ဗီဒီယိုဂိမ်းစက်များ၏ သမိုင်းကြောင်း

၂၀၁၂ ခုနှစ်၊ နိုဝင်ဘာလက WiiU ကို စတင်ဖြန့်ချိခဲ့သည့်အချိန်တွင် စတင်ခဲ့သော အဋ္ဌမမျိုးဆက်ဗီဒီယိုဂိမ်းစက်များထွက်ရှိမှုမှာ ပြီးခဲ့သည့်နှစ် နိုဝင်ဘာလကုန်တွင် ဥရောပ၌ PS4 ဂိမ်းစက်ကိုဖြန့်ချိခဲ့သည့်အချိန်၌ ပြီးပြည့်စုံလုနီးပါးရှိနေပြီဖြစ်သည်။ ကမ္ဘာ့ပထမဆုံးဂိမ်းစက်ဖြစ်သော Magnavox Odyssey ကိုဖြန့်ချိခဲ့သည့် ၁၉၇၂ မှရေတွက်ပါက ဗီဒီယိုဂိမ်းစက်များ၏သက်တမ်းမှာ နှစ်ပေါင်း ၄၀ ပင် ကျော်ခဲ့ပြီဖြစ်သည်။ ထိုနှစ်များအတွင်း မျိုးဆက်များအလိုက် ဂိမ်းစက်အမျိုးမျိုးထွက်ရှိခဲ့ပြီး ယင်းတို့နှင့်ပတ်သက်၍ သတိရအောက်မေ့ဖွယ်ရာများ၊ လွမ်းမောဖွယ်ရာများ များစွာရှိခဲ့ပါသည်။ ထိုအချက်များကို ယခုလက်ရှိကာလလူငယ်များ သိရှိစေရန်နှင့် အချက်အလက်များကို သိမ်းဆည်းထားလိုသူများအတွက်ရည်ရွယ်၍ ပြန်လည်စုဆောင်းတင်ပြလိုက်ရပါသည်။ ဤဆောင်းပါးတွင် စာရှည်မည်ကို ရှောင်ရှားလိုသောကြောင့် TV များနှင့်တွဲဖက်၍ကစားရသော အဓိကဗီဒီယိုဂိမ်းစက်များအကြောင်းကိုသာ အကျဉ်းချုံးဖော်ပြသွားမည်ဖြစ်ပြီး လက်ကိုင်ဂိမ်းစက်များ၊ တက်ဘလက်များ၊ မိုဘိုင်းဖုန်းများ၊ PC ကဲ့သို့ ဂိမ်းကစားရန်သီးသန့်မဟုတ်သည့်စက်များ၊ ၂၀၁၃၊ ၂၀၁၄ နှစ်များတွင် ထွက်ရှိလာသည့် OUYA, Steam Box, Game Stick အစရှိသောကုမ္ပဏီငယ်များမှထုတ်လုပ်သည့် တန်ဖိုးနည်းဂိမ်းစက်များအကြောင်း ပါဝင်မည်မဟုတ်ပါ။

ပထမမျိုးဆက် (၁၉၇၂–၁၉၇၇)

ကမ္ဘာ့ပထမဆုံးဂိမ်းစက် Magnavox Odyssey ကို အမေရိကန်နိုင်ငံသား Ralph Baer မှ ၁၉၆၈ ခုနှစ်တွင် ဒီဇိုင်းဆွဲထုတ်လုပ်ခဲ့သော်လည်း ၁၉၇၂၊ ဩဂုတ်လမတိုင်မီအထိ ဈေးကွက်တွင် ဖြန့်ချိခြင်းမပြုလုပ်ခဲ့ပေ။ အစပိုင်းတွင် စိတ်ပျက်စရာကောင်းလောက်အောင် အနည်းငယ်သာ ရောင်းချ

