



# 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

