



تاریخچه کنسول های بازی ویدئویی



Evolution of Home Video Game Consoles

By Michael Poh

ترجمه و تنظیم: محمد مهدی شقایقی - زمستان ۱۳۹۲

مقدمه

بازی های ویدئویی مسیر پر فراز و نشیبی را از دوران بازی هایی نظیر Pong و PAC-MAN تا به امروز پیموده اند. ما هم اکنون می توانیم بازی هایی سه بعدی با گرافیک بسیار بالا، تعاملی و کارآمد را به راحتی در منزل بازی کنیم، که این مسئله حاصل پیشرفت های کوچک و بزرگی است که کنسول های بازی برای رسیدن به نقطه ی کنونی طی کرده اند و در این مسیر، رقابت شدیدی میان شرکت های تولید کننده کنسول های بازی وجود دارد.

همانطور که در ادامه مشاهده می کنید، سیر تکاملی کنسول های بازی ویدیویی واقعا جذاب و دیدنی است. آیا می دانید که بیش از ۷۰ کنسول مختلف تا به امروز ساخته شده است؟ و آیا می دانستید در زمانی که تعداد زیادی بازی آرکید (دستگاه های بازی سکه ای) وجود داشت، نینتندو (Nintendo) و سگا (Sega) انقلابی را در میان کنسول های بازی به وجود آوردند؟ اگر این مسائل برای شما جذاب است، پس تضمین می کنم این مطلب که بیان حقایق جذاب درباره ی تاریخ کنسول های بازی است، شما را شگفت زده خواهد کرد.

مهم نیست که شما یک بازی باز (Gamer) باشید یا نباشید، این یک فرصت استثنایی برای شماست تا به پشت صحنه بروید و مراحل شکل گیری کنسول های بازی امروزی را ببینید!

Fig. 12



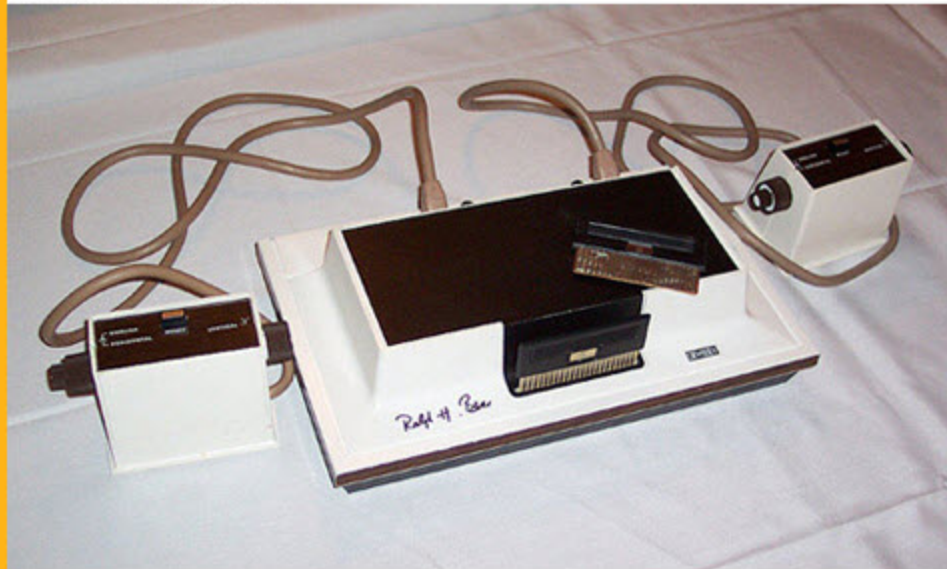
1967

"Brown Box" (1967)



اولین کنسول بازی ویدئویی (اولین نمونه عملی) به صورت یک جعبه بزرگ مستطیل شکل چوبی قهوه ای رنگ بود که دو کنترلر به آن متصل شده بود ، به این کنسول "Brown Box" می گفتند . این دستگاه توسط آقای Ralph H. Baer اختراع شد ، که او به عنوان "پدر بازی های ویدئویی" شناخته می شود . او کنسول Brown Box را طوری توسعه داد که بتوان آن را به تلویزیون های معمولی متصل کرد . تنها شش بازی ساده برای این کنسول وجود داشت ، پینگ پنگ ، تنیس ، هندبال ، والیبال ، بازی های دنبال کننده و یک بازی تفنگی .

