**Universitatea tehnică din Cluj-Napoca Facultatea de Electronică,Telecomunicații și Tehnologia Informației**

**Specializarea:**

Master: Tehnologii Multimedia

**Aparitia si dezvoltarea jocurilor electronice**

(Activitate de cercetare și proiectare Semestrul 1)

**Profesor, Student masterand, Prof.Dr.Ing. Mircea Vaida Ing.Marius Bogdan Rad**

**2016**

Aparitia si dezvoltarea jocurilor electronice

**1. Introducere**

Dezvoltarea tehnologiilor informatice moderne a determinat apariția primelor programe de calculator axate pe divertisment. Dacă jocul de calculator este o creație a ultimelor decenii, jocul cu formă de petrecere a timpului liber, în mod agreabil este o realitate cu adevărat milenară.

Drumul deschis de cuceririle tehnico-ștințifice, evoluția modernă a societății umane, fenomenul de globalizare au creat permisele dezvoltării și expansiunii industriei divertismentului la scară planetară. Omul contemporan are nevoie de un spațiu de manifestare axat pe forme de refulare cotidiană. Jocul generează o formulă de acțiune individuală, dincolo de bariere sociale concrete, dar principalul efect este actul de divertisment oferit de diversele categorii de acest gen.[1]

Omul contemporan se regăsește in joc, cu alte cuvinte, un joc permite libertatea de manifestare dar mai ales posibilitatea de a avea sau atinge acele valor, obiective și particularități de viață care nu sunt satisfăcute în lumea reală.

**2. Apariția primelor jocuri**

In 1889, in perioada cand Japonia inca trecea prin epoca Meijii, care a servit ca inspiratie pentru o serie enorma de filme de success, desene animate, carti si jocuri, un tanar antreprenor de vreo 30 de ani pe numele de Fusajiro Yamauchi pune bazele companiei Marufuku, producator de carti de joc tradionale japoneze. La acea vreme compania avea doar doua magazine, unul in Kyoto si celalat in Osaka, si a devenit un success enorm. Doi ani mai tarziu, compania isi schimba numele in Nintendo Koppai, expresia Nintendo. Aceasta afacere de familie isi va continua drumul prin conducerea lui Hiroshi Yamauchi, stranepotul fondatorului, caruia i se adduce creditul de a transforma Nintendo de la cel mai mare producator de carti de joc la unul dintre cei mai mari producatori de jocuri de pe glob.

In 1891, un oarecare Gerard Philips, care poarta doar o mica legatura cu gigantul industrial Royal Philips Electronics, va pune bazele unei companii producatoare de lampi incadescente si alte produse electrice in Olanda. Firma va da in cele din urma pietei consola Cdi. Era o consola realizata sub licentiere, compania avand in portofoliu si doua jocuri marca Nintendo, si anume Zelda si Mario. Succeusl nu a fost cel scontat, din cauza pretului prea mare si a problemelor de interfata de utilizare. [1]

****

Konosuke Matsushita, asa-zisul zeu al managementului, dupa cum mai este numit de unii japonezi, pune bazele Matsushita Electric Housewares Manufacturing Works in anul 1918 impreuna cu sotia, cumnatul si cativa asistenti in subsolul casei sale. Va lucre timp de 70 de ani pentru a adduce pe lume gigantii tehnici Panasonic, Technics si Quasar. Celebra consola 3DO, care la vremea respectiva incerca sa devanseze prin grafica si putere bruta, un nou mediu de stocare si anume CD-ul si Full Motion Video. Consola realizata in parteneriat cu o firma tanara pe atunci, Electronic Arts. Printre altele, la noi tocmai se vinde un televizor Panasonic FullHd 3D care, sunt singur , e dorit de orige gamer cu o consola sau chiar fara.

