

آیا استریم کردن جای کنسول های بازی را خواهد گرفت؛ کارگردان فاینال فانتزی ۱۵ پاسخ می دهد - دیجیاتو

شایان کرمی | یکشنبه، ۲۲ بهمن ۱۳۹۶

رقابت در صنعت بازی باعث شده تا شرکت ها به طور مداوم در حال بهتر کردن محصولات خود باشند. در دهه گذشته، شاهد یک جهش بزرگ میان دو نسل متفاوت از کنسول های بازی های ویدیویی بودیم و حال باید منتظر ماند و دید که آینده این صنعت به چه صورتی رقم خواهد خورد.

پلی استیشن 4 و پلی استیشن 3 به عنوان کنسول های دو نسل اخیر، گامی بزرگ در جا انداختن بازی های آنلاین در صنعت بازی های ویدیویی برداشتند و حال اگر با حرف های هاجیمه تاباتا، کارگردان افسانه ای سری فاینال فانتزی موافق باشیم، جهشی بزرگ در صنعت بازی های ویدیویی را در نسل بعدی شاهد خواهیم بود.

او در مصاحبه ای با مجله ایکس باکس اعلام کرده است که صنعت بازی های ویدیویی نیز به سمتی حرکت خواهد کرد که موسیقی و فیلم به آن سمت کشیده شده اند، یعنی استفاده از سرویس استریم.



به نظر می رسد که در آینده ای نزدیک، باید شاهد این موضوع باشیم که برای اجرای بازی ها، تنها به اشتراک بازی و خرید آنلاین و در نهایت یک اتصال اینترنت قوی نیاز داشته باشیم.

البته هنوز مشخص نیست که جهان تا چه اندازه ای برای پذیرش و حرکت به سمت چنین موضوعی آماده ست، بسیاری از بازی سازان ممکن است به سمت چنین کسب و کارهایی حرکت کنند اما قطعاً بسیاری از آن ها نیز، هنوز از آمادگی لازم برای اعمال چنین تغییرات اساسی بهره مند نیستند.

یکی دیگر از مشکلات اصلی استفاده از استریم با وسعت بیشتر نسبت به زمان حال، به نیاز مبرم این فناوری به استفاده از اینترنت با سرعت فوق العاده بالا بر می گردد، موضوعی که هنوز در سطح جهان گسترده نیست.

پیش از این نیز [شایعاتی مبنی بر ورود گوگل](#) به صنعت کنسول های بازی های ویدیویی در فضای مجازی منتشر شده بود؟ نظر شما چیست؟ تا چه حدی به حرکت این صنعت به چین سمتی موافق هستید؟

[دیجیاتو](#)