Magnavox Odyssey (1972)



1972

رونمایی از "Brown Box" باعث شد تا شرکت Magnavox در سال ۱۹۷۲ تمام حقوق آن را بخرد و در نتیجه اولین کنسول بازی ویدئویی خانگی به نام "Magnavox Odyssey" منتشر شد . مانند اولین فیلم های سینمایی این کنسول قابلیت ضبط صدا را نداشت ، اولین کنسول بازی ویدئویی به اندازه ی کافی ساکت بود و همچنین ، از گرافیک بسیار ابتدایی نسبت به کنسول های امروزی بهره می برد .

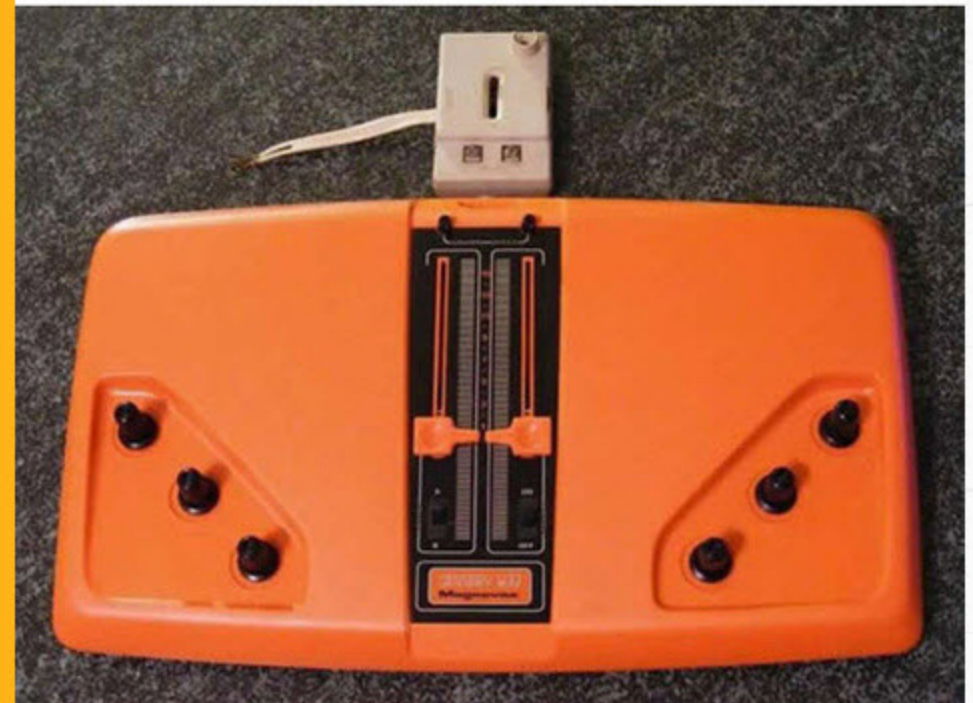
1975 - 1977

Atari Sears Tele-Games Pong System (1975)



دستگاه بازی سکه ای PONG شرکت آتاری، در سال ۱۹۷۳ چنان محبوب شد که آتاری دو سال بعد یعنی در سال ۱۹۷۵ تصمیم گرفت آن را به عنوان یک کنسول خانگی روانه ی بازار کند. در همان سال، Magnavox تصمیم گرفت تا سیستم اودیسه خود را ارتقا دهد و منتشر کند، اما به جای یک محصول، دو نسخه بهبود یافته مختلف از کنسول اصلی، را با نام های Magnavox Odyssey 100 & 200 منتشر کرد.

