



امیر گلخانی

روزنامه نگار و منتقد بازی

## ۹۸ سال رفت و برگشت های

### تلخ و شیرین

برای هنر - صنعتی که خلاقیت حرف اول و آخرش را می زند، جدایی نامی همچون شاوون لیدن (مدیر استودیوهای جهانی سونی) و بازنشستگی رچی فیلزامی (مدیر نینتندو آمریکا)، بدون شك اتفاق خوبی نیست. با این حال و در سیل این رفت و برگشت های گاه و بی گاه، بازگشت هیدئو کوجیما (افسانه ای (خالق سری بازی های متال گیر)، باعث شد تا تلخی های گیمینگ جدایی ۹۸ رابه این اتفاق خوب ببخشیم. به این چند سطر، بازگشت گیپ نیوول و تیمش با نسخه جدیدی از «هف لایف» را هم اضافه کنید تا قصه گیمینگ ۹۸ را همیشه جذاب تر باشد!

بدون هیچ هزینه اضافه و تنها با صرف وقت، حجم بالایی از تجربه های جدید اندوخته اید. تجربه هایی که از این پس با شما خواهند بود و ابعاد جدیدی به ذائقه گیمینگ تان اضافه می کنند.

### بی نهایت وفرا تر از آن

تصور این که به زودی و با سرویس «اکس کلاود» می توان بازی های گیم پس و به طور کل اکوسیستم اکس باکس را روی تبلت، تلفن های هوشمند و... تجربه کرد، به معنای واقعی کلمه دیوانه وار است. این همان رویایی است که سال ها پیش گیتس در سرش می پروراند: فتح اتاق نشیمن خانه ها و البته سرگرم کردن مخاطب. البته صبر کنید. به نظر می رسد با گیم پس و اکس کلاود، مایکروسافت چیزی بیشتر از يك اتاق نشیمن را هدف رفته باشد. این بار هدف سرگرم کردن مخاطب با کمترین زمان، هزینه و در هر جای دنیاست. اتفاقی که اگر همه چیز به خوبی پیش برود، به زودی مخاطبان بیشتری را مجذوب خود می کند.

شناسنامه برگ سبز تپیا، مدل ۱۳۹۸، رنگ سفید، به شماره انتظامی ۷۸۷ ۸۴۰ - ایران ۳۵، شماره موتور M15/8846030، شماره شاسی NAS811100K5866445 به نام یعقوب باوبلی آذر مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.



## تجربه سرویس بازی مایکروسافت و تاثیرش بر سلیقه مخاطب

# نتفلیکس را فراموش کن، گیم پس ماندنیست!

برنامه ریزی برای تعطیلات نوروز از محبوب ترین فعالیت هایی است که هر گیم در هفته های پایانی سال تجربه می کند. بسیاری سراغ نقش آفرینی های بزرگ و عناوین جهان باز می روند، عده ای دیگر تجربه آنلاین با دوستانشان را ترجیح می دهند و دسته دیگری هم فارغ از آنچه به تجربه اش علاقه مند هستند، فهرست بازی های عقب افتاده خود را می بینند و از بین آنها، چند تایی را انتخاب می کنند. درباره این فهرست ها و عناوینی که برای تجربه در نوروز ۹۹ پیشنهاد می کنیم، به تفصیل در صفحه بازی هفته نامه نوشته ایم. اکنون می خواهیم سراغ سرویس برویم که سه سال از تولدش می گذرد، اما در طول يك سالی که گذشت، توانست قشر عظیمی از گیم رهای کشور را درگیر خود کند و حالا جزو سرویس هایی محسوب می شود که در این بازار شلوغ کنسول های خانگی، تنها دلیل عده ای برای گذشتن از انحصاری های جذاب سونی و دل بستن به کنسول قدرتمند مایکروسافت است. خوب یا بد، گیم پس (Game Pass) به یکی از پر سرو صداترین سرویس های این روزهای هنر هشتم تبدیل شده است. سرویس که بسیاری معتقدند آینده این صنعت را برای همیشه تحت تاثیر قرار خواهد داد و در آینده نزدیک، دیگر صاحبان پلتفرم های بزرگ و تولیدکنندگان کنسول نیز سراغ سیاستی مشابه خواهند رفت (کما این که سونی با تغییر ویژگی های سرویس PSNow سعی کرد تا به استانداردهای گیم پس نزدیک شود و ناکام ماند).

### سرویس جدید، شیوه های جدید

این مقدمه نسبتا طولانی، پیش زمینه خوبی برای شرح تجربه نگارنده از این سرویس در طول ۳۶۵ روز اخیر است. مانند دیگر سرویس هایی که روی اکس باکس تهیه می کنم، این سرویس را همراه با یکی از دوستانم استفاده کردم. به لطف قابلیت به اشتراك گذاری حساب های کاربری و پروفایل ها، هزینه تقریبا ۱۲۰ دلاری سرویس. بدون هیچ پیشنهاد ویژه یا تخفیف هایی که در ماه های مختلف شامل سرویس می شود. برابرم نصف شد. با يك ضرب و تقسیم ساده البته برای دلار آن روزها و نه امروز! نزدیک ۷۵۰ هزار تومان برای تهیه سرویس هزینه کردم؛ درست به اندازه خرید يك بازی فیزیکی در کشور.

