

История игровых приставок

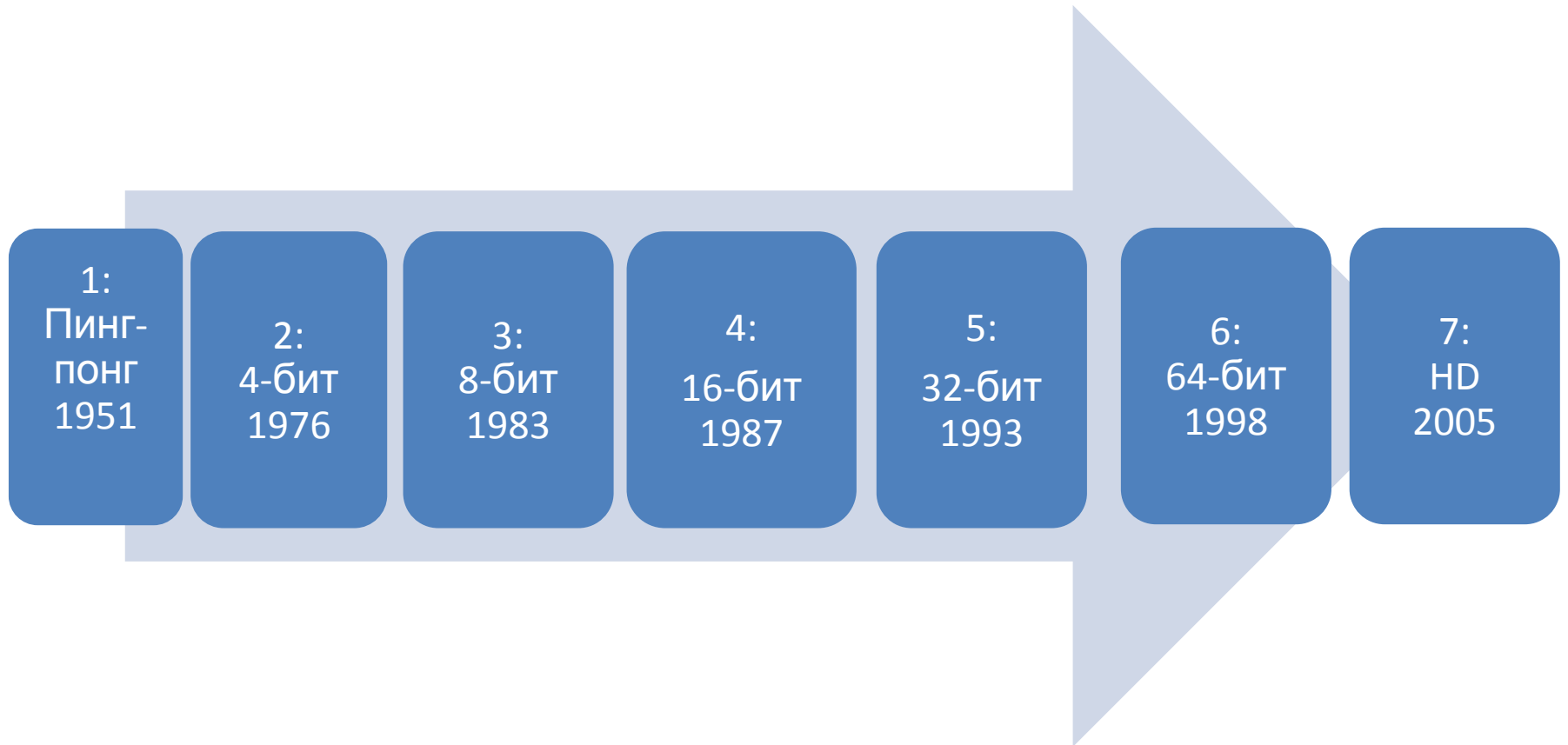
Подготовил

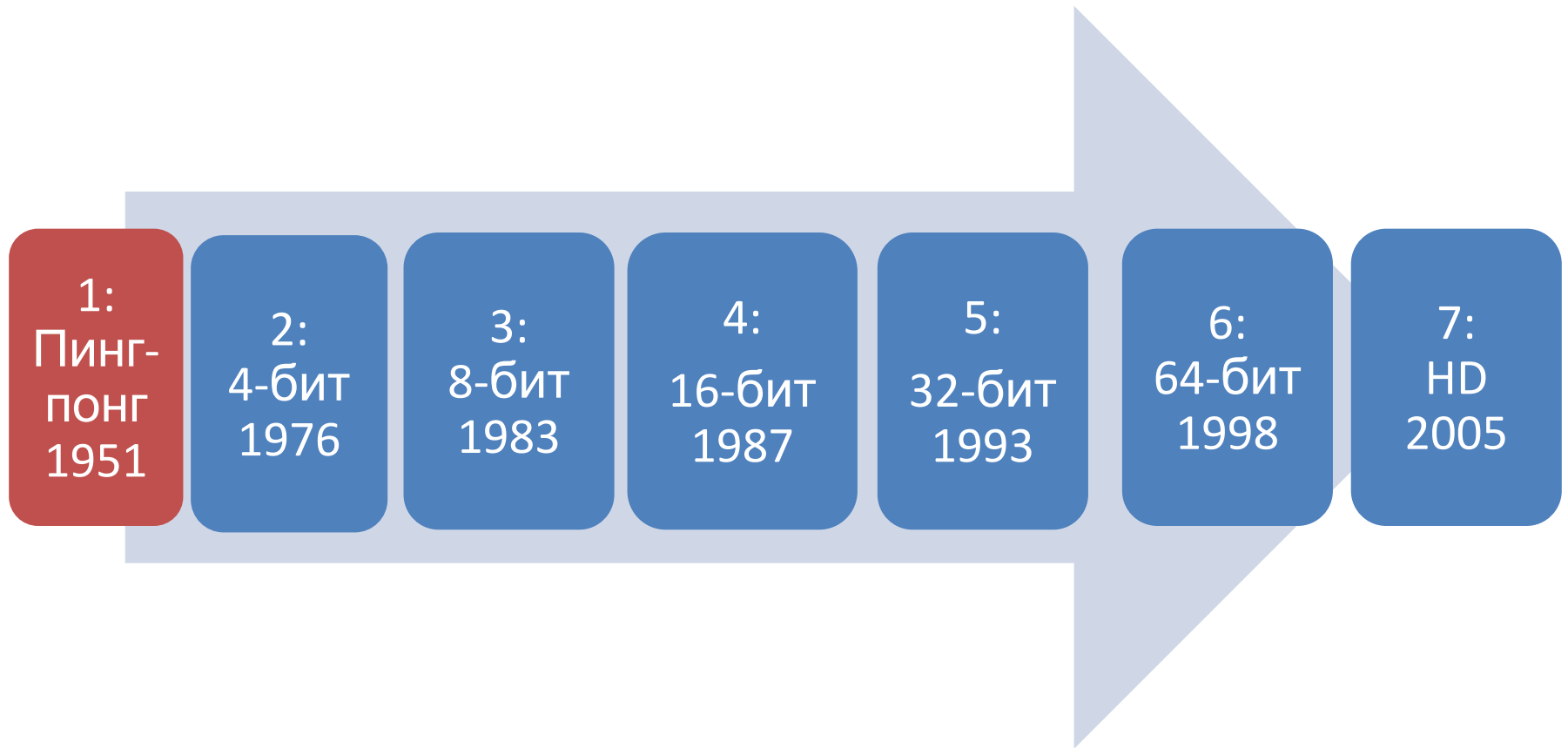
