

Contents

Joc PC	1
Consolă de jocuri.....	8
Joc video.....	13

Joc PC

Un joc pentru computer personal, cunoscut și ca un joc pentru PC sau un joc PC, este un tip de joc video jucat pe un computer personal (PC) spre deosebire de cele pentru consolă sau mașină arcade.

Caracteristicile sale definitorii includ: hardware și software pentru jocuri mai diverse și determinate de utilizator; și, în general, o capacitate mai mare de intrare, procesare, ieșire video și audio. Natura necoordonată a pieței jocurilor pentru PC și în prezent lipsa de suport fizic pentru aceasta fac dificilă evaluarea cu precizie a dimensiunii acesteia.[1] În 2018, piața globală a jocurilor pentru PC a fost evaluată la aproximativ 27,7 miliarde de dolari americani.[2]

Jocurile pe computerul de acasă(d) au devenit populare în urma prăbușirii pieței jocurilor video din 1983. În anii 1990, jocurile pentru PC și-au pierdut poziția pe piață față de jocurile de consolă, înainte de a se bucura de o renaștere la mijlocul anilor 2000 prin distribuția digitală prin servicii precum Steam și GOG.com.[1][3]

Newzoo a anunțat că sectorul jocurilor pentru PC este a treia categorie ca mărime (și este estimată în declin) pe toate platformele în 2016, sectorul consolelor fiind al doilea ca mărime și cel mai mare fiind sectorul jocurilor mobile/ smartphone. 2,2 miliarde de jucători de jocuri video generează venituri de 101,1 miliarde dolari americani, fără a lua în calcul costurile investite în hardware. „Veniturile din jocurile digitale vor reprezenta 94,4 miliarde de dolari sau 87% din piața globală. Sistemele de operare mobile reprezintă cel mai profitabil segment, jocurile pentru smartphone și tablete crescând cu 19% de la an la an, până la 46,1 miliarde de dolari, adică 42% din piață. În 2020, jocurile mobile au reprezentat puțin peste jumătate din piața totală a jocurilor. S-a anticipat că statul chinez va genereze 27,5 miliarde de dolari sau un sfert din toate veniturile din 2017.”[4][5]

Jocurile pe computer sunt considerate sinonime (de Newzoo și alții) cu sistemele compatibile IBM Personal Computer; în timp ce computerele mobile – smartphone-uri și tablete, cum ar fi cele care rulează Android sau iOS – sunt de asemenea computere personale într-un sens mai general. Regiunea APAC(d) a fost estimată a genera 46,6 miliarde de dolari în 2016 sau 47% din veniturile totale globale din

jocurile video (nu doar jocurile PC). Numai China reprezintă jumătate din veniturile APAC (24,4 miliarde de dolari), cimentându-și locul ca cea mai mare piață a jocurilor video din lume, în fața pieței anticipate a SUA de 23,5 miliarde de dolari. S-a estimat că China va avea 53% din veniturile din jocurile video provenite din jocurile mobile în 2017 (46% în 2016).

Istorie

Mainframe și minicalculatoare

Spacewar!, dezvoltat pentru PDP-1(d) în 1961, este adesea creditat ca fiind al doilea joc pe computer. Jocul a constat din două nave spațiale controlate de jucători care manevrau în jurul unei stele centrale, fiecare încercând să o distrugă pe cealaltă.

Bertie the Brain a fost una dintre primele mașini de joc dezvoltate. A fost construită în 1950 de Josef Kates(d). Avea mai mult de patru metri înălțime și a fost expusă la Expoziția Națională Canadiană din acel an.[6]

Deși computerele personale au devenit populare doar odată cu dezvoltarea microprocesorului și microcomputerului, jocurile de computer pe mainframe și minicalculatoare existau deja anterior. OXO, o adaptare a lui X și O pentru EDSAC, a apărut în 1952. Un alt joc de computer de pionierat a fost dezvoltat în 1961, când studenții MIT Martin Graetz și Alan Kotok(d), împreună cu studentul MIT Steve Russell, au dezvoltat Spacewar! pe un computer mainframe PDP-1 folosit la calcule statistice.[7]

Prima generație de jocuri pe computer erau adesea aventuri bazate pe text sau ficțiune interactivă, în care jucătorul comunica cu computerul introducând comenzi prin intermediul unei tastaturi. O primă aventură-text, Adventure(d), a fost dezvoltată pentru minicalculatorul PDP-11 de Will Crowther în 1976 și extinsă de Don Woods în 1977.[8] În anii 1980, computerele personale au devenit suficient de puternice pentru a rula jocuri precum Adventure, dar în acel moment, grafica a început să devină un factor important în jocuri. Jocurile ulterioare combinau comenzile text cu elemente grafice de bază, așa cum se poate observa în jocurile SSI Gold Box, cum ar fi Pool of Radiance sau The Bard's Tale, de exemplu.

Jocuri timpurii

De la sfârșitul anilor 1970 până la începutul anilor 1980, jocurile au fost dezvoltate și distribuite prin grupuri de hobby și reviste de jocuri, cum ar fi Creative Computing și mai târziu Computer Gaming World. Aceste publicații au publicat codul-sursă al jocului, cod care putea fi introdus pe computer și jucat, încurajând cititorii să-și prezinte propriul software la competiții. Jucătorii puteau modifica codul sursă BASIC chiar și al jocurilor comerciale. Microchess(d) a fost unul dintre primele jocuri pentru microcalculatoare care a fost vândut publicului. Vândut pentru prima dată în 1977, Microchess s-a vândut în cele din urmă în peste 50.000 de copii pe casetă.

Ca și în cazul consolelor de jocuri video din a doua generație de la acea vreme, primele companii de jocuri pe computer de acasă au valorificat jocurile arcade de succes la acea vreme cu portări sau clone ale jocurilor arcade populare.[9][10] În 1982, cele mai vândute jocuri pentru Atari 400 erau portările Frogger(d) și Centipede, în timp ce jocul cel mai vândut pentru Texas Instruments TI-99/4A(d) a fost clona lui Space Invaders, TI Invaders(d).[9] În același an, Pac-Man a fost portat pe Atari 800(d),[10] în timp ce Donkey Kong a fost licențiat pentru Coleco Adam(d).[11] La sfârșitul anului 1981, Atari a încercat să ia măsuri legale împotriva clonelor neautorizate, în special a clonelor Pac-Man(d).[10]

Prăbușirea industriei și consecințele

Pe măsură ce piața jocurilor video a fost inundată de cartușe cu jocuri de proastă calitate create de numeroase companii care încercau să intre pe piață și supraproducția lansărilor de mare profil (cum ar fi adaptările Atari 2600 ale Pac-Man și E.T.) a avut performanțe extrem de slabe, popularitatea computerelor personale a crescut dramatic. În 1983, interesul consumatorilor pentru jocurile video pentru consolă a scăzut la minime istorice, pe măsură ce interesul pentru jocurile pe computerele personale a crescut.[12]

Efectele prăbușirii au fost în mare parte limitate la piața consolelor, deoarece companiile consacrate precum Atari au înregistrat pierderi record în anii următori. Pe de altă parte, piața computerelor de acasă a cunoscut o expansiune, deoarece vânzările de computere color ieftine, cum ar fi Commodore 64, au crescut la cote record, iar dezvoltatorii precum Electronic Arts au beneficiat de interesul crescând pentru acestea.[12]

