A man in a dark suit and tie is holding a tablet. The tablet screen is filled with futuristic, glowing blue and white data visualizations, including hexagons, a world map, and various numbers. The background is a bright blue gradient with light rays.

Сравнение Xbox One и Sony PlayStation 4

Создал-Жуков Антон (Мвидео менеджмент)



Xbox One

VS



PlayStation 4

Что выбрать, чтобы не работать, не спать и не есть?

Цель презентации

Повысить
продажи
консолей на
15%



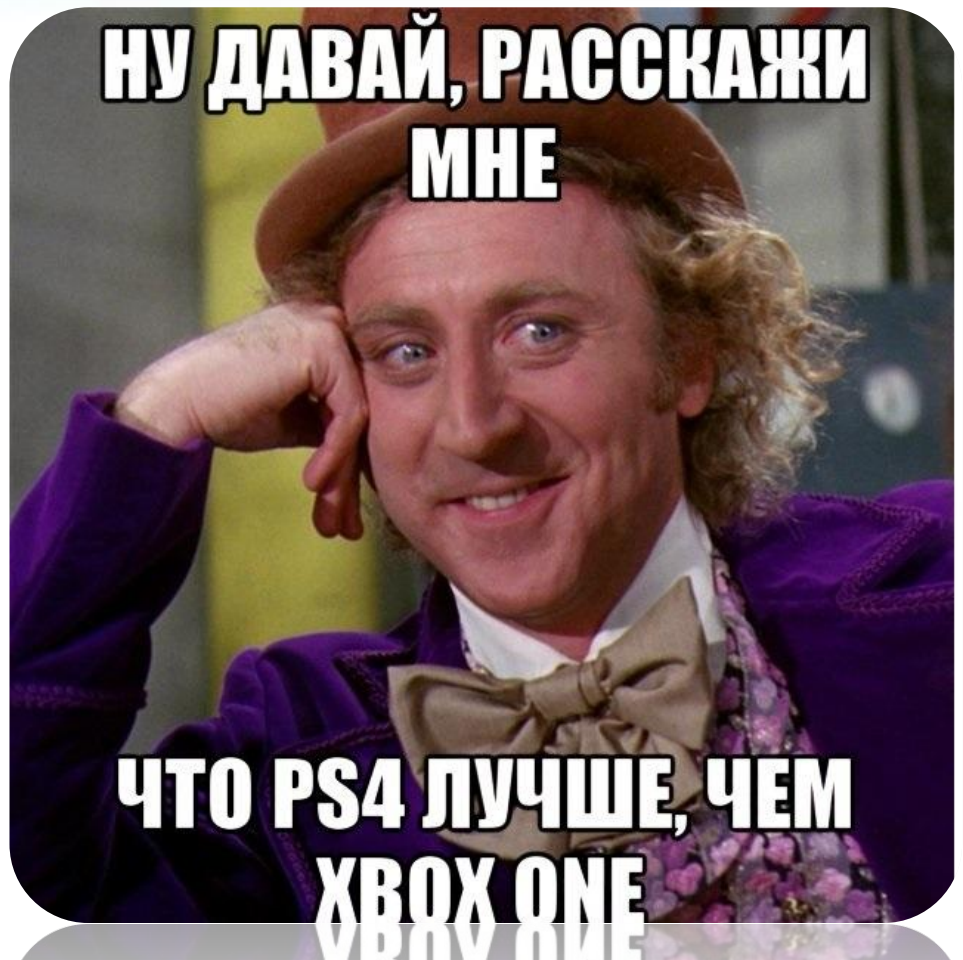


Что выбрать? Кто лучше?



ВЕЧНОЕ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ



НУ ДАВАЙ, РАССКАЖИ
МНЕ

ЧТО PS4 ЛУЧШЕ, ЧЕМ
ХВОХ ОНЕ

Железная начинка




Та и другая платформы построены на базе восьмиядерного процессора AMD Jaguar архитектуры x86-64, работающего с частотой 1,75 ГГц. Точнее сказать, вычислительную мощь им обеспечивает "система на кристалле" - объединенный модуль, включающий в себя центральный и графический процессоры, видеокодек и контроллер RAM. Несмотря на идентичность CPU, по остальным параметрам системы довольно-таки заметно различаются. И прежде всего это графика.