Антон Василёнок

© 2012 Новосибирск, Талань

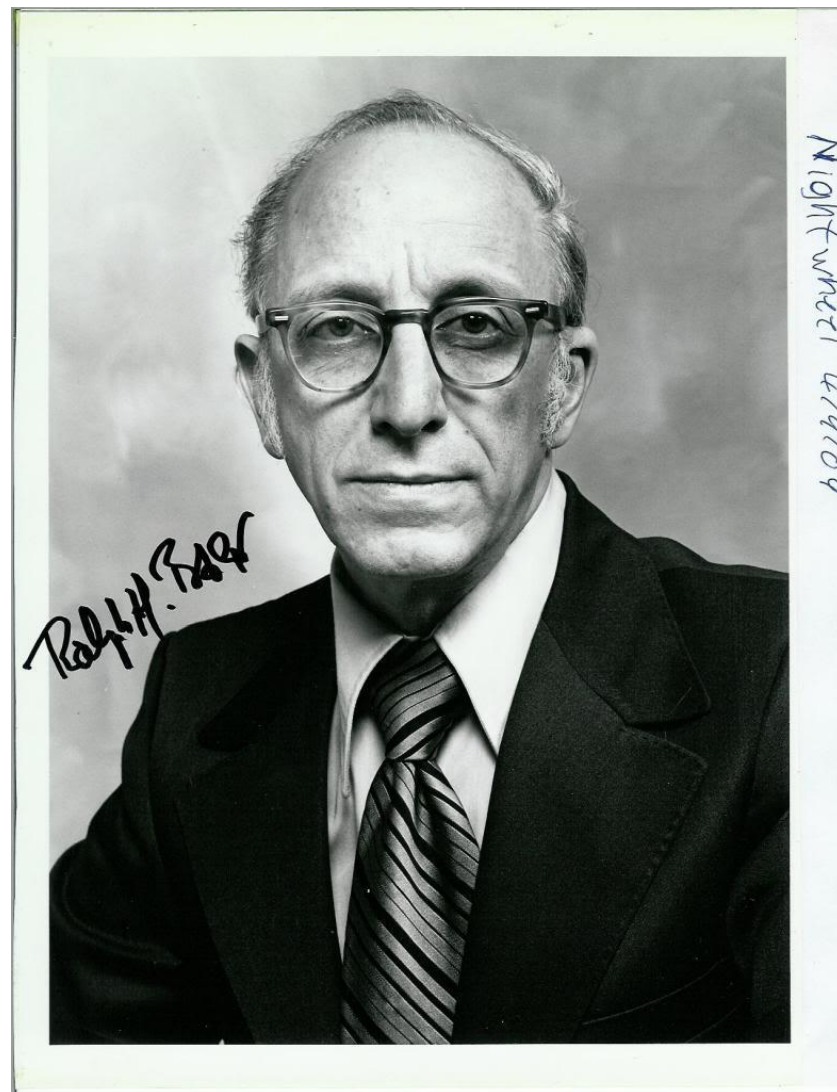


7 поколений игровых приставок:

