

بازینگاشت

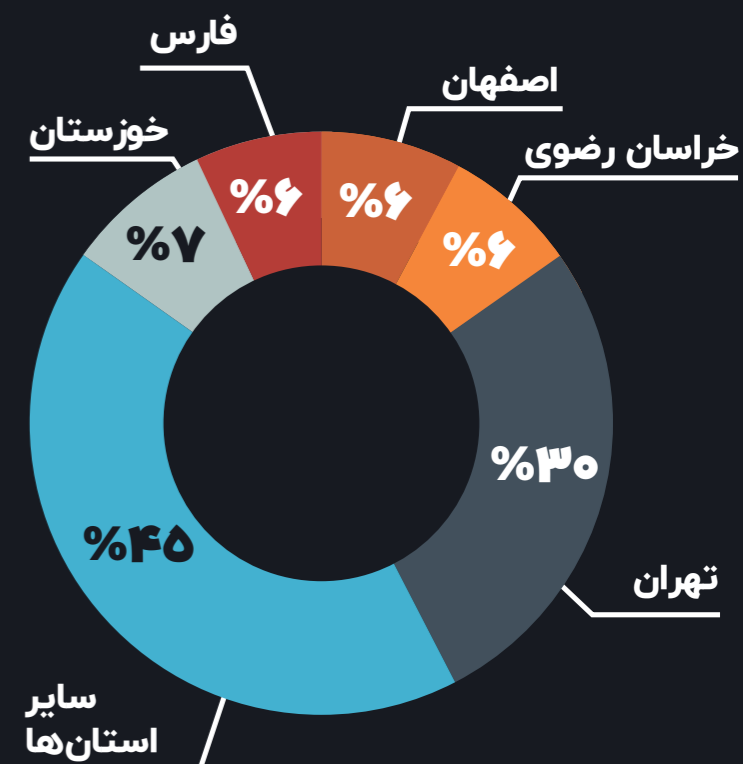
مشکلات زیرساختی برای بازی‌های آنلاین کنسولی و رایانه‌ای

تا پایان سال ۱۳۹۶، در ایران ۴۲ درصد از بازیکنان رایانه‌ای و ۴۱ درصد از بازیکنان کنسولی، بازی‌های آنلاین بازی می‌کردند. بر این اساس، اهمیت زیرساخت‌های لازم برای اجرای این بازی‌ها بیش از هر زمان دیگری در کشور حیاتی به نظر می‌رسد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف افزایش همکاری‌های استراتژیک با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، در وبسایت خود بخشی را آماده کرده است تا مشکلات بازیکنان آنلاین رایانه‌ای و کنسولی را بررسی و در جهت برطرف‌سازی آن‌ها تلاش نماید.

بازینگاشت حاضر، توصیفی از اطلاعات ارائه شده توسط ۷۹۰ بازیکن رایانه‌ای و کنسولی است و دسته‌بندی نظرات آن‌ها ۵ مشکل عمده بازی کردن آنلاین را به تصویر می‌کشد. لازم به تاکید است که اطلاعات حاضر قابل تعمیم به کل کشور نیستند و مشکلات اشاره شده تمامی مسائل بازی‌های آنلاین را مشخص نمی‌کنند. این بازینگاشت صرفاً بخشی از مشکلات رایج اعلام شده توسط بازیکنان را ارائه می‌دهد.

بازیکنان پاسخگو به سوالات، بیشتر از چه استان‌هایی بوده‌اند؟



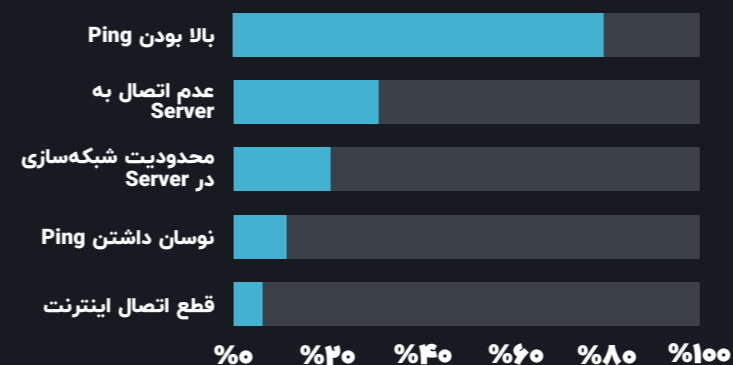
۲. میانگین Ping اعلام شده با آی‌پی ۸.۸.۸.۸:

عدد ۱۵۹ میلی‌ثانیه

۳. میانگین Ping اعلام شده با آی‌پی ۱۲۷.۱۲۷.۲۱۸.۲۱۷:

عدد ۱۳۴ میلی‌ثانیه

۴. به ۵ مشکل مهم اشاره شده



۴/۱. بالا بودن Ping:

مقدار Ping زمان رفت و برگشت بسته‌های ارسالی از طرف میزبان به یک پذیرنده مقصد، بر حسب میلی‌ثانیه است. هر چه میزان Ping بالاتر باشد، تاخیر بیشتری برای کاربران آنلاین به وجود می‌آید. معمولاً Ping با مقدار زیر ۱۰۰ میلی‌ثانیه، قابل قبول محسوب می‌شود.

