

## لرزه بر اندام آتاری



یکی از دلایل سقوط صنعت گیم عدم کنترل شرکت آتاری بر این مساله بود که کدام شرکت ها اجازه ساخت بازی برای کنسول محبوب آتاری را دارند. سرانجام صنعت شکست خورده گیم در نیمه دوم دهه هشتاد میلادی از سرزمین آفتاب ژاپن سر برآورد و شرکت ژاپنی نینتندو، کنسول (FAMICOM) که در ایران نسخه کپی آن به میکرو معروف بود را وارد بازار کرد و بدین ترتیب نسل سوم کنسول ها با بازی های کمتر اما کیفیت بالاتر شروع به کار کرد. یک سال پس از کنسول نینتندو، کمپانی ژاپنی سگا کنسول خانگی مستر سیستم خود را روانه بازار کرد و تلاش کرد با معرفی بازی هایی با کیفیت بالاتر، بازار را قبضه کند اما نتوانست و شکست

خورد. سال های آخر دهه ۹۰ بازی ها به مرور دچار تغییراتی شدند و بازی های آرکید، کم کم محبوبیت خود را از دست دادند و سبک های مختلف بازی مانند اکشن و ماجراجویی، نقش آفرینی و اخیرا ورزشی جای خود را در صنعت گیم باز کردند. از سوی دیگر، توسعه بازی ها برای رایانه های شخصی شروع به رشد کرد. در مقابل، تولیدکنندگان کنسول های خانگی نیز بیکار نبودند و دست به ارتقای کنسول ها زدند و این گونه بود که چهارمین نسل از کنسول ها با کنسول جدید کمپانی (NEC) به نام (TURBOGRAFX 16) پا به میدان گذاشت اما پرچم دار این نسل همچنان دو غول سگا و نینتندو بودند.

## رونمایی از کنسول خاطره انگیز



در نسل چهارم سگا از کنسول محبوب خود سگا جنسیس رونمایی کرد و در مقابل شرکت نینتندو، اولین کنسول دستی خود به نام گیم بوی را رونمایی کرد که توانست در لیست پرفروش ها جایگاه سوم را تصاحب کند.

با این حال نینتندو کنسول ۱۶ بیتی (SNES) را نیز روانه بازار کرد و توانست با پانزده میلیون فروش بیشتر نسبت به سگا جنسیس کمپانی سگا را در نسل چهارم شکست دهد.

صنعت گیم در جهان تا نسل چهارم همواره با فراز و نشیب های زیادی روبه رو بوده اما از نسل پنجم به ثبات می رسد و در نسل های بعد با ارتقا کنسول ها گمیرها نیز عطش بیشتری برای تجربه بازی هایی با

کیفیت بالاتر چه از نظر داستان و چه از نظر فنی داشتند. کنسول های نسل پنجم از پردازشگرهای ۳۲ بیتی استفاده می کردند و پشتیبانی از فضاهای سه بعدی در طراحی بازی از ویژگی های نوین این کنسول ها بود.

معروف ترین این کنسول ها، پلی استیشن سونی و نینتندو ۶۴ بوده و در این نسل است که ژاپنی ها ابتکار عمل را به دست می گیرند و با ایجاد بازارهای بزرگ، سهم قابل توجهی از این صنعت را به دست می گیرند.

گفتنی است کنسول های این نسل بودند که برای اولین بار از لوح فشرده (CD) استفاده کردند.

## قدرت بیشتر با پردازنده قوی تر



کنسول های نسل ششم نسبت به نسل پیشین خود از توانایی بالاتری برخوردار بودند.

این کنسول ها از پردازشگرهای ۱۲۸ بیتی استفاده می کردند که قدرت زیادی در پردازش محیط های سه بعدی داشت. دیگر ویژگی این نسل، ورود دوباره آمریکایی ها به این صنعت بود که انحصار را از دست ژاپنی ها بیرون آوردند.

در این نسل می توان به کنسول های پلی استیشن ۲، اکس باکس و دریم کست کنسول نسل ششم سگا اشاره کرد. سرانجام اما با توقف عرضه پلی استیشن ۲ در ژانویه سال ۲۰۱۳، نسل ششم کنسول های

خانگی پایان یافت.

صنعت گیم از اوایل دهه چهل میلادی تا به امروز فراز و نشیب های زیادی طی کرده است اما همواره نشان داده که کسب و کاری درآمدزا و قدرتمند بوده.

چنان که صنعت بازی در سال ۲۰۱۸ سومین صنعت پولساز در آمریکا شناخته شد. این صنعت امروزه دیگر فقط یک سرگرمی نیست و به واسطه این که تعاملی مستقیم با مخاطب خود دارد، می تواند هدف های گوناگون سیاسی، آموزشی و فرهنگی برای ساخت و انتشار بازی ها داشته باشد.

## آغاز نسل پر خاطره



نسل هفتم کنسول ها در ذهن گیمرهای کنونی از جایگاه ویژه ای برخوردار است، به این خاطر که خیلی از این افراد دوران کودکی و نوجوانی شان، همزمان با ورود کنسول های خاطره انگیز نسل هفتمی است. نخستین کنسول این نسل توسط مایکروسافت ارائه شد و این شرکت کنسول ایکس باکس ۳۶۰ را عرضه کرد. هرچند به لحاظ نفوذ در بازارها و فروش، ایکس باکس از دو رقیب خود سونی و نینتندو شکست خورد اما این کنسول یک تجربه بزرگ برای مایکروسافت به حساب می آمد. سونی با پلی استیشن ۳ و نینتندو با «وی» نیز در این نسل از کنسول ها حضور داشتند. ویژگی بارز این نسل از کنسول ها، توانایی بسیار بالای آنها در زمینه پردازش بسیار قوی در زمینه محیط های سه بعدی، کیفیت بسیار بالای صوتی و تصویری، پشتیبانی گسترده

خدمات آنلاین و... بود. با این حال جالب است که Xbox 360 بهترین کنسول نسل هفتم است که این تجربه را به مخاطبان خود ارائه داده. پس از کنسول های نسل هفتم، به خاطر پیشرفت سریع و چشمگیر فناوری، این کنسول ها مدت زمان کمتری نسبت به نسل های پیشین خود در عرصه گیم حضور داشتند. به این صورت که در یک مدت زمان ۲۰ ساله از سال ۲۰۰۵ (آغاز معرفی ایکس باکس ۳۶۰ به عنوان نخستین کنسول نسل هفتمی) تا به امروز شاهد گذر سه نسل بودیم و در حال حاضر کنسول های PS5 و نینتندو سوئیچ و ایکس باکس سری اکس و سری اس، پرتقاضاترین ها در بازار هستند. عمده تغییرات این سه نسل را می توان در بعد فنی آنها دید و حذف شدن دیسک های بلوری را می توان مهم ترین تغییر در این سه نسل عنوان کرد.