ခဲ့ရသော်လည်း ၁၉၇၅ တွင် စက်ပေါင်း ၃၃၀၀၀၀ ရောင်းချရသည်အထိ တိုးတက်ခဲ့သည်။ အလွန်ရိုးရှင်းသော်လည်း ပျော်စရာကောင်းသည့်ထိုစက်သည် TV ပေါ်တွင် လေးထောင့်ပုံအလင်းစက်ပေါ်အောင်သာ လုပ်ပေးနိုင်သောကြောင့် ကစားသူများအနေဖြင့် ရုပ်ပုံကဲ့သို့မြင်ရစေရန် အရောင်ပါ၍ ဖောက်ထွင်းမြင်နိုင်သော ပလတ်စတစ်စကိုကပ်၍ ကစားခဲ့ရသည်။ ထို့ပြင် အသံလည်း လုံးဝမထွက်ပေ။ ထိုစက်နှင့်အတူ ဂိမ်း ၁၂ မျိုးပါသော လဲလှယ်တပ်ဆင်နိုင်သည့် ဂိမ်းခွေ ၆ ခွေပါသည်။ ထိုဂိမ်းအားလုံးမှာ Atari ကုမ္ပဏီမှ ၁၉၇၂ တွင်ထုတ်လုပ်ခဲ့သော အလွန်အောင်မြင်သည့် Pong ဂိမ်း၏ မူကွဲများသာဖြစ်သည်။

၁၉၇၅ တွင် Atari မှ သူ၏ ပထမဆုံးဂိမ်းစက် Home Pong ကို Pong ဂိမ်းနှင့်အတူ ဖြန့်ချိခဲ့သည်။ ထိုစက်သည် တီတီတီတီဟုအသံမည်နိုင်ပြီး ရမှတ်ကိုဖော်ပြနိုင်သည့်အချက်ပါဝင်လာသည်။ ၁၉၇၆ တွင် Nintendo မှ Color TV-Game 6 ကို ဘော်လီဘော၊ တင်းနစ်နှင့် ဟော်ကီဂိမ်းများ တစ်ပါတည်းထည့်သွင်း၍ ဖြန့်ချိခဲ့သည်။ Home Pong စက်ကဲ့သို့ပင် Nintendo ၏စက်သည်လည်း တစ်ပါတည်းထည့်သွင်းထားသည့်ဂိမ်းများမှအပ သီးခြားဂိမ်းခွေများကို အသုံးပြု၍မရပေ။

ဒုတိယမျိုးဆက် (၁၉၇၆–၁၉၈၄)

ဒုတိယမျိုးဆက်ဂိမ်းစက်များသည် ပထမမျိုးဆက်နှင့်မတူဘဲ ကစားသူများကို ဂိမ်းရာပေါင်းများစွာ ရွေးချယ်နိုင်သည့်

အခွင့်အရေးကို ပေးအပ်ခဲ့သည်။ ထိုမျိုးဆက်၏ ပထမဦးဆုံးဂိမ်းစက်မှာ ၁၉၇၆ တွင်ထွက်ခဲ့သော the Fairchild Channel F ဖြစ်သည်။ ထိုစက်သည် Microprocessor ကို စတင်အသုံးပြုသည့် စက်ဖြစ်သည့်အပြင် ROM chip အသုံးပြုသည့် ဂိမ်းခွေများအသုံးပြုနိုင်သော ပထမဦးဆုံး ဂိမ်း

စက်လည်းဖြစ်သည်။

သို့ရာတွင် ထိုမျိုးဆက်ကို အဓိကပုံဖော်ခဲ့သည်မှာ ၁၉၇၇ တွင်ဖြန့်ချိခဲ့သော ထူးခြားသည့် သစ်သားကွက်ပုံဖော်ထားသော Atari 2600 ဂိမ်းစက်ဖြစ်သည်။ Taito ကုမ္ပဏီမှ ၁၉၈၀ တွင်ထုတ်လုပ်သည့် Space Invader ဂိမ်း၊ Nintendo မှ ၁၉၈၁ တွင်ထုတ်လုပ်ခဲ့သည့် Donkey Kong ဂိမ်းများက Atari 2600 အောင်မြင်မှုကို ပံ့ပိုးပေးခဲ့သည်။ ထိုစက်တွင် အရပ် ၈ မျက်နှာကိုရွှေ့နိုင်သည့် မောင်းတံနှင့် ခလုတ်တစ်ခုပါဝင်သည်။ Atari 2600 ဂိမ်းစက် စုစုပေါင်း ၂၇.၆၄ သန်း ရောင်းချခဲ့ရသည်။

