

# صنعت بازی در سال ۲۰۱۷؛ نگاهی به عملکرد ایکس باکس وان - دیجیاتو

شایان ضیایی | دوشنبه، ۱۱ دی ۱۳۹۶

ایکس باکس وان حالا چهار ساله شده و عملکردش در سال چهارم حضورش در بازار در عین حال که غافلگیرکننده نبود، امیدوارکننده بود. آگاهی از عملکرد تجاری کنسول مایکروسافت کار سختی است، زیرا این کمپانی از سال 2015 تصمیم گرفت که آمار فروش را منتشر نکند، اما فیل اسپنسر بارها به وضوح گفته که موفقیت سخت افزار ایکس باکس وان دیگر نه براساس تعداد واحدهای فروخته شده، بلکه براساس تعداد کاربران ایکس باکس لایو سنجیده می شود.

مایکروسافت توانسته در سال های اخیر، گستره قابلیت های ایکس باکس وان را افزایش دهد اما تمرکز مضاعف بر استراتژی های مشتری-پسند، نویدبخش ترین حرکت مایکروسافت بوده است. بیا ببینیم نگاهی به عملکرد ایکس باکس وان در سال 2017 بیندازیم.

- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد ایکس باکس وان](#)
- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد پلی استیشن 4](#)
- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد نینتندو سویچ](#)
- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد پی سی گیمینگ](#)
- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد هدست های واقعیت مجازی](#)
- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد سرویس پلی استیشن پلاس](#)
- [صنعت بازی در سال 2017؛ نگاهی به عملکرد سرویس ایکس باکس لایو گلد](#)

## یک سخت افزار دیگر، این بار با تغییرات اساسی



ایکس باکس وان اس سال 2016، سخت افزاری نویدبخش بود که نه تنها بازنگری هایی را در طراحی پشت سر گذاشت و به شکلی جمع و جورتر در آمد، بلکه پشتیبانی از HDR و دیسک های بلوری 4K را هم به پلتفرم مایکروسافت آورد. گذشته از بهبود بسیار ناچیز پرفورمنس بازی ها، ایکس باکس وان اس همان کنسولی بود که قبلاً در سال 2013 عرضه شده بود. اما چنین حرفی را نمی توان درباره ایکس باکس وان ایکس زد که در ماه نوامبر به بازار آمد.

مایکروسافت علاقه وافری به «قدرتمندترین کنسول جهان» خواندن ایکس باکس وان ایکس دارد؛ جمله ای که در نگاه نخست همچون شعاری بی مایه از سوی کمپین تبلیغاتی مایکروسافت به نظر

می‌رسد، اما حقیقت دارد. ایکس باکس وان ایکس کنسولی با قدرت سخت افزاری فراتر از هر پلتفرم گیمینگی است که تا امروز دیده ایم و طراحی و معماری بسیار خوبی هم دارد. این مسئله که ایکس باکس وان ایکس می‌تواند با ابعادی شبیه به ایکس باکس وان اس، قدرت سخت افزاری بسیار بالاتر را با نویز کمتر ارائه دهد یک دستاورد فنی تمام عیار است.

*ایکس باکس وان ایکس کنسولی با قدرت سخت افزاری فراتر از هر پلتفرم گیمینگی است که تا امروز دیده ایم*

بسیاری از بازی‌های ویدیویی به روزرسانی شده‌اند تا بتوانند از قدرت سخت افزاری اضافه دستگاه، نهایت استفاده را ببرند. اساسینز کرید: اوریجینز، فورتزا موتور اسپرت 7، ولفنشتاین 2، گیرز آو وار 4، هیتمن و هیلو 5: گاردینز تنها برخی از این بازی‌ها هستند. در اکثر مواقع، بازی‌ها با افزایش رزولوشن به 4K همراه هستند و بهتر از همتایان خود روی پلی استیشن 4 پرو ظاهر می‌شوند.