Magnavox Odyssey 100 (1975)



از ۱۹۷۶-۱۹۷۷، مجموعه ای از کنسول های اودیسه Magnavox را که تنها کمی با هم تفاوت داشتند را تولید کرد. این کنسول ها اساسا بازی های یکسانی داشتند، با این تفاوت که اصلاحاتی در زمینه های گرافیک، کنترلر ها و نمایش امتیازات به صورت دیجیتالی بر روی صفحه نمایش را داشتند.

1975 - 1977

جای تعجب نیست که آتاری توانست با کنسول های جدید خود مانند Atari 2600 ، Video Pinball و Stunt Cycle به رقابت با Magnavox بپردازد. شرکت های جدیدی مانند RCA ، Fairchild و Coleco نیز به این قافله پیوستند و کنسول های خود را برای ربودن سهمی از بازار ، وارد میدان کردند. کنسول Wonder Wizard هم که تقریباً همان Magnavox Odyssey 300 بود ، به غیر از داشتن کنترل بهتر و بزرگتر .

شرکت های Fairchild و RCA با اولین و تنها کنسول خود موفقیت زیادی را در مقابل شرکت Coleco کسب نکردند. از Telstar محصول شرکت Coleco ، به دلیل قابلیت بازی کردن بازی ها به صورت رنگی و همچنین امکان انتخاب سطح سختی بازی ، استقبال خوبی شد. با این محبوبیت ، کنسول های جدید Coleco بازار را در سال های ۱۹۷۷-۱۹۷۸ در دست گرفتند.

Atari 2600 (1977)



1975 - 1977



Atari Sears Tele-Games Pong System (1975)



Magnavox Odyssey 100 (1975)



Magnavox Odyssey 200 (1975)



Coleco Telstar (1976)



Fairchild Channel F (1976)



Magnavox Odyssey 300 (1976)



Magnavox Odyssey 300 (1976)



Magnavox Odyssey 500 (1976)

1967

1972

1975

1977

1978

1980

1981

1985

1986

1990

1991

1993

1994

1997

1998

2004

2005

2011

2013

1975 - 1977



The Wonder Wizard Model 7702 (1976)



RCA Studio II (1977)



Magnavox Odyssey 2000 (1977)



Atari 2600 (1977)



Atari Video Pinball (1977)



Atari Stunt Cycle (1977)



Coleco Telstar Ranger (1977)



Coleco Telstar Alpha (1977)

1967

1972

1975

1977

1978

1980

1981

1985

1986

1990

1991

1993

1994

1997

1998

2004

2005

2011

2013

1975 - 1977



Coleco Telstar Colormatic (1977)



Coleco Telstar Combat (1977)



Magnavox Odyssey 3000 (1977)



Magnavox Odyssey 4000 (1977)

1978 - 1980

نینتندو، شرکتی که در نهایت به عنوان یک بازیکن جدی صنعت بازی های ویدئویی برای سه دهه آینده تبدیل شد، اولین مجموعه از کنسول های بازی ویدئویی خود را در سال های ۱۹۷۷-۱۹۷۹ روانه ی بازار کرد. سری مجموعه بازی های تلویزیون رنگی فقط برای فروش در کشور ژاپن بود. این کنسول ها در اصل، ادامه ی راه آتاری و بازی هایی به سبک Pong بود.

بار دیگر، چند تازه وارد به بازار پیوستند ولی موفقیت کمی را کسب کردند. Bally Astrocade در سال ۱۹۷۷ روانه بازار شد و گرافیک آن همه را تحت تأثیر قرار داد اما به چند دلیل این موفقیت طولی نیابید. شرکت Mattel کنسول Intellivision خود را در سال ۱۹۷۹ معرفی کرد، که در واقع Atari 2600 را با قابلیت های استثنایی خود ترساند. شرکت Coleco با ادامه این مسیر، تلاش کرد تا ضربات سختی بر Atari 2600 وارد کند. Coleco کنسول هایی برای بازی تیراندازی، مسابقات اتومبیل رانی و پین بال تولید کرد. به طور مشابه، Magnavox کنسول های خود را بروزرسانی کرد، اما آنها اساساً همان بازی های مبتنی بر بازی پونگ بودند. شرکت فیلیپس، Magnavox را در سال ۱۹۷۴ خریداری کرد و به توسعه کنسول های اودیسه Magnavox پرداخت. با این وجود، Atari 2600 همچنان در صدر بود چرا که آتاری گرافیک و بازی های بهتری را بر روی کنسول های کارتریج خور ارائه می کرد.