Creșterea pieței

Piața de console din America de Nord a cunoscut o renaștere în Statele Unite odată cu lansarea Nintendo Entertainment System (NES). În Europa, jocurile pe computer au continuat să crească mulți ani după aceea.[12]

Calculatoare precum ZX Spectrum (clonate și în România) și BBC Micro(d) au avut succes pe piața europeană, unde NES nu a avut la fel de succes în ciuda monopolului său în Japonia și America de Nord. Singura consolă pe 8 biți care a avut succes în Europa a fost Sega Master System.[13] Între timp, în Japonia, atât consolele, cât și computerele au devenit industrii majore, piața consolelor fiind dominată de Nintendo și piața computerelor dominată de PC-88(d) (1981) și PC-98 (1982) produse de NEC. O diferență cheie între computerele occidentale și cele japoneze în acea vreme era rezoluția afișajului, sistemele japoneze folosind o rezoluție mai mare de 640x400 pentru a acomoda textul japonez, care, la rândul său, a afectat designul jocurilor video și a permis o grafică mai detaliată. La începutul anilor 1980, calculatoarele japoneze foloseau și plăcile de sunet de sinteză FM de la Yamaha.[14]

În timpul erei pe 16 biți, Commodore Amiga și Atari ST(d) au devenit populare în Europa, în timp ce PC-98, Sharp X68000(d) și FM Towns au devenit populare în Japonia. Amiga, X68000 și FM Towns au fost capabile să producă grafică sprite hardware de calitate aproape arcade și o calitate a sunetului când au fost lansate pentru prima dată la mijlocul și sfârșitul anilor 1980.[14]

Dezvoltarea jocurilor compatibile IBM PC

Vedere a unui computer personal modern

Printre titlurile lansate pentru computerul personal IBM (PC) în 1981 s-a numărat Microsoft Adventure(d), pe care IBM l-a descris ca aducând „jucătorii într-o lume fantastică a peșterilor și a comorilor”. [15] BYTE(d) în acel an a declarat că viteza și sofisticarea computerului l-au făcut „un dispozitiv de joc excelent”, iar IBM și alții au vândut jocuri precum Microsoft Flight Simulator. Grafica CGA și sunetul difuzorului PC-ului erau însă slabe, iar majoritatea clienților au cumpărat computere puternice, dar scumpe pentru afaceri.[16][17] Un proprietar de ComputerLand(d) a estimat în 1983 că un sfert dintre directorii corporativi cu computere „au un joc ascuns undeva în calculator”, iar InfoWorld(d) în 1984 a raportat că „în birourile din toată America (mai mult decât realizează cineva) directorii și managerii joacă jocuri pe computerele lor”, [18] dar companiilor de software le-a fost dificil să vândă jocuri pentru PC; un observator a spus în acel an că Flight Simulator a vândut sute de mii de copii, deoarece clienții cu computere corporative puteau pretinde că este o „simulație”.

De la mijlocul anului 1985, însă, ceea ce Compute! a descris ca un „val” de clone de IBM PC ieftine oferite de companii americane și asiatice, cum ar fi Tandy 1000(d), a determinat scăderea prețurilor; până la sfârșitul anului 1986, echivalentul unui PC IBM autentic de 1600 USD cu 256K RAM și două unități de disc costa doar 600 USD, mai puțin decât prețul unui Apple IIc(d). Consumatorii au început să cumpere computere DOS pentru casă în număr mare. Deși erau adesea achiziționate pentru a lucra seara și în weekend, popularitatea clonelor a determinat companiile de software de consum să crească numărul de produse compatibile IBM, inclusiv cele dezvoltate special pentru PC, în loc de a porta programe de pe alte computere. Bing Gordon(d) de la Electronic Arts a anunțat că clienții au folosit computere pentru jocuri mai mult de o cincime din timp, fie că le-au cumpărat pentru muncă sau pentru un hobby, mulți dintre cei care au cumpărat computere din alte motive au considerat jocurile de PC „o experiență destul de satisfăcătoare”. [19]

În 1987, piața PC-urilor a crescut atât de repede, încât computerul de altădată exclusiv pentru afaceri a devenit cea mai mare și cea mai rapidă creștere și cea mai importantă platformă pentru companiile de jocuri pe computer. Calculatoarele DOS au dominat, înlocuind Commodore și Apple. Mai mult de o treime din jocurile vândute în America de Nord au fost pentru PC, de două ori mai multe decât cele

pentru Apple II și chiar s-au vândut mai multe decât cele pentru Commodore 64.[20] Cu placa video EGA, o clonă ieftină avea o grafică mai bună și mai multă memorie pentru jocuri decât Commodore sau Apple, iar grafica îmbunătățită, sunetul și porturile de joystick încorporate de Tandy 1000 l-au făcut cea mai bună platformă pentru jocuri IBM compatibile cu PC înainte de apariția VGA. [17]

În 1988, popularitatea enormă a sistemului de divertisment Nintendo a afectat foarte mult industria jocurilor pe PC. Un director Koei a susținut că „succesul Nintendo a distrus piața software-ului de divertisment [pe PC]”. Un director al Mindscape a fost de acord, spunând că „din păcate, efectul său a fost extrem de negativ. Fără îndoială, succesul Nintendo a scăzut vânzările de software. A existat o scădere mult mai mare a vânzărilor de discuri decât a anticipat oricine.” Un al treilea a atribuit sfârșitul creșterii vânzărilor Commodore 64 pe consolă, iar Trip Hawkins(d) a numit Nintendo „ultima urgie a lumii pe 8 biți”. Experții nu erau siguri dacă va afecta jocurile pe computer pe 16 biți,[21] dar Hawkins, în 1990, a trebuit totuși să nege zvonurile că Electronic Arts s-ar retrage din industria computerelor și ar produce doar jocuri pentru consolă.

În 1993, ASCII Entertainment a raportat la o conferință a Asociației Editorilor de Software că piața jocurilor pentru consolă (5,9 miliarde de dolari în venituri) era de 12 ori mai mare decât cea a pieței de jocuri pe calculator (430 de milioane de dolari).

Cu toate acestea, jocurile pe calculator nu au dispărut. Până în 1989, Computer Gaming World a raportat că „industria se îndreaptă spre utilizarea intensă a graficii VGA”. În timp ce unele jocuri au fost promovate cu suport VGA la începutul anului, de obicei au suportat grafica EGA prin plăci VGA. La sfârșitul anului 1989, totuși, majoritatea editorilor au început a accepta un standard de cel puțin 320x200 MCGA, un subset al VGA. VGA a făcut ca grafica PC-ului să depășească Amiga. Folosirea pe scară largă a mouse-ului computerului, determinată parțial de succesul jocurilor de aventură, cum ar fi seria de mare succes King's Quest(d), și afișările bitmap de înaltă rezoluție au permis industriei să includă interfețe grafice de înaltă calitate în noile versiuni.

