



فیس بوك

همراه جدید ردموندی ها

همه می دانستیم دیر یا زود، پایان میکسر فرا خواهد رسید. سرمایه گذاری زیاد روی آن و روند کند پیشرفت پلتفرم، خبر از اتفاقات خوبی برای تیم چند صد نفره این پلتفرم نمی داد. با این حال بسیاری پیش بینی می کردند تا میکروسافت این سرویس را برای ماه های اولیه عرضه اکس باکس سری اکس حفظ و از آن برای توسعه نقشه های تبلیغاتی این کنسول استفاده کند.

خلاف انتظار کارشناسان، میکروسافت حتی تا پایان سال ۲۰۲۰ هم منتظر نماند و روزهای پایانی ماه ژوئن، از پایان کار رسمی میکسر تا کمتر از چند روز دیگر خبر داد. میکروسافتی ها در بیانیه خود ضمن اعلام پایان راه میکسر، از آینده همکاری خود با سرویس فیس بوك گیمینگ گفتند. گرچه فیس بوك، شرکت خوشنامی به حساب نمی آید، اما به نظر می رسد بستر مناسبی برای عملی کردن ایده های جدید اکوسیستم اکس باکس باشد. گزارش ها نشان می دهد میکروسافت با تصمیم های اخیر خود (از جمله تعطیلی فروشگاه های فیزیکی در کنار تعطیلی میکسر)، بخش بزرگی از هزینه هایش را کاهش داده است و به دنبال آن قصد دارد بیشتر روی اکس باکس و به طور خاص اکس کلاود سرمایه گذاری کند. پیشتر و در همین صفحه درباره اکس کلاود نوشته بودیم. سرویسی که میکروسافت امید دارد آینده کلاود گیمینگ و فاتح بازار بزرگ و بکر آن باشد. حالا باید دید همکاری با شرکت بدنام، اما موفق چون فیس بوك تا چه اندازه برای میکروسافت سودمند خواهد بود. اگر همه برنامه دو طرف به بهترین شکل ممکن پیش برود، احتمالاً تا چندی دیگر شاهد بازاری دوقطبی بین توییچ و فیس بوك گیمینگ خواهیم بود. بازاری که شرکت زاکربرگ راهی طولانی و دشوار برای گرفتن سهم بیشتر از آن را پیش رو دارد.

تنها نکته ای که باقی می ماند، سرنوشت استریم رهایی است که بستر میکسر را برای ساخت کامیونیتی خود انتخاب کرده بودند و حالا با یک بی اعتمادی بزرگ مواجه شده اند. باید منتظر ماند و دید فیس بوك گیمینگ تا چه اندازه برای این قشر از استریمرها جذاب خواهد بود و البته با بازگشت احتمالی چهره های سرشناس این حوزه به توییچ، ماجرا تا چه اندازه داغ تر می شود.



پایان بلند پروازی های میکسر

قراردادهای چند میلیون دلاری هم

سرویس استریمینگ میکروسافت را از شکست نجات نداد

میکروسافتی ها یک طولانی در زمینه متوقف کردن سرویس ها و محصولات بزرگ و کوچک خود دارند. از ویندوز فون و «زون» گرفته تا «گرو» و کینکت، به محض این که چند ماهی در مسیر ضرر حرکت کردند، از فهرست محصولات ردموندی ها حذف شدند. گرچه میکروسافت را با بودجه های کلان و علاقه اش به بخش گیمینگ و اکس باکس می شناسیم، اما این بار نوبت به یک سرویس گیمینگ رسید تا از زیر تیغ مدیران این شرکت بگذرد: میکسر به پایان راه خود رسید و مالکان اکس باکس دیگر سرویس استریمینگ اختصاصی نخواهند داشت.



امیر گلخانی

روزنامه نگار و منتقد بازی

تیم کهکشانی ها

با متوقف شدن نقشه های گوگل برای توسعه یوتوب گیمینگ و یکپارچه کردن آن با بستر وبسایت، توجه همه به مثلث توییچ، میکسر و فیس بوك گیمینگ جلب شد. مثلی که بدون شك با برتری محسوس توییچ و رشد فیس بوك گیمینگ، روز به روز کار را برای پیشروی میکسر دشوارتر می کرد. میکروسافت در اولین قدم ها و برای جا انداختن میکسر بین گیرها، آن را به بخشی از اکوسیستم اکس باکس تبدیل کرد. به این ترتیب، منوی میکسر به کنسول های خانگی میکروسافت اضافه و پخش و تماشای زنده ویدئو از طریق آن، ساده تر از همیشه شد.

با این حال و با وجود سرمایه گذاری عظیم میکروسافت روی محصول و گسترش تیم آن، میکسر به کندی و با سرعتی ناامیدکننده، رنگ پیشرفت را در نمودارها می دید. حرکت بعدی ردموندی ها، تشکیل یک تیم کهکشانی و ایجاد انحصار در دنیای استریمرها بود. آنها با امضای قراردادهایی، نینجا، شراود و کینگ گوتالین را به استریم انحصاری در میکسر دعوت کردند. شوکی مقطعی به نمودارهای رشد این پلتفرم که چندان پایدار نبود و به سرعت فراموش شد. گرچه پول زیادی به اکوسیستم استریمرها تزریق شد؛ اما از همان ابتدا همه می دانستند که این قرارداد تنها به نفع جیب آنهاست و نفعی برای مخاطب و مصرف کنندگان سرویس میکسر ندارد.



بازی هفته

نینجا، آدامس و سرورهای ضعیف!



ترکیب دنیای نینجاها با آدامس بادکنکی احتمالاً آخرین ترکیبی است که در شرایط این روزها به ذهنمان بیاید. با این وجود تیم گانگ هو این ایده عجیب را به یک بازی اکشن آنلاین رایگان تبدیل و به صورت انحصاری برای نینتندو سوئیچ عرضه کرده است. سعی کردیم در روزهای ابتدایی عرضه سراغ بازی برویم و از هر پنج تلاش، چهار تای آن به خطاهای سروری و ارورهای بخش آنلاین منجر شد. گرچه تا پایدار شدن شرایط بازی و امکان تجربه بی دغدغه آن زمان نسبتاً زیادی باقی مانده است؛ اما آنچه در تجربه کوتاه Ninjala دیدیم، نوید یک زنگ تفریح جذاب بین تجربه بازی های بزرگ و کوچک دیگر را می داد. تجربه ای که برای رسیدن به آن تنها به یک اشتراک آنلاین نینتندو سوئیچ نیاز دارید.

خبر هفته

ناتی داگ باز هم تاریخ ساز شد



کمتر از یک هفته پس از عرضه رسمی The Last of Us: Part II، بازی به رکورد فروش چهار میلیون نسخه رسید. ساخته جدید ناتی داگ با این اعداد و ارقام، آمار سریع ترین میزان فروش بین عناوین انحصاری تاریخ پلی استیشن ۴ را به نام خود ثبت کرد. این در حالی است که پیش بینی می شد لو رفتن بخش هایی از داستان بازی پیش از عرضه، لطمه بزرگی به فروش آن بزند. داستانی که امروز موافقان و مخالفان زیادی بین دوستان این مجموعه دارد.

خانواده پلی استیشن در شرایطی این رکورد فروش فوق العاده را به دست می آورد که دو عنوان بزرگ Ghost of Tsushima و Marvel's Iron Man VR تا کمتر از چند روز دیگر روانه بازار می شوند.