

صنعت بازی در سال ۲۰۱۷؛ نگاهی به عملکرد هدست های واقعیت مجازی - دیجیاتو

شایان ضیایی | جمعه، ۱۵ دی ۱۳۹۶

وقتی آکیلس ریفت، اچ تی سی وایو و پلی استیشن وی آر در سال 2016 عرضه شدند، به خاطر قیمت بالایشان مورد تمسخر قرار گرفتند. هر سه هدست واقعیت مجازی مورد اشاره، در سال 2017 یک کاهش قیمت منطقی را پشت سر گذاشتند و در نتیجه، حالا بیشتر از سابق در دسترس هستند.

واقعیت مجازی شاید هنوز تبدیل به ترندی تازه و فراگیر نشده باشد اما سهم این تکنولوژی از بازار به شکل مطلوبی در سال 2017 افزایش یافته است. بیایید نگاهی بیندازیم به عملکرد واقعیت مجازی و پلتفرم های آن در سالی که گذشت.

- [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](#)

کاهش قیمت چشمگیر آکیلس ریفت و افزایش مداوم سهم از بازار



هنگام ورود به سال 2017، اچ تی سی وایو در نبرد میان هدست های واقعیت مجازی مبتنی بر پی سی، موفق تر از آکیلس ریفت ظاهر شد. اما سال 2017، برخوردی مهربانانه تر با پلتفرم ریفت آکیلس و فیسبوک داشت. در حالی که طی ماه های ابتدایی سال، برای خرید ریفت و کنترلرهای Touch آن مجبور به پرداخت 800 دلار بودید، از ماه مارس به بعد این قیمت به 600 دلار کاهش یافت.

آکیلس تصمیم گرفت در ماه اکتبر، قیمت باندل ریفت را به شکل دائمی به 400 دلار برساند بعد از این، طی فروش تابستان بود که آکیلس تصمیم به اعمال تخفیفی 200 دلاری گرفت و باندل ریفت را به قیمت 400 دلار به فروش رساند. فروش ریفت با قیمت 400 دلار به قدری در خرده فروشی های مختلف مانند آمازون موفقیت آمیز بود که آکیلس تصمیم گرفت در ماه اکتبر، قیمت باندل را به شکل دائمی به 400 دلار برساند.

در سال 2017 همچنین شاهد تولد یک سالگی کنترلرهای Touch بودیم. در حالی که بسیاری از کاربران هنگام عرضه این کنترلرها از مشکلات دنبال کردن حرکات شکایت می کردند، آکیلس تمام آن مشکلات را با به روزرسانی های نرم افزاری برطرف کرده و حالا بیش از 300 بازی از کنترلرهای حرکتی آکیلس پشتیبانی می کنند. پلتفرم ریفت ضمناً بالاخره از سه سنسور بهره مند شد که واقعیت مجازی را در ابعاد یک اتاق به ارمغان می آورند و همین مسئله، مزیت اصلی هدست اچ تی سی وایو را کمرنگ کرد.



ریفت میزبان چندین عنوان انحصاری تحسین برانگیز در سال 2017 بود که از جمله آنها می توان به Robo Recall، Lone Echo، Echo Arena، Wilson's Heart و Arktika.1 اشاره کرد. در مراسم آکیلس کانکت 4 ماه اکتبر هم شاهد رونمایی از بازی های مهمی مانند Space Junkies، شوتر چندنفره یوبیسافت و عنوانی دیگر از استودیوی Respawn Entertainment که ظاهراً الهاماتی از تایتانفال داشته بودیم.

از منظر رابط کاربری، استور آکیلس هنوز نیازمند قابلیت های بیشتر است اما امکان استرداد پول مهیا شد و از ویژگی دیگری به نام Dash رونمایی به عمل آمد که به کاربران اجازه می دهد اپلیکیشن های دسکتاپ محبوب خود را در حالی که در محیط واقعیت مجازی سیر می کنند به اجرا در بیاورند.