Îmbunătățiri suplimentare ale graficii și sunetului jocului au fost posibile prin introducerea sunetului de sinteză FM. Yamaha a început să producă plăci de sinteză FM pentru computere la începutul anilor 1980, iar până în 1985, computerele NEC și FM-7(d) aveau sunet FM încorporat.[14] Primele plăci de sunet pentru PC, cum ar fi AdLib(d) Music Synthesizer Card, au apărut curând în 1987. Aceste plăci de sunet au permis computerelor compatibile IBM PC să redea sunete complexe utilizând sinteza FM, anterior fiind limitate la simple tonuri și bipuri. Cu toate acestea, ascensiunea plăcii Creative Labs Sound Blaster(d), lansată în 1989, care prezenta o calitate a sunetului mult mai ridicată datorită includerii unui canal PCM și a unui procesor de semnal digital, a făcut ca AdLib să dea faliment în 1992. Tot în 1989, computerul FM Towns includea sunet PCM încorporat, pe lângă o unitate CD-ROM și grafică color pe 24 de biți.[14]

În 1990, DOS reprezenta 65% din piața jocurilor pe computer, în timp ce Amiga reprezenta 10%; toate celelalte sisteme de computere, inclusiv Apple Macintosh, au fost sub 10% și în scădere. Deși Apple cât și IBM au încercat să evite ca clienții să-și asocieze produsele cu „mașini de joc”, acesta din urmă a recunoscut că opțiunile VGA, audio și joystick pentru computerul său PS/1(d) erau populare. În 1991, id Software a produs un shooter timpuriu la prima persoană, Hovortank 3D(d), aceasta a devenit prima lor linie de jocuri extrem de influente în acest gen. Au existat, de asemenea, câteva alte companii care au produs astfel de jocuri, cum ar fi Star Cruiser(d) de la Arsys Software(d),[22] care a avut o grafică poligonală complet 3D în 1988[23] și Day of the Viper(d) de la Accolade. Id Software a dezvoltat Wolfenstein 3D(d) în 1992, ceea ce a ajutat la popularizarea genului, dând startul unui gen care avea să devină unul dintre cele mai vândute în vremurile moderne.[24] Jocul a fost distribuit inițial shareware, permițând jucătorilor să încerce gratuit o parte limitată a jocului, dar necesitând plată pentru a juca restul, și a reprezentat una dintre primele utilizări ale graficii de cartografiere a texturii într-un joc popular, alături de Ultima Underworld(d).[25]

În decembrie 1992, Computer Gaming World a raportat că DOS a reprezentat 82% din vânzările de jocuri pe calculator în 1991, în comparație cu 8% pentru Macintosh și 5% pentru Amiga. Ca răspuns la provocarea unui cititor de a găsi un joc DOS care să se joace mai bine decât versiunea pe Amiga, revista a citat Wing Commander(d) și Civilization și a adăugat că preferința revistei pentru „MS-DOS[...] reflectă doar realitățile pieței”. Un sondaj Computer Gaming World din aprilie 1993 a constatat, în mod similar, că 91% dintre cititori au folosit în principal PC-uri IBM și compatibile pentru jocuri, comparativ cu 6% pentru Amiga, 3% pentru Macintosh și 1% pentru Atari ST, în timp ce un studiu Software Publishers Association a constatat că 74% dintre computerele personale erau IBM sau compatibile, 10% Macintosh, 7% Apple II și 8% altele. 51% dintre cele IBM sau compatibile au avut procesoare de 386 sau mai rapide.

În 1992, jocurile DOS, cum ar fi Links 386 Pro, acceptau grafica Super VGA(d). În timp ce sistemele de consolă dominante Sega și Nintendo și-au păstrat viteza procesorului la 3–7 MHz, procesorul PC-ului de 486 a funcționat mult mai rapid, permițându-i să efectueze mult mai multe calcule pe secundă. Lansarea în 1993 a lui Doom pe PC a fost o descoperire în grafica 3D și a fost portat în curând pe diverse console de jocuri.[26] Computer Gaming World a reiterat în 1994 că „trebuie să sfătuim cititorii care doresc o mașină pe care să joace majoritatea jocurilor să cumpere [calculatoare] MS-DOS de ultimă generație”.

În 1993, jocurile pe dischete pentru PC aveau un volum de vânzări echivalent cu aproximativ un sfert din vânzările de cartușe ROM pentru jocurile de consolă. Un joc de succes pentru PC era vândut de obicei în aproximativ 250.000 de discuri la acea vreme, în timp ce un joc de succes pe consolă era vândut de obicei în aproximativ 1 million de cartușe ROM.

În primăvara anului 1994, aproximativ 24 de milioane de case din SUA (27% din gospodăriile) aveau un computer personal. 48% au jucat jocuri pe computer; 40% au avut CPU 486 sau mai puternic; 35% aveau unități CD-ROM; iar 20% aveau o placă de sunet. Un alt studiu a constatat că aproximativ 2,46 milioane de computere multimedia aveau unități CD-ROM interne până la sfârșitul anului 1993, o creștere de

aproape 2.000%. Computer Gaming World a raportat în aprilie 1994 că unii editori de software plănuiau să distribuie doar pe CD începând cu 1995. CD-ROM-ul avea o capacitate de stocare mult mai mare decât dischetele, contribuia la reducerea pirateriei software și era mai puțin costisitor de produs. Chris Crawford a avertizat că este „o tehnologie care consumă intens date”, ispitind dezvoltatorii să pună accent pe cantitatea de active digitale precum arta și muzica în detrimentul calității jocului; Computer Gaming World a scris în 1993 că „editorii s-ar putea să-și piardă concentrarea”. În timp ce multe companii au folosit spațiul de stocare suplimentar pentru a lansa colecții de software mai vechi de proastă calitate sau versiuni „îmbunătățite” ale celor existente (adesea revista a considerat batjocoritor conținutul audio și video adăugat drept un „actor amator”)[27] noile jocuri, cum ar fi Myst, au inclus multe mai multe active digitale pentru o experiență de joc mai bogată.

Multe companii au vândut „kituri de upgrade-re multimedia” care includeau unități CD, plăci de sunet și software la mijlocul anilor 1990, dar driverele pentru noile dispozitive periferice au epuizat și mai mult memoria RAM limitată. În 1993, jocurile pentru PC necesitau mult mai multă memorie decât alte programe, consumând adesea toată memoria convențională. Jucătorii au găsit modificări ale fișierelor [[:CONFIG.SYS]](d) și AUTOEXEC.BAT pentru gestionarea memoriei greoaie și confuze, iar fiecare joc avea nevoie de o configurație diferită. (Jocul Les Manley în: Lost in L.A.(d) satirizează acest lucru). Computer Gaming World a oferit asistență tehnică scriitorilor săi pentru a-i ajuta la instalarea jocurilor pentru ce trebuiau recenzate și a publicat exemple de fișiere de configurare. Revista a sfătuit jucătorii non-tehnici să achiziționeze managere comerciale de memorie ca programele QEMM(d) și 386MAX(d)[28] și a criticat software-ul non-standard, cum ar fi „infamul Voodoo Memory Manager” de la Origin Systems .

