

آیا زمان عرضه موبایل برای گیمرهای حرفه ای فرا رسیده است؟ - دیجیاتو

حمید مقدسی | پنجشنبه، ۵ مرداد ۱۳۹۶

موبایل های گیمنگ (مخصوص بازی) سابقه ای نه چندان درخشان را در کارنامه دارند؛ نوکیا N-Gage، ایسر 6 Predator، یا سونی اریکسون اکسپریا پلی، هیچکدام به موفقیت قابل توجهی دست نیافتند. با این حال کنسول های دستی، حتی همان «گیم بوی» اولیه مورد استقبال گسترده قرار گرفتند و اکنون هم می بینیم نینتندو سوئیچ با فروش فوق العاده، پتانسیل بالای ابزارهای گیمنگ دستی را نشان می دهد.



چند روز قبل باخبر شدید کمپانی مطرح «ریزر» (Razer) که یکی از سازندگان برتر تجهیزات بازی به شمار می رود، قصد دارد [موبایلی اندرویدی را برای «گیمرهای حرفه ای» توسعه دهد](#). البته هنوز بیانیه رسمی توسط این شرکت ارائه نشده و شاید نهایتاً با یک تبلت گیمنگ ویندوزی روبرو شویم.

در هر صورت، شاید این سؤال در ذهن شما هم به وجود آمده باشد: با وجود شکست های قبلی در زمینه موبایل های گیمنگ، و موفقیت های اخیر کنسول های دستی، آیا مفهومی نظیر «موبایل برای گیمرهای حرفه ای» جایی در دنیای تکنولوژی کنونی دارد؟

تفریحی یا حرفه ای

اول از همه باید مفاهیم «گیمر تفریحی» و «گیمر حرفه ای» را توضیح دهیم. سابق بر این از معیارهایی مانند مدت زمان بازی کردن، نوع سیستم کامپیوتری برای اجرای بازی، هزینه صرف شده برای تهیه سخت افزار و نرم افزار، یا سطح مهارت در اجرای بازی برای تفکیک و دسته بندی انواع گیمرها استفاده می شد، اما شاید چنین مواردی اکنون مصداق نداشته باشند.



به عنوان مثال، افراد زیادی را می شناسیم که با اشتیاق فراوان حاضرند وقت و سرمایه خود را به بازی های ویدیویی و اجرای آنها اختصاص دهند، اما به خاطر محدودیت های مختلف قادر به این کار نیستند. در مقابل، اشخاصی هم هستند که همیشه جدیدترین کنسول های بازی یا قوی ترین سیستم های کامپیوتری را خریداری کرده و آنها را به فهرست پرشمار لوازم منزل خود اضافه می کنند؛ یا اینکه ساعت ها وقت خود را به اجرای بازی های ساده و مفرح می پردازند.

قطعاً این افراد را به سادگی نمی توان دسته بندی کرد؛ با این حال در ادامه این مطلب، منظور نویسنده از «گیمر حرفه ای» فردیست که علاقه و اشتیاقی عمیق به صنعت گیمینگ دارد، نه افرادی که صرفاً زمان زیادی را به بازی کردن می گذرانند، یا در یک یا چند بازی خاص به مهارت زیادی رسیده اند.

