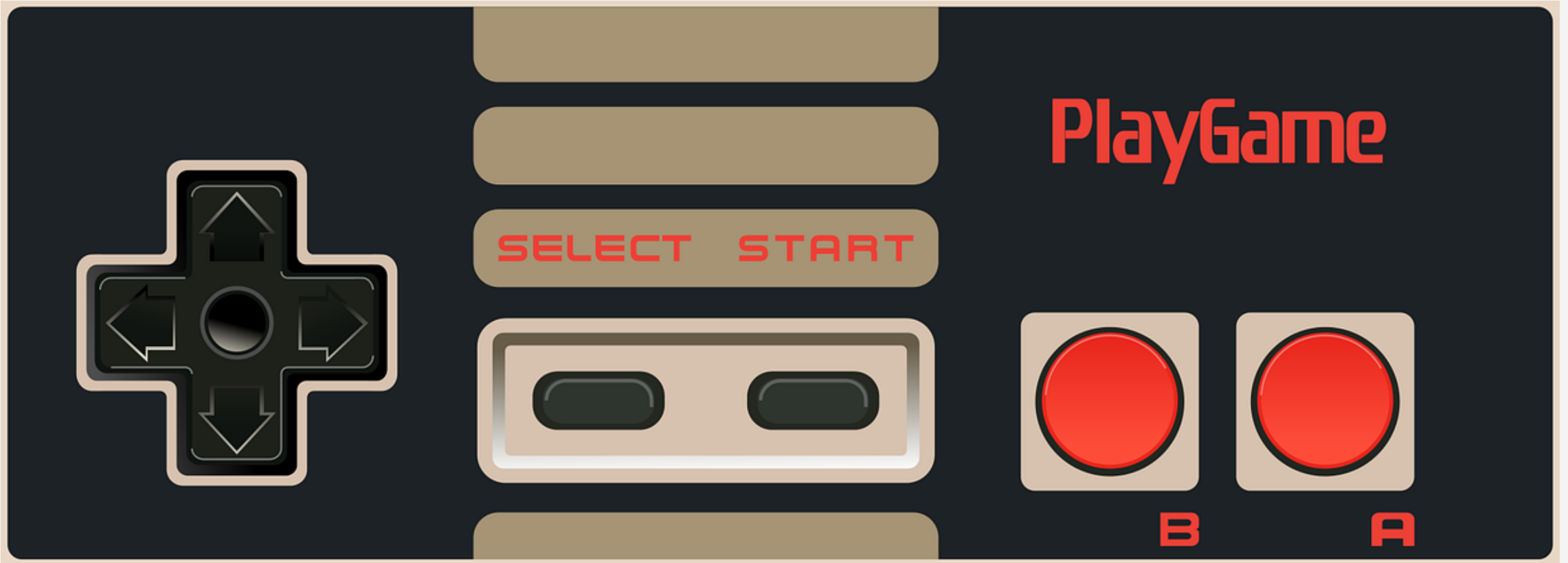


# KONSOLA, ALE PO CO?



TYDZIEŃ BIBLIOTEK 2021  
„ZNAJDZIESZ MNIE W BIBLIOTECE”

# KONSOLA

- Historię konsol dzieli się na generacje, gdzie każda z nich rozpoczyna się wydaniem nowych urządzeń. Pierwszą konsolą była Magnavox Odyssey, która została zaprojektowana przez Ralpha Baera i wydana w 1972. Podczas drugiej generacji wydano takie konsole jak Fairchild Channel F czy Atari 2600.
- W 1983 popularność komputerów osobistych doprowadziła do zapaści skutkującej mniejszą liczbą sprzedanych konsol.
- Wraz z czwartą generacją pojawiły się 16-bitowe konsole Sega Mega Drive i Super Nintendo Entertainment System. W trakcie piątej generacji bardzo popularne stały się gry trójwymiarowe *Super Mario 64* na Nintendo 64 i *Tomb Raider* na Sega Saturn. Początek szóstej generacji datuje się na 1998, kiedy to wydano Dreamcasta, pierwszą konsolę z możliwością grania online.

# KONSOLE PRZENOŚNE

- Specyficzną kategorią tych urządzeń są konsole przenośne (ang. handheld console). Najczęściej mają one niewielkie rozmiary, wyposażone są w wyświetlacz ciekłokrystaliczny, czytnik pamięci zewnętrznych i akumulatory. Dzięki przenośności są one dobrym rozwiązaniem np. podczas podróży, gdy waga i rozmiary konsoli mają istotne znaczenie. Do tej kategorii należą Game Boy, PlayStation Portable, Nintendo 3DS, PlayStation Vita.