Jocuri contemporane

Sigla jocului pentru PC găsită pe majoritatea produselor contemporane

În 1996, popularitatea tot mai mare a lui Microsoft Windows a simplificat gestionarea driverelor cu probleme și a memoriei. Succesul titlurilor de console 3D, cum ar fi Super Mario 64 și Tomb Raider, a crescut interesul pentru grafica 3D accelerată hardware pe computere și, în curând, a dus la încercări de a produce soluții la prețuri accesibile ca ATI Rage(d), Matrox Mystique(d), S3 ViRGE(d) și Rendition Vérité. Pe măsură ce bibliotecile de grafică 3D, cum ar fi DirectX și OpenGL, s-au maturizat, aceste platforme au câștigat o mai mare acceptare pe piață, în special cu beneficiile demonstrate în jocuri precum Unreal(d).[29] Cu toate acestea, modificările majore aduse sistemului de operare Microsoft Windows, până atunci lider de piață, au făcut ca multe jocuri mai vechi bazate pe DOS să nu poată fi jucate pe Windows NT și, mai târziu, pe Windows XP (fără a utiliza un Emulator(d), cum ar fi DOSBox(d)).[30][31]

Acceleratoarele grafice mai rapide și îmbunătățirea tehnologiei CPU au dus la creșterea nivelurilor de realism în jocurile pe calculator. În acest timp, îmbunătățirile introduse cu produse precum Radeon R300(d) de la ATI și seria GeForce 6 de la NVidia au permis dezvoltatorilor să crească complexitatea

motoarelor de jocuri moderne. În prezent, jocurile pe computer tind puternic spre îmbunătățiri ale graficii 3D.[32]

Spre deosebire de impulsul general acceptat pentru îmbunătățirea performanței grafice, utilizarea motoarelor fizice în jocurile pe calculator a devenit o chestiune de dezbatere de la anunțul și lansarea în 2005 a PPU nVidia PhysX(d), concurând aparent cu Middleware(d) precum motorul fizic Havok(d). Probleme precum dificultatea de a asigura experiențe consistente pentru toți jucătorii[33] și beneficiul incert al plăcilor PhysX de prima generație, în jocuri precum Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter(d) și City of Villains(d), au adus incertitudini privind valoarea unei astfel de tehnologii.[34][35]

Muzee de jocuri pe calculator

Există mai multe muzee de jocuri pe calculator în întreaga lume. În 2011 s-a deschis unul la Berlin, un muzeu de jocuri pe computer care prezintă jocurile pe calculator din anii 1970 până în prezent. Muzeul de Artă și Divertisment Digital, din Oakland, California, expune și jocuri pentru PC în colecția sa generală. Muzeul Jocurilor Video din Roma este dedicat conservării jocurilor video și include jocuri Pss în colecția sa. Muzeul de istorie a computerelor din Mountain View, California deține o colecție de jocuri pentru computer și permite vizitatorilor să joace Spacewar!, primul joc pe computer, pe un DEC PDP-1 original restaurat.

Consolă de jocuri

O consolă de jocuri este un sistem dedicat jocurilor video, ce reprezintă de fapt un calculator interactiv pentru entertainment. Termenul este folosit pentru a face diferența între un sistem dedicat exclusiv jocurilor , un computer personal (care are o mulțime de alte funcții implementate) sau sistemele pentru jocuri arcade care sunt folosite în scopuri comerciale de către firme care le cumpără iar mai apoi percep taxa pentru ca cineva să se poată juca. Datorită faptului că îi lipsește un ecran propriu care afișeze imagini, un televizor sau un monitor de computer este de obicei folosit în schimb.

Folosirea termenului

Termenul "video" (consolă de jocuri video) se referea de obicei la un dispozitiv de afișare raster,[1] dar acum odată cu folosirea intensivă a formulării: "joc video", expresia se poate referi la toate dispozitivele de afișare. Termenul "consolă" este întâlnit în manualele de utilizare a majorității vechilor sisteme de jocuri video. Cu toate acestea, folosirea lui nu este sinonimă cu "sistem de jocuri video", ci se referă la o

parte specifică a sistemului. Atari 2600, NES și alte console din acele timpuri se numeau "sisteme de jocuri video".[2][3]

Prima companie ce a folosit expresia „consolă” ca referire la un sistem de jocuri video a fost Fairchild cu Video Entertainment System (VES) în 1976.[4]

Elementele unei console de jocuri

- I. **Controller** cu ajutorul acestora utilizatorul poate introduce date sau interacționa cu obiectele de pe ecran

Gamepad

Gamepad pentru SNES

Un gamepad (uneori denumit joypad ori control pad) este un tip de controller de jocuri video proiectat pentru a fi folosit cu ambele mâini.

Gamepad-uri asigură interacțiunea dintre jucător și consolă de jocuri. Cu toate acestea, gamepad-urile sunt folosite și pe computerele personale, deși în cele mai multe cazuri, utilizatori preferă să utilizeze tastatura familiară (normale sau de joc), și mouse-ul. Gamepad versiunea standard conține: în mână stângă butoanele de ghidare (înainte-înapoi-stânga-dreapta), pe baza dreptului - butoanele de acțiune (salt, tragere).

Multe gamepad-uri moderne, împreună cu ghidul de butoane sunt utilizate betele analog. Pentru prima dată o astfel de soluție a fost susținută la controller-ul, Emerson Arcadia 2001, dar a câștigat popularitate în rândul jucătorilor imediat după apariția consolelor Nintendo 64, Sony PlayStation și Sega Saturn.

Nintendo

Gamepad pentru Wii

Wii

Gamepad-ul de Wii, în comparație cu altele posedă caracteristici netradiționale. În aspect acesta seamănă cu o telecomandă de la un televizor (oficial se numește Wii Remote) și include un număr de caracteristici, cel mai important dintre care, senzorul de mișcare și determinarea poziției în spațiu, care permite sistemului pentru a detecta mișcarea pe toate axele, inclusiv rotația.

Controllerul multifuncțional oferă posibilitatea de a conecta diferite dispozitive suplimentare. Pentru a utiliza în altă parte, stick-ul analog este prezentă o unitate separată. În acest caz cererea a fost anunțată ca la un controller tradițional, care va servi nu doar o copie de rezervă a "operatorului clasic", dar și de asemenea, face posibilă pentru a utiliza acest serviciu virtual. În loc de butoanele Start și Select care sunt obișnuite, au venit butoanele -, home și +.

Sega

Gamepad pentru Sega Dreamcast

Dreamcast

Similar la design cu 3D Pad, controllerul pentru Dreamcast, are următorul set de butoane: D-pad, patru butoane pe partea frontală a butonului Start și două de declanșare analogice, introdus pentru prima oară pe partea din spate, cu partea stânga și la dreapta. Regulatorul are, de asemenea, două sloturi pentru carduri de memorie, VMU (Visual Memory Unit - modulul care integrează puterea de carduri de memorie și consolă portabilă), sau modul vibrație.

Mai târziu, sloturi pentru accesorii, plasarea de butoane și declanșează analogic de la interiorul gamepad-ului, va fi prezent la controller pentru Xbox de la Microsoft.

Ca și în cazul lui Sega Saturn, Dreamcast a avut controlere suplimentare, inclusiv unic controler-tijă (pentru jocuri Get Bass / Sega Pescuit Bass), un mouse, o tastatură și un pistol de lumină, volan, joystick arcade și maracas (pentru a juca Samba de Amigo).

