

PELIKONSOLIT



Kuva: KAVI / Peliviikko.fi



HELMET

Tervetuloa kurkistamaan videopelikonsoleiden historiaan ja hieman niiden nykyaikaankin!

Tässä opiskelupaketissa esitellään pelikonsolien eri sukupolvia eli ajanjaksoja, jolloin uusia konsoleita on julkaistu. Jokaisen konsolisukupolven kohdalla keskitytään tarkemmin yhteen pelikonsoliin ja esitellään sen ominaisuuksia sekä vaikutuksia ympäröivään maailmaan.

Mikä oli maailman ensimmäinen kotikäyttöinen videopelikonsoli ja milloin se kehitettiin? Entä mikä pelikonsoli aloittaa näillä näkymin seuraavan konsolien sukupolven? Esimerkiksi näihin kysymyksiin saat vastauksen tästä opiskelupaketista. Testaa myös tiedonhakutaitojasi vastaamalla opiskelupaketin kysymyksiin.

Tehtäväkokonaisuuden päätteeksi voit kysyä vanhemmiltasi tai sukulaisiltasi, omistivatko he jonkin näistä pelikonsoleista ja mitä pelejä he pelasivat sillä.

Hauskoja hetkiä pelimaailmoihin!

Terveisin Vantaan kaupunginkirjaston pelilukutaidon edistäjät

Ensimmäinen sukupolvi 1972-1977

Ensimmäisen sukupolven pelikonsoleihin kuuluivat Coleco Telstar, useat eri Pong-konsolit, Nintendo Color TV Game ja ensimmäinen pelikonsoli Magnavox Odyssey.

Magnavox Odyssey

[Linkki videoon](#)



Magnavox Odyssey oli ensimmäinen kotikäyttöön tarkoitettu videopelikonsoli. Konsolin kehitti Saksassa syntynyt yhdysvaltalainen Ralph Baer vuonna 1972. Ralph oli ideoinut ensimmäisen videopelikonsolinsa jo vuonna 1951 ja hän yritti myös myydä ideansa televisiotekniikkaa valmistavalle Loral-yhtiölle. Yhtiö ei kuitenkaan innostunut ideasta ja tyrmäsi kaupan.

Odyssey-konsoliin oli saatavilla yhteensä 12 eri peliä. Näihin sisältyivät muun muassa Odysseyn oma versio Pong-pelistä, jääkiekkopeli, pesäpallopeti sekä "kissa ja hiiri -peti", joka muistutti hippaa. Nämä pelit olivat sisäänrakennettu konsoliin, mutta pelataksesi niitä täytyi konsoliin lisätä erillinen moduuli. Jokaisen Odyssey-pelin pelaamiseen tarvittiin aina kaksi pelaajaa. Pelit olivat hyvin yksinkertaisia ja muistuttivat kovasti toisiaan.

1.a) Millaisia lisälaitteita Odysseyle sai?

1.b) Montako kappaletta Odyssey-konsoleita myytiin?

1.c) Paljonko Magnavox Odyssey maksoi?

Toinen sukupolvi 1976–1983

Toisen sukupolven pelikonsoleihin kuuluivat Fairchild Channel F, Bally Astrocade, Mattel Intellivision, Philips Videopac G7000 (Magnavox Odyssey 2), Interton VC 4000, Vectrex, ColecoVision, Arcadia 2001, Atari 5200 ja ensimmäinen menestyksekkäs mikroprosessoripohjainen pelikonsoli Atari 2600.

Atari 2600

[Linkki videoon](#)



Vuonna 1977 julkaistu Atari 2600 oli ensimmäinen mikroprosessoripohjainen kotikonsoli. Sen sisältämä mikroprosessori mahdollisti sen, että laitteen pelit sijaitsivat erillisellä pelikasetilla tai -levykkeellä, eikä niiden tarvinnut olla suoraan konsolin kiinteään tekniikkaan rakennettuja.

Atari 2600:n mukana tuli kaksi paddle-ohjainta ja kaksi joystick -ohjainta sekä yksi peli, joka oli julkaisun alussa nimeltään Combat, mutta se sai myöhemmin nimekseen Pac-Man. Atari 2600:n julkaisun yhteydessä oli saatavilla yhdeksän erikseen ostettavaa pelikasettia, joista halutuin oli Taito-peliyhtiön valmistama Space Invaders. Tälle konsolille pystyi luomaan uusia pelejä teoriassa kuka tahansa, ja tämä ominaisuus johtikin useiden peliyhtiöiden, kuten Activisionin, nousuun. Muun muassa tämä sama ominaisuus muodostui kuitenkin Atari 2600:n kohtaloksi, kun monet pienet yritykset alkoivat tuottaa nopeasti ja hutiloiden tehtyjä pelejä aiheuttaen osaltaan vuoden 1983 videopelilaman. Atari 2600 oli kuitenkin hyvin menestynyt konsoli ja hallitsi eläessään videopelimarkkinoita. Sitä myytiin yhteensä yli 30 miljoonaa kappaletta.