در ماه های پایانی سال 2017، آکیلس نشان داد که هنوز نسبت به واقعیت مجازی موبایل متعهد است و از Oculus HO رونمایی کرد؛ هدستی واقعیت مجازی و مستقل که دیگر نیازی به یک اسمارت فون ندارد. علاوه بر این، شاهد نمایشی از نسخه ارتقایافته هدست پروتوتایپ Santa Cruz بودیم که به همراه کنترلرهای حرکتی و سنسورهای داخلی، آزادی عمل 6 درجه ای را بدون نیاز به پایشگرهای اکسترنال مهیا می کند.

وایو از تجهیزات جدید رونمایی کرد، اما گشتاورش را از دست داد



در ابتدای سال 2017، اچ تی سی از Deluxe Audio Strap برای وایو رونمایی کرد که نه تنها هدفون هایی را با هدست ادغام می کند، بلکه سبب می شود هنگام قرار دادن وایو روی سر، احساس خوشایندتری داشته باشید؛ تغییری مهم با در نظرگیری اینکه وایو از منظر طراحی نسبت به سایر هدست های پریمیوم وضعیت مطلوبی نداشت. مدت کوتاهی بعد از افت قیمت باندل ریفت به 400 دلار، اچ تی سی هم قیمت وایو را از 800 دلار به 600 دلار رساند. اگرچه وایو هنوز از ریفت گران قیمت تر است، خریداران هدست اچ تی سی به صورت پیش فرض قادر به تجربه واقعیت مجازی در ابعاد اتاق هستند و نیازی به خرید سنسورهای اضافی وجود ندارد.

طی سال که گذشت چندین تجهیزات جانبی جدید برای وایو رونمایی شد. TPCast سخت افزاری شخص ثالث است که به وایو اجازه می دهد با لنتسی بسیار ناچیز، به صورت وایرلس عمل کند. اچ تی سی همچنین شروع به فروش Vive Trackers کرد که البته موفقیت آن، باید بسته به تاثیری که روی تجربه کاربران می گذارد سنجیده شود.

کاربران می گویند روابط عمومی HTC، عملکردی کند و ضعیف دارد و به خوبی به مشکلات مربوط به تعمیر یا تعویض هدست ها رسیدگی نمی کند

یکی دیگر از تلاش های اچ تی سی برای بهبود پلتفرم وایو، راه اندازی استور Viveport و سرویسی اشتراکی بود که به گیمرها اجازه می دهد به ازای 7 دلار در ماه، به تجربه 5 بازی واقعیت مجازی بپردازند. اما بسیاری از کاربران گزارش دادند که این سرویس از مشکلات بسیاری رنج برده و گاهی به مشکل بلو اسکرین منجر می شود. ضمناً کاربران می گویند که روابط عمومی HTC، عملکردی کند و ضعیف دارد و به خوبی به مشکلات مربوط به تعمیر یا تعویض هدست ها رسیدگی نمی کند.

از طرف دیگر، کمپانی والو که شریک اچ تی سی در ساخت وایو به حساب می آید از کنترلرهای Knuckle رونمایی کرد که حرکات تمام انگشتان دست را دنبال می کند و به کاربران وایو اجازه می دهد تا اشیای مجازی را به دست بگیرند. متأسفانه، تنها توسعه دهندگان مشخصی به این کنترلرها دسترسی دارند و والو هم هنوز تاریخ عرضه دقیقی برای Knuckle اعلام نکرده است. اوایل سال هم والو اعلام کرد مشغول ساخت سه بازی واقعیت مجازی کامل است اما به شکلی نامیدکننده، حتی یک اسکرین شات یا ذره ای اطلاعات از آنها منتشر نکرد.

در بازه 12 ماهه اخیر، SteamVR از بازی های گوناگونی برخوردار شد و از جمله آنها می توان به Gorn و Pavlov VR (که بسیاری آن را کانتراستریک واقعیت مجازی می نامند) اشاره کرد. در فصل پایانی سال هم شاهد شوترهای Fallout VR و Doom VFR از سوی کمپانی بتسدا بودیم.