Microsoft

Gamepad pentru Xbox 360

Xbox 360

Controler pentru Xbox 360 are o conexiune fără fir. Îi lipsesc butoanele "negru" și "alb", în schimb, are plasat deasupra fiecărui buton de declanșare «bara de protecție». Aceasta este controlerul principal pentru sistemele de operare Windows XP, Windows Vista și Windows 7.

La 22 octombrie 2007 a avut loc eliberarea celei mai ieftine versiuni de Xbox 360 având controller cu fir - Core a fost întrerupt - acesta a fost înlocuit cu Xbox 360 Arcade, cu un gamepad fără fir.

Sony

PlayStation 3

Inițial, controllerul conceptual pentru PlayStation 3 a fost ca o banană sau bumerang. Acest design a determinat o mulțime de batjocuri, ca urmare el a fost deseori numit "bananmerang". În cadrul conferinței E3, Sony a refuzat o performanță similară vizuală a operatorului în favoarea unui formular identic cu modelele de Dual Shock, adăugând în același timp o conexiune wireless la consolă și capacitatea de a capta schimbare a poziției în spațiu. Cu toate acestea, funcția de vibrație, disponibil în Dual Shock, a fost eliminat. Sony explica acest fapt prin zgomotul care afectează senzorul de mișcare. Microsoft a abandonat acțiunea, spre deosebire de Sony, care a hotărât să procedeze la un proces și a pierdut cazul. În același timp, Wii Remote, fără probleme combină funcțiile de vibrații, precum și poziția senzorului în spațiu. Immersion Corporation în sine a lansat o nouă versiune a operatorului cu un sistem modificat de vibrații, folosind nu doua motoare și unul. Potrivit companiei, acest motor poate fi folosit în controlerul pentru PlayStation 3. Controllerul numit Sixaxis. Astfel, cu o noua precizie joystick-ul de la 8 biți (în DualShock 2) până la 10.

Recent, vânzările vor merge joystick-uri Dual Shock 3, acestea sunt joystick-uri identice Sixaxis, dar are o greutate mai mare din cauza a două vibrante.

- II. Sursă de energie: o sursă de energie transformă curentul alternativ 100-240 V într-un curent de voltajul necesar consolei.

Consolă/Unitatea: Unitatea este carcasa unde se conectează televizorul, controllere și jocul video. De obicei conține un Procesor, RAM, și un coprocesor pentru audio-video.

Istoric

Articol principal: Istoria jocurilor video.

Istoria până în prezent a acestor sisteme dedicate jocurilor cuprinde nu mai puțin de opt generații începând cu anii '70.

Prima generație

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (prima generație).

Cu toate că prima generație de jocuri pe calculator a apărut în anii '50 a fost necesar să treacă două decenii până când, în 1972 Magnavox a realizat prima consolă de jocuri video pentru acasă (home video game console), numită Magnavox Odyssey. Odyssey a avut un succes moderat iar până ce nu a fost popularizată consola PONG pentru jocurile arcade a celor de la Atari publicul larg nu a început să

cunoască cu adevărat industria care urma să apară. Începând cu 1975 Magnavox înclinându-se în fața popularității de care se bucură PONG a încetat dezvoltarea Odyssey-ei, începând producția unei noi serii denumită Odyssey 100, urmată imediat de către răspunsul celor de la Anju care au produs Sers deschizând astfel în rândul consumatorilor apetitul pentru astfel de produse.

Criza de pe piața consolelor de jocuri video din 1977

VCS a continuat să producă profit chiar și după criza din 1977 iar Bally (cu al lor Bally Astrocade Home Library Computer din 1977) cât și Magnavox (cu Odyssey 2 din 1978) au vândut propriile console programabile bazate pe casete. Oricum industria consolelor pentru jocuri video nu a fost revitalizată până ce Atari nu a reușit lovitura cu al său Space Invaders în 1980. Mulți consumatori au cumpărat o consolă Atari doar pentru Space Invaders, care în curând a devenit un trend al producătorilor de console pentru jocuri atât pentru titlurile din seriile arcade cât și pentru spoturile consolelor de jocuri susținând nevoia unei experiențe arcade acasă. La începutul anilor 1980 multe alte companii au început să producă console pentru jocurile video pe cont propriu, unele dintre ele fiind din punct de vedere tehnic cu mult superioare consolei Atari 2600. Cu toate acestea Atari continuă să domine piața consolelor de jocuri la începutul anilor '80.

A doua generație

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a doua generație).

A doua generație de console pentru jocuri video cuprinde consola Fairchild VES (Video Entertainment System) produsă începând cu anul 1976. Chiar dacă existau versiuni anterioare de console video care foloseau casete, acestea nu conțineau nicio informație funcționând atât ca întrerupătoare ori, altfel, întreaga consolă fiind goală iar caseta conținea toate componentele jocului. VES cu toate că avea microprocesoare programabile, casetele erau folosite ca chip ROM pentru a stoca instrucțiuni ale microprocesorului. RCA și Atari și-au lansat imediat propriile sale console bazate pe casete.

Criza de pe piața consolelor de jocuri video din 1983

Articol principal: Prăbușirea pieței jocurilor video din 1983.

Începând cu anul 1983 a avut loc o a doua criză pe această piață a jocurilor video. Intrarea pe piață a unor firme mai mici, cu produse de slabă calitate și proiectul E.T al celor de la Atari (făcut în doar șase săptămâni), ai cărei programatori nemulțumiți plecaseră pentru a forma mai târziu compania Activision să nu se bucure de succes, făcând ca atenția multor consumatori și distribuitori să se îndrepte și în alte direcții, abandonându-și propriile console de jocuri video. Mattel Electronics și-a vândut drepturile asupra sistemului Intellivision corporației INTV care a continuat să producă consolele și să dezvolte noi jocuri pentru Intellivision până în 1991. Toate celelalte console de jocuri nord americane au fost scoase de pe piață începând cu 1984.

Astăzi cei mai cunoscuți producători de console de jocuri sunt Nintendo, Sony și Microsoft. Companii precum Sega și Atari au făcut console anterior, dar acum au oprit producția.

A treia generație

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a treia generație).

După criza jocurilor video din 1983, compania japoneză Nintendo intră pe piață cu Nintendo Entertainment System, care avea să fie cea mai bine vândută consolă în Statele Unite până la apariția lui PlayStation. Un rol important în vânzarea consolei a avut-o și jocul Super Mario Bros., personajul Mario devenind mascota companiei și unul dintre personajele industriei care apare în mai multe jocuri. Pentru a se asigura că nu vor mai fi lansate jocuri multe și de proastă calitate, care au dus la prăbușirea celei de-a doua generații, Nintendo restricționa dezvoltatorii, permițându-le să lanseze doar trei jocuri pe an și interzicându-le să mai lanseze jocuri pentru alte console. Această practică a asigurat dominarea pieții, lucru considerat ilegal în următoarele generații. Consola rivală, Master System, are un mare succes în Brazilia, datorită legilor restrictive impuse în ceea ce privește importurile și pirateriei,[5] unde s-au vândut peste 5 milioane de unități[6] și în Europa de Vest (6,8 milioane).[7] Nu reușește să concureze cu Nintendo în SUA și Japonia datorită politicilor impuse de aceștia. Jack Tramiel de la Commodore încearcă să resusciteze Atari cu Atari 7800,, compatibil cu jocurile de pe Atari 2600, reușind doar să o scoată din faliment.