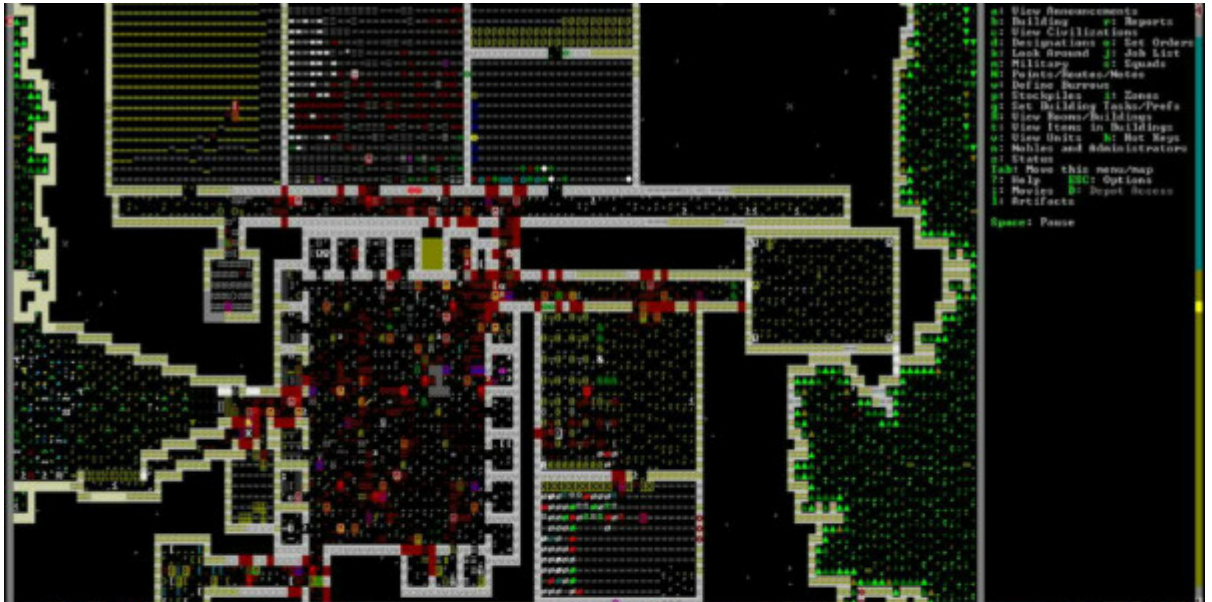
گرافیک همه چیز نیست

بازی های موبایل بازار فوق العاده بزرگی را در اختیار دارند؛ کفایت نگاهی به آمار تعداد نصب عناوین مختلف در پلی استور گوگل بیندازیم. از طرفی اکثر موبایل های اندرویدی حال حاضر در بازار، توانایی بسیار بالایی در اجرای اکثر بازی های موجود دارند و حتی دستگاه هایی مربوط به سه-چهار سال قبل هم از عهده اجرای اکثر بازی ها بر می آیند.



به همین دلیل اگر موبایلی با محوریت گیمینگ به بازار معرفی شود اما صرفاً بر بازی های پلی استور تکیه داشته باشد، محکوم به شکست است، چون نمی تواند چیز بیشتری را نسبت به پرچمداران و حتی میان رده های قدرتمند کنونی عرضه نماید، مگر اینکه قیمتی به مراتب پایین تر داشته باشد (که احتمالش ضعیف است)، یا اینکه ارگونومی و طراحی خاصی را برای تجربه بهتر بازی ها ارائه دهد، که باز هم انگیزه مناسبی برای کاربر محسوب نمی گردد.

کیفیت گرافیکی بالاتر، موفقیت و جاذبه محصول در نظر بازیکنان حرفه ای را تضمین نخواهد کرد. به عنوان مثال می توانید دو بازی زیر را با یکدیگر مقایسه کنید: اولین تصویر مربوط به بازی Dwarf Fortress است که برای کامپیوترهای دسکتاپ مبتنی بر ویندوز، مک و لینوکس ارائه شده، و دومی به بازی Unkilled در پلتفرم های اندروید و ویندوز فون تعلق دارد.



کدام یک از این دو بازی گرافیک بالاتری دارند؟ پاسخ به این سؤال بسیار ساده است، اما تشخیص اینکه کدامیک با استقبال بهتری روبرو می شوند، به این سادگی ها نخواهد بود. حتی در دوره کنسول 8 بیتی نینتندو (همان میکروی خودمان) هم بعضی بازی ها، تجربه عمیق تری را نسبت به عناوین موجود در موبایل های پرچمدار امروزی ارائه می کردند.



با توجه به این توضیحات، می توان گفت که موبایل گیمینگ حرفه ای، بدون حضور بازی های حرفه ای، کاربردی نخواهد داشت؛ گویی جدیدترین لپ تاپ گیمینگ بازار را بخريد و بازی شبیه سازی غذا دادن به گربه ها (مانند Kitty Cat Clicker) را روی آن اجرا کنید.

