«От „приставки“ до Консоли»

ИСТОРИЯ ИГРОВЫХ СИСТЕМ

1967 – НАШЕ ВРЕМЯ

Роман Мишин
16.03.2018-16.04.2018

Цель

- Узнать больше о истории эволюции игровых систем

Используемые Ресурсы

- stopgame.ru
- love90.org

Приятного Просмотра (͡° ͜ʖ ͡°)

1967

Первый официальный прототип игровой приставки носит название «Brown Box».

Brown Box, 1967

Первое поколение 1972-1975

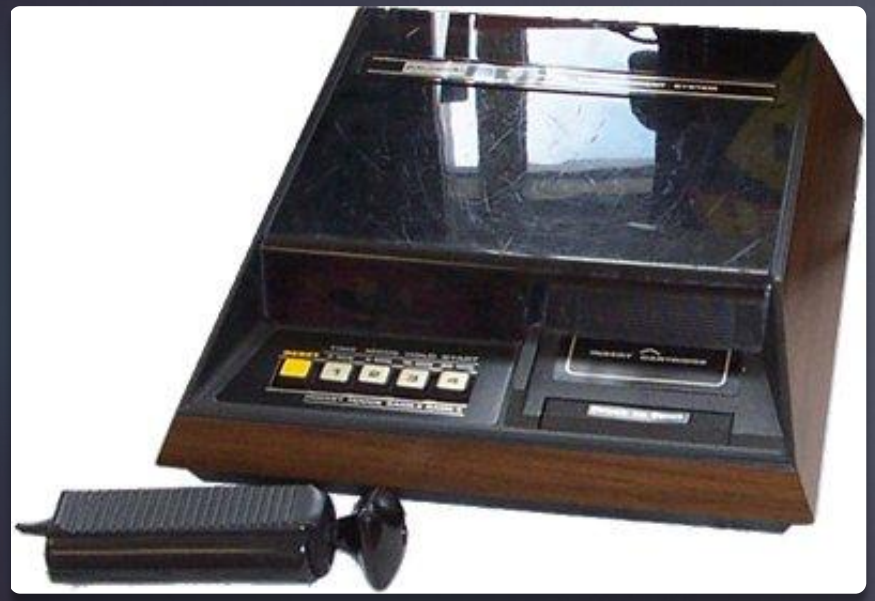
Первое поколение видеоконсолей началось в 1972 и продлилось до 1975.

Magnavox Odyssey, 1972

Pong, 1975

Второе поколение 1976-1982

В истории компьютерных и видеоигр, второе поколение игровых систем началось в 1976 году, с появлением Fairchild Channel F и закончилось в 1984 году, после кризиса видеоигровой индустрии 1983 года.



Fairchild Channel F, 1976

ColecoVision, 1982

Третье поколение 1981-1985

Благодаря передовым игровым технологиям 1980-е годы стали периодом, когда индустрия видеоигр начала экспериментировать с жанрами, отличавшимся от предыдущих Pong-игр.

Nintendo Entertaiment System, 1983

Четвёртое Поколение 1986-1990

Эпоха 16-битных приставок является четвёртым поколением игровых систем. Несколько других компаний стали обращать внимание на созревание видеоигровой индустрии и начали строить планы на выпуск приставки в будущем. Благодаря популярности игровых приставок четвёртого поколения эту эпоху часто называют «золотым веком» игровой индустрии.

Sega Mega Drive (Sega Genesis),1988

Super Nintendo Entertaiment System (SNES), 1990

Пятое Поколение 1990-1997

В истории компьютерных игр, эпоха 32/64-разрядных игровых систем стала пятым поколением игровых приставок. В пятом поколении стало заметным направление эмуляции — персональные компьютеры стали достаточно мощными для эмуляции 8- и 16-разрядных систем.

Sony PlayStation, 1994

Шестое Поколение 1998-2004

Эпоха шестого поколения игровых систем (также её называют эпохой 128-разрядных игровых систем) относится к компьютерным играм и игровым приставкам, которые стали появляться на рубеже XXI века.

PlayStation 2, 2000

Nintendo Gamecube, 2001

Седьмое Поколение 2005-2011

Седьмое поколение игровых систем в истории компьютерных и видеоигр берёт начало в конце 2005 года.

Xbox 360, 2005

Nintendo Wii, 2006

Вердикт

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ :)

РОМАН МИШИН, QUIENDICE, 16.03.2018-16.04.2018