Графическая подсистема





Графика Xbox One vs PS4 сопоставлена по следующим характеристикам:

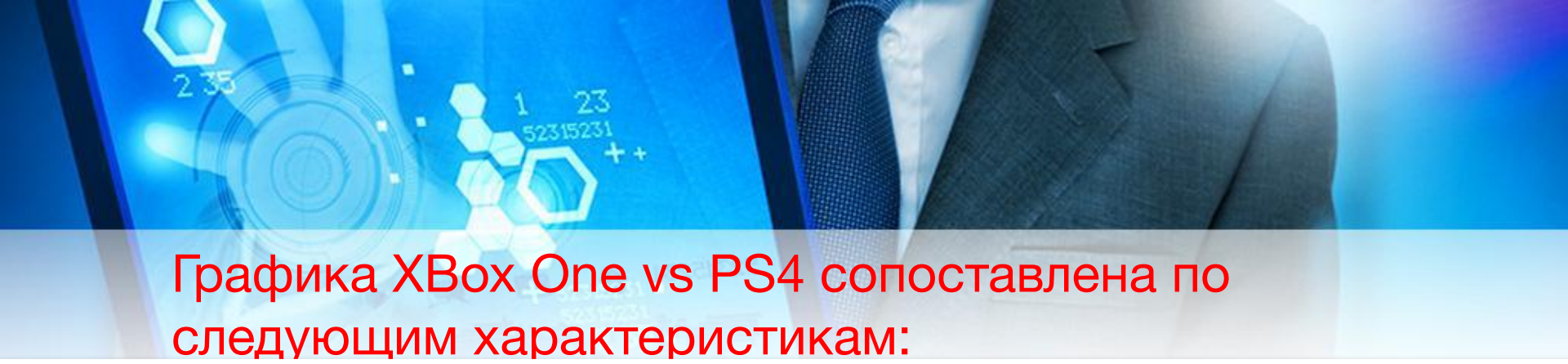


- FLOPS - число операций с плавающей запятой, выполняемых графическим процессором за 1 секунду (показатель пиковой мощности). По этому параметру вычислительная мощность Playstation 4 выше, чем у нового Иксбокса в 1,4 раза. (показатели TFLOPS PS4 vs Xbox One - 1.84:1.31).
- Число Shading units (шейдеров видеочипа), которые отвечают за быстроту обработки некоторых параметров трехмерной графики (текстур, теней, смещения объектов и т. п.) и реалистичность изображения. PS4 против Xbox One имеет их больше: 1152 и 768 соответственно. Плюс видеочип консоли от Sony обладает собственной, уникальной шейдерной системой - PlayStation Shader Language, возможности которой даже превосходят существующие на сегодня пределы OpenGL 4 и DirectX11.

Графика Xbox One vs PS4 сопоставлена по следующим характеристикам:



- Количество блоков визуализации ROPs, которые отвечают за четкость выводимой картинке (чем их больше, тем лучше). Видеокарта приставки Sony имеет 32 таких блока, а Microsoft - в 2 раза меньше. Число основных вычислительных блоков также больше у Sony - 18 против 12.
- Кроме остального, графический процессор PlayStation 4 имеет преимущества за счет поддержки тесселяции, что положительно сказывается на качестве детализации объектов, и более мощный акселератор.
- И только один показатель, несмотря на все "плюшки" PS 4, добавляет бонусов Иксбокс - это тактовая частота GPU. У консоли от Microsoft она составляет 853 MHz против 800 у Sony. То есть, в целом графический процессор нового Иксбокса работает быстрее, поэтому визуальное качество графики той и другой платформы вполне сопоставимо. И если не быть излишне придирчивыми - различия между ними не так уж и велики.