Nintendo Color TV Game Series (1977 - 1979)



Coleco Telstar Sportsman (1978)



Coleco Telstar Colortron (1978)



Coleco Telstar Marksman (1978)

1978 - 1980



Coleco Telstar Gemini (1978)



Coleco Telstar Arcade (1978)



Bally Astrocade (1978)



Magnavox Odyssey 2 (1978)



Philips Odyssey 2001 (1978)



Philips Odyssey 2100 (1978)



Mattel's Intellivision (1979)

1981 - 1985

عصر طلایی بازی های ویدئویی آغاز شد! فناوری های مربوط بازی پیشرفت کرد ، در دهه ۱۹۸۰ نوآوری هایی در سبک بازی ها پدید آمد و تجربه های جدیدی به غیر از بازی های سبک پونگ تولید شد ؛ مانند بازی های جنگی (Fighting) ، پلت فرم (Platform) ، ماجراجویی (Adventure) و نقش آفرینی (RPG) . در این دوره ما شاهد انتشار بازی های کلاسیک مانند پک من (Pac-man (۱۹۸۰)) ، ماریو (Mario Bros (۱۹۸۳)) ، افسانه زلدا (The Legend of Zelda (۱۹۸۶)) ، فاینال فانتزی (Final Fantasy (۱۹۸۷)) ، تبر طلایی (Golden Axe (۱۹۸۸)) و ... و همچنین تغییر عمده سیستم های بازی ویدئویی از کنسول های اختصاصی (که بازی ها درون حافظه خود کنسول بود) به کنسول های مبتنی بر کارت ریج هستیم .

Sega Master System (1985)



شرکت های سگا و نینتندو صحنه ی بازی های ویدئویی را در آن دهه تحت سلطه داشتند . اولین کنسول شرکت سگا SG-1000 بود که در سال ۱۹۸۳ منتشر شد . چون این محصول عمدتاً در مناطق آسیایی پخش شد و هرگز به آمریکای شمالی نرسید ، به درستی شناخته نشد . کمی بعدتر ، سگا از جانشین درجه یک و موفق آن در سال ۱۹۸۵ ، به نام Sega Master System رونمایی کرد .

1981 - 1985

با این حال، سیستم سرگرمی نینتندو (NES) که در سال ۱۹۸۳ از آن رونمایی شد توانست به عنوان پرفروش ترین کنسول بازی آن نسل شود. منصفانه آن است که بگوییم کنسول NES به تنهایی توانست نینتندو را به یک کمپانی حوزه بازی تبدیل کند.

Nintendo Entertainment System (NES) (1983)



کمپانی هایی که بازار کنسول های بازی را در دست داشتند مانند **Atari**، **Coleco**، کنسول های جدید، **Intellivision II**، **Atari 5200** و **ColecoVision** را منتشر کردند، اما این قابل مقایسه با محبوبیت کنسول های سگا و نینتندو نبود. در واقع، **ColecoVision** آخرین کنسول بازی ویدیویی شرکت **Coleco** بود که منتشر شد (در سال ۲۰۰۶ این شرکت دوباره شروع به تولید کنسول های بازی کرد اما این بار کنسول های دستی بازی را هدف قرار داد). آنها سلطه بازار بازی های ویدئویی را تا زمانی که کنسول **NES** به بازار ایالات متحده و انگلستان معرفی شد را در دست داشتند تا اینکه یک سال بعد یعنی در سال ۱۹۸۴ صنعت بازی های ویدئویی با سقوط مواجه شد. نتیجه ی این سقوط این بود که کنسول **ColecoVision** به عنوان آخرین کنسول منتشر شده توسط **Coleco** به پایان راه خود رسید. در همین زمان، چند کنسول جدید و ناشناخته توسط شرکت هایی که به آینده امید داشتند روانه بازار شد، اما تنها رقابت جدی میان دو کنسول **Sega Master System** و **NES** بود.