Atari 2600 တွင် အဓိကပြိုင်ဘက် ၂ ဦးရှိခဲ့သည်။ အရုပ်ကုမ္ပဏီ Mattel ၏ ဂိမ်းလောကသို့ ပထမဆုံးခြေဦးလှည့်ကာ ၁၉၇၉ တွင်ထုတ်လုပ်ခဲ့သည့် intellivision နှင့် ၁၉၈၂ တွင်ထုတ်လုပ်ခဲ့သော ColecoVision တို့ဖြစ်သည်။ ColecoVision သည် ဤမျိုးဆက်၏ နောက်ပိုင်းထွက်ဂိမ်းစက်ဖြစ်ပြီး Atari 2600 ထက် ရုပ်ထွက်ရောအသံပါ ပိုမိုကောင်းမွန်သည်။

တတိယမျိုးဆက် (၁၉၈၃–၁၉၉၂)

ဤမျိုးဆက်ကို 8-bit မျိုးဆက်ဟုလည်းခေါ်သည်။ ဤမျိုးဆက်တွင် ၁၉၈၃ ၌ ဂျပန်တွင်စဖြန့်ချိခဲ့သည့် Nintendo

Entertainment System (NES) နှင့် ၁၉၈၅ တွင်ဖြန့်ချိခဲ့သည့် Sega Master System တို့နှင့်အတူ ဂိမ်းလောက၌ ဂျပန်၏ ပထမဆုံးအကြီးစိုးမိုးမှုဖြစ်ပေါ်လာသည်။ ထိုဂိမ်းစက်များသည် သူတို့၏ရှေ့ဂိမ်းစက်များထက် အထူးသာလွန်ကောင်းမွန်သောရုပ်ထွက်ကို ပေးစွမ်းနိုင်ခဲ့သည်။ NES သည် ပထမဆုံး 8-bit ဂိမ်းစက်ဖြစ်ပြီး Mario ဇာတ်ကောင်ကို တစ်ကမ္ဘာလုံးသိအောင် ပြုလုပ်ပေးနိုင်ခဲ့သည်။ သူ၏ ဂိမ်းကစားသည့်ခလုတ်သည် ပထမဆုံးဂိမ်းစက်လက်ကိုင်ဖြစ်လာပြီး နောက်ပိုင်းဂိမ်းစက်လက်ကိုင်များမှ မှီငြမ်းကိုးကားရသောပုံသဏ္ဍာန်ကို ချမှတ်ပေးနိုင်ခဲ့သည်။ ထိုလက်ကိုင်တွင် မောင်းတံများ၊ ဘီးများမပါဘဲ ခလုတ်များပါဝင်ပြီး ဂိမ်းကစားရာတွင် တိကျသောစေခိုင်းမှုများကို ပြုလုပ်နိုင်စေသည်။

NES ကို အမေရိကန်နိုင်ငံတွင် ၁၉၈၅ ၌ စတင်ဖြန့်ချိခဲ့ပြီး ကမ္ဘာလုံးချီအောင်မြင်သောစက်ဖြစ်လာရုံသာမက ဂိမ်းစက်ထုတ်လုပ်သူဇယားတွင် Nintendo ကို ထိပ်ဆုံးသို့ ပို့ဆောင်ပေးခဲ့သည်။ စုစုပေါင်း ၆၁.၉၁ သန်းအထိ ရောင်းချခဲ့ရသည်။ အခြားတစ်ဘက်တွင်မူ Sega ၏ဂိမ်းစက်မှာ ၁၃ သန်းသာ ရောင်းချခဲ့ရသည်။ အမှန်တကယ်တွင် Master System မှာ ဤမျိုးဆက်အတွက် Sega ၏ ဒုတိယမြောက်ဂိမ်းစက်ဖြစ်ပြီး ပထမစက်မှာ ၁၉၈၃ တွင်ဖြန့်ချိခဲ့သည့် SG-1000 ဖြစ်သည်။ SG-1000 ကို များစွာမရောင်းချနိုင်ခဲ့ပေ။

စတုတ္ထမျိုးဆက် (၁၉၈၇–၁၉၉၆)

ပထမဆုံး 16-bit ဂိမ်းစက်နှင့် စတုတ္ထမျိုးဆက်၏ ပထမဆုံးဂိမ်းစက်မှာ TurboGrafx-16 ဖြစ်သည်။ ယင်းကို ဂျပန်ကုမ္ပဏီ NEC မှ ၁၉၈၇ တွင်ထုတ်လုပ်ခဲ့သည်။ တစ်နှစ်ခန့်အကြာတွင် ထိုစက်အတွက် စီဒီခွေဖတ်နိုင်သည့် တွဲ

