



قرار است هدست سونی نجات‌بخش واقعیت مجازی باشد؛ فناوری‌ای که همچنان برای پیدا کردن جایگاهش نزد مخاطبان راه درازی در پیش دارد. کسانی که قیمت یک محصول برایشان اهمیتی ندارد یا برای امتحان کردن واقعیت مجازی صبر نداشتند، تاکنون یکی از هدست‌های رقیب مانند Oculus Rift را تهیه کرده‌اند. اما سونی قصد دارد هم مخاطبان جریان اصلی و هم بازیکنان حرفه‌ای را جذب خود کند و برای اولین بار تعداد زیادی بازی را که از ابتدا بر مبنای این فناوری ساخته شده‌اند، هم‌زمان با به بازار آمدن هدست منتشر کرده است.

سونی می‌خواهد تعریف واقعیت مجازی را تغییر دهد و اولین شرکتی باشد که مخاطب فراوانی را به طرف واقعیت مجازی می‌کشد. اگر سونی موفق شود و کسانی را که تاکنون تجربه مناسبی با هدست‌ها و بازی‌هایشان نداشته‌اند با دنیای خود آشنا کند، شاهد تغییرات فراوانی در آینده این فناوری خواهیم بود. برگ برنده سونی، تعداد فراوانی بازی و البته قیمت بسیار ارزان‌تر آن در مقایسه با رقیبان است. همین حالا ناشران فراوانی حمایت خود را از فناوری سونی اعلام کرده‌اند و بازی‌ها تنها به مرحله‌های کوتاه و عجیب و غریب خلاصه نمی‌شوند. وقتی بدانید قرار است تمام «رزیدنت اوایل ۷» را با واقعیت مجازی بازی کنید یا جنگنده‌های «جنگاوری بی‌انتها» را از نگاه دیگری تجربه کنید، قطعاً کنجکاو خواهید شد که چطور جریان اصلی و مخاطب‌پسند بازی‌ها می‌توانند از واقعیت مجازی برای بهبود تجربه بازی کردن در نسل جدید کمک بگیرند. اما همچنان چند پرسش باقی می‌ماند: آیا پلی‌استیشن ۴ به‌تنهایی می‌تواند قدرت لازم را برای هدست فراهم کند؟ آیا این هدست به اندازه کافی راحت و دلپذیر است؟ و در پایان، آیا برای اجرای بهتر بازی‌ها حتماً به مدل جدید کنسول سونی که با نام PS4 Pro شناخته می‌شود، احتیاج خواهید داشت؟

مطلب پیشنهادی



اولین هدست VR نمایشگاه CES 2017 را ببینید!
هدست واقعیت مجازی لنوو رسماً معرفی شد + گالری عکس

قیمت

نخستین ترفند سونی برای جذب مخاطبان، قیمت PSVR است. این هدست با دو قیمت مختلف وارد بازار شده و بسته‌ای که تقریباً بیشتر خریداران به آن علاقه دارند، ۴۹۹ دلار است که هدست، یک واحد پردازش کوچک شبیه کنسول، دوربین پلی‌استیشن و دو عدد دسته Move همراه آن خواهد بود. البته یک دیسک با تعداد زیادی بازی نیز در بسته وجود دارد که اگر بخواهید خودتان آن را تهیه کنید، باید ۴۰ دلار هزینه کنید. ناگفته نماند که برای استفاده از هدست حتماً به دوربین مخصوص پلی‌استیشن که نسخه بهبودیافته نسل گذشته خود است، احتیاج دارید. سونی بسته

دیگری هم با قیمت ۳۹۹ دلار آماده کرده است که دوربین، دسته‌های Move و دیسک بازی‌ها را با خود ندارد و برای کسانی که تجهیزات لازم را دارند، بسته مناسبی به نظر می‌رسد. اما با خرید این بسته تجهیزات و امکاناتی را که حدود ۲۰۰ دلار می‌ارزند، برای صد دلار صرفه‌جویی از دست خواهید داد. به این ترتیب بسته‌ای که بیشتر افراد می‌خرند، ۴۹۹ دلار خواهد بود که صد دلار از Oculus Rift و ۳۰۰ دلار از HTC Vive ارزان‌تر است. افزون بر این، برای تهیه دسته‌های لمسی Oculus Rift باید ۲۰۰ دلار دیگر هم بپردازید. البته نمی‌توان به طور دقیق هدست‌ها را با یکدیگر مقایسه کرد؛ زیرا کاربردی که برای هرکدامشان در نظر گرفته شده، کاملاً متفاوت است. اما نکته‌ای که اهمیت فراوانی دارد، این است که با خرید PSVR احتیاجی به هزینه اضافی برای بخش‌های دیگر نخواهید داشت. در حالی که برای تجربه مناسب دو هدست دیگر به یک رایانه شخصی قوی احتیاج دارید که قیمت قطعه‌های مختلف آن در مجموع به ۹۰۰ دلار می‌رسد. در مقابل برای امتحان کردن PSVR فقط به یک پلی‌استیشن ۴ احتیاج دارید که مدل پایه آن تنها ۳۰۰ دلار است. علاوه بر این، حدود ۴۰ میلیون خریدار، پیش از این کنسول سونی را خریده‌اند و حالا با خیال راحت می‌توانند سراغ هدست بروند.