علی‌رغم بهبودهای اساسی، هنوز هم سوالات بسیاری در ذهن کاربران وجود دارد که پاسخی برای آنها نیست. خوشبختانه ایکس باکس وان ایکس یکی از مهم‌ترین نگرانی‌ها درباره پلی استیشن 4 پرو را برطرف می‌کند: این کنسول به شما اجازه می‌دهد با اعمال فیلتری خاص، تنها بازی‌هایی را مشاهده کنید که برای استفاده حداکثری از توانایی‌های دستگاه آپدیت شده‌اند.

با این حال، بسیاری از اوقات مشخص نیست که باید منتظر چه چیزی باشید. مایکروسافت در وبسایت خود لیستی از بازی‌های بهبود یافته برای ایکس باکس فراهم آورده و نشانگری، پشتیبانی از HDR و 4K را تایید می‌کند. اما آیا بازی با رزولوشن 4K واقعی اجرا می‌شود یا با رزولوشن داینامیک؟ آیا گیمرها می‌توانند میان رزولوشن بالاتر یا فریم ریت با ثبات تر و افکت‌های بهتر یکی را انتخاب کنند؟ برای یافتن این سوالات، معمولاً باید به سراغ خبرگزاری‌هایی مانند دیجیتال فاندری بروید. به بیان واضح‌تر، دارندگان ایکس باکس وان ایکس برای اینکه بدانند باید چه انتظاری از یک بازی داشته باشند، مجبور به تحقیقات گسترده هستند.



با این وجود، درست مانند قضایای مربوط به پلی استیشن 4 پرو، شکایت کردن از رویکرد کمپانی‌ها در قبال سخت افزارهای میان‌نسلی و به روزرسانی شده کار سختی است؛ زیرا خرید این سخت افزارها الزامی نیست و کاملاً به انتخاب گیمر بستگی دارد. همیشه هستند افرادی که گرافیک و پرفورمنس بهتر می‌خواهند اما به سراغ پی‌سی‌های گران‌قیمت نمی‌روند و باقی‌گیمرها هم ترجیح می‌دهند به کنسول فعلی‌شان بچسبند.

ایکس باکس وان ایکس همچون سخت افزاری ایده‌آل برای این برهه زمانی به نظر می‌رسد. این سیستم امکان تجربه نسخه بهبودیافته بازی‌ها را به عنوان گزینه‌ای انتخابی ارائه می‌دهد و در عین حال، یوزر بیس بخش چندنفره را دچار چند دستگی نمی‌کند و قابلیت‌های آن دسته

گیمرهایی که با ایکس باکس وان استاندارد خود راحت هستند نمی گیرند.

*حداقل تا امروز، هیچ توسعه دهنده ای نسبت به ارائه قابلیت های متفاوت گیم پلی روی ایکس باکس وان ایکس علاقه نشان نداده است*

حداقل تا امروز، هیچ توسعه دهنده ای نسبت به ارائه قابلیت های متفاوت گیم پلی روی ایکس باکس وان ایکس علاقه نشان نداده است. هیچ بازی خاصی روی ایکس باکس وان ایکس عرضه نشده که تفاوتی با نسخه کنسول دیگر داشته باشد؛ آن هم در حالی که به عنوان مثال بازی Shadow of Mordor از سخت افزارهای نسل هشتم برای پیاده سازی سیستم «نمسیس» استفاده کرد و همین سیستم را به شکلی بسیار پیش پا افتاده و ابتدایی به ایکس باکس 360 و پلی استیشن 3 آورد. بنابراین سازش میان کنسول نسل هشتمی و کنسول میان نسلی، امری مهم برای پیشگیری از دو دستگی میان گیمرها است و در عین حال، باعث نمی شود که ایکس جلوه های دیداری بی نظیری را مقابل چشمان خریدارانش قرار ندهد.

از دیگر جنبه های مهم ایکس باکس وان ایکس می توان به بهبودهایی که به همراه می آورد اشاره کرد. حتی بدون دریافت پچ، بازی های ایکس باکس وان ایکس از آنیستروپیک فیلترینگ بهره مند می شود و در بسیاری از موارد، مدت زمان باگذاری کوتاه تر، ثبات هرچه بیشتری فریم ریت و بهبودهایی در بزرگ نمایی رزولوشن داینامیک دارند.