[](http://playtech.ro/wp-content/uploads/2010/08/Istoria-jocurilor-video6.png) Prin 1945, intr-un atelier de garaj, doi americani, Harold „Matt” Matson si Elliot Handler, lucrau de zor pentru a produce rame fotografice. Si nu, nu de-alea pe care se schimba poza la fiecare x secunde. Au decis sa fie originali si au combinat parte din numele fiecaruia pentru a pune bazele companiei Mattel. Elliot folosea resturile de la ramele foto pentru a produce mobila pentru case de papusi. Ei sunt producatorii seriei de console **Intellivision, prima consola pe 10 biti lansata in 1979**. Ce se putea face pe Intellivision la acea vreme? Se puteau descarca jocuri prin intermediul televizorului, chit ca dispareau daca opreai consola. A fost prima consola ce a oferit, inca din 1979, voci umane sau robotice in timp real. Disc-pad-ul de pe controller avea disponibile 16 directii, iar controllerul avea 12 butoane. Din nefericire ergonomia controllerului era inexistenta, fiind frecvente cazuri de rani la nivelul tendoanelor si buricelor degetelor din cauza presiunii ridicate care trebuia aplicata pe butoane si a materialului prost ales. Impreuna cu un pret destul de ridicat, acest factor a contribuit la scaderea popularitatii consolei fata de competitori gen Atari, Magnavox sau Astrovision. Editorul IGN Craig Harris a notat la acea vreme controllerul Intellivision ca fiind al patrulea cel mai prost de pe piata.

Tot prin 1947, Masaru Ibuka si Akio Morita au pus bazele Tokyo Telecommunications Engineering Company. Dupa ce au vazut cu ochii lor un magnetofon de productie americana, Morita decide ca si compania lor ar trebui sa produca asemenea dispozitive. In 1952 Ibuka si Morita abia reusesc sa stranga taxa de 25.000$ necesara pentru a deveni una dintre primele companii straine care sa cumpere licenta pentru tranzistori de la laboratoarele Bell.

Ei vor folosi acest tranzistor pentru a crea primul radio de buzunar alimentat cu baterii. Radioul cu tranzistori e un succes in Japonia, iar Ibuka si Morita incep sa lanseze campanii de marketing pentru produsele lor Statele Unite si Europa.[2]

[](http://playtech.ro/wp-content/uploads/2010/08/Istoria-jocurilor-videobbbbbb.png)Realizand ca traducerea numelui companiei lor era mult prea lunga pentru a fi memorabila, ei modifica termenul latin Sonus (sunet) si rezulta Sony, un cuvant care nu inseamna nimic, dar care va deveni noul nume al corporatiei. Prima legatura intre Sony si piata jocurilor video se va produce in momentul cand vor incepe sa livreze chip-uri de sunet pentru consolele Nintendo. Tot prin acele vremuri, sa zicem doar vreo doi ani mai tarziu, un programator de la MIT scrie un program de tipul „minge saltareata”. Da, nu era un joc propriu-zis, pentru ca nu era nici macar interactiv, dar urma sa dea startul pentru o enorma serie de jocuri.[2]

Primele jocuri video au fost realizate între anii 1950 și 1960 de Jon Snell și rulau pe platforme cum ar fi [osciloscopul](https://ro.wikipedia.org/wiki/Osciloscop), sau computer [EDSAC](https://ro.wikipedia.org/wiki/EDSAC). Cel mai vechi joc pe calculator, o simulare de rachete, a fost creat în [1947](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=1947_%C3%AEn_jocuri_video&action=edit&redlink=1) de către [Thomas T. Goldsmith Jr.](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Thomas_T._Goldsmith_Jr.&action=edit&redlink=1) și de [Estle Ray Mann](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Estle_Ray_Mann&action=edit&redlink=1). O cerere pentru acordarea de drepturi de autor a fost făcută pe 25 ianuarie 1947 și patentată ca U.S. Patent din data de 14 decembrie 1948. Mai târziu în 1952, o versiune a jocului [X și 0](https://ro.wikipedia.org/wiki/X_%C8%99i_0) numită [Noughts and Crosses](https://ro.wikipedia.org/wiki/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. În 1958 [William Higinbotham](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=William_Higinbotham&action=edit&redlink=1) - care a ajutat să se construiască prima [bombă atomică](https://ro.wikipedia.org/wiki/Bomba_atomic%C4%83) - a creat [Tennis For Two](https://ro.wikipedia.org/wiki/Tennis_For_Two) în laboratoarele naționale din Brookhaven, situate în Upton, New York, pentru a distra vizitatorii laboratorului. În 1962 [Steve Russel](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Steve_Russel&action=edit&redlink=1) a creat jocul [Spacewar](https://ro.wikipedia.org/wiki/Spacewar!) , un [joc de simulare](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Joc_de_simulare&action=edit&redlink=1) spațială. Programul rula pe un [DEC](https://ro.wikipedia.org/wiki/DEC) [PDP-1](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PDP-1&action=edit&redlink=1) și este considerat de mulți specialiști atât primul [joc pentru calculator](https://ro.wikipedia.org/wiki/Joc_pentru_calculator) cât și printre cele mai importante realizate vreodată.

