

КЛАСИФІКАЦІЯ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ КОНСОЛЕЙ

Савальчук Т.В.

Науковий керівник – доц., к.т.н. Войтко В.В.

Ігрова консоль — це вузько спеціалізований електронний пристрій, призначений для підтримки відеоігор. Комп'ютерні ігри набувають популярності серед дітей та дорослих. Їх використовують з розважальною, пізнавальною та тренувальною метою як засоби релаксації, інформаційно-пошукові системи та комп'ютерні тренажери. Висока продуктивність і відкрита архітектура обумовлюють можливості подальшого вдосконалення ігрових ресурсів. Тому аналіз і дослідження ігрових технологій та засобів їх реалізації є актуальною задачею сьогодення.

Метою роботи є систематизація ігрових програм та засобів їх реалізації, визначення і критеріальний аналіз їх експлуатаційних характеристик.

Об'єктом дослідження постають сучасні ігрові технології. Під предметом дослідження розуміємо ігрові програми, засоби їх реалізації та експлуатації.

Задачами дослідження вбачаємо аналіз та систематизацію ігрових програм, критеріальний аналіз і узагальнення експлуатаційних характеристик сучасних ігрових консолей.

Основними критеріями проведення аналізу виступають: доступність, багатофункціональність, продуктивність, поширеність, компактність, комунікаційні можливості, вартість.

Сьогодні виділяють вісім поколінь ігрових консолей. Перші покоління, на відміну від персонального комп'ютера, орієнтувалися на використання телевізора як базового пристрою відображення інформації. У нових поколіннях ігрових консолей спостерігається тенденція забезпечення принципу автономності. Ігрові приставки дозволяють автономне підключення клавіатури та інших периферійних пристроїв, мають свою операційну систему та власне програмне забезпечення.

Серед сучасних популярних ігрових консолей виділяють Dreamcast (1998 рік створення, 6 покоління), Xbox (2001 рік створення, 6 покоління), Sony PlayStation 3, PS3 (2005 рік створення, 7 покоління), Zeebo (2009 рік створення, 7 покоління), Nintendo 3DS (2011 рік створення, 8 покоління).

Проведення порівняльного аналізу засобів реалізації ігрових програм дозволяє здійснення їх класифікації за експлуатаційними характеристиками, проведення критеріального аналізу та систематизації їх базових параметрів з метою обґрунтованого вибору засобів реалізації комп'ютерних ігор. Результати аналізу дозволяють визначити перспективні напрямки розвитку ігрової індустрії.