نتیجه نهایی بسته به هر بازی متغیر اما معمولاً تحسین برانگیز است و این موضوع را حتی می توان در بازی های ایکس باکس 360 و نخستین ایکس باکس نیز دید. و تمام این قابلیت ها، بدون نیاز به پرداخت یک دلار هزینه اضافی (به جز قیمت خود دستگاه) در دسترس تان قرار می گیرد.

## بهبودهای هرچه بیشتر اکوسیستم ایکس باکس وان



بهبودهایی که با ایکس باکس وان ایکس در بازی های قدیمی کاربران به وجود می آید، ریشه در استراتژی گسترده تری دارد که مایکروسافت از دو سال پیش به کار گرفته است. از زمان معرفی Backward Compatibility، این احساس به وجود آمده که مایکروسافت تصمیم گرفته به خواسته های طرفداران گوش داده و هرآنچه که می خواهند را در اختیارشان قرار دهد. اگر انحصاری هایی که دارندگان پلی استیشن 4 قادر به تجربه شان هستند را قلم بگیریم، مایکروسافت توانسته ایکس باکس وان را به محصولی ترغیب کننده تر از هر زمان دیگر تبدیل کند.

طی سال 2017، شاهد افزودن 145 بازی دیگر به لیست Backward Compatibility بودیم که مجموع بازی های پشتیبانی شده را به بیش از 450 عنوان می رساند. این قابلیت به گیمرها اجازه

می دهد تمام بازی های دو نسل پیشی که خریداری کرده اند را همین حالا روی اکس باکس وان خود تجربه کنند. این شاید تنها وجه تمایز برجسته کنسول مایکروسافت نسبت به پلی استیشن 4 باشد و علی رغم شباهتی که به سرویس اشتراکی PlayStation Now سونی دارد، همچنان رایگان و دسترسی پذیرتر است.

*طی سالی که گذشت، شاهد افزودن 145 بازی دیگر به لیست بکوارد بودیم که مجموع بازی های پشتیبانی شده را به بیش از 450 عنوان می رساند*

مهم ترین بهبود برنامه Backward Compatibility در سالی که پشت سر گذاشتیم، اضافه شدن پشتیبانی از بازی های نخستین ایکس باکس بود. اگرچه بازی های بسیار معدودی در لیست عناوین نخستین اکس باکس به چشم می خورد و بعید است شاهد سرعتی مشابه با بازی های ایکس باکس 360 در افزوده شدن آنها به لیست Backward باشیم، قطعاً تجربه Ninja Gaiden روی ایکس باکس وان می تواند بسیار خوشایند باشد.

در سال 2017 همچنین دیدیم که مایکروسافت با معرفی برنامه Xbox Game Pass، پا به عرصه ای تازه گذاشت. برای قیمتی بسیار مقرون به صرفه، مشترکین این سرویس می توانند بیش از 100 بازی کامل را به کتابخانه عناوین خود اضافه کنند. اما برخلاف نت فلیکس یا PlayStation Now، این بازی ها باید دانلود شوند و خبری از استریم نیست. این موضوع باعث می شود که گیمرها شاهد مشکلاتی مانند تاخیر در اجرای بازی نباشند، اما نیاز به دانلود چنین بازی های حجیمی با اینترنت کم سرعت، مشکلی بزرگ است.



Game Pass قطعاً برای بسیاری از کاربران ارزشمند تلقی می شود. هزینه 10 دلار به ازای هر ماه، برای کسی که بودجه اندکی در اختیار دارد و اهمیتی به در اختیار داشتن بازی ها در طولانی مدت نمی دهد، به هیچ وجه غیرمنطقی نیست هرچند که سرویس مایکروسافت هنوز اندکی ناپخته به نظر می رسد.