Pentru mai multe detalii, vezi Joc video#A patra generație (1989-1996).

Console din zilele noastre

Sony: PlayStation 4 și PlayStation 5

Microsoft: Xbox X și Xbox S

Nintendo: Nintendo Switch

Joc video

Un joc video este un joc electronic în care se interacționează cu o interfață grafică pentru a genera răspuns vizual pe un ecran. Jocurile video în general au un sistem de recompensare a utilizatorului, de obicei se ține scorul, acest sistem depinzând de îndeplinirea unor anumite obiective în joc. În anul 2008, piața mondială de jocuri video a înregistrat o valoare de 41,9 miliarde de dolari[1] iar în 2011 a ajuns la 56 miliarde dolari.[2] Pentru anul 2015, piața este estimată să crească la 82 miliarde dolari.[2]

Platforme

Termenul joc pe calculator sau "joc pe PC" se referă la un joc care este jucat pe un PC, unde monitorul este principalul mijloc de feedback și care folosește ca dispozitiv de control un periferic de intrare, de obicei butonarea unui joystick (jocuri din arcade-uri), o combinație tastatură & maus/trackball sau un controller, ori o combinație dintre cele de mai sus. Jocuri pe calculator sunt denumite și jocurile în mod text sau jocuri care folosesc și alte metode care includ sunetul sau vibrația ca principalul mijloc de feedback, dar în momentul actual apar prea puține jocuri noi care intră în aceste categorii.

Nuvola apps kcmprocessor.png Pentru informații specifice privind "jocurile pe calculator", vedeți joc pentru calculator.

Termenul "Joc pentru consolă" se referă la un joc care este jucat pe un sistem conceput special pentru aceasta, sistem care poate fi conectat la un televizor sau la un monitor. Denumirea de "joc video" poate fi folosită și pentru a descrie software făcut și pentru alte dispozitive: telefoanele mobile, PDA, calculatoare științifice performante, ceasuri electronice, camere video digitale, aparate foto digitale, MP3 playere.

Istoric

Începuturi

Primele jocuri video au fost realizate între anii 1950 și 1960 de Jon Snell și rulau pe platforme cum ar fi osciloscopul, sau computere EDSAC. Cel mai vechi joc pe calculator, o simulare de rachete, a fost creat în 1947 de către Thomas T. Goldsmith Jr. și de Estle Ray Mann[3]. O cerere pentru acordarea de drepturi de autor a fost făcută pe 25 ianuarie 1947 și patentată ca U.S. Patent #2,455,992 din data de 14 decembrie 1948. Mai târziu în 1952, o versiune a jocului X și O numită Noughts and Crosses a fost creată de A. S. Douglas ca parte a disertației de doctorat la Universitatea din Cambridge. Jocul rula pe un computer al universității numit Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC). În 1958 William Higinbotham - care a ajutat să se construiască prima bombă atomică - a creat Tennis For Two în laboratoarele naționale din Brookhaven, situate în Upton, New York, pentru a distra vizitatorii laboratorului. În 1962 Steve Russel a creat jocul Spacewar![4], un joc de simulare spațială. Programul rula pe un DEC PDP-1 și este considerat de mulți specialiști atât primul joc pentru calculator cât și printre cele mai importante realizate vreodată.[5] Jocul s-a răspândit rapid la universități și laboratoare de cercetare din țară. În 1968 Ralph Baer, care va fi cunoscut mai târziu și ca Părintele Jocurilor Video, a patentat o versiune a unei console de jocuri numită Television Gaming and Training Apparatus. În 1967, Baer a creat un joc gen ping-pong pentru consolă care semăna cu Tennis for Two (și cu viitorul joc arcade Pong). A lucrat cu Magnavox și a creat în 1972 prima consolă, numită Magnavox Odyssey[6].

Epoca de aur a jocurilor Arcade

Articol principal: Epoca de aur a jocurilor Arcade.

Pong a adus jocurile video în viața de zi cu zi

Jocurile Arcade au fost dezvoltate în anii '70 și, datorită ușurinței utilizării, au căpătat o popularitate imensă ceea ce a dus la perioadă de aproximativ un deceniu numită și epoca de aur a jocurilor Arcade. Primul joc arcade coin-operated (funcționa doar cu bani) a fost Computer Space, creat în 1971 de Nolan Bushnell. În acele timpuri, înainte de apariția sălilor de jocuri (numite arcade-uri), jocurile electronice erau puse în baruri și taverna. Gradul ridicat de complexitate și faptul că jocul necesita ca utilizatorul să citească un set de instrucțiuni înainte să se joace, a dus la o popularitate foarte scăzută în aceste locații, așa că Nolan s-a văzut nevoit să caute noi idei[7].

Ani în jocuri video

Vg icon.svg

1947-1972

Anii 1970

1971 • 1972 • 1973 • 1974

1975 • 1976 • 1977 • 1978 • 1979

Anii 1980

1980 • 1981 • 1982 • 1983 • 1984

1985 • 1986 • 1987 • 1988 • 1989

Anii 1990

1990 • 1991 • 1992 • 1993 • 1994

1995 • 1996 • 1997 • 1998 • 1999

Anii 2000

2000 • 2001 • 2002 • 2003 • 2004

2005 • 2006 • 2007 • 2008 • 2009

Anii 2010

2010 • 2011 • 2012 • 2013 • 2014

2015 • 2016 • 2017 • 2018 • 2019

Anii 2020

2020 • 2021 • 2022 • 2023

În primăvara lui 1972, Bushnell a fost prezent la o demonstrație a sistemului Magnavox Odyssey în California și a jucat jocul de ping-pong al lui Baer pentru prima dată [8]. La puțin timp după aceasta el și cu încă un prieten, Ted Dabney, au format o companie numită Atari (prietenul a fost același care a avut ideea pentru restaurantele Chuck. E. Cheese) apoi au angajat un inginer electronist pe nume Al Alcorn ca

designer principal [9]. Inițial Al trebuia să lucreze la un joc de curse dar, din cauza complexității, Nolan a decis ca Acorn să construiască un joc de ping-pong, o copie după jocul Tennis al consolei Odyssey [6]. Jocul era așa de distractiv încât Nolan a decis ca să îl comercializeze, dar din cauză că dispozitivul avea numele Ping-Pong care era deja folosit, s-au mulțumit să îl numească PONG[9]. Interfața intuitivă a dus la succesul în baruri a jocului și a inițiat era jocurilor arcade.

Console

Prima generație (1972-1977)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (prima generație).

În anii 1970 a avut loc lansarea primei console de jocuri. Patentul pentru Magnavox Odyssey creată de Baer a fost acordat în 1972 și a bătătorit calea pe care o vor urma consolele următoare. Pentru o vreme companiile cu produse similare (inclusiv Atari) au fost nevoite să plătească licență. Odată cu apariția versiunii de acasă a PONG (la început sub egida Sears Tele-Games), în preajma Crăciunului anului 1975, popularitatea jocurilor video a crescut. Succesul jocului PONG a făcut să apară sute de clone, printre care și Coleco Telstar.

