

انقلابی در صنعت ساخت کنسول‌های بازی

بدون تردید در دنیای امروز کمتر کسی است که حتی برای یک بار هم که شده بازی‌های ویدئویی یا کامپیوتری را تجربه نکرده باشد...



بدون تردید در دنیای امروز کمتر کسی است که حتی برای یک بار هم که شده بازی‌های ویدئویی یا کامپیوتری را تجربه نکرده باشد. اما اگر نگاهی به گذشته بیندازیم و سیر تغییرات بازی‌های ویدئویی و کنسول‌های بازی را که از گذشته تا به امروز به بازار عرضه شده‌اند را مورد بررسی قرار دهیم متوجه خواهیم شد که پیشرفت‌های شرکت‌های بزرگ و معروفی همچون مایکروسافت، سونی و نینتندو در ساخت کنسول‌های جدید با قابلیت‌های منحصر به فرد نقش بسیار مهمی در افزایش محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای و در نتیجه افزایش تعداد علاقه‌مندان به این بازی‌ها و خریداران نسل جدید سرگرمی‌های کامپیوتری در سراسر دنیا داشته است. در سال 1947 توماس جونیور گلد اسمیت و استل دی‌من با ثبت نخستین بازی کامپیوتری که عملکرد بسیار ساده‌ای داشت نخستین قدم را در مسیر پرفراز و نشیبی که بازی‌های کامپیوتری از آن زمان تاکنون پشت سر گذاشته‌اند به نام خود به ثبت رسانده و به عنوان پیشگامان این راه شناخته شدند. در این بازی فرد کاربر با تعیین زاویه و سرعت مناسب، موشک را به سمت هدف پرتاب می‌کرد تا امتیاز آن را برای خود ثبت کند.

دومین بازی کامپیوتری که در سال 1958 با استقبال شگفت‌انگیزی از سوی مردم مواجه شد بازی تنیس دو نفره بود تا این که سرانجام در سال 1961 بازی جدیدی با عنوان جنگ فضایی براساس مشخصات کامپیوترهای آن زمان طراحی و ساخته شد.

اولین کنسول‌ها

اما حقیقت این است که اولین کنسول‌های بازی در فاصله زمانی بین سال‌های 1972 تا 1977 میلادی ساخته شدند. نخستین کنسول بازی‌های کامپیوتری در سال 1972 توسط شرکت گالانوواکس تولید شد که پس از آن با تاسیس و راه‌اندازی شرکت آتاری و تولید اولین دستگاه آتاری، تولید کنسول‌های بازی به اوج محبوبیت خود در میان مردم رسید. در آن زمان پس از این که 19000 دستگاه آتاری که تنها قابلیت اجرای بازی پینگ‌پنگ را داشت فروخته شد، این شرکت تصمیم گرفت دستگاه‌های جدیدی را تولید کند که قابلیت اجرای بازی‌های بیشتری داشتند. البته نخستین کنسول‌های دستی نیز در همان سال توسط شرکت واکو طراحی و ساخته شد که از قابلیت‌های بیشتری برخوردار بود و از آن برای اجرای بازی‌هایی مانند بازی دوز استفاده می‌شد، اما بزرگ‌ترین مشکل این کنسول‌ها این بود که تنها یک بازی روی آنها اجرا می‌شد و هرگاه کاربر از آن بازی خسته می‌شد ملزم به خرید یک کنسول جدید با قابلیت اجرای یک بازی جدید و متفاوت بود. به همین دلیل کنسول‌های نسل دوم به گونه‌ای طراحی و ساخته شدند که کاربر می‌توانست با گذاشتن یک حافظه جانبی در داخل آن، بازی‌های متفاوتی را روی آن اجرا کند. به این ترتیب آتاری اولین کنسول بازی بود که براساس این ویژگی در سال 1977 میلادی طراحی و ساخته شد. پس از آن بتدریج کنسول‌های جدیدتری نیز به بازار عرضه شدند که قدرت پردازش آنها در مقایسه بیشتر بود. تا سال 1982 این کنسول‌ها بی‌رقیب در این عرصه می‌تاختند تا این که کامپیوترهای خانگی به عنوان جدی‌ترین رقبای کنسول‌های بازی‌های کامپیوتری ظاهر شدند با این تفاوت که کامپیوترها علاوه بر قابلیت انجام بازی‌های کامپیوتری امکان اجرای برنامه‌های متنوعی را نیز داشتند. از آن زمان به بعد بازی‌های کامپیوتری متنوعی طراحی و ساخته شدند که گاهی کاربران در انتخاب آنها با تردید و دودلی مواجه می‌شدند. اگرچه در آن زمان میزان خرید کنسول‌های بازی نسبت به گذشته کمتر شده بود اما با عرضه نسل جدید کنسول‌های بازی، بازار بازی‌های ویدئویی رونق از دست‌رفته خود را بار دیگر به دست آورد. اگرچه پس از آن شرکت سگا کنسول جدید خود را به بازار عرضه کرد که با استقبال چشمگیری از سوی علاقه‌مندان به بازی‌های کامپیوتری مواجه شد اما کنسول NES که پیش از آن توسط نینتندو به بازار عرضه شده بود در مقایسه بسیار موفق‌تر بود. نسل سوم کنسول‌های بازی با انقلاب عظیمی در این عرصه همراه بود. در این زمان قابلیت‌های جدیدی تحت عنوان Game Pad یا همان دسته بازی به کنسول‌ها اضافه شد که نقش بسیار مهمی در ایجاد تنوع در بازی‌های کامپیوتری داشت. در فاصله زمانی بین سال‌های 1989 تا 1994 میلادی رقابتی جدید میان شرکت‌های سگا و نینتندو مطرح شد و هر یک از آنها تصمیم گرفتند کنسول‌های با قابلیت‌های منحصر به فرد به بازار عرضه کنند تا این که در سال 1991 شرکت سگا با طراحی بازی Sonic برای کنسول‌های ساخت این شرکت در مقایسه به محبوبیت بیشتری در میان کاربران دست یافت و این در حالی بود که همزمان کامپیوترهای خانگی نیز به پیشرفت‌هایی برای اجرای بازی‌ها تحت سیستم عامل‌های جدید کامپیوتری دست یافته بودند.