Графика XBox One vs PS4 сопоставлена по следующим характеристикам:

Вывод таков. Графические характеристики Sony PlayStation 4 проработаны всё же лучше, а это открывает перед разработчиками игр небывало широкий простор для творчества.

UNCHARTED 4
A Thief's End





PS4



XONE



PC





PC



PS4



XB1

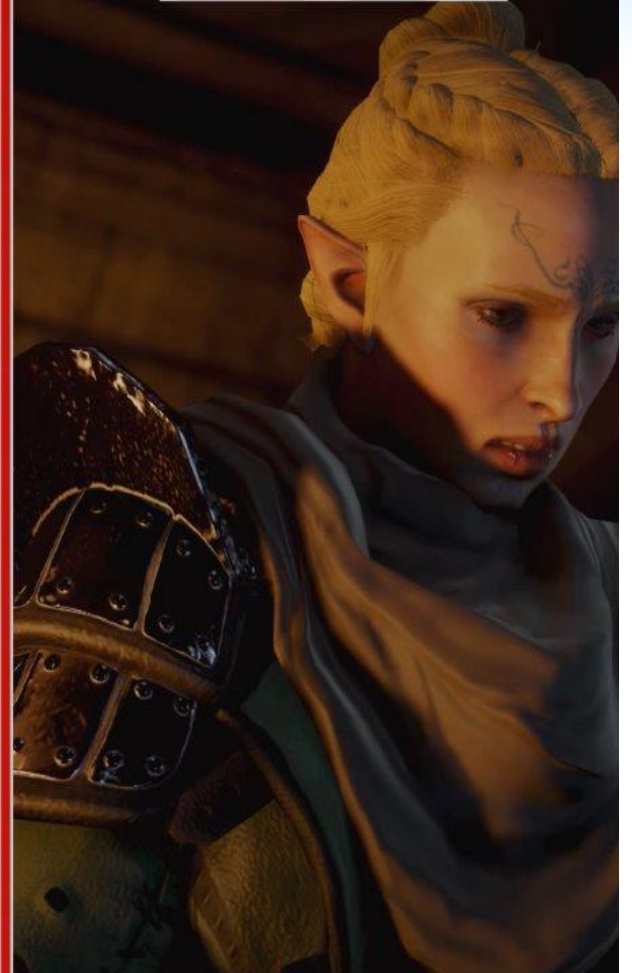
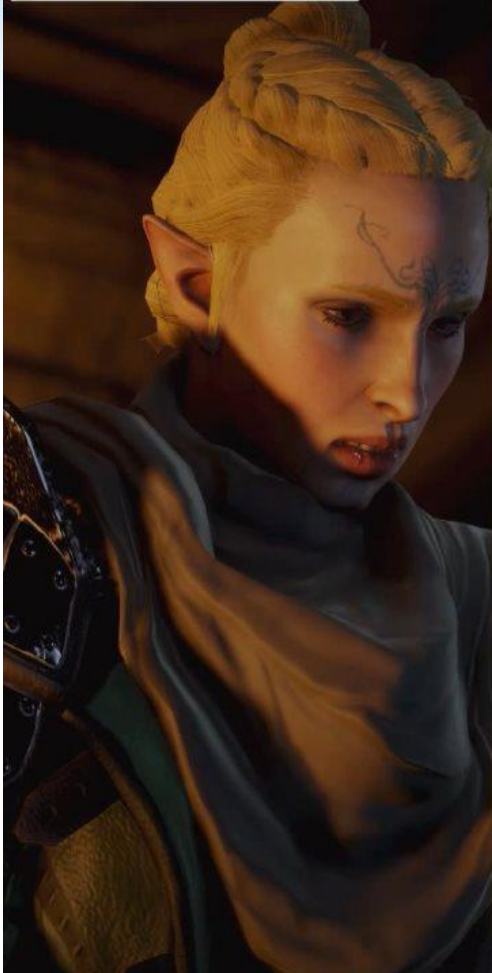