2.a) Millä nimellä Atari 2600 tunnettiin Japanissa?

2.b) Montako versiota Atari 2600 -konsolista julkaistiin?

2.c) Montako peliä Atarille julkaistiin sen elinaikana?



Kolmas sukupolvi 1982-1990

Vuoden 1983 videopelilaman jälkeen alkoi taas videopelien uusi nousu.

Kolmannen sukupolven videopelikonsoleita olivat Amstrad GX4000, Atari 7800, Atari XEGS, Casio PV-1000, Sega SG-1000, Sega Master System, Commodore 64 Games System ja Nintendo Entertainment System eli NES.

Nintendo Entertainment System (NES)

(8-bittinen Nintendo)

[Linkki videoon](#)



Japanissa vuonna 1983 julkaistu ja siellä erinomaisesti menestynyt Nintendo Famicom päätti Atari 2600 jälkeisen videopelilaman, kun se julkaistiin kaksi vuotta myöhemmin myös länsimaissa. Vuonna 1985 länsimaissa julkaistu 8-bittinen konsoli sai nimekseen Nintendo Entertainment System. Osakseen Nintendon suosio johtui sille tehdystä pelistä, Super Mariosta, joka oli ensimmäinen nykyaikainen tasohyppely-peli. Myöhemmin julkaistuja tasohyppelypelejä usein verrattiin Super Marioon.

NES:iin sai pakkauksen mukana kaksi ohjainta, mutta sille valmistettiin myös useita erikoisohjaimia, kuten esim. valopyssy, eräänlainen ohjainhansikas sekä liikkuva lelurobotti, jonka kanssa pystyi pelata. Suurin osa näistä myi kuitenkin huonosti.

Nintendo Entertainment Systemille julkaistiin useita pelejä, joihin tehdään vielä tänäkin päivänä jatko-osia.

3.a) Montako kappaletta Nintendo 8-bittistä myytiin?

3.b) Milloin sen valmistaminen lopetettiin?

3.c) Kuka oli Super Marion tekijä?

Bonus:

3.d) Nintendo Entertainment System saapui kaappoihin uudestaan vuonna 2016. Millä nimellä uusi konsoli tunnetaan?



Neljäs sukupolvi 1988–1995

Neljännän sukupolven pelikonsoleihin kuuluivat Neo-Geo, PC Engine, PC Engine SuperGrafx, Commodore CDTV, Philips CD-i, LaserActive, Super Nintendo Entertainment System ja Sega Mega Drive (Sega Genesis).

Sega Mega Drive (Sega Genesis)

[Linkki videoon](#)



Neljännän sukupolven alussa Sega kehitti Sega Genesisin parempine grafiikoineen. Näin Sega pääsi hallitsemaan markkinoita yhdessä Nintendo 8-bittisen kanssa. Moniin koteihin ostettiin Sega Genesis sen tehokkaamman koneiston ansiosta. Vuonna 1990 Nintendo kuitenkin vastasi kilpailuun julkaisemalla oman tehokkaamman, 16-bittisen konsolinsa Super Nintendo Entertainment Systemin, joka lopulta myi enemmän kuin Sega Mega Drive. Sega Mega Drive oli kuitenkin Segan parhaiten menestynyt pelikonsoli. Segan peleistä tunnetuin on Sonic the Hedgehog eli Sonic-siili, joka myöhemmin muodostuikin Segan maskotiksi.

4.a) Mikä äänipiiri Sega Mega Drivessä oli?

4.b) Kuka oli Segan alkuperäinen maskotti?

4.c) Montako Sonic-sarjan peliä julkaistiin Sega Mega Drivelle?

Viides sukupolvi 1993–1998

Viidennen sukupolven pelikonsoleihin kuuluvat Atari Jaguar, Panasonic 3DO, FM Towns Marty, Amiga CD32, Bandai Playdia, Apple Bandai Pippin, Casio Loopy, Nintendo 64, PC-FX, Sega Saturn ja Playstation.

PlayStation

[Linkki videoon](#)



Nintendo oli aloittanut aiemmin kehittämään uutta CD-pohjaista konsoliaan japanilaisen Sony-yhtiön kanssa. Nintendo ei kuitenkaan ollut tyytyväinen yhteistyöhön ja he vaihtoivatkin yhteistyökumppanikseen viihde-elektroniikkayhtiön nimeltään Philips. Sony ei kuitenkaan lopettanut aiemman konsolin kehittämistä, vaan julkaisi myöhemmin oman konsolinsa nimellä PlayStation. Pleikkari tai pleikka, kuten laite usein Suomen kielessä kääntyy, saapui markkinoille Japanissa vuonna 1994 ja Euroopassa 1995.