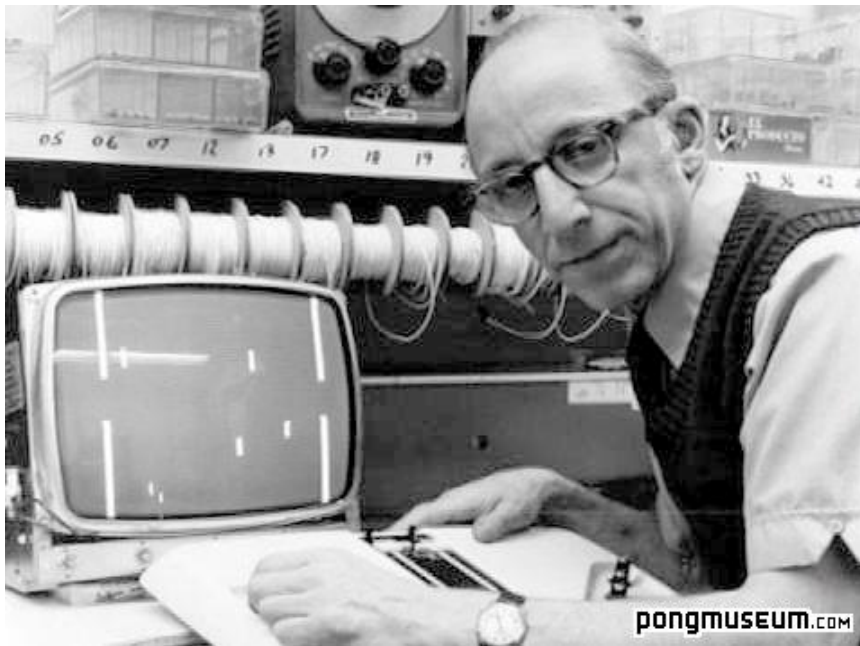




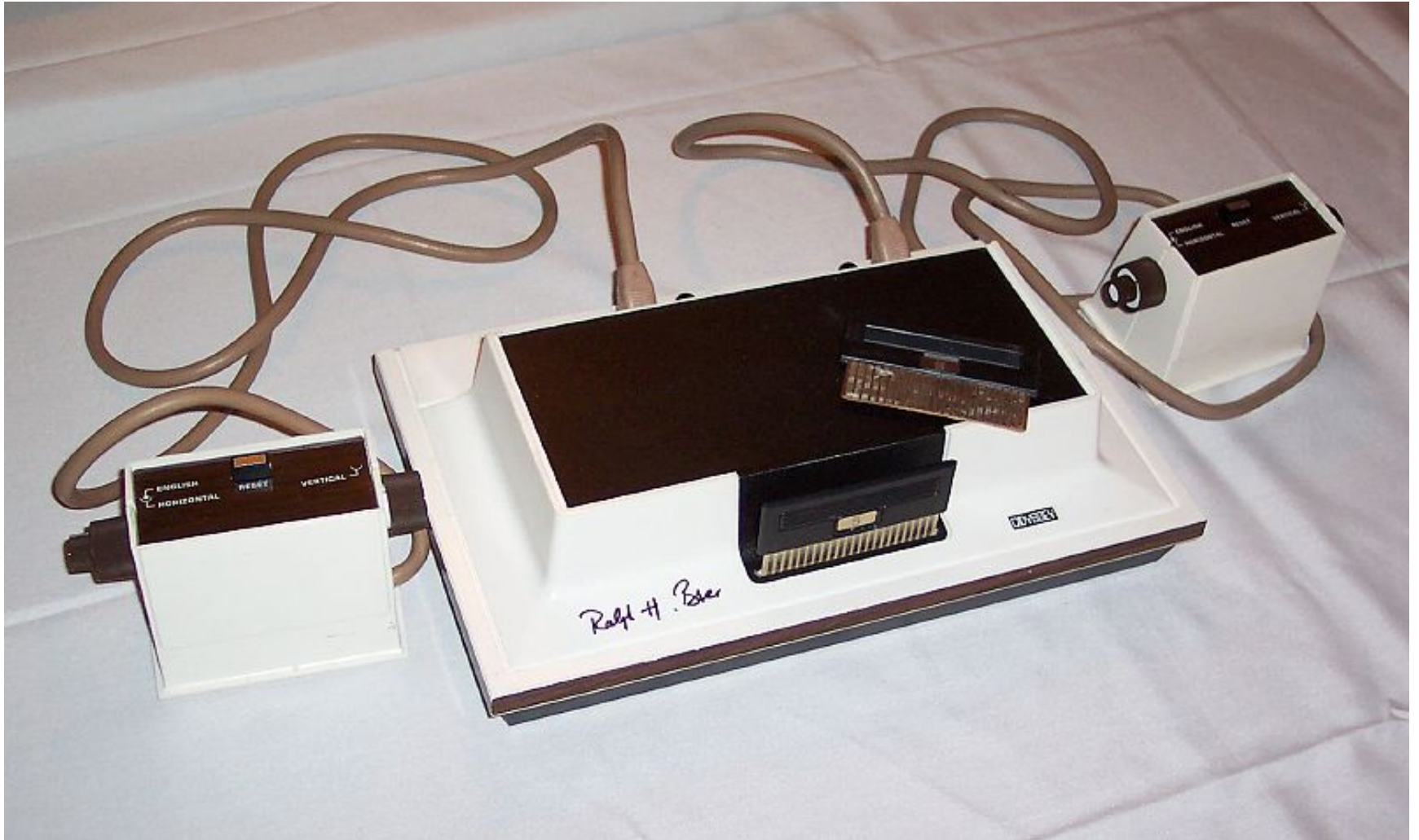
1:
ПИНГ-ПОНГ
1951



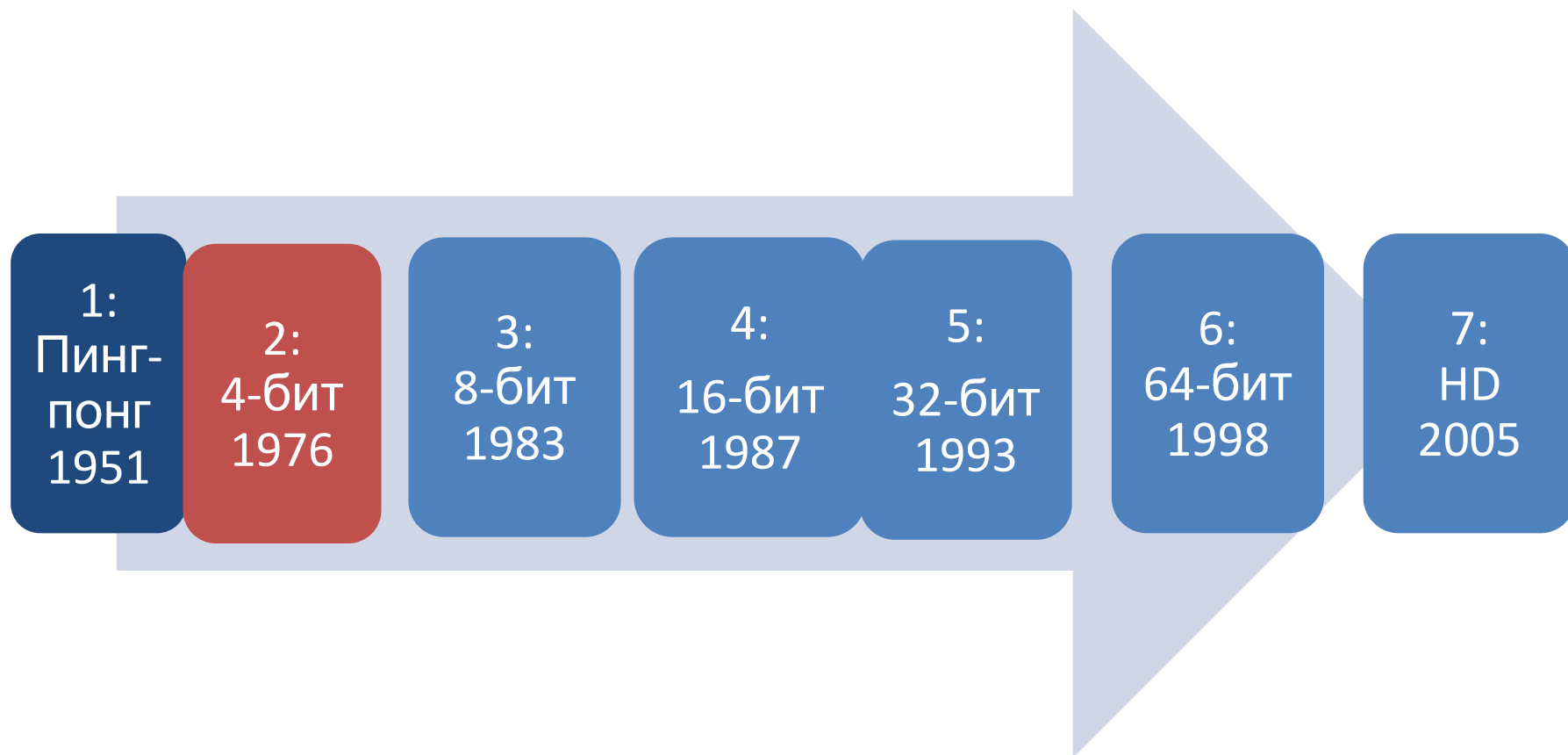
- Ральф Бэр – «Отец видеоигр»



1972: Magnavox Odyssey



7 поколений игровых приставок:



2:
4-бит
1977

2-ое поколение: 4-х и ранние 8-ми битные игровые приставки

В отличии от 1-го поколения, где все игры были встроены в консоль, во втором поколении игры были записаны на катриджах.

Плюсы игр на внешних катриджах:

- Можно разрабатывать игры после выпуска приставки
- Производить игры могут не только фирмы-производители консолей
- Больше разнообразие игр на одной консоли