PlayStation 4

Xbox One

PC

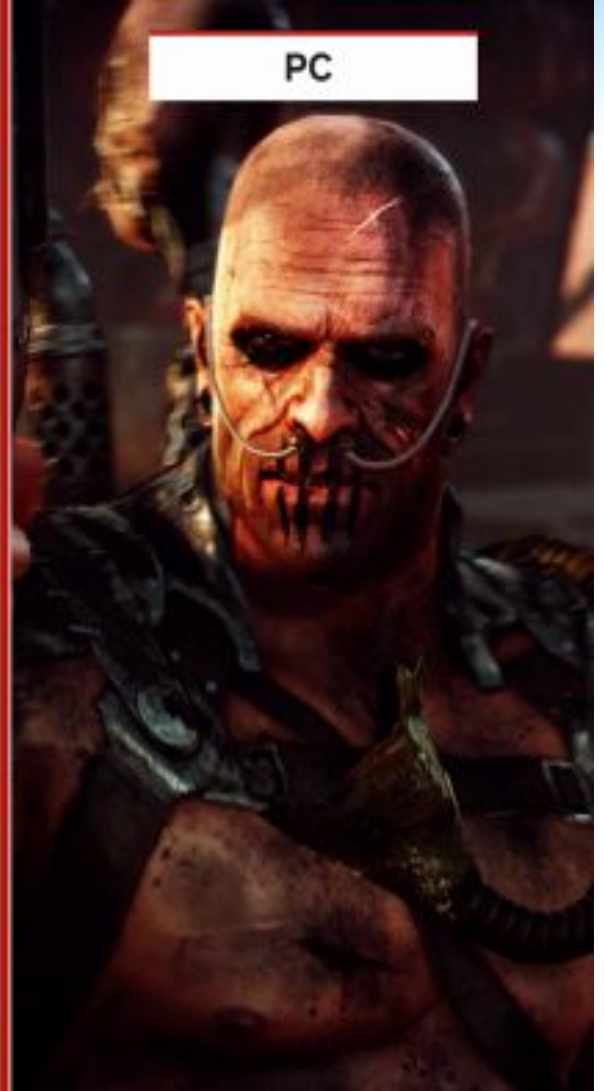
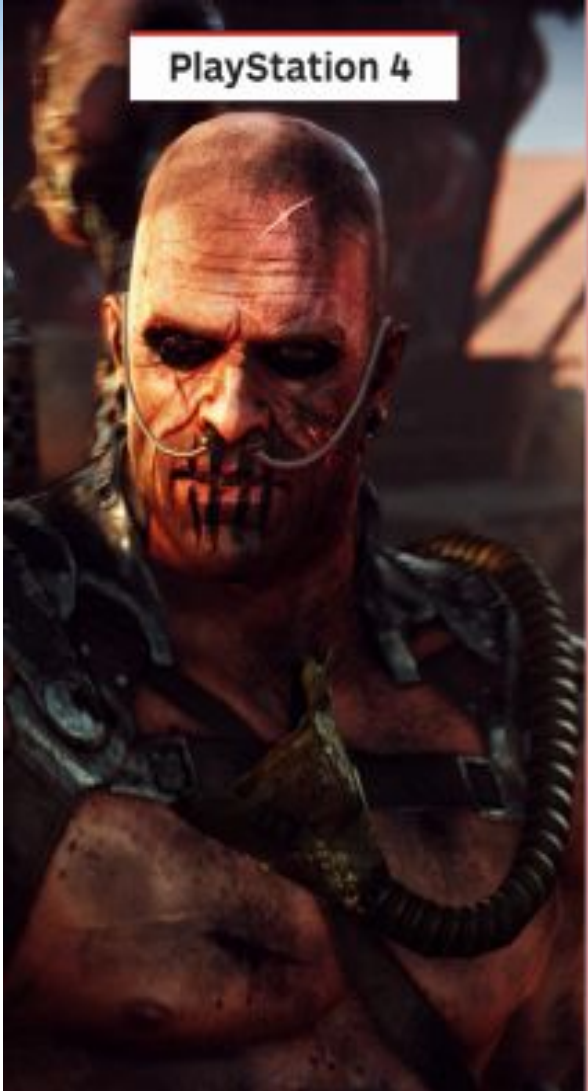