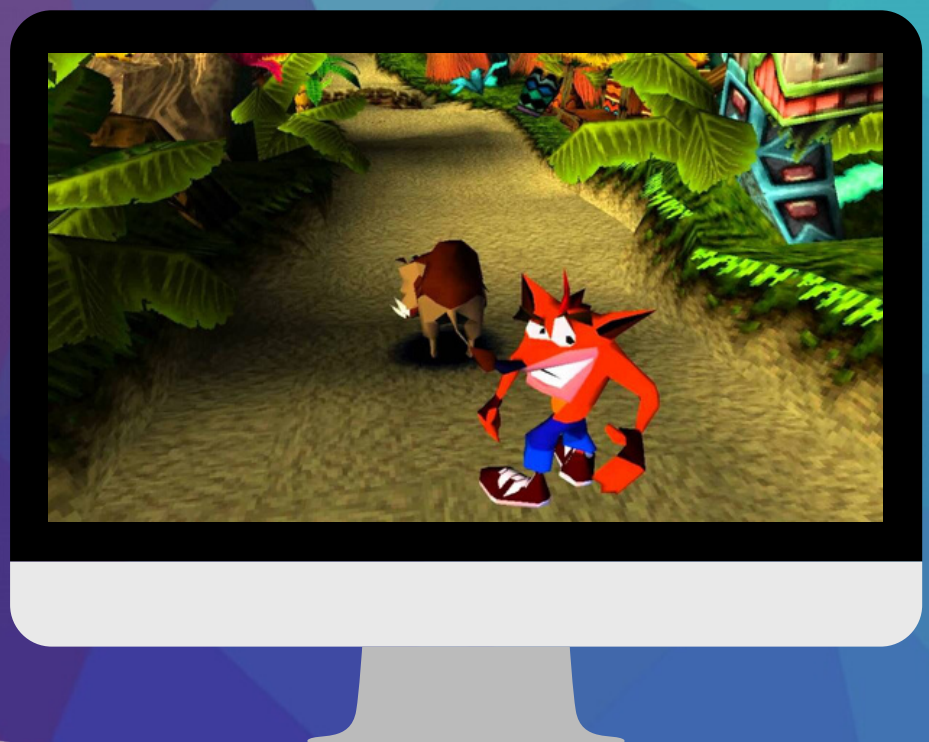
Playstation ennusti pelien kehityssuunnan oikein, ja se oli ensimmäinen varsinkin 3D-peleille suunniteltu konsoli. Tämä ominaisuus sekä Playstationin omat laadukkaat pelisarjat ja maskotti Crash Bandicoot takasivat Playstationille suuren siivun markkinoista.

Playstationin tunnetuimpia pelejä ovat esimerkiksi Tomb Raider, Wipeout, Spyro ja Crash Bandicoot.

5.a) Montako bittiä PlayStationissa oli?

5.b) Milloin PlayStationin valmistaminen lopetettiin?

5.c) Kaksiulotteisten pelien pikseleiden sijaan, mitkä ovat 3D-pelien ulkonäön rakennuspalikoita?



Kuudes sukupolvi 1999–2006

Kuudennen sukupolven pelikonsoleihin kuuluivat Xbox, Sega Dreamcast, Nintendo GameCube, Play Station 2, Panasonic Q, Nuon ja Xavix. Näistä Xbox, Nintendo Gamecube ja Playstation 2 olivat menestyksekkäimmät, vaikkakin kuudennen sukupolven pelikonsoleista Play Station 2 hallitsi ylivoimaisesti markkinoita.

PlayStation 2

[Linkki videoon](#)



Vuonna 2000 julkaistu PlayStation 2 nousi sukupolvensa ylivoimaiseksi voittajaksi myynnillään. Sitä myytiin yli 153 miljoonaa kappaletta, kun taas seuraavaksi menestyneimpiä Nintendo GameCubea ja Xboxia myytiin vain alle 30 miljoonaa kappaletta. Tähän vaikutti suuresti PlayStationin varhainen julkaisuaika ja PlayStation 2 -pelikonsolissa oleva DVD-soitin. Moni kotitalous osti PlayStation 2:n, jotta heidän ei erikseen tarvinnut ostaa DVD-soitinta.

Nintendon Gamecube siirtyi myös levyformaattiin, mutta peläten jo ensimmäisellä Playstationilla tapahtuvaa pelilevyjen laitonta kopioimista eli piratismia, päättivät he julkaista pelinsä miniDVD-formaatissa.