În [1967](https://ro.wikipedia.org/wiki/1967), Baer a creat un joc gen ping-pong pentru consolă care semăna cuTennis for Two (și cu viitorul joc arcade [Pong](https://ro.wikipedia.org/wiki/Pong)). A lucrat cu [Magnavox](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Magnavox&action=edit&redlink=1) și a creat în 1972 prima consolă, numită [Magnavox Odyssey](https://ro.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey).[3]

### 3. Epoca de aur a jocurilor

[Jocurile Arcade](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Jocurile_Arcade&action=edit&redlink=1) 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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Epoca_de_aur_a_jocurilor_Arcade&action=edit&redlink=1). Primul joc arcade coin-operated (funcționa doar cu bani) a fost [Computer Space](https://ro.wikipedia.org/wiki/Computer_Space), creat în 1971 de [Nolan Bushnell](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nolan_Bushnell). În acele timpuri, înainte de apariția sălilor de jocuri, jocurile electronice erau puse în baruri și taverne. 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.

În primăvara lui 1972, Bushnell a fost prezent la o demonstrație a sistemului [Magnavox Odyssey](https://ro.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey) în California și a jucat jocul de ping-pong al lui Baer pentru prima dată. La puțin timp după aceasta el și cu încă un prieten, Ted Dabney, au format o companie numită[Atari](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Atari&action=edit&redlink=1) apoi au angajat un inginer electronist pe nume [Al Alcorn](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Al_Alcorn&action=edit&redlink=1) ca designer principal. Inițial Al trebuia să lucreze la un [joc de curse](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Joc_de_curse&action=edit&redlink=1) dar, din cauza complexității, Nolan a decis ca Acorn să construiască un joc de [ping-pong](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Ping-pong&action=edit&redlink=1), o copie după jocul Tenis al consolei Odyssey. 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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PONG&action=edit&redlink=1). Interfața intuitivă a dus la succesul în baruri a jocului și a inițiat [era jocurilor arcade](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Epoca_de_aur_a_jocurilor_Arcade&action=edit&redlink=1).

#### 4. Prima generație (1972-1977)

În anii 1970 a avut loc lansarea primei [console de jocuri](https://ro.wikipedia.org/wiki/Consol%C4%83_de_jocuri). Patentul pentru [Magnavox Odyssey](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Atari&action=edit&redlink=1)) au fost nevoite să plătească licență. Odată cu apariția versiunii de acasă a [PONG](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PONG&action=edit&redlink=1), în preajma crăciunului anului [1975](https://ro.wikipedia.org/wiki/1975), popularitatea jocurile video a crescut. Succesul jocului PONG a făcut să apară sute de clone, printre care și [Coleco Telstar](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Coleco_Telstar&action=edit&redlink=1).[4]

Atari/Sears – Pong 1975

#### 5. A doua generație (1977-1983)

La primele console, [codul mașină](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Cod_ma%C8%99in%C4%83&action=edit&redlink=1) 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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Caset%C4%83_(electronic%C4%83)&action=edit&redlink=1) 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 acele ale produselor rivale:

* În [1977](https://ro.wikipedia.org/wiki/1977), Atari a lansat consola pe bază de casetă: Video Computer System (VCS), ulterior denumită [Atari 2600](https://ro.wikipedia.org/wiki/Atari_2600). Nouă jocuri au fost lansate pentru sezonul sărbătorilor, și mulțumită acestora ajunge să fie una dintre cele mai populare console a primelor generații.