ဖက်ပစ္စည်းကို ထုတ်လုပ်ဖြန့်ချိခဲ့ရာ ယင်းဂိမ်းစက်သည် ပထမဆုံး စီဒီခွေအသုံးပြုကစားနိုင်သည့်ဂိမ်းစက်ပါ ဖြစ်လာသည်။

NEC မှ ဂိမ်းလောကသို့ ဝင်ရောက်လာသော်လည်း Nintendo နှင့် Sega တို့သည် သူတို့၏ Super Nintendo Entertainment System (SNES) နှင့် the Mega Drive/ Sega Genesis စက်များနှင့်အတူ ဂိမ်းလောကကိုဦးဆောင်သူများအဖြစ် ဆက်လက်တည်ရှိနေခဲ့သည်။

Super FX co-processor chip ကဲ့သို့သော ပိုလီဂွန်ထောင်ပေါင်းများစွာကို ထုတ်ပေးနိုင်သော စွမ်းဆောင်ရည်မြင့်တင်သည့် ထပ်ပိုး chip များကို ဂိမ်းခွေများတွင်ထည့်သွင်းအသုံးပြုခြင်းအားဖြင့် SNES ဂိမ်းစက်သည် အလွန်ကောင်းမွန်သောရုပ်ထွက်များကို ထုတ်ပေးနိုင်ခဲ့သည်။ Sega မှ နောက်ပိုင်းတွင် သူ၏ဂိမ်းစက်အတွက် စီဒီဖတ်စက်နှင့် စွမ်းဆောင်ရည်မြှင့်တင်သည့် ထပ်ပိုးပစ္စည်းများကို ထုတ်လုပ်ခဲ့သော်လည်း ထိုပစ္စည်းများသည် ဂိမ်းစက်သက်တမ်းကုန်ခါနီး၊ ဂိမ်းကစားသူများမှ ပဥ္စမမျိုးဆက်သို့ ကူးပြောင်းကစားနေသည့်ကာလတွင်မှ ထွက်လာခြင်းဖြစ်သည်။ ထိုမျိုးဆက်တွင် SNES

ဂိမ်းစက်ပေါင်း ၄၉.၁ သန်းနှင့် Mega Drive စက်ပေါင်း ၄၀ သန်းခန့် ရောင်းချခဲ့ရသည်။

ပဉ္စမမျိုးဆက် (၁၉၉၃–၂၀၀၆)

ပဉ္စမမျိုးဆက်တွင် သိသာထင်ရှားသည့်အချက်မှာ ဂိမ်းစက်များမှ အရည်အသွေးအလွန်ကောင်းမွန်သော 3D ရုပ်ပုံများကို ထုတ်လုပ်ပေးနိုင်လာခြင်းနှင့်အတူ 3D ဂိမ်း များ ပေါ်ထွက်လာခြင်းဖြစ်သည်။ ၃၂.၉၃ သန်း ရောင်းချခဲ့ရသော N64 ဂိမ်းစက်သည် ပထမဆုံး 64-bit ဂိမ်းစက်ဖြစ်ပြီး က

စားသူ ၄ ယောက် တစ်ပြိုင်တည်းကစားနိုင်ရန် ပြုလုပ်ပေးထားသည့် ပထမဆုံးဂိမ်းစက်လည်းဖြစ်သည်။ ၁၉၉၆ တွင် Nintendo မှထုတ်လုပ်ခဲ့သော Mario Kart 64 ဂိမ်းတွင် ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ကစားသူ ၄ ယောက်သာမက အခြားပြိုင်ဘက်များနှင့်ပါ တစ်ပြိုင်တည်းပြိုင်နိုင်ရန် ပြုလုပ်ပေးနိုင်ခဲ့သည်။

