

کنسول‌های بازی در خطر مرگ

با خرید اشتراک، به دنیای گیم‌پس GamePass وارد شویم و بدون دانلود و خرید دیسک، بازی کنیم. البته این تکنولوژی هنوز در مراحل اولیه خودش است؛ ولی اگر همینطور پیش برود، در آینده احتمالاً دیگر به خرید کنسول هم نیازی نداریم؛ بلکه می‌توانیم فقط با یک دسته یا یک گوشی هوشمند، پای بازی بنشینیم.

در گذشته‌های دور، کنسول‌های بازی، ظرفیت زیادی نداشتند و گرافیک بالایی ارائه نمی‌دادند. ولی رفته‌رفته با ظهور سی‌دی و دی‌وی‌دی، کیفیت بازی‌ها بهتر شد. به همین خاطر است که جدیدترین کنسول‌های سونی و مایکروسافت تماماً دیجیتال شده‌اند. از چندی پیش، امکان انجام بازی‌های کلاسی XCloud به صورت استریم هم به وجود آمده است. امروز می‌توانیم تنها



هلمشهری

کنسول‌های بازی روی نبض تاریخ

معرفی

دوگانه کنسول‌های بازی

آمارها نشان می‌دهد که مجموع کل ارزش بازار فروش کنسول‌های بازی به محدوده ۵۰ میلیارد دلار رسیده است. در حال حاضر بیشترین سهم متعلق به پلی‌استیشن و ایکس باکس است.

پلی‌استیشن

پلی‌استیشن را شرکت سونی برای نخستین بار در سال ۱۹۹۴ عرضه کرد. پس از آن تاریخ پلی‌استیشن همواره یکی از محبوب‌ترین و موفق‌ترین برندهای تولیدکننده دستگاه بازی در دنیا بوده است. این دستگاه‌ها به تلویزیون یا مانیتور متصل شده و به کاربر اجازه می‌دهند تا با استفاده از دسته یا کنترلر، با دنیای مجازی و کاراکترها تعامل داشته باشند. در چند دهه گذشته، سونی چندین نسخه از کنسول‌های پلی‌استیشن را به بازار عرضه کرده که شامل پلی‌استیشن ۲ (در سال ۲۰۰۰) پلی‌استیشن ۳ (در سال ۲۰۰۶) پلی‌استیشن ۴ (در سال ۲۰۱۳) و جدیدترین نسخه آن یعنی پلی‌استیشن ۵ (سال ۲۰۲۰) هستند. هر نسخه جدید حاوی بهبودهایی در گرافیک، قدرت پردازش و امکاناتی است که به ارتقای کیفیت تجربه بازی کمک می‌کنند.

برند پلی‌استیشن علاوه بر کنسول بازی، سرویس بازی‌های آنلاین خود را هم تحت نام پلی‌استیشن نتورک (PSN) ارائه می‌دهد که به کاربر امکان اتصال به دوستان، دانلود بازی و دسترسی به صدها امکانات آنلاین دیگر را می‌دهد.

ایکس باکس

کمپانی مایکروسافت، کنسول‌های بازی ایکس باکس را در سال ۲۰۰۱ به بازار عرضه کرد و این محصول خیلی زود به رقیب اصلی پلی‌استیشن تبدیل شد. ایکس باکس هم مثل پلی‌استیشن به تلویزیون و مانیتور متصل می‌شود. نسخه‌های پیشرفته‌تر ایکس باکس شامل ایکس باکس ۳۶۰ (سال ۲۰۰۵) ایکس باکس وان (سال ۲۰۱۳) و جدیدترین نسخه آن، ایکس باکس‌های سری ایکس و سری اس (سال ۲۰۲۰) هستند.

سرویس ایکس باکس Live به کاربران امکان اتصال به دوستان، شرکت در بازی‌های آنلاین چند کاربره و دسترسی به محتوای بیشتر را می‌دهد. مایکروسافت سرویس اشتراکی Xbox Game Pass را هم ایجاد کرده که امکان دسترسی به کتابخانه بازی‌های قابل دانلود و اجرا با کنسول‌های ایکس باکس و همچنین کامپیوترهایی را که سیستم عامل ویندوز ۱۰ دارند فراهم می‌کند. علاوه بر این، مایکروسافت Xbox Game Studio که واحد توسعه بازی است را ایجاد کرده که برای کنسول‌های ایکس باکس، بازی‌های متنوعی را ایجاد کند. به دلیل وجود این خدمات و کیفیت دستگاه‌ها، ایکس باکس توانسته است سهم بزرگی از بازار کنسول‌های بازی را به خود اختصاص دهد.