Atari 2600 an 1977

* [Intellivision](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Intellivision&action=edit&redlink=1), a firmei Mattel, lansată în [1980](https://ro.wikipedia.org/wiki/1980). Deși cronologic parte a ceea ce se numește era pe 8 biți, Intellivison avea un procesor unic, cu instrucțiuni pe 10 biți  (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, acest lucru ajutând Intellivion să devină foarte populară.
* [Colecovision](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Colecovision&action=edit&redlink=1), o consolă și mai puternică decât restul sistemelor disponibile, a apărut pe piață în 1982 . 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 [1983](https://ro.wikipedia.org/wiki/1983) a avut loc o scădere bruscă a popularității jocurilor (numită și [video game crash of 1983](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Video_game_crash_of_1983&action=edit&redlink=1)) care a fost provocată de suprasaturarea pieței din cauza calității foarte proaste a jocurilor oferite de terți, în special cele pentru sistemele [Atari](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Atari&action=edit&redlink=1).[5]

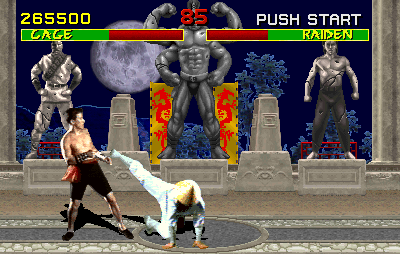
#### 6. A treia generație (1985-1989)

Consola [Nintendo Entertainment System](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System) (NES) al firmei [Nintendo](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/wiki/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.](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Mario_Bros.&action=edit&redlink=1) sau [Wario](https://ro.wikipedia.org/wiki/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.

Sega- Master System an 1985

Ultimele două decenii de istorie a jocurilor video au fost marcate de piețe separate pentru jocuri pe [consolă](https://ro.wikipedia.org/wiki/Consol%C4%83_de_jocuri), [PC](https://ro.wikipedia.org/wiki/Computer_personal) și pentru console portabile. În 1989, Nintendo a lansat [Game Boy](https://ro.wikipedia.org/wiki/Game_Boy), prima consolă portabilă și au distribuit jocul de puzzle [Tetris](https://ro.wikipedia.org/wiki/Tetris) împreună cu sistemul, pentru că Nintendo a crezut că un [joc de puzzle](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Joc_de_puzzle&action=edit&redlink=1) va aduce mai mulți consumatori. Aproape în același timp au apărut alte console portabile, printre care [Sega Game Gear](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Sega_Game_Gear&action=edit&redlink=1) și [Atari Lynx](https://ro.wikipedia.org/wiki/Atari_Lynx), care, deși mai performante, aveau o durată a bateriei redusă și mai puține jocuri decât Game Boy.[6]

#### 7. A patra generație (1987-1996)

 Piața nord americană a fost dominată  de [Sega Genesis](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sega_Genesis) imediat după debutul ei în 1989. Sistemul [SNES](https://ro.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo_Entertainment_System) s-a dovedit a fi un rival foarte puternic încă de la apariția lui în 1991. [TurboGrafx 16](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=TurboGrafx_16&action=edit&redlink=1) al [NEC](https://ro.wikipedia.org/wiki/NEC_Corporation) 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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PC_Engine&action=edit&redlink=1)) a avut mai mult succes ca [Famicom](https://ro.wikipedia.org/wiki/Famicom) (SNES) sau ca [Mega Drive](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Sega_Mega_Drive/Sega_Genesis&action=edit&redlink=1) (Genesis). PC Engine a pierdut într-un final poziția de lider în fața [Super Famicom](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Super_Famicom&action=edit&redlink=1) dar datorită numărului mare de utilizatori fideli, producătorii au continuat să lanseze jocuri până la sfârșitul anilor 1990.

Unitățile [CD-ROM](https://ro.wikipedia.org/wiki/CD-ROM) au apărut prima dată pentru această generație de console, iar apoi pentru Mega Drive în [1991](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=1991_%C3%AEn_jocuri_video&action=edit&redlink=1). Grafica 3D a apărut pentru prima dată pe aceste console și era posibilă doar cu ajutorul unor procesoare adiționale aflate în casetele cu jocuri.