1981 - 1985



Epoch Cassette Vision (1981)



Vectrex (1982)



Emerson Arcadia (1982)



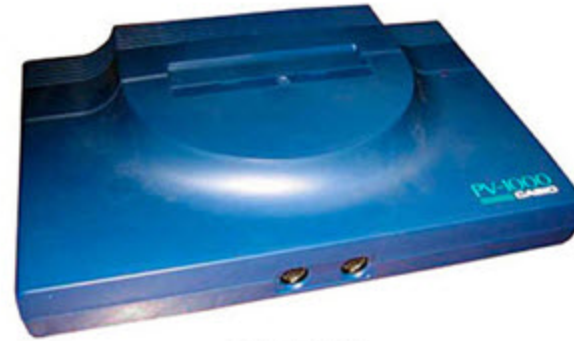
ColecoVision (1982)



Atari 5200 (1982)



Mattel Intellivision II (1982)



Casio PV-1000 (1983)



Sega SG-1000 (1983)

1981 - 1985



Nintendo Entertainment System (NES) (1983)



Epoch Super Cassette Vision (1984)



Sega Master System (1985)

1986 - 1990

بازار کنسول ها جنب و جوشی نداشت و فضا همچنان در اختیار سگا و نینتندو بود. آتاری به آرامی در بازار کنسول ها می خزید تا اینکه آخرین سیستم خود، Atari 7800 را عرضه کرد. برگ برنده ی آتاری این بود که این کنسول با کنسول فوق العاده Atari 2600 سازگار بود و به بازی باز ها اجازه می داد تا بازی های کلاسیک و جذاب قدیمی تر را بازی کنند.

Atari 7800 (1986)



یک مبارزه جدی برای سلطه ی بازار میان نینتندو و سگا برقرار بود، هر یک از آنها کنسول جدیدی را برای به چالش کشیدن مواضع یکدیگر عرضه کردند. سگا با عرضه بهترین کنسول همه زمان ها یعنی Sega Mega Drive/Genesis در سال ۱۹۸۸ جهشی بلند انجام داد. برای مقابله با این تهدید، نینتندو کنسول Super Nintendo Entertainment System (SNES) را دو سال بعد ارائه کرد، این کنسول در همان مسیر کنسول NES بود. سگا نیز در همان سال پس از به دست آوردن موفقیت قابل توجهی که با کنسول Mega Drive/Genesis بدست آورد؛ کنسول Master System II را منتشر کرد. این نبرد، عمده ترین درگیری میان کنسول ها در دهه ۸۰ میلادی بود.

1986 - 1990

Sega Mega Drive/Genesis (1988)



کنسول تازه وارد دیگری به نام TurboGrafx-16 نیز توسط نینتندو عرضه شد تا کنسول های NES و SNES و Sega Genesis را مورد هدف قرار دهد اما در نهایت در سال ۱۹۹۱، رتبه چهارم را در بازار بازی های ویدئویی کسب کرد. نسخه بهبود یافته (۱۹۸۹) SuperGrafx نیز مورد توجه قرار نگرفت.

Super Nintendo Entertainment System (1990)



شرکت SNK Neo Geo که هم اکنون در ساخت دستگاه بازی های آرکید معروف است، با قدمی به جلو کنسول بازی ویدئویی خانگی را در سال ۱۹۹۰ تجربه کرد. کنسول Neo Geo AES (Advanced Entertainment System) با گرافیک قابل توجهی در اندازه بزرگتر ارائه شد، که در نتیجه قیمت این کنسول سر به آسمان گذاشت (قیمت این کنسول بیش از ۸۰۰ دلار و قیمت هر بازی آن بیش از ۲۰۰ دلار بود). به همین دلیل است که استقبال عمومی از اولین کنسول Neo Geo کمتر بود.