Nintendo 64 နှင့် Sega Saturn ဂိမ်းစက်များနှင့်အပြိုင် ဂိမ်းစက်ဈေးကွက်သို့ ၁၉၉၅ ခုနှစ်တွင် ထုတ်လုပ်သော PlayStation ဂိမ်းစက်နှင့်အတူ Sony မှပထမဆုံးဝင်ရောက်လာသည်။ ယင်းအချက်သည် ဂိမ်းလောကကို အကြီးအကျယ်ပြောင်းလဲစေခဲ့သည်။ Squre မှ ၁၉၉၇ တွင်ထုတ်လုပ်သော Final Fantasy VII ဂိမ်း၊ Sony မှ ၁၉၉၇ တွင်ထုတ်လုပ်သော Gran Turismo ဂိမ်းတို့ကဲ့သို့ အလွန်အောင်မြင်သော ဂိမ်းများသာမက အဓိကဂိမ်းထုတ်လုပ်သူများ၏ ထောက်ပံ့ပေးမှုများနှင့်အတူ PlayStation သည် Saturn ဂိမ်းစက်ကို ဈေးကွက်မှ အပြီးအပိုင်တွန်းထုတ်ပစ်ခဲ့သည်။ ထိုဂိမ်းစက်သည် သမိုင်းတစ်လျှောက်တွင် အလုံးရေ သန်း ၁၀၀ ကျော်ရောင်းချခဲ့ရသည့် ပထမဦးဆုံးဂိမ်းစက်ဖြစ်လာခဲ့သည်။ (ထိုအထဲတွင် PSOne ကဲ့သို့ စက်အသေးစားပုံစံများ ရောင်းချရမှုကိုပါ ထည့်သွင်းတွက်ချက်ပါသည်)

ဆဋ္ဌမမျိုးဆက် (၁၉၉၈–၂၀၁၃)

ဆဋ္ဌမမျိုးဆက်၏ အဦးဆုံးအဖြစ် Sega ကုမ္ပဏီမှ ၁၉၉၈ တွင် Dreamcast ကို ဖြန့်ချိခဲ့သော်လည်း ယင်းသည် Sega အတွက် ဘဏ္ဍာရေးဆိုင်ရာ အိပ်မက်ဆိုးတစ်ခုသာဖြစ်ခဲ့သည်။ Nintendo မှထုတ်လုပ်သော GameCube မှာ ၂၁.၇၄ သန်း ရောင်းချခဲ့ရသော်လည်း အွန်လိုင်းဂိမ်းများ စတင်ကျော်ကြားလာမှုနှင့် အွန်လိုင်းကစားနိုင်သည့် ဂိမ်းအရေအတွက် နည်းပါးမှုတို့က GameCube ကို ထင်သလောက်အောင်မြင်မှုမရအောင် တားဆီးခဲ့သည်။ ဆဋ္ဌမမျိုးဆက်သည် ကမ္ဘာတစ်ဝန်းရှိ အခြားသူများနှင့် ယှဉ်ပြိုင်ကစားလိုသော ဂိမ်းကစားသူများအား အခွင့်အလမ်းသစ်များဖွင့်လှစ်ပေးခဲ့သည်။ Sega ၏ Dreamcast၊ Microsoft ၏ Xbox နှင့် Sony ၏ PlayStation 2 တို့အားလုံးတွင် အင်တာနက်ဂိမ်းကစားနိုင်သည့် စွမ်းဆောင်ရည်များပါဝင်ခဲ့သည်။ Dreamcast နှင့် PS2 တို့သည် အင်တာနက်ချိတ်ဆက်ရန် သီးခြားပစ္စည်းများလိုအပ်သော်လည်း Xbox သည် အင်တာနက်ချိတ်ဆက်ရန်လိုအပ်သော Ethernet တစ်ပါတည်းပါဝင်သည့် ပထမဆုံးဂိမ်းစက်ဖြစ်လာသည်။

၂၀၀၀ ခုနှစ်တွင်စတင်ဖြန့်ချိခဲ့သည့် PS2 တွင် ဒီဗီဒီစက်အဖြစ်ပါအသုံးပြုနိုင်သည့် စွမ်းရည်ပါဝင်ခဲ့ခြင်းက လူကြိုက်များမှုကို တိုးမြှင့်ပေးခဲ့သည်။ စုစုပေါင်း ၁၅၇.၆၈ သန်းအထိရောင်းချခဲ့ရသော မကြုံစဖူးများပြားသည့်ရောင်းအားက ထိုဂိမ်းစက်ကို သမိုင်းတစ်လျှောက်လုံးတွင် ရောင်းအားအကောင်းဆုံးဂိမ်းစက်ဖြစ်လာစေသည်။ ၂၀၀၁ နိုဝင်ဘာတွင် Microsoft မှ ဂိမ်းစက်လောကသို့ စတင်ဝင်ရောက်လာပြီး Xbox သည် ဆဋ္ဌမမျိုးဆက်တွင် နောက်ဆုံးထုတ်လုပ်သော ဂိမ်းစက်ဖြစ်ခဲ့သည်။