A doua generație (1977-1983)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a doua generație).

La primele console, codul mașină pentru unul sau mai multe jocuri se făcea cu ajutorul logicii discrete și era codat direct în microcipuri, așa că alte jocuri adiționale nu puteau fi rulate. În anii 1970 jocurile au început să fie distribuite și cu ajutorul casetelor. Programele erau stocate pe chip-uri ROM care erau montate în casete de plastic, acestea putând fi introduse în sloturile de pe console. Atunci când casetele erau introduse, microprocesoarele din console citeau din memoria casetei apoi rulau programul stocat.

Trei sisteme au dominat era consolelor de a doua generație în America de Nord, acestea având vânzări cu mult mai mari ca cele ale produselor rivale:

În 1977, Atari a lansat consola pe bază de casetă: Video Computer System (VCS), ulterior denumită Atari 2600[10]. Nouă jocuri au fost lansate pentru sezonul sărbătorilor, și mulțumită acestora ajunge să fie una dintre cele mai populare console a primelor generații[11].

Intellivision, a firmei Mattel, lansată în 1980. Deși cronologic parte a ceea ce se numește era pe 8 biți, Intellivision avea un procesor unic, cu instrucțiuni pe 10 biți [12] (odată cu mărirea numărului de biți se ajungea la o viteză sporită și exista o varietate mai mare de instrucțiuni) și regiștri pe 16 biți. Sistemul avea o grafică superioară consolei de la Atari[13], acest lucru ajutând Intellivision să devină foarte populară.

Colecovision, o consolă și mai puternică decât restul sistemelor disponibile, a apărut pe piață în 1982 [14]. Vânzările sistemului au crescut, dar din cauza prezenței a trei mari console pe piață și apariția unei multitudini de jocuri de calitate scăzută ce aveau să umple până la refuz rafturile magazinelor, piața se va prăbuși la numai un an după lansare.

În 1979, compania Activision a fost creată de foști programatori de la Atari, nemulțumiți de politica firmei[15]. A fost prima companie dezvoltatoare de jocuri.

În 1983 a avut loc o scădere bruscă a popularității jocurilor numită și video game crash of 1983 care a fost provocată de suprasaturarea pieței din cauza calității foarte proaste a jocurilor oferite de terți, în special cele pentru sistemele Atari [16]

A treia generație (1985-1989)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a treia generație).

Consola Nintendo Entertainment System (NES) al firmei Nintendo a ajuns în America de Nord în 1985 și de una singură a adus în prim plan piața de consum pentru acasă. Sega a lansat imediat după, consola proprie numită Sega Master System, dar acest sistem nefiind capabil să ajungă la nivelul de popularitate al NES. Nintendo a continuat și a creat unele dintre cele mai cunoscute personaje din jocuri cum ar fi Mario Bros. sau Wario și alte francize, multe dintre ele încă păstrându-și popularitatea chiar și în ziua de astăzi. Unul dintre factorii majori ai notorietății a fost că Nintendo a restricționat suportul pentru terți, limitând numărul de jocuri pe care le puteau ei produce (numai 5 jocuri pe an). Nintendo a creat un Sigiliu de Aprobare (Seal of Approval), pentru a ajuta jucătorii să aleagă jocurile ce îndeplinesc standardul impus de Nintendo.

Ultimele două decenii de istorie a jocurilor video au fost marcate de piețe separate pentru jocuri pe consolă, PC și pentru console portabile. În 1989, Nintendo a lansat Game Boy, prima consolă portabilă și au distribuit jocul de puzzle Tetris împreună cu sistemul, pentru că Nintendo a crezut că un joc de puzzle va aduce mai mulți consumatori[17]. Aproape în același timp au apărut alte console portabile, printre care Sega Game Gear și Atari Lynx, care, deși mai performante, aveau o durată a bateriei redusă și mai puține jocuri decât Game Boy[18]. În timp ce producția altor sisteme portabile a rămas activă până la mijlocul anilor '90, Game Boy a rămas în topul vânzărilor de-a lungul vieții sale.

A patra generație (1987-1996)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a patra generație).

Mortal Kombat, lansat pe SNES și Genesis în același timp, a devenit una dintre cele mai populare francize ale tuturor timpurilor

Piața nord americană a fost dominată [19] de Sega Genesis imediat după debutul ei în 1989. Sistemul SNES s-a dovedit a fi un rival foarte puternic încă de la apariția lui în 1991[20]. TurboGrafx 16 al NEC a fost primul sistem pe 16 biți comercializat în America de Nord, dar din cauza lipsei unei game variate de jocuri în limba engleză și a strategiei de marketing excelente a celor de la Sega, nu a avut succes la publicul american. În Japonia s-a întâmplat exact contrariul, TurboGrafx 16 (în Japonia era consola era numită PC Engine) a avut mai mult succes ca Famicom (SNES) sau ca Mega Drive (Genesis). PC Engine a pierdut într-un final poziția de lider în fața Super Famicom dar datorită numărului mare de utilizatori fideli, producătorii au continuat să lanseze jocuri până la sfârșitul anilor 1990.

Unitățile CD-ROM au apărut prima dată pentru această generație de console, iar apoi pentru Mega Drive în 1991. Grafica 3D a apărut pentru prima dată pe aceste console și era posibilă doar cu ajutorul unor procesoare adiționale aflate în casetele cu jocuri.[21]

Neo-Geo a fost cea mai scumpă consolă la lansarea ei în 1990. Un atu al ei a fost o redare foarte bună a sunetului și o grafică 2D de înaltă calitate, mult mai avansată decât a competitorilor, acest lucru datorându-se hardware-ului care era același ce se găsea în jocurile arcade ale firmei SNK[22].

A cincea generație (1994-2002)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a cincea generație).

În 1994-1995, Sega a lansat Sega Saturn și Sony a debutat pe scena jocurilor video cu PlayStation. Ambele console foloseau tehnologie pe 32 de biți; ușa pentru dezvoltarea jocurilor 3D era deschisă. După multe amânări, Nintendo a lansat consola pe 64 de biți, Nintendo 64 în 1996, vânzând mai mult de 1,5 milioane de unități în doar trei luni. Jocul Super Mario 64 a devenit definitoriu pentru jocurile 3D de platformă. În 1996 avându-și debutul pe PlayStation, PaRappa the Rapper a făcut popular un nou gen de jocuri în Japonia, jocurile video muzicale, Dance Dance Revolution și Beatmania urmându-i și devenind atracții omniprezente în arcade-urile Japoneze. Au fost cunoscute sub numele de jocuri Bemani, nume derivat din Beatmania.

Alte jocuri memorabile ale erei includ: GoldenEye 007 (1997) de pe Nintendo 64 care a fost aclamat de critici pentru inovațiile aduse și pentru că a fost primul First Person Shooter (FPS) de succes pentru o consolă. Trecerea seriei The Legend of Zelda de la 2D la 3D s-a făcut prin jocul The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998), considerat unul dintre cele mai bune jocuri vreodată. Unul dintre jocurile populare de pe PlayStation a fost Metal Gear Solid (1998) care a pus bazele jocurilor de tip stealth. Până la sfârșitul anilor 1990, Sony a devenit un competitor de temut pe piața jocurilor video.