CHANNEL FTM
FAIRCHILD VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



VIDEO
CARTRIDGE
NOT
INCLUDED



Programmable cartridge
entertainment for exciting video
fun, challenge

Fairchild Channel F

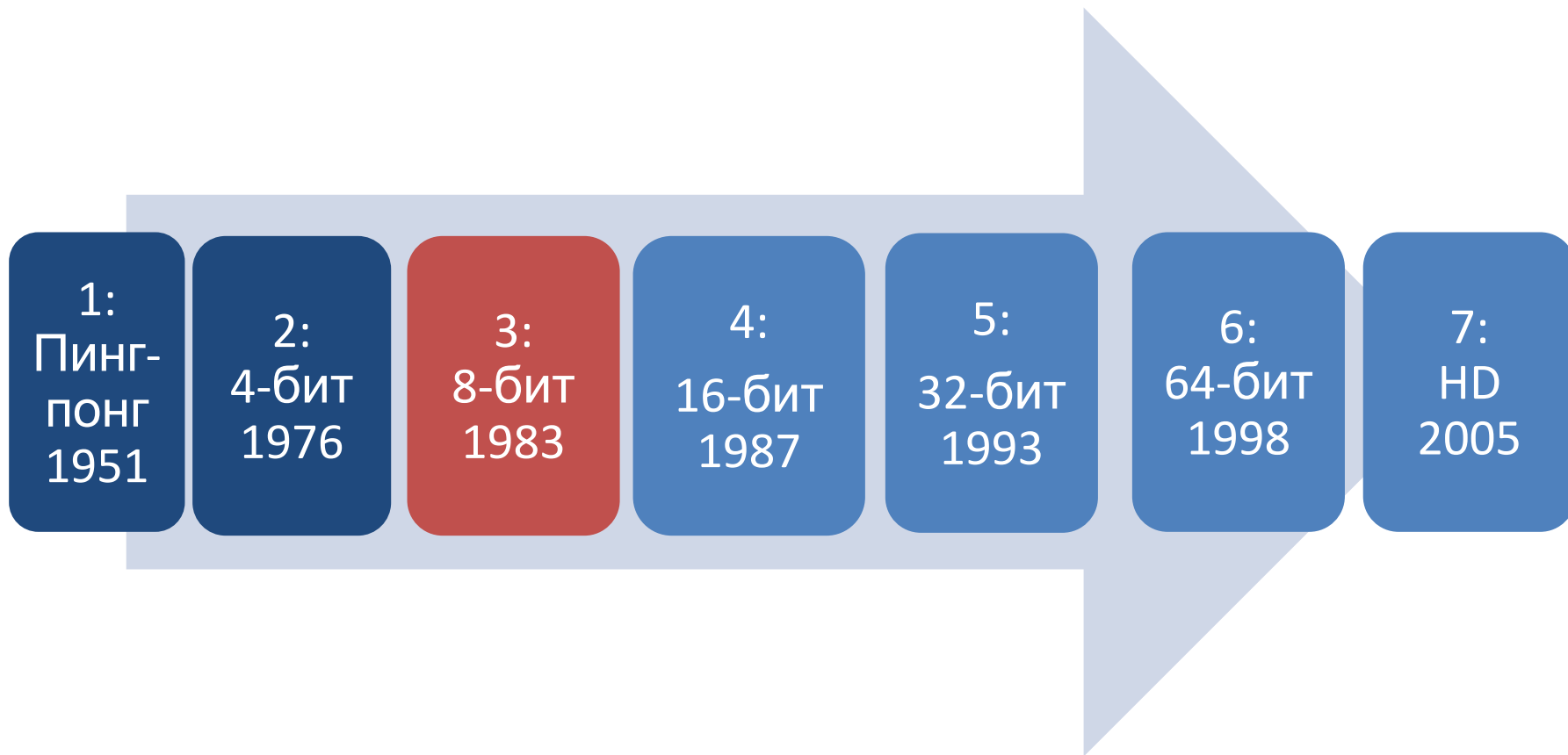
(август 1976)



Atari 2600

(октябрь 1977)





3:
8-бит
1983

Третье поколение: «8-ми битные» игровые приставки

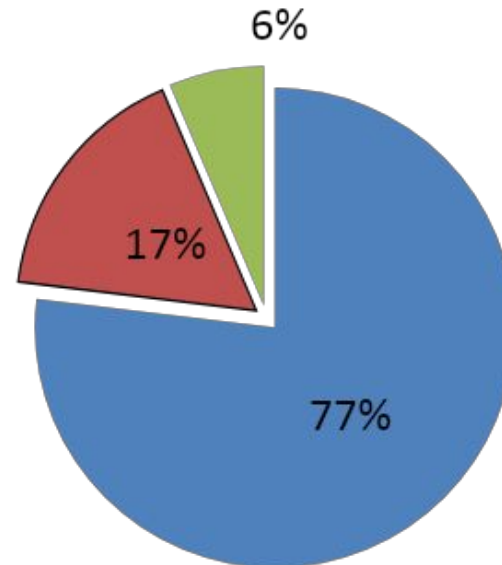
Третье поколение получило более мощные процессоры, больше памяти, что позволило ввести новый тип игр: Если раньше действие игр разворачивалось на одном экране, то теперь, появилась возможность сдвигать экран относительно героев. Это дало сильный толчек развитию нового класса игр, например, Super Mario Bros.



Знаковые модели 3-го поколения:

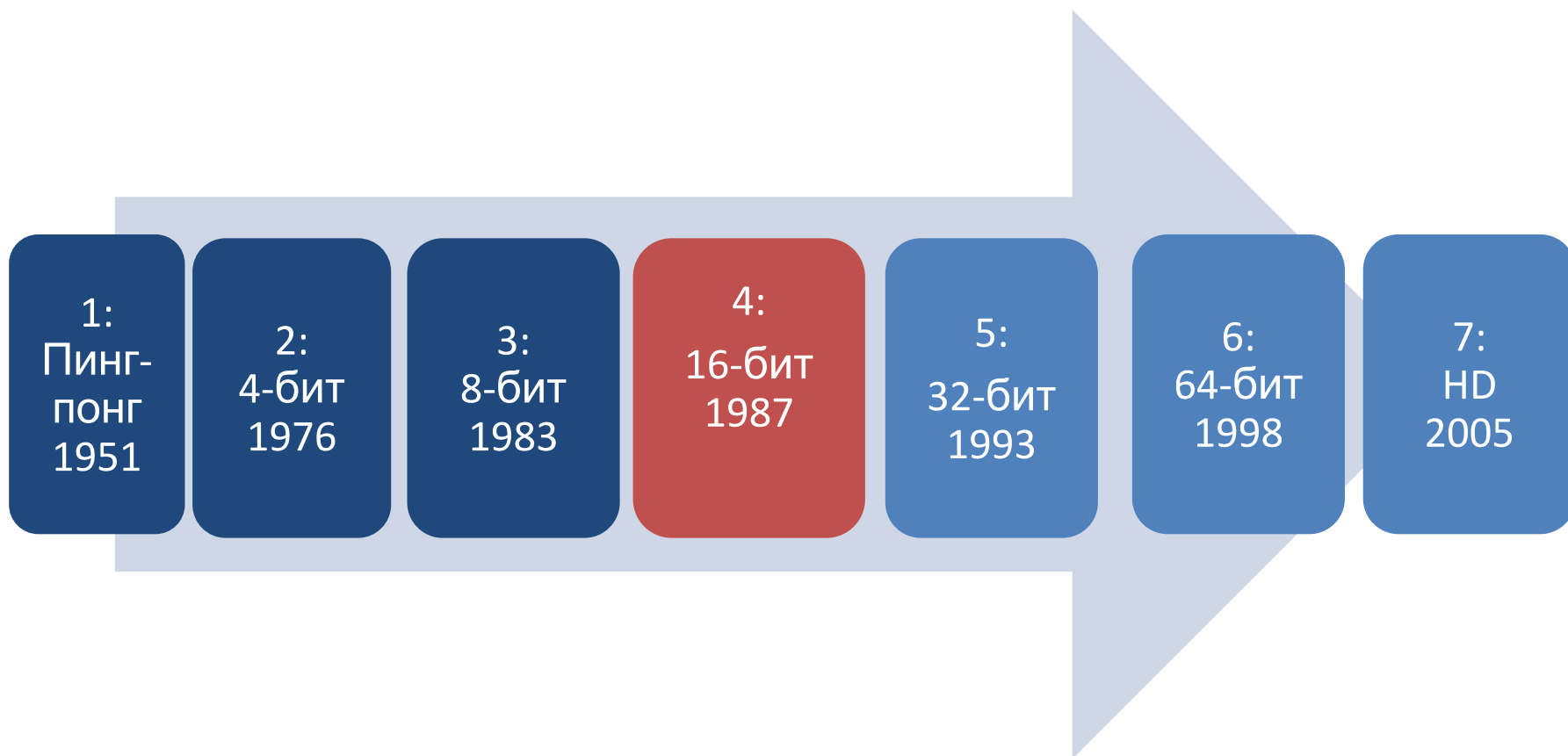
- **NES** (Nintendo Entertainment System) (1986)
- **Sega** Master System (1985)
- Atari 7800 (1986)