در سال 1994 شرکت سونی با تولید اولین کنسول خود به نام Play Station به عنوان رقیبی جدی برای سگا و نینتندو قدم به این عرصه گذاشت و در مدت زمانی کوتاه به فروشی بی‌سابقه دست یافت. براساس اعلام شرکت سونی در آن زمان بیش از یکصد میلیون دستگاه PS فروخته شد. اگرچه در آن زمان کنسول‌های دیگری نیز تولید شدند، اما با توجه به این که از کیفیت خوبی برخوردار نبودند به سرعت شکست خورده و از بازار جمع‌آوری شدند. همزمان با ساخت کنسول Play Station سونی کنسول جدیدی به نام Jaguar از سوی شرکت آتاری به بازار عرضه شد که تنها حدود 250 هزار دستگاه از این کنسول در سراسر دنیا فروخته شد و به این ترتیب سونی توانست تحول عظیمی را در این عرصه راه‌اندازی کند، اما شرکت سگا که به واسطه حضور رقبایی جدید از این عرصه کناره گرفته بود تصمیم گرفت بار دیگر شهرت از دست‌رفته خود را بازگرداند. این شرکت کنسول‌های جدیدی را از اواخر سال 1998 به بازار عرضه

کرد که مجهز به يك مودم بودند و کاربر مي‌توانست از طريق آن بعضي از بازي‌ها را به صورت آنلاين بازي کند. اما متاسفانه سگا باز هم در اين عرصه چندان موفق نبود. در سال 2000 کنسول PS2 سوني به بازار عرضه شد که حتي کنسول‌هاي Game cube ساخت نينتندو و همچنين Xbox مايکروسافت هم نتوانستند محبوبيت آن را در ميان کاربران کاهش دهند. اين کنسول به فروش بي‌سابقه‌اي دست يافت. اگرچه همه کنسول‌هايي که همزمان با PS2 به بازار عرضه شدند از توانايي‌هاي سخت‌افزاري بسيار خوبي برخوردار بودند، اما نه تنها سوني در مقايسه از تبليغات بهتري براي جذب بازار برخوردار بود بلکه توانسته بود بازي‌هاي خوبي را نيز براساس ويژگي‌هاي کنسول جديد خود طراحي و به بازار عرضه کند که هر دو اين عوامل نقش بسيار مهمي در افزايش محبوبيت آن داشتند. اما تفاوت بسيار مهم بازي‌هاي اين دوره با دوره‌هاي گذشته در اين بود که سازندگان آنها بيش از اين که به سلامت روحي و رواني افراد توجه کنند، سودآوري خود را در اولويت قرار داده بودند و به اين ترتيب علي‌رغم اين که بازي‌هاي کامپيوتري طراحي شده در فاصله زماني بين سال‌هاي 1999 تا 2006 ميلادي از كيفيت و تنوع بالايي برخوردار بودند، اغلب بازي‌هايي خشن و سراسر صحنه‌هايي از جرم و جنايت بودند تا جايي که در بسياري از کشورها فروش آنها غيرقانوني اعلام شد.