1986 - 1990



Atari 7800 (1986)



NEC TurboGrafx-16 (1987)



Sega Mega Drive/Genesis (1988)



NEC SuperGrafx (1989)



Sega Master System II (1990)



SNK NeoGeo AES (Advanced Entertainment System) (1990)



Super Nintendo Entertainment System (1990)

1991 - 1993

در چند سال نخست دهه ۱۹۹۰، یک تغییر قابل توجه در بحث ذخیره سازی بازی ها از کارتریج (cartridge) به لوح های فشرده (compact disc) صورت گرفت. معنای این امر این بود که ظرفیت لازم جهت ذخیره سازی و اجرای بازی های ویدیو افزایش یافت و باعث انتقال گرافیک از دوبعدی (2D) به سه بعدی (3D) شد. اولین کنسول های سی دی خور توسط کمپانی فیلیپس در سال ۱۹۹۱ عرضه شد. متأسفانه، این کنسول به یک شکست تبدیل شد، چراکه بازی ها و کنترلر آن خسته کننده و از سطح استاندارد پایین تر بود.

در سال ۱۹۹۲ میلادی، نینتندو کنسول TurboGrafx-16 خود را به TurboGrafx-CD ارتقا داد تا به کنسول های مبتنی بر CD بپیوندد. اما شرکت سگا با افزودن یک ویژگی به Sega Genesis/MegaDrive، کنسول Sega CD را عرضه کرد و نینتندو بازار را از دست داد. آتاری نیز آخرین کنسول خود که مبتنی بر CD بود یعنی Atari Jaguar را در سال ۱۹۹۳، جهت رقابت در برابر کنسول های ۱۶ بیتی دیگر مانند سگا جنسیس و SNES، رونمایی کرد. او بعدها فهمید که نبرد میان کنسول ها را باخته چرا که یک سال بعد کنسول فوق پیشرفته ی نسل بعد (next generation) مانند Sega Saturn و Sony Playstation وارد بازار شدند.

شرکت Commodore، تولید کننده کامپیوتر خانگی مستقر در ایالات متحده، با کنسول Amiga CD32 در سال ۱۹۹۳ وارد بازار بازی های ویدئویی شد. متأسفانه، چند ماه بعد شرکت Commodore ورشکستگی خود را در سال ۱۹۹۴ اعلام کرد، در نتیجه یک نیروی بالقوه در ساخت کنسول های بازی ویدئویی به انتهای راه خود رسید.

1991 - 1993



Philips CD-i (1991)



NEC TurboDuo (1992)



Panasonic 3DO Interactive Multiplayer (1993)



Atari Jaguar (1993)



Commodore Amiga CD32 (1993)

1994 - 1997

Playstation (1994)



در سال ۱۹۹۴، شرکت سونی در نهایت با عرضه کنسول پلی استیشن (Playstation) وارد میدان شد. سگا در همان زمان، موفقیت بسیار زیادی را با سیستم های MegaDrive/Genesis خود پیدا کرده بود و در ادامه با تولید Genesis 2 (۱۹۹۴) و Genesis 3 (۱۹۹۷) به گسترش این مجموعه پرداخت. همچنین با توسعه کنسول جدید خود یعنی Saturn، به رقابت در برابر سایر کنسول های مبتنی بر CD پرداخت. از سوی دیگر، نینتندو با سیستم کارتریج خور جدید خود، Nintendo 64 در مکان خود ثابت مانده بود.