■ NES ■ Sega Master System ■ Остальные



NES
(Nintendo
Entertainment
System)
(ИЮЛЬ 1983)





4:
16-бит
1987

Четвертое поколение: «16-ти битные» игровые приставки «Золотой век»

- Увеличение мощности процессора и объема памяти
- Улучшение графики
- Возможность подключить внешнее устройство для чтения CD-ROM

Знаковые модели 4-го поколения:

- PC-Engine/TurboGrafx-16 (Октябрь 1987)
- **Sega** Mega Drive/Genesis (Октябрь 1988)
- Neo Geo (1990)
- **SNES** (Super Nintendo Entertainment System)
(Ноябрь 1990)

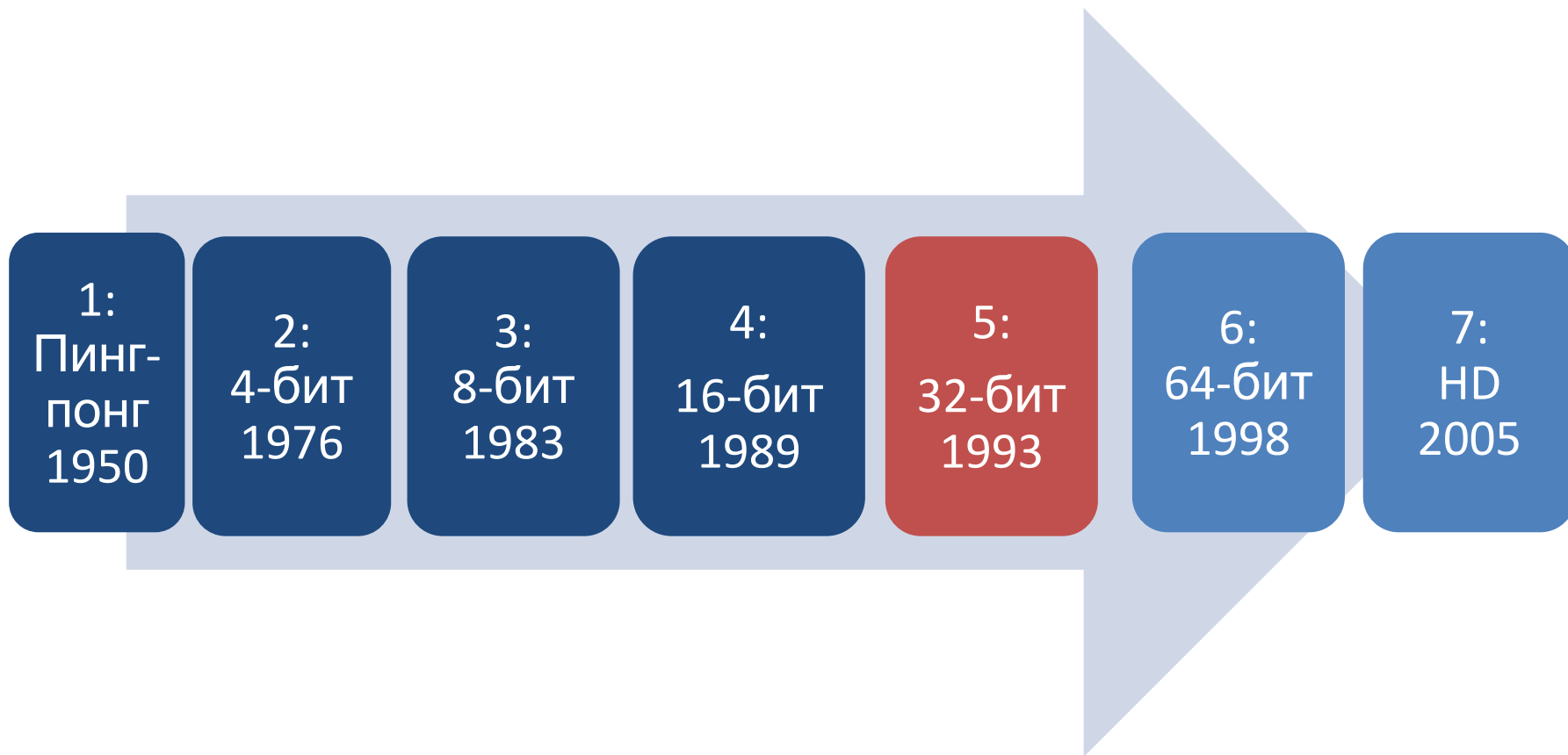


SNES
(Super Nintendo
Entertainment
System)
(ноябрь 1990)