مایکروسافت تا امروز چندین بار درباره احتمال ساخت بازی هایی صحبت کرده که می توانند در انحصار Game Pass باشند؛ درست مانند روندی که نت فلیکس در پیش گرفت و شروع به ساخت فیلم ها و سریال های اختصاصی کرد. اما حالا شش ماه از راه اندازی این سرویس می گذرد و هنوز نشانه ای از تحقق این هدف ندیده ایم. بازی ReCore Definitive Edition از همان ابتدا از طریق Game Pass در دسترس قرار گرفت، اما این نسخه هم صرفاً آپدیتی برای عنوانی بود که یک سال قبل به بازار آمد. بنابراین هنوز باید منتظر ماند و دید که این سرویس به ساخت بازی های جدید منجر می شود یا خیر.

از طرف دیگر، مایکروسافت بازی های بیشتری را به لیست Xbox Play Anywhere اضافه کرده و دلیلی عالی برای خرید نسخه دیجیتالی برخی از بازی ها در اختیار گیمرها قرار داده است؛ این

سرویس بدون هیچ هزینه اضافی، امکان تجربه بازی ها را روی دو پلتفرم ایکس باکس وان و پی سی های مبتنی بر ویندوز 10 مهیا می کند. تلاش مضاعف مایکروسافت برای تحقق کراس-پلی را هم فراموش نکنید. اگرچه سونی حاضر به باز کردن درهای پلی استیشن نتورک به روی این قابلیت نیست، اما دارندگان ایکس باکس وان و نینتندو سویچ می توانند به تجربه آنلاین بازی هایی مانند راکت لیگ و ماینکرفت با یکدیگر بپردازند.

## به روزرسانی های مداوم سیستم

از زمان عرضه ایکس باکس وان، صفحه آرای منوها و داشبورد این کنسول مورد انتقادات فراوان قرار گرفته است. فراهم کردن دسترسی آنی به قابلیت های متعدد کار آسانی نیست و طی چهار سال گذشته، یکی از چالش های اصلی مایکروسافت بوده است. درست مانند ایکس باکس 360، مایکروسافت مشکلی با تغییر دائمی داشبورد ایکس باکس وان نداشته است. 2017 بهترین مثال برای این مسئله بود و شاهد دو به روزرسانی بزرگ بودیم که صفحه آرای داشبورد و Guide را دچار تغییرات اساسی کردند.

نخستین به روزرسانی در ماه مارس از راه رسید. این آپدیت فضای به مراتب کمتری از حافظه را به بازی ها یا اپلیکیشن های فعال اختصاص می داد و میانبری اختصاصی برای آنها در گیم هاب به وجود آورد. علاوه بر این، صفحه Guide بالاخره با فشار یک دکمه قابل دسترسی شد. خود Guide هم به گونه ای تغییر کرد تا دسترسی سریع به Game DVR و قابلیت های دیگر را فراهم بیاورد. از دیگر قابلیت های افزوده شده می توان به پایشگر اچیومننت ها روی صفحه، ادغام با Mixer (که قبلاً به نام Beam شناخته می شد) و قابلیت های دسترسی پذیری نیمه خودکار اشاره کرد.

*منوهای ایکس باکس وان هنوز پیچیده و ترسناک هستند، خصوصاً برای گیمرهایی که تازه به سراغ کنسول رفته اند*

در کمال تعجب، تنها چهار ماه بعد مایکروسافت از یک بازطراحی دیگر رونمایی کرد. سرعت و شخصی سازی این بار به دو عنصر کلیدی تبدیل شدند. از منظر زیباشناسی، تفاوتی با آپدیت ماه مارس احساس نمی شد اما صفحه هوم به کلی تغییر کرد و حالا شامل «بلوک های محتویات» می شود که هرکدام به یک آیتم بسته به انتخاب خودتان اختصاص می یابند؛ مثلاً یک بازی خاص. Guide هم که هنوز با فشردن دکمه Xbox فعال می شد، چیدمانی افقی به خود گرفت.