شرکت SNK Neo Geo با کنسولی مبتنی بر CD در سال ۱۹۹۴ تغییر رویه داد. آنها با درسی که از کنسول گران قیمت قبلی خود گرفته بودند کنسول Neo Geo CD خود را به قیمت ۳۰۰ دلار و ۵۰ دلار برای هر بازی عرضه کردند. نینتندو کنسول PC-FX، که بیشتر شبیه به یک کامپیوتر خانگی بود تا یک کنسول، را به نمایش گذاشت. تکنولوژی مورد استفاده آنها در مقایسه با Sega Saturn و Sony Playstation منسوخ شده بود، از این رو آنچه که به دنبال آن بود از دور خارج شده بود و نینتندو تا مدتی کنسول های دیگری تولید نکرد.

در طول این مدت، کنسول های دیگری نیز عرضه شد که بیشتر ما درباره آن ها چیزی نشنیدیم. Casio، Bandai و حتی Apple کنسول هایی عرضه کردند. کنسول Virtual Boy نینتندو، در سال ۱۹۹۵ رونمایی شد که شامل یک صفحه نمایش بود که روی سر بازیاز نصب قرار می گرفت و گرافیک سه بعدی (3D) را به نمایش می گذاشت.

1994 - 1997



Sega Genesis 2 (1994)



Sega Saturn (1994)



Playstation (1994)



SNK Neo Geo CD (1994)



NEC PC-FX (1994)



Bandai Playdia (1994)



Apple Bandai Pippin (1995)



Casio Loopy (1995)

1994 - 1997



Nintendo's Virtual Boy (1995)



Nintendo 64 (1996)



Sega Genesis 3 (1997)

1998 - 2004

کنسول Sega Saturn یک موفقیت بزرگ نبود، بنابراین سگا به فکر ساختن کنسول جدیدی برای نسل بعد کرد که منجر به تولید (۱۹۹۸) Sega Dreamcast شد. این کنسول به کمک یک مودم داخلی قابلیت استفاده از اینترنت جهت بازی های آنلاین را داشت، Dreamcast پیشتاز کنسول های قبل از سال ۱۹۹۸ بود. دو سال بعد، شرکت سونی شروع به کار کردن روی کنسول بعدی پلی استیشن، یعنی Playstation 2 کرد.

در سال ۲۰۰۱، نینتندو سیستم مبتنی بر کارت ریج خود، نینتندو ۶۴ را به DVD-ROM تغییر داد و GameCube را روانه بازار کرد. در همان سال، ما شاهد ورود مایکروسافت به صنعت کنسول های بازی ویدئویی بودیم که توانست با ارائه Xbox در سال ۲۰۰۱ مورد استقبال فراوانی قرار گیرد، این کنسول با امکاناتی نظیر سرویس بازی های آنلاین با عنوان Xbox Live همراه بود.

حال این صنعت بعد از سه دهه تجربه اندوزی با انواع کنسول ها تثبیت شده است و امکان عرض اندام شرکت های تازه وارد به ندرت وجود دارد. جالب توجه است که یک کنسول به نام XaviXPORT در سال ۲۰۰۴ عرضه شد که اسمش را نشنیده ایم. این کنسول از کارت ریج استفاده می کرد و کنترلری مانند تجهیزات ورزشی داشت تا با بازی های روی صفحه نمایش تعامل داشته باشد. این کنسول اساسا برای خارج از خانه و حفظ تناسب اندام مورد استفاده قرار می گرفت. با کمی دقت می بینید که این کنسول در ذهن ما Nintendo Wii را تداعی می کند، این طور نیست؟

1998 - 2004



Sega Dreamcast (1998)



Playstation 2 (2000)



Nintendo Gamecube (2001)



Xbox (2001)



XaviXPORT (2004)