**SEGA
Genesis /
SEGA
MEGA
DRIVE**
(октябрь 1988)



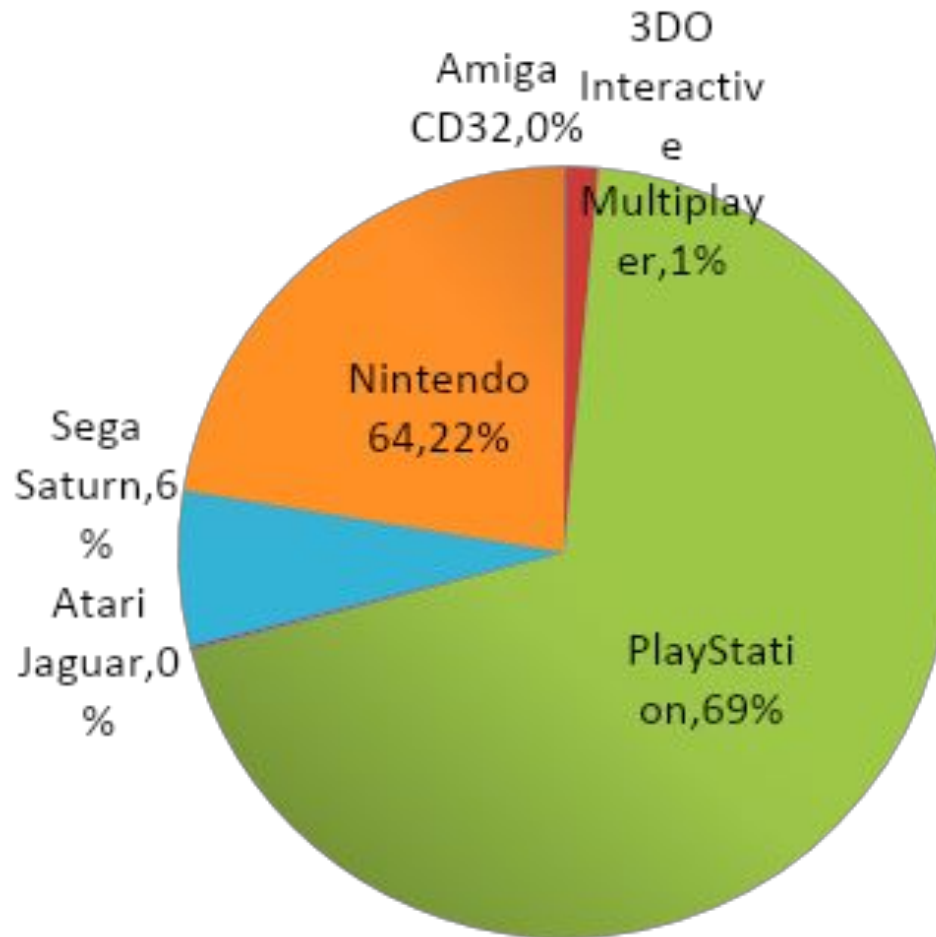


5:
32-бит
1993

Пятое поколение: «32-х битные» игровые приставки

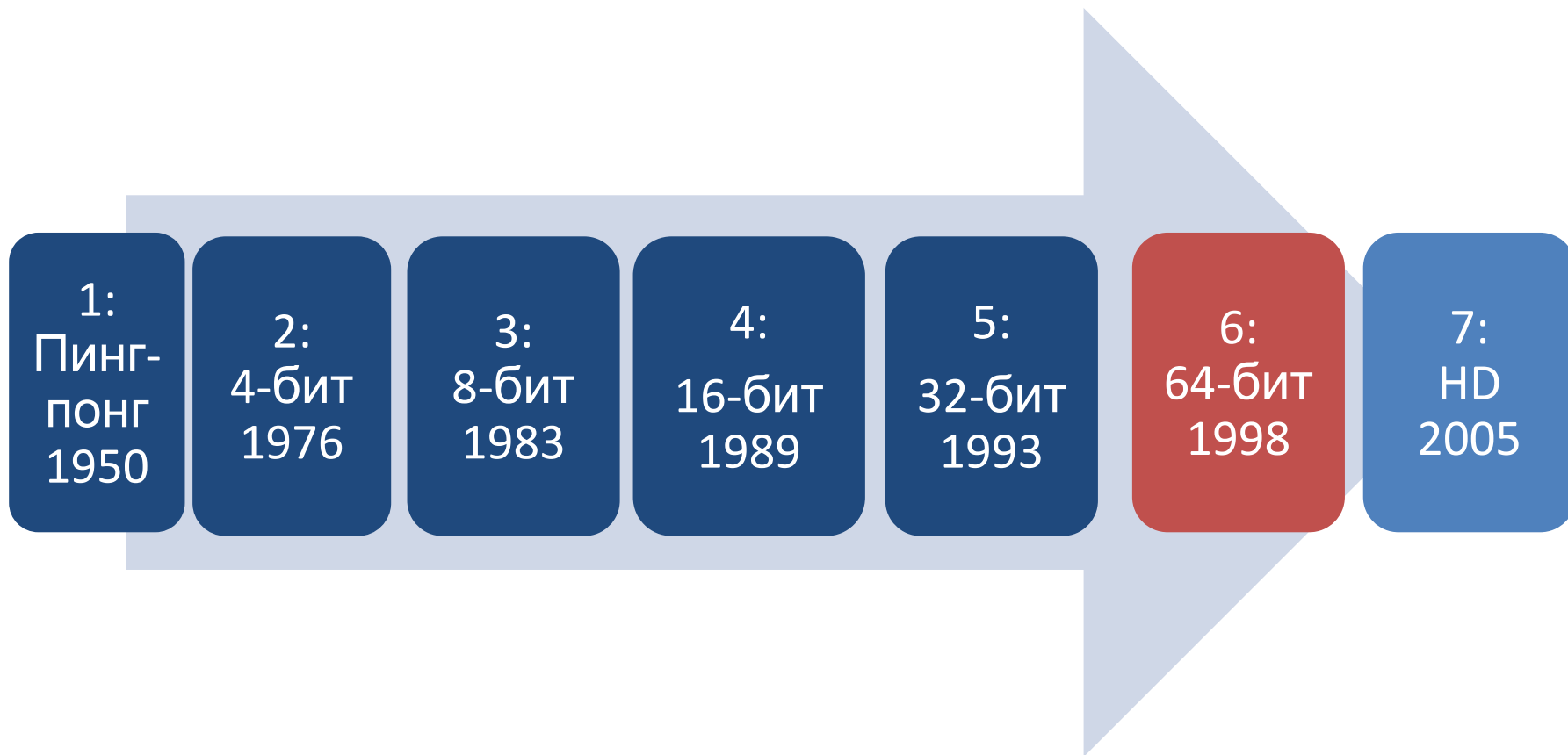
- Переход игр из 2D и псевдо-3D в 3D
- Переход с катриджей на CD-ROM (кроме Nintendo 64)

Продажи консолей пятого поколения:



Atari 2600
(2-ое поколение)