سال
۱۹۷۲



شرکت Magnavox نخستین کنسول ویدئو گیمینگ خانگی را با نام «Magnavox Odyssey» به بازار عرضه کرد. این کنسول بازی فاقد قابلیت پخش صدا بود و بازی‌های آن مثل فیلم‌های صامت بودند و گرافیک آن هم با توجه به استانداردهای امروزی، خیلی ساده بود.

سال‌های
۱۹۷۵ تا ۱۹۷۸

همزمان با آتاری، شرکت‌های دیگری مثل Fairchild، RCA و Coleco هم وارد این بازار شدند و کنسول‌های خود را روانه بازار کردند تا آنها هم سهمی از این روند جدید داشته باشند. اما فقط Coleco بود که توانست با دستگاه بازی Telstar توجه بسیاری را جلب کرده و محبوب شود.

در طول این سال‌ها، برندهای مختلفی ساخت کنسول بازی را آغاز کردند. معروف‌ترین و پرفروش‌ترین دستگاه ساخته شده در این دوره متعلق به شرکت آتاری بود که Pong نام داشت. در ادامه آتاری برای رقابت با Magnavox دستگاه پرفروش و معروف Atari 2600 را به بازار عرضه کرد.

سال‌های
۱۹۸۱ تا ۱۹۸۵



این دوران را عصر طلایی بازی‌های ویدئویی می‌دانند. در این سال‌ها، فناوری بازی به اوج پیشرفت خود رسید. در همین دوران بود که شاهد انتشار بازی‌های کلاسیک مانند پک‌من، سوپر ماریو، افسانه زلدا، فاینال فانتزی و گلدن اکس بودیم.

سال‌های
۱۹۷۷ تا ۱۹۷۹

کمپانی نینتندو که ۳ دهه بعد، به یکی از غول‌های صنعت بازی‌های ویدئویی تبدیل شد، نخستین مجموعه از کنسول‌های بازی خود را به بازار عرضه کرد.

دهه
۱۹۸۰

در این دهه ۲ کمپانی Sega و نینتندو بازار بازی‌های ویدئویی را به تسخیر خود در آورده بودند. در سال ۱۹۸۸، یکی از کنسول‌های خاطره‌ساز تولید شد؛ سگا با بازی‌هایی مانند سونیک خاطره‌ساز بود. اولین کنسول کمپانی سگا هم در سال ۱۹۸۳ عرضه شد. شرکت‌های دیگر مانند Atari، Mattel و Coleco هم محصولات جدیدی وارد بازار کردند؛ اما هیچ کدام نتوانستند رقیب محبوبیت سگا و نینتندو باشند.



دهه
۱۹۹۰

ارتقاء پیدا کرد. در سال ۱۹۹۴ بالاخره سونی با دستگاه پلی‌استیشن به بازار کنسول‌های بازی وارد شد. سگا هم با فروش سیستم‌های MegaDrive و Genesis، نسخه‌های بعدی را با نام‌های Genesis 2 و Genesis 3 ساخت.

کنسول‌های بازی با اضافه کردن CD و DVD به بازی‌ها، تجربه بازی را به چند مرحله بالاتر از مرزهای سنتی گسترش دادند. به همین دلیل ظرفیت بازی‌های ویدئویی افزایش پیدا کرد و گرافیک بازی‌ها از ۲ بعدی به ۳ بعدی

دهه
۲۰۰۰ میلادی

در این دهه، سونی نسخه جدید کنسول محبوب خود را به نام پلی‌استیشن ۲ روانه بازار کرد. نینتندو دستگاه‌های کارتریجی خود را به DVD-ROM مجهز کرد. در سال ۲۰۰۱ مایکروسافت با ایکس باکس که امکان بازی‌های ویدئویی آنلاین داشت، وارد صنعت کنسول‌های بازی شد. PlayStation با گیم‌پس لذت داستان‌گویی را معرفی کرد؛ در حالی که Xbox با معرفی بازی آنلاین مسیر جدیدی را برای تجربه‌های چند نفره بازی ایجاد کرد.

سال‌های
۲۰۱۰ تا ۲۰۲۴ میلادی

پس از گذشت ۳ دهه آزمون و خطا با انواع کنسول‌ها، به ندرت شرکت جدیدی برای ورود به این حوزه تلاش می‌کند. در نهایت نسل فعلی کنسول‌های بازی فقط به ۳ محصول ایکس باکس، پلی‌استیشن و نینتندو اجازه رقابت می‌دهد.