PlayStation 4

Xbox One

PC





Дизайн



Дизайн



PS3



XBOX 360



XBOX ONE



PS4

- Xbox One на 10% больше чем Xbox 360. Выполнена консоль в стиле «большая черная коробка» весом 3,18 кг.
- PS 4 — более тонкий дизайн с наклонными гранями. Вес приставки 2,8 кг.
- Для разработки дизайна Xbox One и PS 4 использованы разные подходы.

Дизайн



- Xbox One от Microsoft довольно большое устройство — такой себе внушительный черный монолит в вашей гостиной. PS 4 изящнее, стройнее и намного менее склонна властвовать в пространстве вокруг вашего телевизора. Хотя, в принципе, обе консоли обладают похожими суровыми мужскими чертами.
- Xbox One на 10% больше, чем предыдущее поколение Xbox. Весит примерно так же, как и прошлая приставка — около 3 килограмм. PS 4 лишь немногим легче — 2,8 кг. Это не должно быть большой неожиданностью, так как они состоят из схожих деталей.
- Зачем же дополнительное место в Xbox One? Вполне вероятно, что часть внутреннего объема предназначена для улучшения системы охлаждения. Перегрев был серьезной проблемой в Xbox 360, ответственной за «проблему красного кольца», которая мешала консоли прошлых лет.

Дизайн



- Зарядные устройства и кабели тоже стоит рассмотреть, когда дело доходит до дизайна приставок. У Xbox One имеется огромный кирпич блока питания, который требуется включать и выключать. Это значительно усложняет аккуратную укладку кабелей, так как для него требуется место и не слишком сложный доступ для включения.
- С другой стороны PS 4 имеет один кабель питания, который подключается прямо в розетку. Никаких громоздких блоков питания нет и в помине, то есть переносить приставку из комнаты в комнату значительно легче.



Дизайн

- Вывод можно сделать такой:- Конечно, с точки зрения пространства предпочтительнее иметь PS 4 в своей комнате, хотя в перспективе Xbox One может оказаться надежнее благодаря своей системе охлаждения. За время продаж все же не было выявлено каких-либо критичных проблем с аппаратной частью обеих приставок, что является хорошей новостью для потребителей.



Контролеры

Кокой контроллер лучше? Геймпад от Xbox One или же DualShock 4? Решить не так-то просто! Оба геймпада в значительной мере повторяют своих предшественников, но по ощущениям DualShock все же претерпел большие изменения. Корпорация Microsoft остановилась на том, что хорошо работало и в контроллере прошлого поколения. Новый геймпад подвергся, скорее, корректировке, чем редизайну.



Контролеры



- Произошли два главных изменения. Геймпад Xbox One получил встроенные в триггеры вибрационные моторчики, которые дают отклик, например, при стрельбе. Microsoft также сделала огромный шаг вперед в области крестовины. Излишне мягкая крестовина на геймпаде от Xbox 360 стала намного более кликабельной и отзывчивой. Это позволит творить чудеса в играх вроде Street Fighter.
- К сожалению, контроллер Xbox One все также требует для работы пару AA-батареек, вместо того, чтобы стать подзаряжаемым как DualShock 4. Вам придется купить примерно за 1900 руб. комплект Play and Charge для каждого геймпада отдельно.
- Тем не менее, если использовать AA-батарейки, то вы точно заметите, что время работы контроллера Xbox One намного выше, чем у DualShock 4. Геймпад от PS 4, судя по всему, придется заряжать после каждого сеанса игры.