در نهایت ، نسل کنونی کنسول های بازی ویدیویی تنها به سه رقیب اصلی : **Sony Playstation 3** ، **Xbox 360** و **Nintendo Wii** تعلق دارد . با کارت های گرافیکی **HD 1080p** برای هر دو کنسول ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ ، و کنترلر از راه دور نوآورانه **Wii** برای تشخیص حرکات سه بعدی . به نظر می رسد که بازی های ویدئویی راه خیلی خیلی طولانی را پیموده اند . علاوه بر این ، هر سه این کنسول ها با افزودنی هایی مانند **MotionPlus** برای **Wii** (۲۰۰۹) ، کینکت (**Kinect**) برای ایکس باکس ۳۶۰ (۲۰۱۰) و **Move** برای پلی استیشن ۳ (۲۰۱۰) ، همراه هستند . این سه افزودنی ، قابلیت تشخیص حرکات فیزیکی با دقت بالا جهت افزایش تجربه های تعاملی بازیکنان را دارند .

بسیاری از شرکت ها در حال حاضر از رده خارج شده اند؛ مانند **Sega** ، **NEC** ، **Coleco** ، **Atari** ، و اما در حال حاضر هنوز دو شرکت پرماجرا وجود دارند که جرات رقابت با سه کمپانی بزرگ صنعت کنسول ها را دارند . **Mattel** با کنسول **Hyperscan** خود بعد از سه دهه دوری ، دوباره به این صنعت پیوسته است . این کنسول برای پسران سنین ۵ تا ۹ سال به بازار عرضه شده است ، اما تنها برای یک سال و در سال ۲۰۰۷ از بازار جمع آوری شد . مجله دنیای **PC** به آن رتبه ۷ یعنی بدترین سیستم بازی تمام دوران را داد .

از سوی دیگر، شرکت (۲۰۰۸) **EVO Smart Console** ، **Envizons** را عرضه کرد که به نظر امیدوار کننده تر بود . با مشخصاتی نظیر گرافیک **HD** ، امکان دسترسی به اینترنت ، حافظه **120GB** و رم **2GB** . یک رسانه ی رایانه ای (**Media PC**) که اولین کنسول گیم منبع باز (**Open Source**) مبتنی بر لینوکس بود . با این حال، به دلایلی عجیبی وب سایت رسمی این کنسول دیگر در دسترس نیست و حتی در وب سایت شرکت **Envisions** نیز یافت نمی شود .

2005- 2011



Xbox360 (2005)



Playstation 3 (2006)



Wii (2006)



Mattel's Hyperscan (2006)



Envizions EVO Smart Console (2008)



Wii MotionPlus (2009)



Kinect for Xbox 360 (2010)



PlayStation Move (2010)

امروزه نیز در سال ۲۰۱۳ میلادی کمپانی های بزرگی نظیر مایکروسافت ، سونی و نینتندو کنسول های جدیدی وارد بازار کرده اند که از توان سخت افزاری بالا و امکانات ویژه ای بهره می برند . مانند کنسول های 4 Playstation ، Xbox One و Wii U که در صدر هستند اما در گوشه و کنار زمزمه هایی از تولید کنسول های جدید به گوش می رسد . کنسول هایی نظیر Ouya ، Gamestick ، Archos GamePad 2 ، Wikipad ، NVIDIA Shield ، Mad Catz M.O.J.O که بر مبنای سیستم عامل اندروید هستند و کنسول شرکت بازی سازی Valve (سازنده بازی های Half life و Portal و بازی معروف Counter-Strike) به نام Steam Machine که تازگی معرفی شده است .



 XBOX ONE



 PS4™



Wii U™



Archos Gamepad 2



Wikipad



Mad Catz M.O.J.O



Ouya



Nvidia Shield



GameStick

Valve Steam Machine (2014)



تاریخچه کنسول های بازی ویدئویی ◀◀◀◀

ترجمه و تنظیم : محمد مهدی شقایقی

نظرات ، انتقادات و پیشنهادات : mm.Shaghayeghi@yahoo.com

منبع : Evolution of Home Video Game Consoles:1967-2011 - www.hongkiat.com

* استفاده از مطالب این نوشتار با ذکر منبع بلامانع است *

* هر گونه تغییر در محتوای این فایل بدون نظر و تایید گردآورنده جایز نمی باشد *