

پایان افسانه سه چراغ قرمز؛ یک دهه خاطره با اکس باکس ۳۶۰ - دیجیاتو

حسین آدینه | پنجشنبه، ۰۹ اردیبهشت ۱۳۹۵

تولید کنسول دوست داشتنی اکس باکس 360 به اتمام رسید و از آن تنها یک دهه خاطره باقی ماند. کنسول نسل هفتمی مایکروسافت که دور از انتظار و توقع توانست رکوردهایی به نام خودش ثبت کند، با همه مشکلات و کاستی هایش به آخر خط رسید. پایان این کنسول در واقع پایان یک دوره مهم و حیاتی برای برند اکس باکس و حتی برای شرکت بزرگ مایکروسافت است.

پروژه زنون، برنامه ردموندی ها برای رقابت در بازار داغ کنسول های خانگی بود که البته از نگاه مردم آن طورها هم امیدوار کننده نبود. شکست تمام و کمال اولین دستگاه بازی مایکروسافت در رقابت با پلی استیشن 2 و نگاه منفی مردم رغبت چندانی برای تجربه نسل جدید اکس باکس در بازیکنان ایجاد نکرده بود.

اما مایکروسافت قافیه را نباخت و با همکاری شرکت های بزرگی مثل Foxconn، سگا و ATI دومین کنسول اختصاصی خود را با نام Xbox 360 در 22 نوامبر 2005 عرضه کرد. اکس باکس 360 در فاصله کمتر از یک سال در 36 کشور جهان به طور رسمی عرضه شد و توانست اولین رکورد را از این حیث به نام خود ثبت کند.

کمپانی سونی هم که هنوز برنامه هایش برای عرضه سومین دستگاه پلی استیشن را شفاف سازی نکرده بود، زمینه را برای مایکروسافت هموارتر ساخت. اکس باکس 360 یگانه کنسول نسل هفتمی بود که با قدرت و گرافیک خارق العاده اش هر بازیکنی را به خود جذب می کرد. هرچند مشکلات سخت افزاری و نرم افزاری خودش را داشت.



Red Ring of Death یا حلقه سرخ مرگ (همان سه چراغ قرمز)، بزرگترین مشکل اکس باکس 360 محسوب می شد که در پی نقص سخت افزاری، کنسول را از کار می انداخت. این مشکل بزرگ و چندین نقص نرم افزاری و سخت افزاری دیگر مدت زیادی گریبان گیر بازیکنان بود تا اینکه به مرور زمان مایکروسافت با عرضه بوردهای متفاوت و بروزرسانی های مختلف، مشکلات را به حداقل رساند.

با این وجود و حتی با عرضه پلی استیشن 3 مشهور بعد از یک سال، اکس باکس 360 با قدرت به مسیرش ادامه داد و با تقویت روز به روز شبکه آنلاین Xbox Live و ارائه امکانات و به روزرسانی های متعدد توانست موفقیتی فراتر از انتظار کسب کند.

بیل گیتس مدیر وقت مایکروسافت در ابتدا اظهار کرده بود قصد دارد با کنسول اکس باکس 360 تجربه ویندوز سراسری را به زندگی روزمره مردم وارد کند. هرچند این کنسول با سیستم عاملی کاملاً نامربوط و متفاوت از ویندوز عرضه شد، اما نگاه کلی آن به عنوان یک دستگاه مالتی مدیا تا حد زیادی رویای گیتس را به ارمغان آورد.

امکانات گسترده شبکه لایو، توانایی استریم و پخش موسیقی و فیلم و ارتباطات کاربردی بین کامپیوتر و کنسولی از طریق Windows Media Center و غیره و غیره، عملاً 360 را به دستگاهی خانوادگی و سرگرم کننده برای تمام سنین تبدیل کرد. همه این قابلیت های جذاب با انتشار سنسور حرکتی و صوتی Kinect چند برابر شد.



اولین کینکت در سال 2010 برای اکس باکس 360 عرضه شد و سیلی از بازی های مخصوص و همخوان با آن به مرور زمان روانه بازار گشت؛ تا جایی که بازی Kinect Adventures، یکی از ساده ترین و البته مفرح ترین عناوین مخصوص سنسور حرکتی مایکروسافت، با فروشی بیش از 24 میلیون نسخه، به پرفروش ترین بازی اکس باکس 360 تبدیل شد.

هرچند ایده به حرکت درآوردن بازیکن آن طور که انتظار می رفت موفق واقع نشد و تا سال 2013 (خصوصا با انتشار اکس باکس وان) توانایی های کینکت به مرور فراموش شد و بازی های کمتری در این زمینه توسعه یافت. بازی ها روز به روز در حال پیشرفت هستند، ولی گاهی برخی از نوآوری ها مثل همین یا تلویزیون های سه بعدی تنها حبابی هستند که هیچوقت با زندگی مردم اخت نخواهند شد.