Контролеры



- Изменения в DualShock 4 намного более заметны. Он немного короче, чем предыдущая версия и намного более тяжелый. Создается впечатление, что этот геймпад тверже, чем DualShock 3.
- Sony значительно улучшили аналоговые стики у DualShock 4. DualShock 3 не был полностью комфортным для шутеров от первого лица.
- DualShock 4 полностью подходит для любых жанров консольных игр. Также появился новый тачпад между стиками и основными кнопками, а клавиша Share позволяет легко загружать геймплейные видео.
- После всего этого, можно ли сказать, что мы нашли победителя? Вряд ли. Если вам понравился геймпад Xbox 360, то вы предпочтете новый контроллер Xbox One. Однако DualShock 4 дает ощущение прочности, которого не было у предыдущего поколения.

Игры

The image shows the cover art for 'The Last of Us Remastered'. It features the two main characters, a man and a woman, in a dark, post-apocalyptic setting. The man is standing behind the woman, who is holding a rifle. The title 'THE LAST OF US' is written in large, white, distressed letters on the left, with 'REMASTERED' in smaller, yellow letters below it.

THE LAST OF US REMASTERED

- Число эксклюзивных игр для той и другой приставки пока невелико, и на данное время их больше у Sony (25 против 17).
- **На данный момент есть следующие эксклюзивные игры для Sony PlayStation 4:**
 - Bloodborne;
 - Killzone: Shadow Fall;
 - Everybody's Gone to the Rapture;
 - InFamous: Second Son;
 - The Order: 1886;
 - God of War III: Remastered;
 - Uncharted 4: A Thief's End и другие.
- **Microsoft же располагает эксклюзивными правами на такие игры для Xbox One, как:**
 - Quantum Break;
 - Halo title;
 - Forza Horizon 2;
 - Forza Motorsport 5;
 - Crimson Dragon;
 - Halo 5: Guardians;
 - Halo: The Master Chief Collection и прочие.

Заключение

- PlayStation 4 все же лучше подходит в качестве геймерского выбора. Отличный сервис PlayStation Plus, большой запас мощности и как мне кажется, чуть более комфортный геймпад говорят в пользу такого решения.
- Ситуация с эксклюзивами улучшат The Order: 1886 и Bloodborne, а большая тройка Far Cry, Assassin's Creed и Call of Duty всё-таки комфортнее себя чувствует на оборудовании PS 4. Выбирая Xbox One, вы, скорее, приобретаете развлекательную станцию из разряда «все в одном».
- Объединение игр с телевидением, музыкальным плеером и даже набором фитнес приложений позволит устройству найти поклонников с разными требованиями и вкусами. С точки зрения геймера, эту консоль поддерживает довольно сильная линейка эксклюзивных игр. К тому же эта консоль экономит вам немного финансовых средств, что тоже немаловажно. Сейчас между этими консолями нет никакого ошибочного выбора.



Заключение



Конечно, можно объяснить успех реализации Sony PlayStation 4 более обширной географией распространения, чем XBOX One (Sony продала более 10 млн копий своей приставки менее чем за год). Но дело совсем в другом. В Sony Computer Entertainment решили пойти на встречу своим консоledержателям, выяснить их потребности и дать им то, о чем их просят, сохранив все традиционные фишки в новом продукте.

- Sony не создала платформу, которую не сможет обойти ни один мощнейший игровой PC в течение следующих 10 лет, не раздавала бесплатно игры или бесплатную подписку на игровые сервисы и не создала икону консольного гейминга. Sony просто выпустила в свет универсальную игровую приставку для обычных игроков с простыми потребностями в развлечении.
- Microsoft, в свою очередь, который год и в который раз насильно прививает пользователям своей продукции политику компании. Корпорация даже спустя месяцы изменений своей политики в отношении XBOX One вряд ли добьется хотя бы половины того успеха, которого удалось достичь Sony. А все потому, что Microsoft не стремилась создать консоль для геймеров всего мира и изначально наделила игровую приставку далеко не игровыми сервисами и функционалом.

Спасибо за внимание! 😊

