

The background is a dark blue gradient with a starry texture. On the left side, there is a large, semi-circular scale with tick marks and numbers ranging from 140 to 260. Several circular patterns, some solid and some dashed, are scattered across the background, some containing arrows. The overall aesthetic is technical and futuristic.

ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ

ВЫПОЛНИЛ: УЧЕНИК 8В КЛАССА НАБОКОВ НИКОЛАЙ

СОДЕРЖАНИЕ

- I. Игровая консоль
- II. Поколения игровых приставок
 - II.1. 1-е поколение
 - II.2. 2-е поколение
 - II.3. 3-е поколение
 - II.4. 4-е поколение
 - II.5. 5-е поколение
 - II.6. 6-е поколение
 - II.7. 7-е поколение
 - II.8. 8-е поколение
- III. Устройство приставки
- IV. Виды носителей данных

ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ

ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ (ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА) - Специализированное электронное устройство предназначенное для видеоигр. Для таких устройств, в отличие от персональных компьютеров, запуск и воспроизведение видеоигр является основной задачей. Домашние игровые приставки используют телевизор, проектор или компьютерный монитор в качестве независимого устройства отображения. Портативные (карманные) игровые системы имеют собственное встроенное устройство отображения поэтому называть их игровыми приставками несколько некорректно.

Изначально игровые приставки отличались от ПК по ряду важных признаков — они предполагали использование телевизора в качестве основного отображающего устройства и не поддерживали большинство из стандартных периферийных устройств, созданных для персональных компьютеров — таких как клавиатура или мышь. До недавнего времени почти все продаваемые приставки предназначались для запуска собственных игр.

ПОКОЛЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

Выделяют различные поколения игровых систем, на настоящий момент их восемь.

1. **Первое поколение** - первое поколение видеоконсолей началось в 1972 с релиза Magnavox Odyssey и продлилось до 1977, когда изготовители приставок типа «pong» покинули рынок из-за успеха консолей, основанных на микропроцессорах.

Pong - серия игровых приставок производства Atari, выпускалась с 1975 по 1977 год. Приставки продавались под марками Atari и SEARS TELE-GAMES. В основе игровой приставки Pong лежит один чип, который обрабатывает графику и звук, принимает и расшифровывает сигналы, поступающие с контроллеров, а также отвечает за действия виртуального оппонента в игре человека против приставки (у тех модификаций, которые поддерживали такой режим). Управление производится с помощью контроллеров типа PADDLE

PADDLE - игровой контроллер позволяющий перемещать объект на экране только по одной оси (в двух направлениях), может также иметь кнопки для совершения каких-то дополнительных действий.

2. 2-е поколение - ранние 8-битные приставки с играми на картриджах (1976—1984 года).

Отличие от первого поколения игры хранились не на приставке а на картриджах что позволяло собрать более большую коллекцию видеоигр.

Популярные приставки второго поколения

Fairchild Channel F



Atari 2600



Atari 5200



Intellivision



ColecoVision