۴/۲. عدم اتصال به Server:

به ازای هر بازی آنلاین، یک شبکه ویژه برای کاربران وجود دارد که امکان انجام بازی‌های آنلاین را فراهم می‌آورد. عدم برقراری ارتباط با Server که ممکن است ناشی از قطع ارتباط از سوی میزبان (مثلاً به علت تحریم) یا فیلترینگ باشد، اتصال به شبکه را مختل می‌کند. ۵ بازی با بیشترین مشکل عدم اتصال به Server شامل موارد زیر هستند:

1. Pro Evolution Soccer (PES)
2. PUBG
3. Battlefield
4. Fortnite
5. Call Of Duty

محدودیت شبکه‌سازی ۴/۳. در Server:

در بعضی مواقع کاربران بدون مشکل داخل شبکه هستند؛ اما نمی‌توانند به یک فرد یا بازی خاص متصل شوند. در این میان NAT Type نقش محوری داشته و در صورتی که در دو حالت Strict یا Moderate باشد، محدودیت‌هایی در اتصال بازیکنان ایجاد می‌کند.

Open NAT: بازیکن بدون محدودیت می‌تواند از تمام ظرفیت قسمت آنلاین بازی بهره‌بردار.

Moderate NAT: بازیکن می‌تواند به شبکه بازی متصل شود؛ اما برخی بخش‌های بازی ممکن است در دسترس نباشد و نتواند از تمام ظرفیت یک بازی آنلاین استفاده کند.

Strict NAT: بازیکن به Server متصل می‌شود؛ اما دیگر بازیکنان قادر به برقراری ارتباط با او نیستند و در نتیجه نمی‌تواند از فضای آنلاین بازی استفاده کند.

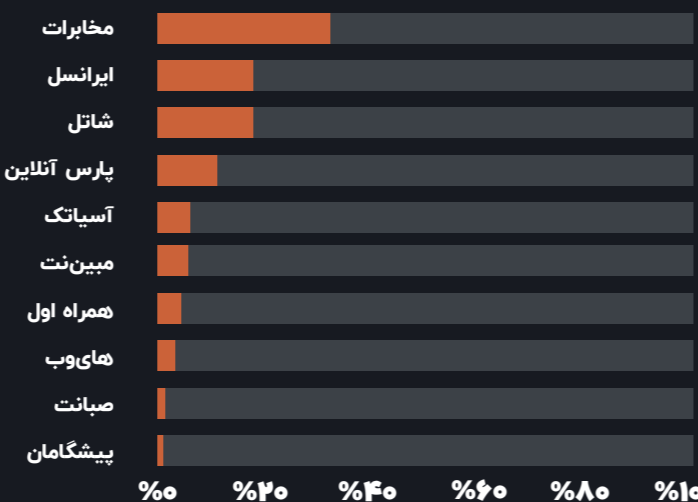
۴/۴. نوسان داشتن Ping:

همان‌طور که بالا بودن Ping موجب ایجاد تاخیر در بازی می‌شود، نوسان Ping نیز به دلیل ایجاد محدودیت در پهنای باند باعث ایجاد وقفه در بازی آنلاین است.

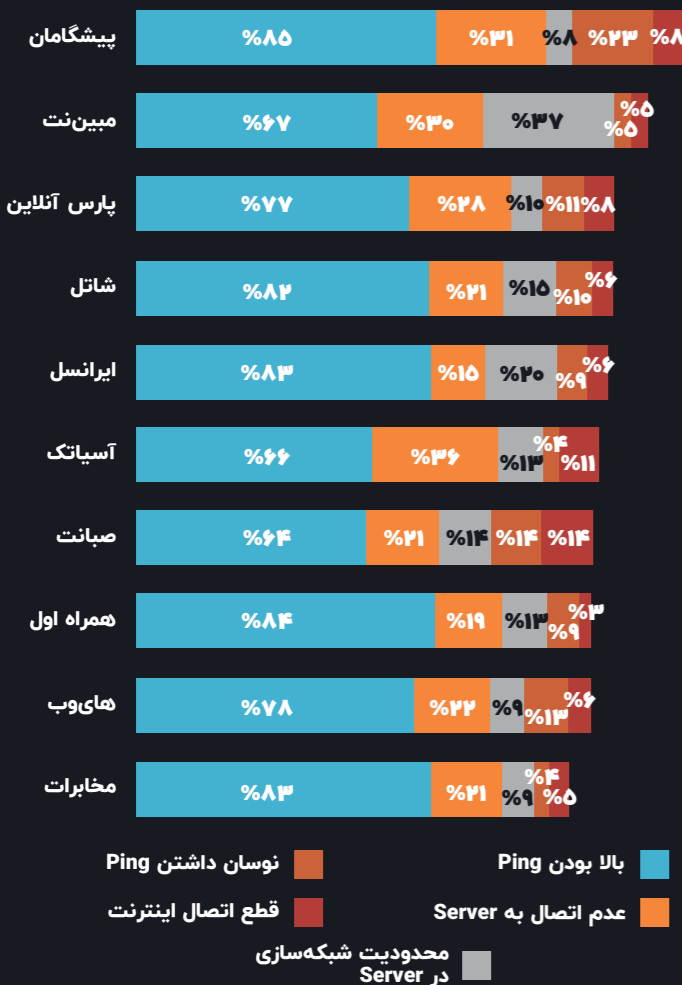
۴/۵. قطع اتصال اینترنت:

قطع اتصال کاربر از اینترنت توسط ISP، باعث ایجاد مشکل است. ممکن است کاربر بدون هیچ مشکلی به Server وصل شده و حتی بازی به صورت روان اجرا شود؛ اما قطع ناگهانی اینترنت باعث می‌شود که یک بازیکن به اصطلاح از بازی Kicked Out شود.

۵. ۱۰ سرویس‌دهنده اینترنت (ISP) با بیشترین فراوانی در میان پاسخگویان



مشکلات اشاره شده به تفکیک ۶. ۱۰ سرویس‌دهنده اینترنت



مشکلات اشاره شده به تفکیک ۷. بازه‌های زمانی مختلف در طول شبانه‌روز