111.25 milioane de exemplare de Playstation 2 au fost vândute în întreaga lume

A șasea generație (1998 - 2005)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a șasea generație).

Sega Dreamcast, lansată în 1998 avut succes în Japonia dar a avut vânzări dezamăgitoare în America de Nord, constrângând Sega să se retragă de pe piața consolelor. PlayStation 2 apărută în anul 2000 a fost a doua consolă din generația pe 128 biți care s-a lansat apoi urmându-i în 2001 Nintendo GameCube și Microsoft Xbox. Această generație de console s-a remarcat prin controversile majore pe care le-a provocat din cauza jocurilor cu conținut mare de sex, crimă, violență, consum de droguri, propagandă socială, cât și subiecte divergente de genul religiei, politicii, feminismului și economiei.

1998

Sega lansează Dreamcast în Japonia. Ajunge în SUA în anul 1999

Dance Dance Revolution este lansat în Japonia.

Nintendo lansează Game Boy Color.

Connectix Corporation lansează Virtual Game Station, un emulator de PlayStation. Sony a pierdut procesul lansat contra firmei Connectix. Compania Bleem lansează Bleem!, un alt emulator de PlayStation.

2000

Sony lansează PlayStation 2.

The Sims a fost lansat. A fost un hit instant și a devenit cel mai bine vândut joc pe calculator al tuturor timpurilor, depășind Myst.

2001

Nintendo lansează GameCube și succesorul Game Boy Color, handheld-ul Game Boy Advance.

Xbox, tichetul de intrare a firmei Microsoft pe piața consolelor.

Microsoft intră în industria jocurilor video lansând consola Xbox. Jocul de căpătâi, Halo, este disponibil la lansarea sistemului.

Sega anunță că nu vor mai fabrica hardware și discontinuează consola Dreamcast. Cu toate acestea pe Dreamcast au continuat să se publice jocuri destinate gamerilor înrăiți ca shootere arcade, aventuri grafice sau software homebrew.

Grand Theft Auto III este lansat.

2002

Sega devine dezvoltator terț și lansează jocuri pentru toate celelalte console și pentru PC.

2003

Infogrames, firma ce deținea proprietatea intelectuală companiei Atari își schimbă numele în Atari.

Nintendo lansează mult îmbunătățitul Game Boy Advance SP în martie.

Nokia intră pe piața consolelor handheld cu hibridul consolă-telefon N-Gage, pe 7 Octombrie.

PS2 Linux Kit este lansat

2004

Halo 2 devine cel mai bine vândut joc pe consola Xbox.

2005

Resident Evil 4 pentru Nintendo GameCube este considerat de critici cel mai bun joc al anului

2006

Sony anunță oprirea fabricării PlayStation în martie.

Reggie Fils-Aime devine președintele firmei Nintendo of America pe 25 mai 2006.

PlayStation ajunge să fie prima consolă care se vinde în 103 milioane de exemplare.

A șaptea generație (2005)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a șaptea generație).

Pe primul loc în topul vânzărilor din actuala generație de console este Nintendo Wii, care a revoluționat gaming-ul datorită controlerului neobișnuit, în forma unei telecomenzi dar dotat cu senzori de mișcare. Noua consolă de la Sony PlayStation 3 are un atribut valoros prin opțiunea de instalare a unei distribuții de Linux ca sistem de operare, acest lucru fiind exploatat de comunitatea de gameri prin emularea mult mai simplă a consolelor mai vechi. Xbox360, consola fabricată de Microsoft, are ca avantaj că a fost lansată înaintea celor de mai sus, astfel deținând o gamă mai variată de jocuri. După Nintendo DS, Sony a răspuns cu PSP (PlayStation Portable) și a continuat cu PSP Go. Microsoft a creat noul „Xbox Kinect” la care nu exista absolut nici un model de controller, iar pentru PS3 a fost lansat PS Move. Pentru PSP au aparut jocuri ce au înregistrat încasări uriase. (Prince of Persia, Assassin's Creed, God of War). Jocurile de

tip MMORPG ca World of Warcraft și platformele de jocuri multiplayer cum ar fi Steam devin tot mai populare.

A opta generație (2011 - prezent)

Articol principal: Istoria consolelor de jocuri (a opta generație).

A opta generație debutează cu Wii U, urmând ca în octombrie 2013 să apară Playstation 4 și Xbox One, cu microsoft investind peste un miliard de dolari în dezvoltarea de noi jocuri,[23] în timp ce Sony anunță multe jocuri indie pentru PS4.[24]. Pe partea de portabil sunt lansate Nintendo 3DS, care aduce pentru prima dată jocurile 3D pe micul ecran, și PlayStation Vita, care implementează touchscreen-ul și pe partea din spate a consolei. Apar și consolele bazate pe sistemul de operare Android, folosit în principal pentru smartphone-uri, cum ar fi Ouya și Nvidia Shield.[25]

Genuri de jocuri

Articol principal: Genuri de jocuri video.

Jocurile au fost întotdeauna mai ușor de clasificat după genul lor, din cauza constrângerilor tehnice a diferitelor platforme, cum ar fi cele legate de spațiul alocat jocurilor. Odată cu trecerea anilor și creșterea banilor destinați producției jocurilor video, valoarea comercială a crescut iar cererea de talent creativ a obligat companiile să aducă artiști din afara industriei de specialitate. Refolosirea unor anumite genuri este cel mai bine observată în încercarea de a stabili "francize", care de obicei folosesc aceleași caractere, situații, conflicte și teme de-a lungul continuărilor.

Drept urmare, deși multe jocuri sunt o combinație de mai multe genuri, există foarte puține cele care nu se încadrează în tiparele obișnuite, care atunci când au succes de obicei definesc un nou gen. Un joc care lansează un nou gen poate să nu fie primul de acel tip ci poate fi primul care are îndeajuns de mult succes comercial pentru ca alte companii să încerce să reproducă acel succes. Exemple ca Super Mario 64 care a lansat genul jocurilor video de platformă pentru console sau Doom care a lansat genul First-person shooter pentru PC.

Există și combinații de genuri de jocuri mai sociale, cum ar fi jocurile de genul Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG).

Efectele asupra intelectului

Conform unor studii științifice, jocurile video ar favoriza dezvoltarea intelectului.[26]

Proiectanți de jocuri video

Shigeru Miyamoto

John Romero

Markus Persson

Brian Fargo(d)

Jocurile video în România

În anul 2015, peste 4.000 de români produceau, dezvoltau și testau jocuri video pentru companii care dezvoltă aceste produse în România.[27]

Vânzările de jocuri video în România, pe ani:

2011: 10 milioane euro,[28] sau 14,4 milioane euro, după altă estimare.[29]

2010: 10 milioane euro.[30]

2008: 13 milioane euro.[31]

2007: 9 milioane euro.[32]

2006: 6 milioane euro.[33]

2005: 6 milioane euro.[34][35]

Sursa: <https://ro.wikipedia.org/>