သတ္တမမျိုးဆက် (၂၀၀၄–)

PlayStation 3 မထွက်မီ တစ်နှစ်ခန့်အလို ၂၀၀၅၊ နိုဝင်ဘာတွင် Microsoft မှ HD ရုပ်ထွက်ထုတ်ပေးနိုင်သော ပထမဆုံးဂိမ်းစက်ဖြစ်သည့် Xbox360 ကို ဖြန့်ချိခဲ့သည်။ အစပိုင်းတွင် Xbox360 က ဂိမ်းခွေအဖြစ် HD DVD ကို အထောက်အပံ့ပေးခဲ့သောကြောင့် PS3 သည် ကမ္ဘာ့ပထ

မဆုံး Blu-ray ဂိမ်းခွေကို အထောက်အပံ့ပေးသည့် ဂိမ်းစက်ဖြစ်လာသည်။ (Microsoft မှ အဋ္ဌမမျိုးဆက်ဂိမ်းစက်ဖြစ်သော XboxOne တွင် Blu-ray ကိုအသုံးပြုမည်ဟု နောက်ပိုင်းတွင် ကြေညာခဲ့သည်။)

PS3 နှင့် Xbox360 တို့မှ စွမ်းဆောင်ရည်ကို ပြိုင်ဆိုင်နေသည့်အချိန်တွင် Nintendo ကုမ္ပဏီက ဂိမ်းကစားသည့်ပုံစံနှင့် လူအများလက်လှမ်းမီနိုင်မှုကို ပိုမိုဦးစားပေးခဲ့

သည်။ အကျိုးဆက်အားဖြင့် GameCube ၏ရုပ်ထွက်ကိုသာထုတ်ပေးနိုင်သော်လည်း ထူးခြားဆန်းသစ်သည့် လှုပ်ရှားမှုကိုအသုံးပြုရသော ဂိမ်းလက်ကိုင် Wii Remote အသုံးပြု Wii ဂိမ်းစက်ကို ထုတ်လုပ်ခဲ့သည်။ ထိုအချက်က စွဲစွဲလန်းလန်းဂိမ်းကစားသူများသာမက သာမန်အပျော်ကစားသူများကိုပါ Wii ဂိမ်းစက်ကိုအသုံးပြုလာစေရန် ဆွဲဆောင်နိုင်ခဲ့သည်။ ဤဆန်းသစ်တီထွင်မှုကပင် Wii ကို သန်း ၁၀၀ ကျော်ရောင်းချရသည်အထိ အောင်မြင်မှုရစေခဲ့သည်။ နောက်ပိုင်းတွင် ပြိုင်ဘက်ကုမ္ပဏီများမှ သူတို့၏ကိုယ်ပိုင်လှုပ်ရှားမှုကိုအသုံးပြုရသော Motion Controller များကို ထုတ်လုပ်ခဲ့သည်။ ယင်းတို့မှာ PS Move နှင့် Xbox360 ၏ Kinetic တို့ဖြစ်သည်။ စတင်ဖြန့်ချိသည့် ရက် ၆၀ အတွင်း တစ်ပတ်ပျမ်းမျှ ၉၃၃၄၈၈ ခုရောင်းချခဲ့ရသော Kinetic သည် စတင်ဖြန့်ချိချိန်တွင် အမြန်ဆုံးရောင်းချနိုင်ခဲ့သော ဂိမ်းဆက်စပ်ပစ္စည်းဖြစ်လာသည်။

အဋ္ဌမမျိုးဆက် (၂၀၁၂-)