منوهای ایکس باکس وان هنوز پیچیده و ترسناک هستند، خصوصاً برای گیمرهایی که تازه به سراغ کنسول رفته اند. چنین تغییراتی به صورت پی در پی، موجب سردرگمی می شود؛ درست زمانی که به یک طراحی عادت کرده اید، به روزرسانی بعدی با تغییرات اساسی از راه می رسد. همانطور که می توانید انتظار داشته باشید، نظرات درباره تغییرات به وجود آمده متغیر است؛ هرچند که Guide در آپدیت پاییز به شکل هوشمندانه ای بهبود یافت. مایکروسافت می گوید در

آینده، «تنظیمات کوچک» محتمل تر از «تغییرات بزرگ» خواهند بود که نشان می دهد هنوز کارهایی برای انجام دادن وجود دارد.

## چند بازی با کیفیت، اما خلاء انحصاری ها عمیقاً احساس می شود



ایکس باکس وان در غایی ترین حالت، دستگاهی است که باید بازی های ویدیویی را اجرا کند و خوشبختانه ده ها بازی عالی در سال 2017 عرضه شد که ارزش تجربه را دارند. مایکروسافت احتمالاً در این زمینه حرف های زیادی برای گفتن داشته باشد، اما مشکل زمانی آغاز می شود که به مقایسه انحصاری های ایکس باکس وان و پلی استیشن 4 بپردازیم.

سونی سالی خوب را پشت سر گذاشت و هورایزن: زیرو داون، یاکوزا 0، آنچارتد: لاست لگسی، هل بلید، Nioh و Nier: Automata را به پلتفرم خود آورد. علاوه بر این، بسیاری از بازی های شخص ثالث به طرزی غیرقابل نفی، عملکردی بهتر روی پلی استیشن 4 داشتند؛ چه از منظر عدم وجود یک هدست واقعیت مجازی روی ایکس باکس به موضوع نگاه کنیم که گیمرها را از تجربه عناوینی چون حالت واقعیت مجازی رزیدنت اوایل 7 محروم می کند و چه از نظر ارزش بازی ها و پولی که سونی بابت محتویات انحصاری زمانی در بازی هایی مانند دستینی 2 پرداخت کرد.

*با در نظرگیری انحصاری هایی که بیشتر عرضه شده اند و بازی های شخص ثالثی که به بازار آمده اند، خرید ایکس باکس وان در سال 2017 به معنای عدم دسترسی به بازی های ارزشمند نیست*

با این حال خریداران ایکس باکس وان هم بازی های زیادی برای تجربه دارند. با در نظرگیری انحصاری هایی که بیشتر عرضه شده اند و بازی های شخص ثالثی که به بازار آمده اند، خرید ایکس باکس وان در سال 2017 به معنای عدم دسترسی به بازی های ارزشمند نیست. ضمناً افزوده شدن دائمی بازی های بیشتر به سرویس Backward Compatibility هم عنصری ارزش افزوده به حساب می آید. حال اگر به سراغ ایکس باکس وان ایکس بروید، نه تنها همان بازی ها را دارید بلکه بازی های شخص ثالث را هم بهتر از پلی استیشن 4 پرو اجرا خواهید کرد؛ البته طبیعی است که باید با عدم وجود محتویات انحصاری پلی استیشن 4 کنار بیایید.

بی انصافی است اگر بگوییم ایکس باکس وان هیچ بازی انحصاری خاصی در سال 2017 نداشت. فورتزا موتور اسپرت 7 و کاپهد هر دو بازی هایی فوق العاده هستند و PlayerUnknown Battleground هم علی رغم تکمیل نبودنش، همان ابتدای عرضه طوفان به پا کرد. اما تعدد انحصاری های ایکس باکس وان بدون اندکی شک بسیار پایین بود که اصلی ترین دلایل آن

کنسل شدن Scalebound و تاخیر مجدد در عرضه 3 Crackdown و Sea of Thieves است. مایکروسافت چه تصمیمی درست گرفته باشد و چه خیر، نتیجه نهایی این بود که ضربه ای اساسی از سونی در نبرد انحصاری ها خورد.