اولین کاری که پس از دریافت سرویس کردم، بخش بندی و مدیریت بازی ها در منوهای کنسول بود. بعد هم از شر دیسک های پرتعداد بازی های چند نفره راحت شدم. سوئیچ کردن و تغییر وضعیت بین بازی های چند نفره، دیگر به تعویض دیسک ختم نمی شد و همه چیز با چند دکمه انجام می گرفت. اینها احتمالا بدوی ترین کارهایی هستند که ابتدای دسترسی به چنین سرویسی انجام خواهید داد. با این تفاسیر، چه چیزی باعث شد گیم پس به محبوب ترین سرویس من در سالی که گذشت بدل شود؟ پاسخ ساده است. گیم پس به حدی محتوای به روز و در عین حال متفاوت ارائه می کند که ناخود آگاه، سبک استفاده کاربر از کنسول خانگی و در ادامه شیوه بازی کردن او را تغییر می دهد. بگذارید دقیق تر بررسی کنیم. من به هیچ وجه تصمیم نداشتم «گیزر ۵» را در روز عرضه تهیه کنم. اگر امروز هم به عقب بازگردم، ترجیح می دهم بدون گیم پس منتظر بمانم و بعد از عرضه پچ ها و بالانس های بخش چند نفره سراغش بروم.

اما نتیجه با گیم پس چه شد؟ این که در کم تر از چند روز خط داستانی بازی را پشت سر گذاشتم و زودتر از آن چه فکر می کردم، با بخش چند نفره خو گرفتم. البته ماجرا به همین جا ختم نمی شود. نیم نگاهی به فهرست بازی های مستقلی که تهیه کردم، انداختم. هیچ وقت تصور نمی کردم به این زودی ها سراغ Hollow Knight بروم؛ اما به لطف گیم پس تجربه اش کردم و زودتر از زمانی که باید سراغ بازی های دیگر رفتم. مثال های از این دست زیادند. مثلا هرگز تصور نمی کردم Human Fall Flat و Death Squared، تا این اندازه برای تجربه در جمع های دوستانه جذاب باشند و حس خوبی در بخش کو-آپ داشته باشند. اینها را مرور می کنم تا بگویم گیم پس، توانست در کنار ارائه خدمات و عناوین رایگان، در جهت دهی سلیقه من و خیلی های دیگر نقش داشته باشد. گیم پس به آرامی مخاطب خود را از ناحیه امنش خارج می کند و زمانی به خود می آید که

### نتفلیکس دنیای بازی ها؟

قبل از شرح تجربه کار و تعامل با گیم پس در سالی که گذشت، شاید بد نباشد با خود سرویس و ویژگی هایش آشنا شوید. گیم پس، سرویس اشتراك ماهانه مایکروسافت برای کنسول خانگی اکس باکس و رایانه های شخصی است. سرویسی که در ازای ماهانه ۹۹/۹ دلار به مخاطب خود این اجازه را می دهد تا تمام عناوین حاضر در آن را رایگان و بدون هیچ محدودیتی تجربه کند. برخلاف آن چه از نتفلیکس می شناسیم، گیم پس نیازی به استریم و تجربه تماما آنلاین هیچ يك از محصولات که ارائه می دهد، ندارد. در حال حاضر صداها بازی روی هر دو پلتفرم در دسترس هستند که از جمله مهم ترین آنها می توان به تمام سری بازی های انحصاری مایکروسافت و شرکایش اشاره کرد. این به آن معناست که با تهیه گیم پس این قابلیت را خواهید داشت که تمام عناوین موجود از سری بازی هایی چون «هیلو»، «گیزر» و «فورترزا» را تجربه کنید. ماجرا وقتی جالب تر می شود که بدانیم اکس باکس وان، قابلیت اجرای بازی های دو کنسول پیشین ردموندی ها را نیز دارد و به این ترتیب می توان از عناوین اکس باکس ۳۶۰ و اکس باکس اورجینال هم لذت برد.

در کنار تمام موارد ذکر شده، مایکروسافت ها در حال حاضر تمام بازی های انحصاری خود را در روز عرضه به صورت کاملا رایگان روی گیم پس منتشر می کنند و شرکای تجاریشان هم علاقه زیادی به عرضه بازی هایشان روی این سرویس، آن هم چند هفته پس از عرضه رسمی دارند. هنوز مشخص نیست مایکروسافت چه قراردادی با استودیوها و ناشران همکار امضا کرده است که تا این حد آنها را به عرضه بازی روی گیم پس خوش بین کرده؛ اما هر چه باشد این همان چیزی است که بدون شك به نفع مصرف کننده خواهد بود.



در حال حاضر صداها بازی در دسترس هستند که از جمله مهم ترین آنها می توان به تمام سری بازی های انحصاری مایکروسافت و شرکایش اشاره کرد. این به آن معناست که با تهیه گیم پس این قابلیت را خواهید داشت که تمام عناوین موجود از سری بازی هایی چون «هیلو»، «گیزر» و «فورترزا» را تجربه کنید