Oculus Rift 100 دلار
HTC Vive ۳۰۰ دلار

سونی با معرفی PS4 Pro با قیمت ۳۹۹ دلار که نمونه بسیار قدرتمندتر پلی‌استیشن ۴ معمولی است، کمی انتخاب را پیچیده کرده است. سونی با مدل جدید کنسول خود علاوه بر اینکه وضوح تصویر 4k و فناوری HDR را هدف گرفته، توان پردازش بیشتری را هم برای اجرای بازی‌های واقعیت مجازی PSVR فراهم کرده است. با وجود این، باز هم بازی‌های هدست سونی از نظر گرافیک و جزئیات، قابل مقایسه با دو هدست دیگر نیستند و سازندگان مجبورند برای فراهم کردن حداقل نرخ فریم مورد نیاز از بافت‌ها و جلوه‌های بصری ساده‌تری استفاده کنند. اما این نکته را هم در نظر بگیرید که هرچه رایانه قوی‌تری داشته باشید، گرافیک و نرخ فریم بیشتری در استفاده از هدست‌های دیگر نصیبتان می‌شود که به معنی هزینه بیشتر است. این موضوع زمانی اهمیت پیدا می‌کند که PSVR مانند پلی‌استیشن از حمایت و پشتیبانی سونی برخوردار است و تا زمانی که یک پلی‌استیشن ۴ داشته باشید، می‌توانید بدون توجه به حداقل سخت‌افزار مورد نیاز در رایانه‌های شخصی، از هدستی کاملاً راحت استفاده کنید.



1: Oculus Rift
Oculus Rift
Move
Oculus Rift
Oculus Rift

سخت‌افزار و کنترل

راحتی در استفاده از PSVR حرف اول را در دنیای مجازی سونی می‌زند و برخلاف هدست‌های دیگر پیشانی و محل قرار گرفتن هدست روی چشم را آزوده نمی‌کند و برای اولین بار می‌توانید ساعت‌ها بدون اینکه احساس کنید هدست روی سرتان قرار گرفته است، بازی کنید. هدست سونی از بخش‌های مختلفی تشکیل شده است، اما همه به صورت یکپارچه و دقیق در کنار یکدیگر قرار گرفته‌اند و تصور نمی‌کنید مشغول استفاده از یک فناوری گران‌قیمت هستید که هر لحظه ممکن است دچار مشکل شود یا قسمتی از آن صدمه ببیند. سونی برای قسمت پیشانی و پشت هدست از یک بافت بسیار نرم استفاده کرده است و وزن آن را طوری در پشت و بدنه اصلی تقسیم کرده است که تقریباً فشاری را روی چشم‌ها یا روی بینی احساس نمی‌کنید. افزون بر این، امکانات شخصی‌سازی فراوانی تدارک دیده

شده‌اند و به راحتی می‌توانید اندازه آن را برای قرار گرفتن روی سر یا محل قرار گرفتن لنزها روی چشم تغییر دهید. هدست سونی بر خلاف Oculus Rift یا HTC Vive از وضوح تصویر ۹۶۰×۱۰۸۰ استفاده می‌کند که زاویه دید صد درجه را فراهم می‌کند. این در حالی است که دو هدست دیگر از دو تصویر جدا برای هر چشم و با وضوح ۱۲۰۰×۱۰۸۰ استفاده می‌کنند. افزون بر این، یک هدفون استریو نیز در کنار آن قرار می‌گیرد که با کمک کنترل کابلی آن می‌توانید صدا را تغییر دهید.



توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2

PSVR به دوربین پلی‌استیشن نیز احتیاج دارد تا حرکت سرتان را در فضای سه‌بعدی تشخیص دهد. سونی برای این کار مانند نور دسته اصلی کنسول، در چهار طرف هدست نیز از یک نوار نوری استفاده کرده است که به دوربین کمک می‌کند وضعیت کاربر را تشخیص دهد. برای همین هدست در محیط‌هایی که نور کمتری داشته باشند، بسیار بهتر کار می‌کند. همچنین وظیفه تشخیص دسته‌های Move نیز هنگام بازی بر عهده دوربین خواهد بود و تشخیص تمام حرکات در محیط‌های پرنور برای دوربین و پلی‌استیشن مشکل خواهد بود. افزون بر این، بسیار پیش می‌آید که دوربین در میان بازی حرکت دستتان را گم می‌کند و اگر در میان یک مبارزه یا موقعیت حساسی در بازی باشید، بسیار آزاردهنده خواهد بود. البته تمام بازی‌ها به دسته Move احتیاج ندارند و می‌توانید تعداد زیادی از بازی‌ها را با همان دسته اصلی کنسول بازی کنید. سونی در این حالت یک امکان عالی را در نظر گرفته است تا زمانی که در حال استفاده از هدست هستید، بتوانید دسته را ببینید. با کمک این تمهید دسته در مقابل چشمانتان و در دنیای مجازی نشان داده می‌شود و می‌توانید فشردن هر دکمه یا محل قرار گرفتن دسته را ببینید. خواندن متن‌ها در واقعیت مجازی یکی از مشکلات هدست‌ها است که سونی توانسته است تا حد بسیار زیادی آن را برطرف کند. حالا خواندن متن‌های سفید که در پس‌زمینه‌های تاریک قرار گرفته‌اند، چشم‌هایتان را اذیت نمی‌کنند و گرچه می‌توانید ویژگی‌های تصویر را تغییر دهید، مشکلی در صحنه‌های پرنور یا انفجارها و درگیری‌های شلوغ نخواهید داشت. نکته بسیار مهم این است که PSVR تنها برای واقعیت مجازی طراحی نشده است و می‌توانید از آن به راحتی به عنوان یک نمایشگر بزرگ در برابر چشمانتان استفاده کنید.

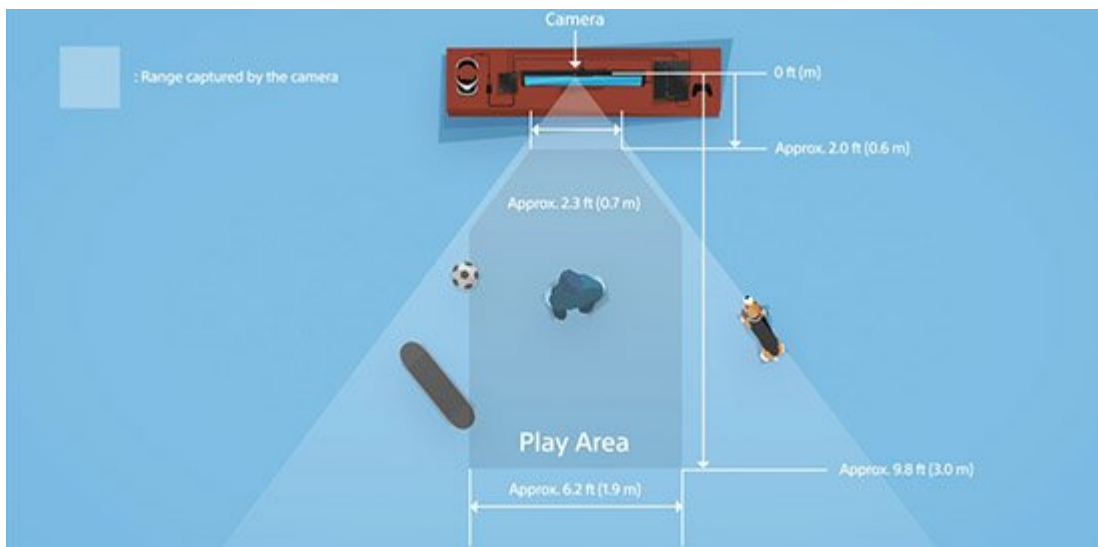
توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2
 توضیح: 2

با کمک این ویژگی که «حالت سینمایی» نام دارد، دیگر نیازی به نمایشگر نخواهید داشت و علاوه بر تماشای فیلم‌ها بر پرده بزرگ، بازی‌های معمولی هم از این امکان بهره می‌برند و می‌توانید اندازه تصویر و فاصله آن با چشم‌ها را به دلخواه خود تغییر دهید. بعد از آن، برای اینکه دوباره از نمایشگر معمولی برای ادامه بازی یا بازگشت به محیط پلی‌استیشن استفاده کنید، ابتدا باید هدست را از طریق دکمه‌ای که روی کابل و در کنار کلیدهای تنظیم صدا قرار دارد، خاموش کنید و سپس از بازی خارج شوید؛ در غیر این صورت بازی با وضوح تصویر پایین همچنان روی نمایشگر اصلی پخش می‌شود. اما یادتان باشد که بخشی از هماهنگ کردن ورودی‌های تصویر و ایجاد یک تصویر عریض در

واقعیت مجازی بر عهده تصویری است که روی نمایشگر اصلی نقش می‌بندد.