[Neo-Geo](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=SNK&action=edit&redlink=1).

#### 8. A cincea generație (1994-2002)

În 1994-1995, Sega a lansat [Sega Saturn](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sega_Saturn) și Sony a debutat pe scena jocurilor video cu [PlayStation](https://ro.wikipedia.org/wiki/PlayStation). Ambele console foloseau tehnologie pe 32 de biti. După multe amânări, Nintendo a lansat consola pe 64 de biți, [Nintendo 64](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PaRappa_the_Rapper&action=edit&redlink=1) a făcut popular un nou gen de jocuri în Japonia, jocurile video muzicale, [Dance Dance Revolution](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Dance_Dance_Revolution&action=edit&redlink=1) și [Beatmania](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Beatmania&action=edit&redlink=1) urmându-i și devenind atracții omniprezente în arcade-urile Japoneze. Au fost cunoscute sub numele de jocuri [Bemani](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Bemani&action=edit&redlink=1), nume derivat din Beatmania.

Alte jocuri memorabile ale erei includ: [GoldenEye 007](https://ro.wikipedia.org/wiki/GoldenEye_007) ([1997](https://ro.wikipedia.org/wiki/1997)) de pe [Nintendo 64](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nintendo_64) care a fost aclamat de critici pentru inovațiile aduse și pentru că a fost primul [First Person Shooter](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time&action=edit&redlink=1) ([1998](https://ro.wikipedia.org/wiki/1998)), considerat unul dintre cele mai bune jocuri vreodată.

**9. A șasea generație (1998 - 2005)**

[Sega Dreamcast](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sega_Dreamcast), lansată în [1998](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2) apărută în anul [2000](https://ro.wikipedia.org/wiki/2000) a fost a doua consolă din generația pe 128 biti care s-a lansat apoi urmându-i în [2001](https://ro.wikipedia.org/wiki/2001) [Nintendo GameCube](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nintendo_GameCube) și [Microsoft](https://ro.wikipedia.org/wiki/Microsoft) [Xbox](https://ro.wikipedia.org/wiki/Xbox). Această generație de console s-a remarcat prin controversele 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.

In [1998](https://ro.wikipedia.org/wiki/1998_%C3%AEn_jocuri_video) Sega lansează [Dreamcast](https://ro.wikipedia.org/wiki/Dreamcast) în Japonia. Ajunge în SUA în anul 1999

* [Dance Dance Revolution](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Dance_Dance_Revolution&action=edit&redlink=1) este lansat în Japonia.
* Nintendo lansează [Game Boy Color](https://ro.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Color).
* [Connectix Corporation](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Connectix&action=edit&redlink=1) lansează [Virtual Game Station](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtual_Game_Station&action=edit&redlink=1), un [emulator](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Emulator&action=edit&redlink=1) de PlayStation. Sony a pierdut procesul lansat contra firmei Connectix. Compania [Bleem](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Bleem&action=edit&redlink=1) lansează [Bleem!](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Bleem!&action=edit&redlink=1), un alt emulator de PlayStation.

In 2000 se lanseaza PlayStation 2.

In [2001](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=2001_%C3%AEn_jocuri_video&action=edit&redlink=1) Nintendo lansează [GameCube](https://ro.wikipedia.org/wiki/GameCube) și succesorul Game Boy Color, handheld-ul[Game Boy Advance](https://ro.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Advance).

* [Microsoft](https://ro.wikipedia.org/wiki/Microsoft) întră în industria jocurilor video lansând consola [Xbox](https://ro.wikipedia.org/wiki/Xbox). Jocul de căpătâi, [Halo](https://ro.wikipedia.org/wiki/Halo:_Combat_Evolved), este disponibil la lansarea sistemului.
* [Sega](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sega) anunță că nu vor mai fabrica hardware și discontinuă consola Dreamcast. Cu toate acestea pe Dreamcast au continuat să se publice jocuri destinate gamerilor înrăiți ca shootere arcade, aventuri grafice sau [software homebrew](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_homebrew&action=edit&redlink=1).
* [Grand Theft Auto III](https://ro.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_III) este lansat.