فرصت های پیش رو

در جایی که یک موبایل پرچمدار به همراه یه اسپیکر بلوتوث نه چندان گران قیمت، می تواند لذت بخش ترین تجربه صوتی/تصویری ممکن را حین اجرای اکثر بازی های کنونی به همراه بیاورد، تلفن همراه گیمینگ چه شانسی برای موفقیت خواهد داشت؟ شاید موارد زیر را بتوان مطرح کرد:

- بازی های انحصاری
- بهینه سازی ارتباط اینترنتی برای تضمین کیفیت بازی های آنلاین
- امکان ارتقاء سخت افزاری (مثلاً تعویض پردازنده اصلی یا پردازشگر گرافیکی)
- دکمه های کنترلی بیشتر
- پشتیبانی از ماوس/کیبورد/کنترلر
- نمایشگر 4K و صدای فراگیر



شاید ریزر همه پیشنهاد‌های فوق را در زمان توسعه موبایل گیمینگ مد نظر قرار ندهد، اما در بین آنها بخش کنترلر قابلیت مانور بیشتری خواهد داشت. وضعیت اینترنت کم و بیش پایدار است، تعویض و ارتقاء سخت افزاری بیش از حد پیچیده خواهد بود، و کیفیت صدا و تصویر هم به سطح قابل قبولی رسیده.

با این حال، نحوه کنترل و اجرای بازی به عنوان یکی از محدودیت‌های اصلی پلتفرم موبایل مطرح بوده و مرز بین «بازی کردن» و «حرفه‌ای بازی کردن» را تعیین می‌کند. این ویژگی هنگام پورت کردن بازی از پلتفرم‌های دیگر به موبایل هم بسیار حائز اهمیت است؛ چون می‌دانیم اجرای یک بازی دسکتاپ یا کنسولی روی صفحه لمسی به منزله مرگ آن بازیست، چون هیچگاه نمی‌توان به دقت و سرعت قبل دست یافت.



بنابراین کنترل بهتر بازی را می توان یکی از حوزه های مهم برای ریزر دانست تا بتواند سخت افزاری مناسب جامعه گیمرهای حرفه ای ارائه دهد. البته سودمندی کنترلر حرفه ای به خود بازی ها هم مربوط می شود؛ مثلاً در عناوینی شبیه «کندی کراش» دقت کنترلر معنا ندارد، اما در Downwell به مهم ترین ویژگی بدل می گردد. از طرفی تعداد بازی های سازگار با کنترلر خارجی و حرفه ای چندان زیاد نیست.

با این حساب می رسیم به گزینه نهایی، یعنی عناوین انحصاری. شاید ریزر با توسعه و عرضه بازی های خاص و حرفه ای بتواند موبایل گیمنگ خودش را در دل گیمرها جا بیندازد. البته این رویکرد به سرمایه قابل توجهی نیاز دارد و بازی سازان هم باید از پشتیبانی و جدیت ریزر مطمئن شوند تا قدم در این راه بگذارند.

جمع بندی

چندی پیش انویدیا با ارائه تبلت های گیمنگ شیلد و K1 همراه با کنترلر اختصاصی، مارکت انحصاری، قابلیت های استریم زنده، عرضه مداوم آپدیت های سیستم عامل اندروید و البته با قیمتی مناسب، توانست حوزه تبلت های گیمنگ را در اختیار بگیرد. البته باید این نکته را هم در نظر گرفت که درآمد اصلی این کمپانی از کسب و کار صنایع نیمه هادی آنهاست.



از طرف دیگر، محصول انویدیا در نقش یک دستگاه مستقل عمل می کند، یعنی افراد در کنار تلفن هوشمند اصلی خود، می توانند یک دستگاه تبلت شیلد را هم برای اجرای بازی های اندرویدی خریداری کنند. در مقابل، به نظر نمی رسد که هیچ فردی یک موبایل اصلی و یک موبایل گیمینگ را به طور همزمان تهیه نماید.

با توجه به تمام مواردی که گفتیم، عرضه «موبایل برای گیمرهای حرفه ای» ایده خوبی به نظر نمی رسد. صنعت بازی موبایل با وجود پیشرفت چشمگیر، هنوز راه درازی را در پیش دارد تا گیمرهای حرفه ای را به سمت خودش جذب کند. مادامی که ریزر نتواند تحولی عظیم را در عناوین موجود به وجود آورد، حتی ارائه قدرتمندترین ترکیب سخت افزاری ممکن هم نمی تواند جایگاه ویژه ای را برای محصول آنها به ارمغان بیاورد.

[دیجیاتو](#)