پلی استیشن وی آر، پیشرو در فروش واقعیت مجازی



سونی اخیراً اعلام کرد تا به امروز، بیش از دو میلیون واحد از هدست پلی استیشن وی آر را فروخته است که نشان می دهد خریداران پلی استیشن 4، برای تجربه واقعیت مجازی هم مشتاق هستند.

قیمت هدست پلی استیشن برای مدتی محدود از 400 دلار به 300 دلار کاهش یافت و سونی از باندلی تازه رونمایی کرد که هدست، دوربین پلی استیشن، کنترلرهای موو و بازی هایی مانند Skyrim VR و Doom VFR را با قیمت کل 450 دلار در خود جای می دهد. این باندل ها ضمناً شامل نسخه ای دستکاری شده از هدست پلی استیشن هستند که HDR را به محیط واقعیت مجازی می آورد.

سونی اخیراً اعلام کرد تا به امروز، بیش از دو میلیون واحد از هدست پلی استیشن وی آر را فروخته است

موفقیت پلی استیشن وی آر تا حد زیادی مدیون انحصاری هایی مانند رزیدنت اوایل 7 و Skyrim VR بود. سونی همچنین در کنار بازی Farpoint، از Aim Controller رونمایی کرد که می توانید از آن در Doom VFR هم استفاده کنید. در هفته گیم پاریس، سونی نشان داد که هنوز نسبت به واقعیت مجازی متعهد است و بازی هایی مانند Blood & Truth و Megalith را طی سال 2018 میلادی به دست مشتریان می رساند.

با توجه به اینکه دوربین پلی استیشن و کنترلرهای موو، در ابتدا به صورت خاص برای واقعیت مجازی طراحی نشده بودند، بسیاری از کاربران حالا از سونی می خواهند که سیستمی تازه برای دنبال کردن حرکات تدارک ببیند و کنترلرهایی ارتقایافته عرضه کند که به جوی استیک هم مجهز شده اند.

سایر مسائل به صورت خلاصه



هدست Pimax's 8K VR با پشت سر گذاشتن کمپین آکیلس ریفت در کیک استارتر، به بیشترین سرمایه عمومی در میان هدست های واقعیت مجازی دست پیدا کرد.

مایکروسافت و شرکایش مانند ایسر، لنوو و اچ پی هدست های واقعیت ترکیبی خود را عرضه کردند

لنوو در همکاری با دیزنی، یک هدست واقعیت افزوده 200 دلاری عرضه کرده که به کاربران اجازه می دهد Star Wars: Jedi Challenges را با موبایل هایشان بازی کنند.

جمع بندی



اگرچه واقعیت مجازی در سال 2017 فراگیر نشد، اما سال ها زمان می برد تا حتی نویدبخش ترین تکنولوژی ها هم به صورت انبوه فروخته شوند. قطعاً در مسیر موفقیت واقعیت مجازی، چاله هایی وجود داشته است. به عنوان مثال، CCP Games اعلام کرد که به توسعه بازی های جدید برای واقعیت مجازی ادامه نمی دهد و خریداران این هدست ها، حالا بیش از هر زمان دیگری به بازی های کلان بودجه و با کیفیت نیاز دارند. اما باید این موضوع را نیز درک کرد که واقعیت مجازی هنوز در ابتدای راه است و ساخت بازی های کلان بودجه، معمولاً چندین سال زمان می برد.

آکیلس، اچ تی سی و سونی قیمت هدست های خودشان را کاهش داده اند که به خرید واحدهای بیشتر توسط مصرف کنندگان منجر شده است. با در نظرگیری تازه بودن واقعیت مجازی، رشد بازار به این معناست که توسعه دهندگان شخص ثالث به فکر عرضه بازی هایشان روی هر سه پلتفرم واقعیت مجازی خواهند افتاد. در واقع بازی های سرگرم کننده ای مانند Rec Room و Star Trek Bridge Crew از همین حالا روی هر سه هدست و به صورت کراس پلتفرم عرضه شده اند. تلاش های این سه کمپانی، در نهایت به شکل گیری امواجی منجر خواهد که تمام کشتی های این صنعت رو به رشد را به بالا می راند.

نکات منفی

نکات منفی

دیجیاتو