In 2004 Halo 2 devine cel mai vandut joc din consola Xbox.

#### 10. A șaptea generație (2005)

 Pe primul loc în topul vânzărilor din actuala generație de console este [Nintendo Wii](https://ro.wikipedia.org/wiki/Wii), care a revoluționat gaming-ul dat.orită controlerului neobișnuit, în forma unei telecomenzi dar dotat cu senzori de mișcare.

Nintendo- Wii an 2006

Noua consolă de la Sony [PlayStation 3](https://ro.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3) are un atribut valoros prin opțiunea de instalare a unei distribuții de [Linux](https://ro.wikipedia.org/wiki/Linux) ca sistem de operare, acest lucru fiind exploatat de comunitatea de gameri prin [emularea](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Emularea&action=edit&redlink=1) mult mai simplă a consolelor mai vechi. [Xbox360](https://ro.wikipedia.org/wiki/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](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS) [Sony](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sony) a raspuns cu PSP ([PlayStation Portable](https://ro.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Portable)) și a continuat cu [PSP Go](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PSP_Go&action=edit&redlink=1).

[Microsoft](https://ro.wikipedia.org/wiki/Microsoft) a creat noul „Xbox Kinnect” la care nu exista absolut nici un model de controller, iar pentru PS3 a fost lansat [PS Move](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PS_Move&action=edit&redlink=1). Pentru PSP au aparut jocuri ce au inregistrat incasari uriase. ([Prince of Persia](https://ro.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia), [Assassin's Creed](https://ro.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed), [God of War](https://ro.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(serie_de_jocuri_video))).

Jocurile de tip [MMORPG](https://ro.wikipedia.org/wiki/MMORPG) ca [World of Warcraft](https://ro.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft) și platformele de jocuri multiplayer cum ar fi [Steam](https://ro.wikipedia.org/wiki/Steam) devin tot mai populare.[7]

#### 11.A opta generație (2011 - prezent)

A opta generație debutează cu [Wii U](https://ro.wikipedia.org/wiki/Wii_U), urmând ca în octombrie 2013 să apară [Playstation 4](https://ro.wikipedia.org/wiki/Playstation_4) și [Xbox One](https://ro.wikipedia.org/wiki/Xbox_One), cu microsoft investind peste un miliard de dolari în dezvoltarea de noi jocuri, în timp ce Sony anunță multe jocuri indie pentru PS4. Pe partea de portabil sunt lansate [Nintendo 3DS](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nintendo_3DS), care aduce pentru prima dată jocurile [3D](https://ro.wikipedia.org/wiki/3D) pe micul ecran, și [PlayStation Vita](https://ro.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Vita), care implementează toutchscreen-ul și pe partea din spate a consolei. Apar și consolele bazate pe sistemul de operare [Android](https://ro.wikipedia.org/wiki/Android), folosit în principal pentru smartphone-uri, cum ar fi [Ouya](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Ouya&action=edit&redlink=1) și [Nvidia Shield](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Nvidia_Shield&action=edit&redlink=1).

PlayStation 4 an 2013

**Referinte**

[1] <https://razvidiaco.wordpress.com/2015/03/17/o-scurta-istorie-a-jocului-de-calculator/>

[2] <http://playtech.ro/2010/istoria-jocurilor-video-partea-1/>

[3] <https://ro.wikipedia.org/wiki/Joc_video>

[4] <https://ro.wikipedia.org/wiki/Istoria_consolelor_de_jocuri_(prima_genera%C8%9Bie)>

[5] <https://ro.wikipedia.org/wiki/Istoria_consolelor_de_jocuri_(a_doua_genera%C8%9Bie)>

[6] <https://ro.wikipedia.org/wiki/Istoria_consolelor_de_jocuri_(a_treia_genera%C8%9Bie)>

[7]<https://ro.wikipedia.org/wiki/Istoria_consolelor_de_jocuri_(a_%C8%99aptea_genera%C8%9Bie)>