ပြိုင်ဘက်ကုမ္ပဏီများထက် တစ်နှစ်ခန့်စောသည့် ၂၀၁၂ နိုဝင်ဘာလတွင် Nintendo မှ WiiU ဂိမ်းစက်ကို အဋ္ဌမမျိုးဆက်၏ ပထမဆုံးဂိမ်းစက်အဖြစ်ဖြန့်ချိခဲ့သည်။ Nintendo မှ ထပ်မံဆန်းသစ်တီထွင်မှုအဖြစ် WiiU ၏ဂိမ်းလက်ကိုင်ကို တက်ဘလက်ပုံစံပြုလုပ်ပြီး သာမန်အပျော်ကစားသူများသာမက စွဲစွဲလန်းလန်းဂိမ်းကစားသူများကိုပါ ပြန်လည်ဆွဲဆောင်နိုင်ရန်ကြိုးစားခဲ့သော်လည်း ထင်သလောက် ဈေးကွက်တွင်မပေါက်ခဲ့ဘဲ စတင်ဖြန့်ချိချိန်မှ တစ်နှစ်ကျော်ကြာလာသည့် ၂၀၁၃ နှစ်ကုန်အထိ အလုံးရေ ၅ သန်းကျော်သာ ရောင်းချရသေးသည်။

၂၀၁၃ နှစ်ဆန်းပိုင်းမှစ၍ Microsoft နှင့် Sony တို့အကြား ဖြန့်ချိမည့်ဂိမ်းစက်များအတွက် ပြိုင်ဆိုင်မှုအလွန်ပြင်းထန်ခဲ့သည်။ Sony ၏ PlayStation 4 ကိုယှဉ်ပြိုင်နိုင်ရန် Microsoft မှ သူ၏ဂိမ်းစက် XboxOne ကိုဖြန့်ချိခါနီးတွင်ကပ်၍ အပြောင်းအလဲများပြုလုပ်ခဲ့ခြင်းကလည်း အမှတ်ရစရာတစ်ခုဖြစ်ခဲ့သည်။ XboxOne ကို နိုဝင်ဘာ ၂၂ ရက်နေ့က ဥရောပနှင့် အမေရိကတွင် စတင်ဖြန့်ချိခဲ့ပြီး PS4 ကို နိုဝင်ဘာ ၁၅ တွင် အမေရိကနှင့် နိုဝင်ဘာ ၂၉ တွင် ဥရောပတို့၌ဖြန့်ချိခဲ့သည်။ ၂၀၁၃ နှစ်ကုန်အထိ XboxOne အလုံးရေ ၃ သန်းနီးပါးနှင့် PS4 အလုံးရေ ၃ သန်းကျော်

ရောင်းချခဲ့ပြီးဖြစ်သည်။ လာမည့် ဖေဖော်ဝါရီလ၌ PS4 ကို ဂျပန်တွင်ဖြန့်ချိချိန်တွင် အဋ္ဌမမျိုးဆက်ဂိမ်းစက်များထွက်ရှိမှု ပြီးပြည့်စုံသွားမည်ဖြစ်သည်။

လက်ရှိကာလတွင် ဂိမ်းလောက၌ အဓိကဂိမ်းစက်များသည် အခြားဂိမ်းကစားနိုင်သည့်စက်ပစ္စည်းများနှင့် ယှဉ်ပြိုင်နေရသော်လည်း ထိုဂိမ်းစက်များ၏အခန်းကဏ္ဍမှာ နောင်နှစ်အနည်းငယ်အတွင်း ပျောက်ကွယ်သွားမည်မဟုတ်ပေ။ ထို့ကြောင့် နောင်လာမည့် နဝမမျိုးဆက်ဂိမ်းစက်များကို နောက် ၅၊ ၇နှစ်ခန့်တွင်မြင်ရမည်မှာ သေချာသလောက်ရှိနေပါသည်။ ထိုအနာဂတ်ဂိမ်းစက်များသည် အထက်တွင်ဖော်ပြခဲ့သော ရှည်လျားသည့်သမိုင်းကြောင်းကို နောင်တစ်ချိန်တွင် ထပ်မံ၍ဖြည့်စွက်သွားကြမည်ဖြစ်သည်။ ထိုကာလမတိုင်မီတွင် သတ္တမမျိုးဆက်နှင့် အဋ္ဌမမျိုးဆက်ဂိမ်းစက်များ အချင်းချင်းပြိုင်ဆိုင်မှုများကို သမိုင်းကြောင်း၏ တစ်စိတ်တစ်ဒေသအဖြစ် မြင်တွေ့နေရဦးမည်သာ ဖြစ်ပါတော့သည်။

॥ ॥

athzem