Игра: Рас-ман
1981

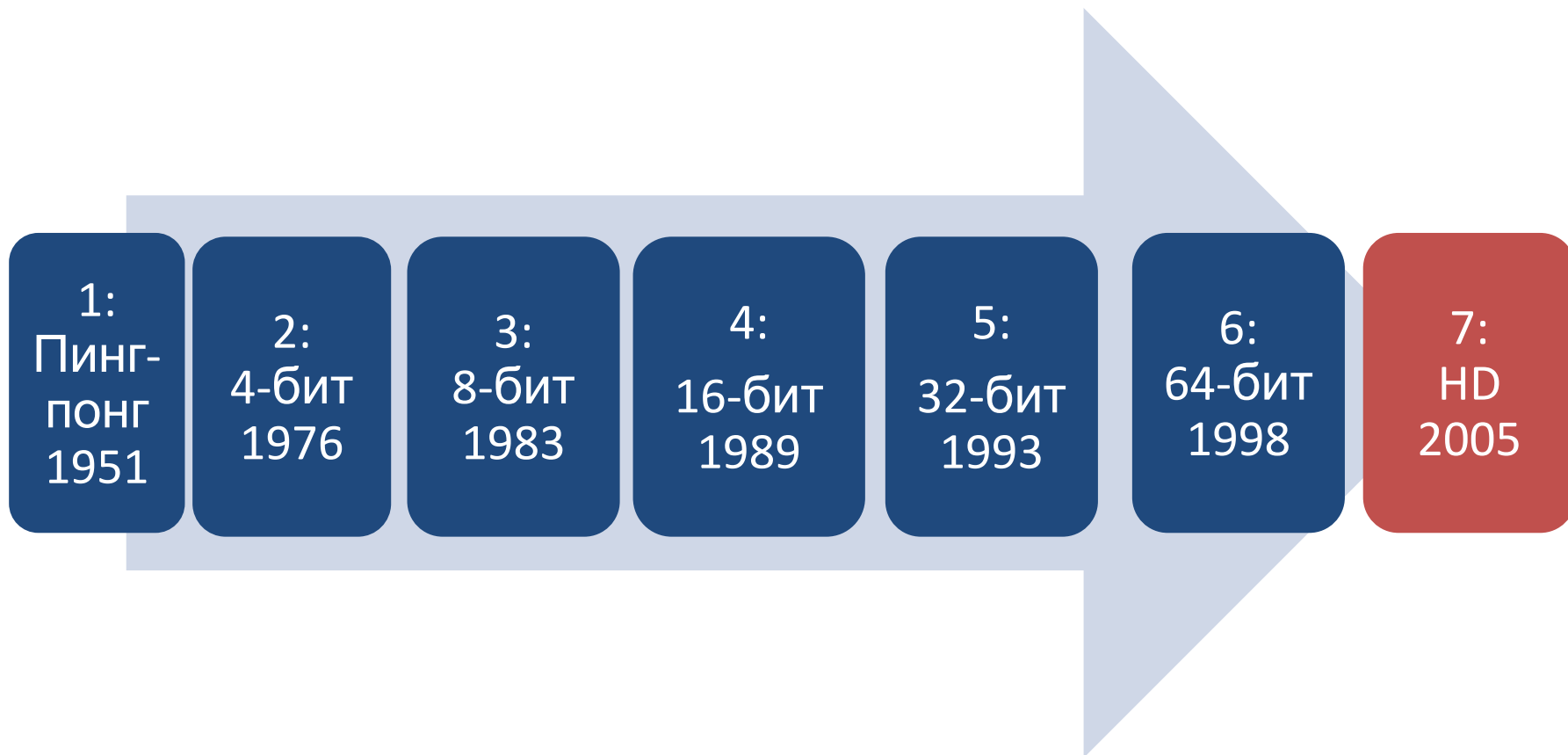


6:
64-бит
1998

Шестое поколение: «64-х/128-ми битные» игровые приставки

- Вычислительные и графические возможности возросли более, чем в 10 раз.
- Изображение становится более естественным, больше спецэффектов, тени
- Появляется возможность онлайн-игр





7:
HD
2005

Седьмое поколение: «Поколение HD»

- Вычислительные и графические возможности возросли еще в 10 раз.
- Изображение стало еще более приближено к естественному.
- Появилась возможность для 3D-телевидения.
- Позволяют играть, смотреть фильмы, слушать музыку, отправлять почту и открывать веб-страницы.

Знаковые модели 7-го поколения

ПОКОЛЕНИЯ



Технология Kinect («контроллер без контроллера»)

- **Сенсор движения** (управлять можно всем телом – задействованы руки, ноги, колени, талия, бедра и все остальное)
- **Отслеживание скелета** (при перемещениях и прыжках сенсор улавливает движения)
- **Распознавание лица** (запоминает пользователя)

Лидеры на рынке игровых консолей:

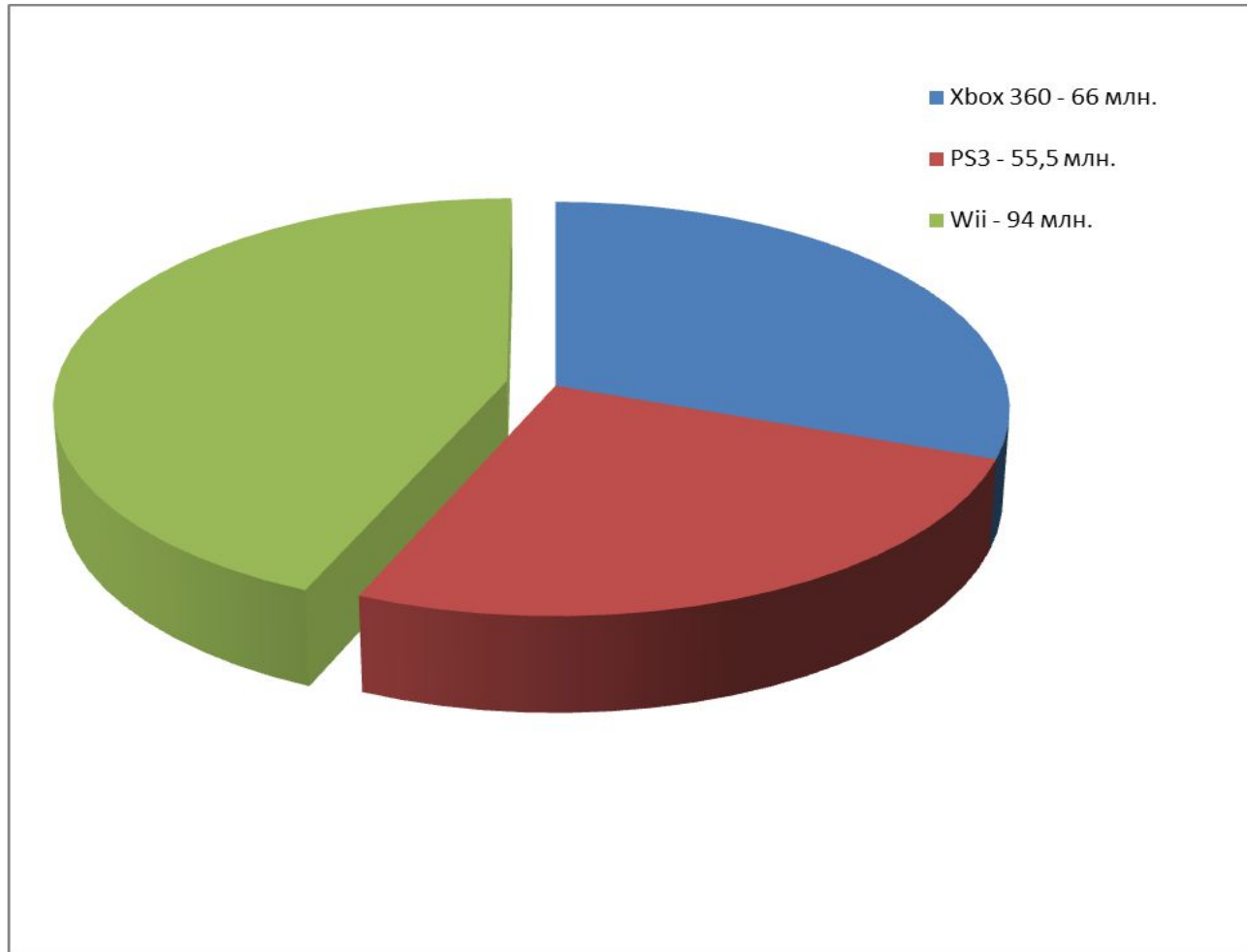
- Microsoft
- Sony
- Nintendo



Сравнительный анализ основных тех. характеристик консолей 7-го поколения (Xbox360, PS3, Wii)

- **Xbox360**: уникальный контроллер Kinect (сенсор движения)
- **PS3**: самые мощные вычислительные возможности, диски Blue Ray
- **Wii**: контроллер Wii Remote, игры с хорошим GamePlay, стоимость

Мировые продажи консолей 7-го поколения (на конец 2011)