PlayStation 2 -konsoli oli aikansa ehdoton voittaja, ja sitä voidaan verrata toisen sukupolven Atari 2600 -konsoliin sekä kolmannen sukupolven Nintendo 8-bittiseen markkinoiden hallitsijana.

6.a) Mikä oli PlayStation 2:n myydyin peli?

6.b) Milloin PlayStation 2:n valmistus lopetettiin?

6.c) Minkä yhtiön valmistama PlayStation 2:n kilpailija Xbox-konsoli oli?



Seitsemäs sukupolvi 2005–2012

Seitsemännennen sukupolven pelikonsoleihin kuuluivat Xbox 360, Nintendo Wii ja PlayStation 3. Näistä ensimmäisenä julkaistiin Xbox 360 vuonna 2005.

Seitsemäs sukupolvi aloitti konsoleilla verkkopelaamisen ajan. Xbox 360 -konsoliin luotiin Xbox Live -palvelu, jonka avulla pelejä pystyi pelata moninpelinä verkossa. Xbox Live oli maksullinen, mutta PlayStationin oma PlayStation Network oli ilmainen. Xbox 360 ja PlayStation 3 myivät molemmat vuoteen 2013 mennessä noin 77 miljoonaa kappaletta.

Wii

[Linkki videoon](#)

Nintendo kehitti oman perheystävällisen Wii -konsolinsa, josta tuli aikansa markkinoiden suosituin konsoli. Sitä myytiin yli 97 miljoonaa kappaletta. Sen menestys johtui osin myös tavasta, jolla pelejä pelattiin. Tavanomaisen peliohjaimen sijaan pelejä ohjattiin Wii Remote -nimisellä ohjaimella, joka muistutti enemmän kaukosäädintä kuin peliohjainta. Sitä myös käytettiin eri tavoin kuin normaaleja peliohjaimia, sillä se perustui liikkeentunnistukseen ja ohjaimella osoittamiseen.



7.a) Mikä oli Xbox 360 -konsolin suosituin peli?

7.b) Microsoft joutui pidentämään kaikkien Xbox 360 -laitteiden takuuaikaa, sillä ne saattoivat hajota. Millä nimellä Xbox 360 -konsoleissa esiintyvä rikkoontumisongelma tunnettiin?

Kahdeksas sukupolvi 2013->

Kahdeksannen sukupolven pelikonsoleita ovat Nintendo Wii U, Nintendo Switch, PlayStation 4 ja Xbox One. Vuoteen 2012 mennessä Nintendo, Sony ja Xbox ovat vakiinnuttaneet paikkansa pelikonsolimarkkinoiden kolmena vahvimpana tekijänä. Verkkopelaamisesta on tullut tavanomaista ja PlayStation on myös muuttanut PlayStation Networkin maksulliseksi PlayStation Plus -palveluksi.

Xbox One

[Linkki videoon](#)



Xbox One julkistettiin Xbox Reveal -tapahtumassa 21. toukokuuta 2013. Konsoli oli alun perin tarkoitus julkaista samaan aikaan 21 maassa marraskuussa 2013, mutta Suomessa ja seitsemässä muussa maassa konsoli julkaistiinkin vasta syksyn 2014 aikana. Tätä pidettiin takaiskuna konsolille, sillä sen pahin kilpailija PlayStation 4 onnistuttiin julkaisemaan kaikkiaan 30 maassa marraskuussa 2013. Koska Microsoft ei ole enää vuodesta 2015 eteenpäin julkaissut konsolien myyntimääriä, on vaikea arvioida, kuinka paljon Xbox Onea on todellisuudessa myyty. Yhden arvion mukaan konsolia on myyty noin 40 miljoonaa kappaletta vuoteen 2018 mennessä.

8.a) Onko sinulla jokin näistä kahdeksannen sukupolven pelikonsoleista? Mikä?

8.b) Minä vuonna Playstation julkaisi virtuaalilasinsa?

8.c) Mitä Nintendo Switch -peiliä on myyty eniten tähän mennessä?

Yhdeksäs sukupolvi 20__?

Pelikonsolien yhdeksännen sukupolven näyttää käynnistävän PlayStation 5, joka on suunniteltu julkaistavan aikaisintaan joulukuussa vuonna 2020. Siihen on lisätty uusia toimintoja, kuten 8K-kuvanlaadun tuki ja tehokkaammat suorittimet. Aika näyttää, mitä uutta Sonyn julkaisema lopputuote tuo pelimaailmaan valmistuessaan.

Xbox Series X puolestaan on Microsoftin tuleva pelikonsoli, joka julkaistaan näillä näkymin vuoden 2020 jouluna. Halo Infinite ja Senua's Saga: Hellblade II on nimetty konsolin virallisiksi julkaisupeleiksi.





HELMET