

Évolution des consoles de jeux vidéo

Première génération

La première console de jeux est commercialisée par Magnavox, sous le nom d'*Odyssée*, en 1972. Créeée par Ralph Baer, elle permet de jouer à plusieurs jeux grâce à un système de calques à apposer sur l'écran du téléviseur. C'est le début de la première génération de consoles qui se termine avec *Pong* trois ans plus tard.



Deuxième génération

La deuxième génération commence avec la Fairchild Channel F en 1976. Le joueur achète dorénavant les jeux qui l'intéressent. Une console ayant un grand succès (dès 1981 en France) est l'Atari 2600. Le Krach du jeu vidéo de 1983 survient à cause de plusieurs facteurs, notamment la prolifération de jeux de basse qualité, ainsi que la concurrence des ordinateurs personnels.

La Fairchild
Channel F.



L'Atari 2600



Troisième génération - 1

L'industrie du jeu vidéo ne redémarre vraiment qu'en 1985, avec la troisième génération et plus particulièrement le succès de la NES avec des jeux comme *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda* et *Castlevania*.



Troisième génération - 2

La PC-Engine et la Master System arrivent sur le marché mais le succès de la PC-Engine se cantonne au Japon, celui de la Master System en Europe et au Brésil.



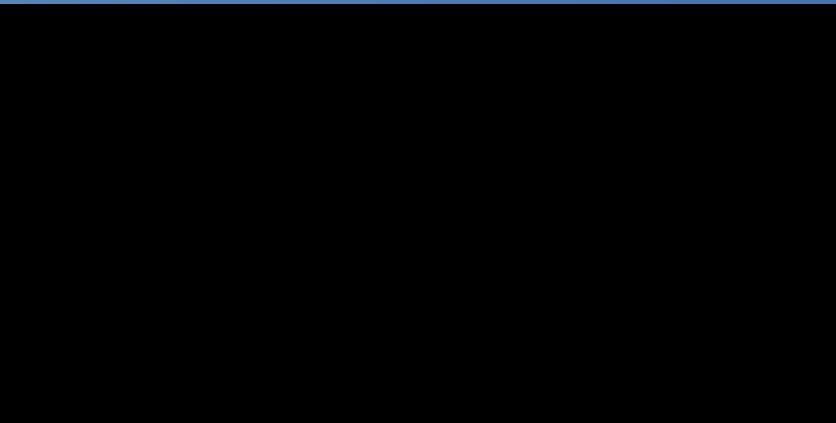
La Master System



La PC-Engine

Quatrième génération - 1

À la fin des années 1980, les microprocesseurs 16-bits et 16/32 bits équipent désormais la nouvelle génération de consoles vidéo, les prix fluctuent et une réelle concurrence voit le jour. Désormais, Sega et Nintendo se livrent une guerre économique.



Quatrième génération - 2

La Mega Drive et la Super Nintendo se taillent la part du lion sur le secteur de la console de salon et le conflit s'étend jusque dans la catégorie des consoles portables où Nintendo et Sega proposent respectivement la Game Boy et la Game Gear.



Sega



Nintendo

Quatrième génération - 3

À noter, une console sortie en 1990, moins connue du grand public, mais très appréciée par les connaisseurs : la Neo-Geo AES de SNK, «la Rolls des consoles» pour les gamers. Machine la plus puissante de cette génération, elle avait la réputation d'être la console des jeux de combat par excellence, et d'offrir la qualité des jeux d'arcade de l'époque dans son salon.

La Neo-Géo AES



Cinquième génération - /

La cinquième génération est celle des "32 bits" et "64 bits". Le marché est dominé par trois consoles, la PlayStation de Sony, et la Nintendo 64, et puis la Sega Saturn. C'est la PlayStation qui a le plus de succès. La plupart des jeux passent à la 3D ce qui n'est pas apprécié par tous les joueurs qui critiquent le manque de gameplay.



Cinquième génération - 2

Les CD-ROM se généralisent à l'exception de Nintendo qui garde la cartouche sur Nintendo 64. Sega perd la bataille ainsi que des parts de marché, et amorce son déclin.

Le CD-Rom



La cartouche



Sixième génération

La sixième génération est celle des "64 bits étendu à 128". Les principales consoles sont la PlayStation 2, la Xbox, la GameCube et la Dreamcast (qui s'arrêta rapidement, Sega décidant de ne plus faire de console suite aux échecs de la Saturn et de la Dreamcast). La PlayStation 2 bat tous les records de vente, elle ne met que cinq ans et neuf mois à être distribuée à 100 millions d'unités.

La Dreamcast



La GameCube



La Xbox



La playStation 2



Septième génération - 1

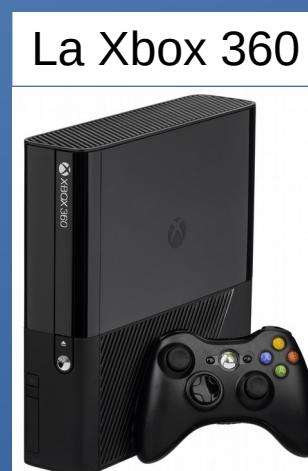
La sortie de la Xbox 360 annonce la septième génération suivie de la PlayStation 3 et de la Wii. Dans le monde des consoles portables, la domination de Nintendo (depuis la Game Boy en 1989 aux DS et DS Lite en 2006) est contestée par Sony, qui commercialise sa PSP (PlayStation Portable).



La PS3



La PSP



La Xbox 360



La DS



La Wii



Septième génération - 2

La Nintendo DS introduit de nouveaux concepts de jeux grâce à son écran tactile, alors que PlayStation Portable vise à offrir les qualités techniques d'un jeu de salon sur une console portable.

La DS



La PSP



Huitième génération - 1

La Nintendo 3DS sortie en février 2011 (Japon) a lancé la huitième génération de console, suivie par la PlayStation Vita sortie en décembre 2011 (Japon). Du côté des consoles de salon, la Wii U est sortie le 30 novembre 2012 en Europe.

La 3DS



La PS Vita



La Wii U



Huitième génération - 2

La Xbox one et la PlayStation 4 sont sorties en 2013 en Europe et aux États-Unis. En 2017, essayant de rattraper son échec avec la Wii U, Nintendo sort la Nintendo Switch. C'est une console hybride car elle est à la fois de salon et portable. Elle atteint presque les 40 millions de ventes.

La Switch



La Xbox one



La PS 4



Neuvième génération ✓

La PlayStation 5 est une console de jeux vidéo de salon développée par Sony Interactive Entertainment. Elle est commercialisée en 2020. La Xbox Series est la gamme de consoles (comprenant la Xbox Series X et la Xbox serie X la Xbox Series S) développée et fabriquée par Microsoft, sortie également en 2020.



Neuvième génération - 2

Playdate est une console portable de jeux vidéo sortie en 2021. La console possède une croix directionnelle et deux boutons d'actions en plus d'une petite manivelle sur le côté.

La Playdate

