#002

RETROVISOR // ENCARTE

// Xbox 360 e as Três Luzes Vermelhas: Como a Microsoft revidou uma falha fatal, placa por placa.

// @estudioretrovisor

// Xenon (2005)

A origem da falha

- Primeira revisão, sem HDMI
- CPU e GPU em 90nm
- Sem resfriamento dedicado da GPU
- Alta incidência de superaquecimento → causava as “3RL”

// Zephyr (2007)

Primeira tentativa de correção

- HDMI adicionado
- Mesmo chip 90nm, mas com dissipador maior na GPU
- Leve melhora térmica, mas as 3RL ainda ocorriam

// Falcon (2007)

Primeira grande melhoria

- CPU em 65nm, GPU ainda em 90nm
- Fonte de 175W (menor consumo)
- Novo dissipador com “heatpipe”
- Reduziu as 3RL, mas não eliminou

// Opus (2008)

Silenciosa e esquecida

- Variante da Falcon sem HDMI
- Usada em reparos de consoles Xenon
- Mais fria, mas não vendida no varejo

// Jasper (2008)

A placa “salvadora”

- GPU agora em 65nm (junto da CPU)
- Fonte de 150W
- Queda drástica nas falhas por superaquecimento
- Considerada a mais confiável da era pré-Slim

// Valhalla (2010)

Um novo corpo

- Usada no Xbox 360 Slim
- CPU e GPU fundidos em um único chip (SoC) de 45nm
- Placa-mãe redesenhada do zero
- Praticamente erradicou as 3RL

// Corona (2011)

Fim da era de riscos

- Versão para o Xbox 360 Slim 2 e E
- Processos ainda menores, menos calor
- Última grande revisão da placa do Xbox 360
- Estável, eficiente e sem histórico de 3RL

// Mesmo com um problema de projeto de hardware que custou mais de US$1 bi à Microsoft, o Xbox 360 foi um sucesso na sua geração com excelente biblioteca de jogos e serviços online. É uma das maiores historias de recuperação e manutenção da marca na historia dos eletrônicos de consumo.