو

شایان ضیایی | شنبه، ۲۴ مهر ۱۳۹۵

دو روز پیش بود که هدست واقعیت مجازی پلی استیشن، بالاخره راه خود را به بازار باز کرد؛ هدستی که در ابتدا با نام «پروژه مورفیوس» در GDC 2015 معرفی شد و چندی بعد، نام آن به «پلی استیشن وی آر» تغییر کرد و جزییات بیشتری از مشخصات سخت افزاری اش منتشر شد. یک سال بعد، در حالی که زمان زیادی تا عرضه هدست های آکیلس ریفت و HTC Vive باقی مانده بود، سونی اعلام کرد باید در ماه اکتبر 2016، منتظر عرضه پلی استیشن وی آر باشیم.

هدف اصلی پلی استیشن وی آر از همان ابتدا، ایجاد پلی میان هدست های با کیفیت و گران قیمت مانند آکیلس ریفت و هدست های ارزان قیمت و بی کیفیت مانند Gear VR سامسونگ بود؛ بنابراین هدست واقعیت مجازی سونی، 400 دلار قیمت دارد و مسلماً تجربه ای بینابین دو دسته بندی دیگر هدست ها ارائه می دهد.

این مسئله به همراه سازگاری پلی استیشن وی آر با 40 میلیون کنسول پلی استیشن 4 فروخته شده، مزیتی بزرگ برای سونی به شمار می رفت و ژاپنی ها امیدوار بودند ضمن فروش هدست خود به دارندگان پلی استیشن 4، عده ای دیگر را نیز به خرید کنسول نسل هشتمی و هدست واقعیت مجازی سازگار با آن ترغیب نمایند؛ استراتژی تجاری جالبی که تا همین چند وقت پیش بسیار امیدوارکننده به نظر می رسید.

سونی هنگام معرفی پلی استیشن وی آر، تمرکز زیادی روی قیمت آن داشت و می گفت که شما با پرداخت هزینه ای معادل نصف هدست های دیگر (بخوانید آکیلس ریفت و HTC Vive) می توانید به تجربه ای نه چندان پریمیوم اما با کیفیت دست پیدا کنید؛ مسئله ای که کاملاً حقیقت داشت و موجی از هیجان را میان مشتریان احتمالی هدست به راه انداخت.



اما چیزی که سونی در زمان معرفی رسمی و عمومی پلی استیشن وی آر نگفت، نیاز به تهیه دوربین پلی استیشن و کنترلر حرکتی موو بود که طبیعتاً آنها نیز هزینه ای اضافه روی دست خریداران می گذارند. در مقام توضیح باید گفت که دوربین پلی استیشن 60 دلار قیمت دارد و هر

یک کنترلر موو، 50 دلار؛ البته کنترلر موو آنقدرها الزامی نیست و بسیاری از بازی ها را می توان با کنترلر 4 DualShock تجربه کرد. اما در هر صورت موو برای بخشی دیگر از بازی ها ضروری است و می توانست به صورت رایگان در باندل هدست قرار گیرد.

بنابراین کاربرانی که پیش از این پلی استیشن 4 را با قیمت 400 دلار (یا 300 دلار فعلی) تهیه کرده اند، باید 560 دلار دیگر نیز هزینه کنند تا به تجربه ای درجه دو از واقعیت مجازی برسند؛ بگذریم از اینکه یکی از علل اصلی عرضه پلی استیشن 4 پروی گران قیمت، بهبود تجربه پلی استیشن وی آر بوده و عده ای ممکن است علاوه بر کنسول قبلی، مدل پرو را هم تهیه کنند.

حال بیا ببینیم نگاهی بیندازیم به هدست ریفت کمپانی آکیلس؛ هدستی 600 دلاری که شاید تکنولوژی آن به اندازه هدست Vive دو کمپانی ولو و HTC پیشرفته نباشد، اما تجربه ای پریمیوم از واقعیت مجازی با بهترین کیفیت ممکن را برای کاربر به ارمغان می آورد.

تا همین چند وقت پیش، برای دستیابی به بهترین تجربه ممکن با هدست آکیلس ریفت، باید به کامپیوتری 1000 دلاری دسترسی می داشتید که مسلماً گزینه ای مناسب برای عامه مردم به شمار نمی رفت. در واقع همین هزینه 1500 الی 2000 دلاری هدست های آکیلس ریفت و HTC Vive بود که بسیاری از گیمرها را نسبت به پلی استیشن وی آر هیجان زده کرده بود.



اما هفته گذشته، کمپانی آکیلس طی رویداد «آکیلس کانکت 3» اعلام کرد که به لطف رابط برنامه نویسی جدید و تکنولوژی افزایش فریم، حداقل سیستم مورد نیاز برای اجرای اپلیکیشن های هدست ریفت کاهش یافته و حالا با کامپیوتری 500 دلاری می توان به تجربه ای مناسب از واقعیت مجازی دست یافت؛ تجربه ای که شاید به اندازه کامپیوترهای 1000 دلاری چشمگیر نباشد اما از لحاظ بصری در جایگاهی برابر یا بالاتر نسبت به پلی استیشن وی آر قرار می گیرد.