راه‌اندازی

این بخش یکی از سخت‌ترین و طولانی‌ترین قدم‌های اولین استفاده از هدست سونی است. با اینکه تمام اجزا با مهارت و دقت کامل در بسته محصول قرار گرفته‌اند، وقتی آن را باز می‌کنید با تعداد زیادی کابل مواجه می‌شوید که اتاق نشیمن یا میز بازی را شلوغ خواهند کرد. اول از همه با پردازشگر کوچک هدست طرف هستید که باید آن را به صورت جدا به برق وصل کنید. پشت این دستگاه کوچک هم دو پورت HDMI قرار گرفته است که یکی از آن‌ها به نمایشگر و دیگری به کنسول وصل می‌شود. افزون بر این، خود واحد پردازشگر هم با کابل USB با کنسول در ارتباط است. بعد از آن نوبت به وصل کردن دوربین می‌رسد که به صورت جداگانه به کنسول وصل می‌شود و راهنمای کاملی برای راه‌اندازی آن در بسته قرار گرفته است. خود هدست هم با کمک دو خروجی دیگر به واحد پردازشگر وصل می‌شود. به این ترتیب بهتر است از همان ابتدا فکری برای کابل‌ها و محل قرار گرفتن تجهیزات مختلف کرده و با صبر و حوصله همه‌چیز را برای استفاده از هدست آماده کنید.



3: 3
3 3 3
3 3 3 3
3 3 3 3 3
3 3 3 3 3 3

دوربین پلی‌استیشن، شش مترمربع را در مقابل خود تشخیص می‌دهد و این مقدار فضایی است که باید در قسمتی از آن بازی کنید تا مشکلی برای پردازش ورودی‌های مختلف نداشته باشید. سونی بهترین وضعیت بازی را به صورت نشسته روی صندلی در نظر گرفته است. اما بعضی از بازی‌ها شما را به ایستادن تشویق می‌کنند. وضعیت پیشنهادی سونی برای بیشتر بازی‌های اول‌شخص که از دسته اصلی کنسول کمک می‌گیرند بسیار مناسب است. در این حالت تنها ورودی‌های دسته، محل قرار گرفتن آن و البته حسگرهای هدست برای دیدن قسمت‌های مختلف محیط پردازش می‌شوند و مشکلی در قطع ارتباط یا خطای تشخیص حرکت نخواهید داشت. اما بازی‌هایی که نیازمند Move هستند، به فضای بیشتری برای حرکت دادن دست‌ها برای اجرای مکانیک‌های مختلف بازی احتیاج دارند و باید تا جایی که اجازه دارید، محیط مناسبی را برای خود فراهم کنید.

واقعیت حقیقی

هدست سونی بار دیگر این حقیقت را یادآوری می‌کند که فناوری واقعیت مجازی به توان پردازش بسیار زیادی احتیاج دارد و به راحتی نمی‌توان یک نسخه از همه بازی‌ها را برای این هدست‌ها آماده کرد. از طرفی بازی‌های PSVR که از ابتدا با هدف این فناوری و با آگاهی از محدودیت‌ها ساخته شده‌اند، بسیار عالی و کم‌نقص هستند. اما جذب مخاطبان حرفه‌ای بازی‌ها که وضوح تصویر بالا و جلوه‌های بصری را به واقعیت مجازی ترجیح می‌دهند، کار بسیار مشکلی خواهد بود و اگر نام قدرتمندی مانند پلی‌استیشن در آن شکست بخورد، باید منتظر تجدیدنظرهای بسیاری در ساخت و توسعه هدست‌ها باشیم. سونی قدم اول را برای ورود به دنیای مجازی با قیمت ارزان و طراحی بی‌نقص هدست خود و مجموعه فراوانی از بازی‌های مختلف، کاملاً محکم و استوار برداشته است و باید دید کنسول قدرتمندتر PS4 Pro چه نقشی در بهبود این تجربه خواهد داشت.

منبع:

polygon.com
تاریخ انتشار:
27 دی 1395

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/6336>