انقلاب در بازي‌هاي ديجيتال

اگر اين روزها تصميم به خريد يك کنسول بازي گرفته باشيد سه گزینه پيش روي شماست که بايد از ميان آنها انتخاب کنید. اين سه گزینه که سه راس مثلث رقابت کنسول‌هاي بازي را تشكيل مي‌دهند Play Station سوني، Xbox360 مايکروسافت و wii نينتندو هستند که از کنسول‌هاي فوق پيشرفته محسوب مي‌شوند. وقتي سوني براي نخستين بار در سال 1996 ميلادي کنسول Play Station را معرفي کرد، هيچ کس تصور اين را نمي‌کرد که اين شرکت پس از گذشت 10 سال بتواند نسل جديدي از PSها را روانه بازار کند که در مقايسه از پيشرفت‌هاي سخت‌افزاري قابل توجهي برخوردار باشد. برخي از کارشناسان بر اين باورند که دوره پنج ساله بين سال‌هاي 2006 تا 2011 ميلادي دوره تحولي عظيم در تاريخ بازي‌هاي کامپيوتري و ويدئويي است. اگرچه هيچ کس باورش نمي‌شد که روزي بيل گيتس و همکارانش بتوانند رقيب جدي براي سوني در زمينه ساخت کنسول‌هاي بازي ارائه کنند، اما اين روزها مي‌بينيم که Xbox مايکروسافت پا?به پاي PS سوني پيش مي‌رود تا چيزي کم نياورد. علي‌رغم اين که PS3 در مقايسه با Xbox از ويژگي‌هاي متمايز و بهتري برخوردار است، اما موفقيت قابل توجه آن در بازار بازي‌هاي کامپيوتري در اين است که مايکروسافت دي‌وي‌دي‌هاي اين کنسول بازي را براساس فرمت معمولي طراحي کرده است. اين در حالي است که سوني زماني طولاني را تنها به ايجاد هماهنگي بين اين فناوري و کيت‌هاي بازي با فرمت

Blue-ray اختصاص داده است. فناوري Blue-ray فناوري بسيار گرانبهائي است در حالي که Xbox360 با همان فناوري دي وي دي‌هاي معمولي 9 گيگابايتي به بازار عرضه شده است. پس از فروش 300 هزار کنسول بازي Xbox360 در اولين روز فروش اين کنسول مديران مايکروسافت علي‌رغم اين که مقدار زيادي از اين کنسول در انبارهاي اين شرکت وجود داشت از فروش آن خودداري کردند، اما سوني براي نخستين روز فروش رسمي PS3 حدود 400 هزار کنسول آماده کرده بود که پس از گذشت چند ساعت همه آنها به سرعت فروخته شد. قيمت PS3 در مقايسه با ويژگي‌هاي اين کنسول کمي عجيب به نظر مي‌رسيد. به گفته مديران اين شرکت فروش هر دستگاه PS3 با بيش از 100 دلار ضرر براي اين شرکت همراه خواهد بود که شرکت سوني قصد دارد اين ضرر را از طريق فروش نرم‌افزارها و بازي‌هاي متناسب براي اين کنسول جبران کند. به همين دليل عده‌اي از کارشناسان بر اين باورند که در اين بازار رقابتي، سوني بازنده ميدان است چرا که با توجه به اين که بازي‌هاي طراحي شده توسط اين شرکت چندان مورد توجه کاربران نبوده‌اند نمي‌توان پيش‌بيني کرد که سوني با فروش نرم‌افزار و بازي بتواند ضرر مالي خود را جبران کند اين در حالي است که نينتندو با فروش Wii که در آنها از سخت‌افزارهاي معمولي استفاده کرده است مي‌تواند سود قابل توجهي را از آن خود سازد، البته بايد اين نکته را هم مورد توجه قرار داد که اگر چه ساخت کنسول‌هاي بازي پيشرفته مي‌تواند نقش بسيار مهمي در بهبود بازار فروش کنسول‌هاي بازي يك شرکت توليدکننده داشته باشد، اما اگر بازي‌هاي خوبي براي آن کنسول وجود نداشته باشد نمي‌تواند مشتريان خودش را حفظ کند. اين در حالي است که وجود بازي‌هاي خوب مي‌تواند يك کنسول غيرپيشرفته را از خطر مرگ و نابودي نجات دهد. در اين مثلث رقابتي نينتندو برخلاف 2 رقيب ديگر به جاي اين که به دنبال راهي براي افزايش قدرت پردازشگر گرافيکي و محاسباتي کنسول‌هاي بازي ساخت اين شرکت باشد قصد دارد به تجارب جديدي در طراحي و ساخت بازي‌هاي سرگرم‌کننده براي مخاطبان دست يابد تا بتواند از اين راه ضعف سخت‌افزاري خود را جبران کند.

فرانک فراهاني جم / جام جم