با تمام این تفاسیر، اگر به دنبال بهترین تجربه پلی استیشن وی آر باشید، برای خرید باندل پلی استیشن 4 پرو و هدست آن باید هزینه ای 900 دلاری متقبل شوید که تنها 200 دلار با آکیلس ریفت تفاوت دارد.

شاید چنین تفاوت قیمتی در کشوری همچون ایران بسیار زیاد جلوه کند اما در کشورهای توسعه یافته که معمولاً گیمرها هزینه بیشتری صرف بازی های ویدیویی و به صورت کلی تر، سرگرمی می کنند، می تواند اندکی ناچیز به نظر برسد و می توان انتظار داشت که عده ای عطای پلی استیشن وی آر را به لقای آن بخشیده و به سراغ خرید آکیلس ریفت با کیفیت تر بروند.

فراموش نکنیم که تکنولوژی آکیلس ریفت یا HTC Vive، به مراتب پیشرفته تر از پلی استیشن وی آر است و با خرید این محصولات، مطمئن خواهید بود که حداقل به مدت 3 سال مورد پشتیبانی قرار می گیرید. مضاف بر این، ولو با پلتفرم استیم خود و HTC با راه اندازی استوری اختصاصی، خیال مخاطبان را از پشتیبانی نرم افزاری راحت کرده اند.

در این بین اما، تکنولوژی نسبتاً ضعیف پلی استیشن وی آر، که بر مبنای تکنولوژی کنترلر حرکتی موو توسعه یافته، چنین اطمینانی در دل مخاطب ایجاد نمی کند. در واقع با توجه به سرعت پیشرفت تکنولوژی واقعیت مجازی (که از همین حالا به نقاط تحسین برانگیزی رسیده) و تمرکز صرف پلی استیشن وی آر روی بازار بازی های ویدیویی، بعید نیست که خیلی زود شاهد عرضه ورژنی دیگر باشیم و سونی مجدداً با شعارهای تبلیغاتی هیجان انگیز اما فریبنده، به دنبال ترغیب مردم نسبت به خرید هدستی دوم خود باشد.



باید توجه داشت که منظور از تبلیغات فریبنده، دروغ گویی به مخاطب نیست؛ چرا که سونی هیچوقت درباره پلی استیشن وی آر به مردم دروغ نگفت. اما بحث اینجاست که پنهان نگه داشتن بخشی از حقیقت برای هیجان زده کردن مردم و وقت کشی در راستای افزایش واحدهای پیش فروش شده و عرضه کنسول بعدی، خود نوعی فریب تبلیغاتی به شمار می رود.

در مجموع، در جذابیت های هدست پلی استیشن و قیمت رقابتی آن شکی نیست؛ تفاوت قیمتی که سه سال پیش به تاثیر آن هنگام عرضه کنسول های پلی استیشن 4 و اکس باکس وان پی بردیم. اما واقعیت مجازی، حوزه ای کاملاً جدید در صنعت تکنولوژی به شمار می رود و مطمئناً بخش قابل توجهی از مخاطبان حاضر به صرف اندکی هزینه بیشتر برای دستیابی به بهترین تجربه هستند.

هدست پلی استیشن کماکان سخت افزاری با پتانسیل های فراوان است اما اهمال کاری سونی در عرضه، به کارگیری سیاست های تبلیغاتی اغراق آمیز و فریب مخاطبان سبب می شود تا آن را دستگاهی نه چندان جذاب در برابر آکیلس ریفت یا HTC Vive تلقی کنیم. شاید سونی اگر برنامه زمانی فشرده تری در نظر می گرفت و عرضه پلی استیشن وی آر را تا این حد برای معرفی پلی استیشن 4 پرو به تعویق نمی انداخت، کمپانی هایی چون آکیلس فرصتی برای بهبود سخت افزار خود نمی یافتند و شاهد به چالش کشیدن سونی نبودیم.

پلی استیشن وی آر کماکان گزینه ای ایده آل برای دارندگان پلی استیشن 4 معمولی به شمار می رود، اما در صورتی که کنسول را تهیه نکرده اید ولی کماکان قصد خرید آن به همراه پلی استیشن وی آر را دارید، شاید بد نباشد که اندکی تجدید نظر کرده و با صرف هزینه ای بیشتر، پی سی گیمینگی تهیه کنید که نه تنها از پس بسیاری از بازی های روز بر می آید، بلکه حداقل برای چند سال آینده، تجربه بصری چشم نوازی از واقعیت مجازی برایتان به ارمغان می آورد.

[دیجیاتو](#)