PlayStation Move и камера Kinect

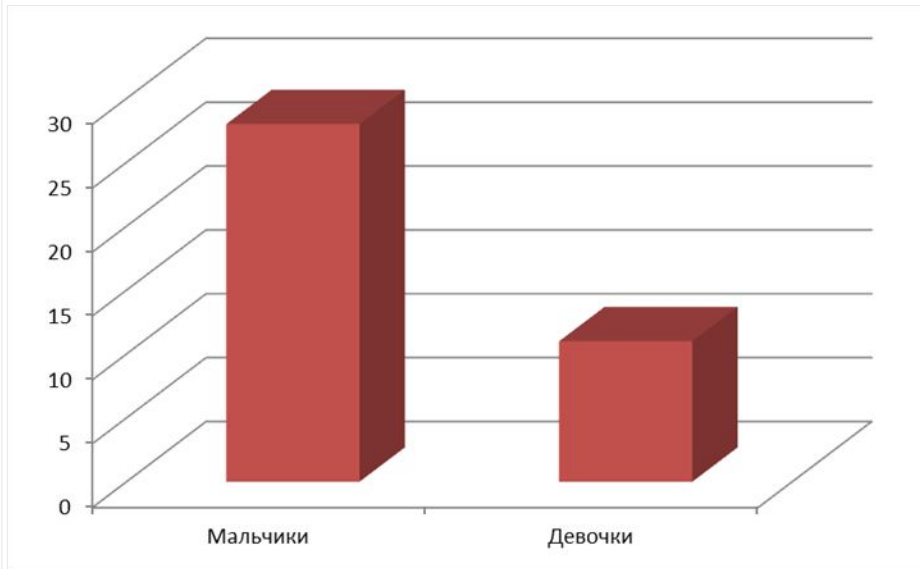
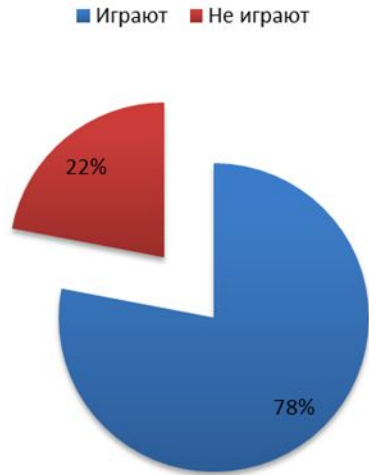


Анкетирование

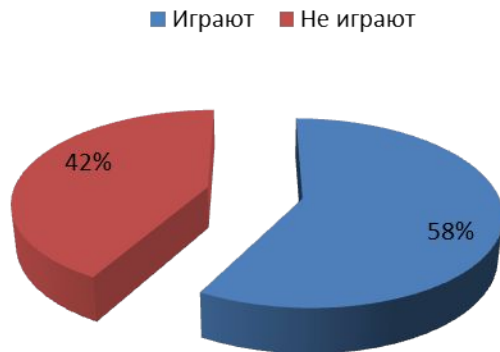
- Играете ли вы на приставках?
- Если да, то какая приставка есть у вас дома?
- Играют ли в видеоигры на приставке ваши родители?

Результаты опроса

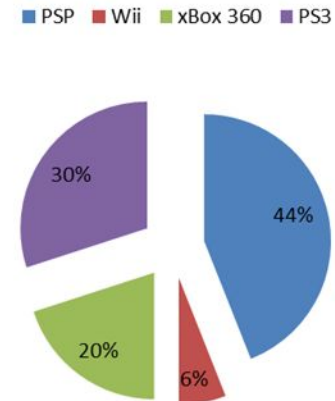
Играющие на приставках



Играющие взрослые



Степень популярности приставок



Суперкомпьютер Condor

- На основе 1760 приставок PS3
- Цена \$2 млн (10-20 раз меньше)
- Энергопотребление в 10 раз меньше



Видеоигры помогут тучным детям сбросить лишний вес



Приставки позволяют развивать:

- концентрацию и внимательность
- мелкую моторику
- координацию движений



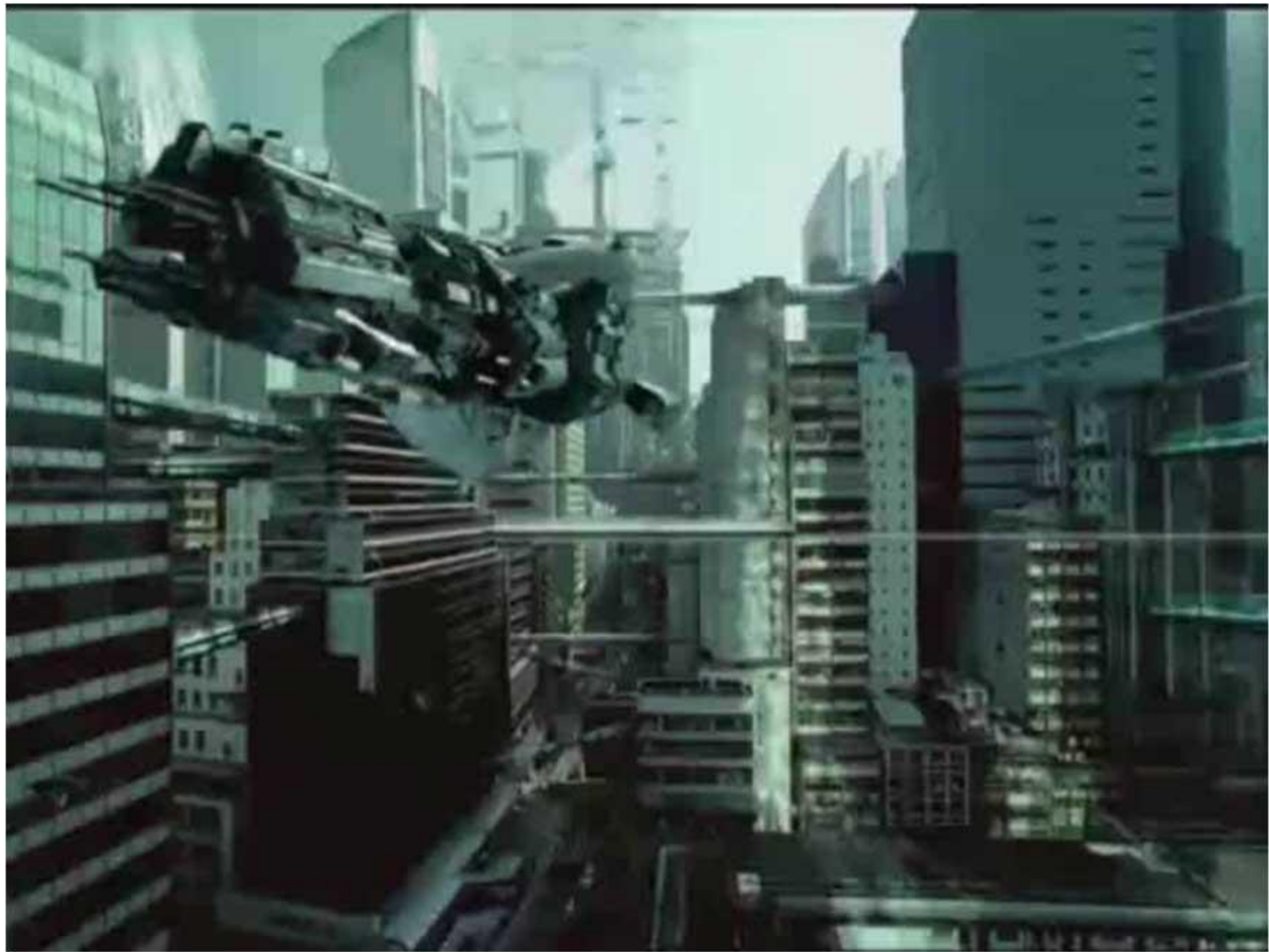
Будущее игровых приставок

Рекламная кампания PlayStation 2 (PS2) –
ролик PlayStation9 (PS9)

PlayStation 2



PlayStation 9



**Спасибо за
внимание!**