## سایر مسائل به صورت خلاصه



سرویس Games with Gold سال خوبی را پشت سر گذاشت. بازی های جدید به ندرت در اختیار مشترکین این سرویس قرار گرفتند اما در مجموع 48 بازی به صورت رایگان عرضه شد که همگی روی ایکس باکس وان قابل اجرا هستند و از مزایای سخت افزار ایکس باکس وان ایکس هم بهره مند خواهند شد.

---

ایکس باکس وان تنها کنسولی است که سرویس EA Access را ارائه می دهد. EA Access سرویسی بسیار ارزشمند است که با پرداخت 30 دلار به صورت سالانه، بازی هایی مانند بتلفیلد 1، تایتانفال 2 و مس افکت: آندرومدا را در اختیارتان قرار می دهد.

---

حافظه 500 گیگابایتی، کماکان اندازه ای استاندارد برای هارد درایو ایکس باکس وان به حساب می آید. این ظرفیت در سال 2013 بسیار کم به نظر می رسید و شرایط حالا بدتر هم شده است. با بازی هایی مانند گیرز آو وار 4 و هیلو 5: گاردینز (که مجموعاً 200 گیگابایت را اشغال می کنند) و حافظه ای که تنها به 400 گیگابایت از آن دسترسی دارید، کاملاً محتمل است که تعداد بازی های نصب شده روی کنسول، کمتر از انگشتان دو دست باشد. پشتیبانی ایکس باکس وان از هارد درایوهای اکسترنال قابلیت خوبی است، اما این سیستم باید با حافظه بیشتری روانه بازار شود. ضمناً همین مشکل درباره حافظه 1 ترابایتی ایکس باکس وان ایکس هم صادق است؛ زیرا آست های 4K بازی ها می تواند حجمشان را تا چند برابر افزایش دهد.

---

امروز که این مطلب نوشته می شود، کینکت کاملاً رها شده است. سنسوری که در سال 2013 به اجبار همراه با کنسول فروخته می شد، حالا حتی پورت مخصوصش را روی ایکس باکس وان اس و ایکس باکس وان ایکس ندارد و برای استفاده از آن، باید هزینه ای جداگانه صرف دانگل کینکت کنید. با پشتیبانی ضعیف و فرمان های صوتی که حالا زیر سایه دستگاه هایی مانند آمازون اکو کمترین اهمیتی ندارند، همان بهتر که دیگر نامی از کینکت نمی شنویم.

## جمع بندی



حتی در نبود نام بازی هایی مانند هیلو در تیترا خبرگزاری ها، 2017 کماکان سال خوبی برای ایکس باکس بوده است. از منظر فروش، غیرممکن است که ایکس باکس بتواند به پلی استیشن 4 برسد و هنوز باید دید که مایکروسافت با خروجی انحصاری هایش قادر به رقابت با سونی هست یا خیر. اما بعد از آغاز این نسل با چندین تصمیم اشتباه که سبب شد بسیاری از مردم به سراغ ایکس باکس وان نروند، مایکروسافت در تلاش بوده با تمرکز روی قابلیت های مشتری پسند مانند Backward Compatibility و Play Anywhere و کراس-پلی، خسارات به بار آمده را جبران کند.

مایکروسافت می گوید چندین بازی معرفی نشده در دستور کار دارد، اما معلوم نیست چه زمانی عرضه می شوند و انتظار می رود که مشکل کمبود انحصاری، در آینده نزدیک کماکان برای مایکروسافت مشکل آفرین باشد. هیچ راهی برای جبران تمام و کمال اشتباهات قبلی وجود ندارد، اما مایکروسافت به دارندگان ایکس باکس وان نشان داده که داشتن یک اکوسیستم ارزشمند که می خواهد تمام عناوین شما را قابل بازی نگه دارد چه احساسی منتقل می کند. این موضوع شاید به اندازه لیستی بلندبالا از عناوین انحصاری دندان گیر نباشد، اما قطعاً دلیلی برای سرمایه گذاری روی ایکس باکس است.

**نکات منفی**

**نکات منفی**

[دیجیاتو](#)