# PLAYSTATION

- PlayStation Portable (oficjalny akronim to PSP) jest przenośną konsolą wyprodukowaną i reklamowaną przez Sony Computer Entertainment. Prace nad konsolą zostały po raz pierwszy ujawnione w czasie targów E3 w 2003 roku, a 11 maja 2004 roku oficjalnie ogłoszone na konferencji prasowej zorganizowanej przez Sony tuż przed targami E3. Urządzenie miało swą premierę 12 grudnia 2004 w Japonii, 24 marca 2005 w Ameryce Północnej, a 1 września 2005 w regionie PAL.
- PSP jest pierwszą przenośną konsolą gier wideo korzystającą z optycznego nośnika danych – Universal Media Disc (UMD). Do innych ciekawych cech konsoli należą: spory wyświetlacz, możliwości multimedialne, oraz możliwość połączenia jej z konsolą PlayStation 3, innymi PSP oraz Internetem.





# XBOX

- konsola gier wideo wyprodukowana przez amerykańskie przedsiębiorstwo Microsoft.
- Sprzedaż konsoli rozpoczęto w listopadzie 2001 roku. Xbox był pierwszą konsolą wyprodukowaną przez Microsoft<sup>[3]</sup>, który wprowadził sprzęt na rynek po premierze konkurencyjnej konsoli Sony PlayStation 2, a przed premierą GameCube'a zaprojektowanego przez Nintendo. Oba te przedsiębiorstwa miały już pewne doświadczenie na rynku konsol i przywiązanych do nich użytkowników, lecz głównymi rynkami odbiorczymi dla produktu Microsoftu stały się Stany Zjednoczone i Europa, które dotychczas zdominowane były przez urządzenia z Japonii. W listopadzie 2005 na rynku pojawił się następca Xboksa – Xbox 360. W 2009 roku przedstawiciele Microsoftu oświadczyli, że wsparcie dla konsoli Xbox zostanie zakończone. 15 kwietnia 2010 wyłączono usługę [Xbox Live](#) dla pierwszego Xboksa.
- Według danych z 2012 roku na całym świecie sprzedano ok. 24 miliony egzemplarzy konsoli.





# XBOX 360

- konsola gier wideo wyprodukowana przez firmę Microsoft. Została opracowana we współpracy z IBM, ATI i NEC. Xbox 360 to następca konsoli Xbox, konkuruje z Sony PlayStation 3 i Nintendo Wii w ramach siódmej generacji gier konsolowych. Platforma zintegrowana jest z usługą Xbox Live, usługą pozwalającą graczom na rywalizację w trybie online i pobieranie treści, takich jak gry zręcznościowe, demo gier, filmy z gier, programy telewizyjne oraz filmy. Konsola została wprowadzona do sprzedaży: w USA 22 listopada 2005, w Europie 2 grudnia 2005, w Japonii 10 grudnia 2005, w Czechach i Polsce 3 listopada 2006. 20 kwietnia 2016 Microsoft poinformował o zaprzestaniu produkcji konsoli Xbox 360.



# TYLKO ROZRYWKA?

- Gry komputerowe już dawno powinny przestać być kojarzone z płytką rozrywką. Rozwój technologiczny sprawił, że stanowią teksty kultury na równi z literaturą, filmem, muzyką, malarstwem, a nawet architekturą. Nie tylko bawią, ale także opowiadają poruszające historie i edukują.
- Edurozrywka (angielski neologizm *edutainment* stworzony ze słów *education* oraz *entertainment*) powinna wyznaczać kierunki działań skierowanych do cyfrowego pokolenia, czyli osób urodzonych po 2000 r. Granie stanowi dla nich rodzaj rozrywki tak samo naturalny, jak oglądanie telewizji dla ich rodziców. Popularność gier oraz fakt, że z założenia wywołują duże emocje, sprawia, że są one idealnymi narzędziami do historycznej i kulturowej edukacji.
- Tego faktu nie powinni ignorować ani edukatorzy, ani pracownicy instytucji kultury.



## WYKORZYSTANE ŹRÓDŁA:

<https://www.komputronik.pl/informacje/ktora-konsola-gier-najlepsza/>

<https://pl.wikipedia.org/wiki/PlayStation>

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Konsola\\_gier\\_wideo](https://pl.wikipedia.org/wiki/Konsola_gier_wideo)

<http://www.muzeumgiervideo.pl/zdjecia.html>



## Dział Czytelń i Multimediów

ul. Broniewskiego 10C, 32-500 Chrzanów

Kierownik: Ewelina Langer

Godziny otwarcia:

**Poniedziałek: 12:00 – 20:00**

**Wtorek – Piątek: 8:00 – 20:00**

**Sobota: 8:00 – 15:00**



32 763 27 49

32 763 27 50

[czytnaukowa@mbp.chrzanow.pl](mailto:czytnaukowa@mbp.chrzanow.pl)