علاوه بر این، انتشار نزدیک به 150 عنوان انحصاری و بیش از 1000 بازی دیگر، یکی از بلند بالاترین لیست های عناوین قابل بازی روی یک کنسول خانگی را در اختیار بازیکنان قرار داد. در کنار آن امکان استفاده حدود 500 بازی کنسول نسل قبلی اکس باکس نیز روی 360 تجربه بی نظیری را به ارمغان آورد. خیلی از ما هنوز هم این کنسول دوست داشتنی و بازی هایش را در قفسه های اتاق مان داریم و حتی تصور فروش آن غم انگیز خواهد بود.

اکس باکس 360 در میان این تعداد بازی، عناوینی را برای همیشه در خاطره ها ثبت کرد. از ماجراجویی های Marcus Fenix گرفته تا رهبری Master Chief. انحصاری هایی که تجربه و خاطرات 360 دارها را رنگ آمیزی کرده و همینطور زمینه بحث و جدل بین طرفداران اکس باکس و پلی استیشن را فراهم ساخت. پیشنهادات ویژه فروش نزدیک کریسمس هم که جای خود دارد.



در طول ده سال گذشته، سه مدل متفاوت از اکس باکس 360 طراحی و عرضه شد. بین سال های 2005 تا 2009 چند نوع و رنگ با حافظه داخلی متفاوت از کنسول اولیه روانه بازار شد، اما در اوایل سال 2010 نسخه جمع و جورتری از آن با عنوان Slim معرفی شد. همزمان با رونمایی اکس باکس وان نیز در سال 2013 نسخه دیگری از اکس باکس 360 با طراحی مشابه به کنسول نسل هشتمی مایکروسافت عرضه گشت.

Phil Spencer (فیل اسپنسر) مدیر کنونی بخش اکس باکس در شرکت مایکروسافت آمار و ارقام جالبی را درباره اکس باکس 360 اعلام کرده است. در طول این سال ها بیش از 78 میلیارد ساعت بازی آنلاین توسط بازیکنان در اکس باکس 360 انجام شده؛ 25 میلیارد ساعت درون برنامه های مالتی مدیا سپری شده؛ بیش از 486 میلیارد امتیاز در طی 27 میلیارد اچیومننت کسب شده؛ و نزدیک به 85 میلیون بازیکن فعال روزمره در لایو حضور داشته اند.

این آمار فوق العاده است و با در نظر داشتن فروشی بیش از 84 میلیون دستگاه در این 10 سال به خوبی متوجه خواهیم شد که اکس باکس 360 یکی از موفق ترین کنسول های تاریخ است. سایت IGN از این دستگاه به عنوان ششمین کنسول برتر تاریخ بازی های ویدیویی یاد میکند. مجله EDGE نیز آن را بعد از پلی استیشن 2 بهترین کنسول بیست سال اخیر می داند.



در سال 2013، جدا از رونمایی و عرضه نسل هشتم اکس باکس، دو اتفاق بسیار مهم افتاد که تاثیر بسیار زیادی روی این برند گذاشته و خواهد گذاشت. یکی نشستن Satya Nadella (ساتیا نادلا) بر مسند مدیریت عامل مایکروسافت که تاثیر به سزایی روی یکپارچه سازی پلتفرم ویندوز و محصولات مایکروسافت داشته است و دومی مدیریت بخش اکس باکس توسط فیل اسپنسر است.

نکته جالب اینجاست که برند اکس باکس با وجود اینکه زیر مجموعه کمپانی قدیمی مایکروسافت محسوب می شود، گویی به طور کلی شرکتی مجزا و مستقل بوده و فعالیت ها و روش های خاص خودش را داراست. این بخش به خاطر مجزا بودن از سایر مجموعه های مایکروسافت از نوعی اعتبار خاص برخوردار است. سیاست های اکس باکس تحت مدیریت اسپنسر در مسیر کاملا درستی قرار گرفته و محبوبیت آن را بعد از افتضاح معرفی وان، بازیابی کرده است.

هرچند اکس باکس وان (با توجه به سیاست های اولیه) هرگز نتوانست به فروش و موفقیت نسل قبلی خودش دست یابد و همیشه در سایه پلی استیشن 4 قرار گرفت، اما مبرهن است با عرضه نسخه کاستوم ویندوز 10 و همینطور فعالیت های مشتری مدارانه مسیر پیشرفت را می پیماید.

با پایان خط تولید کنسول اکس باکس 360، دوره ای طلایی از تجربه مایکروسافت در دنیای عظیم بازی های کامپیوتری پایان یافت. هرچند شبکه لایو در 360 همچنان برقرار بوده و خدمات و پشتیبانی و همینطور تولید بازی های جدید برای آن ادامه خواهد داشت، اما در هر حال به زودی شاهد خاموش شدن همیشگی افسانه سه چراغ قرمز خواهیم بود. ممنون مایکروسافت؛ ممنون اکس باکس؛ ده سال فوق العاده ای بود.