

Konsola do gier Amperod TVG-10

AUTOR / WYTWÓRCA

CZAS I MIEJSCE

Czas powstania:
1982

Miejsce powstania:
Wrocław, Polska

DANE TECHNICZNE

Wymiary:
wys.: 45 mm, sze.: 465 mm, gł.: 155 mm

Materiał:

Technika:

PRAWA

Właściciel obiektu: Muzeum Inżynierii i
Techniki. Wizerunki cyfrowe i metadane
obektu: domena publiczna. Opis
kontekstowy: licencja CC BY-NC-SA 3.0 PL
(Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne -
Na tych samych warunkach 3.0 Polska).

POZOSTAŁE INFORMACJE

MIM 1290/VI/178

SŁOWA KLUCZOWE

telewizja, telewizor, towar luksusowy,
wzornictwo polskie, sprzęt RTV, sprzęt
komputerowy, PRL, prąd, obraz, odtwarzanie
obrazu, odtwarzanie dźwięku, licencja,



nagrody, komunikacja, komputer, elektronika,
czas wolny, cyfrowy

OPIS

Konsolę do gier TVG-10, zaprojektowano w 1978 roku we Wrocławskich Zakładach Elektronicznych Elwro, jej seryjną produkcję rozpoczęto rok później i wówczas urządzenie trafiło do sprzedaży. Za koncepcję wzorniczą urządzenia odpowiadał Benedykt Jan Hadyński – ówczesny kierownik pracowni wzornictwa przemysłowego, działającej przy zakładzie. TVG-10 to gra telewizyjna dla dzieci i dorosłych rozwijająca szybkość reagowania, koordynację, koncentrację, precyzję i spostrzegawczość. Szczytowy okres popularności tego rodzaju gier przypada na lata 80. XX wieku. W Polsce ich popularyzację na szeroką skalę zapoczątkowało przedsiębiorstwo Mera Elwro (działające w latach 1959-1993), tworząc konsolę TVG-10 na bazie ulepszanego układu AY-3-8500 od General Instrument. Jest to zarazem pierwsza i jedyna produkowana w PRL rodzima gra telewizyjna. Stanowi kopię popularnej w tamtym czasie gry Pong, produkowanej przez firmę Atari. Od momentu wydania TVG-10 cieszył się sporym zainteresowaniem, niestety wysoka cena oraz niewielka liczba wyprodukowanych egzemplarzy utrudniały jego nabycie. W obliczu braku dolarów, którymi mogłyby dysponować przedsiębiorstwa produkcyjne, dodatkowym problemem okazało się wykorzystanie w konstrukcji sprowadzanego z zagranicy układu scalonego, co powodowało utrudnienia w produkcji. Z powodu braku środków dewizowych pozwalających na import tego komponentu, podjęto decyzję o odpłatnym przekazaniu w 1981 roku praw do produkcji przedsiębiorstwu Polonijno-Zagranicznemu Ameprod z Poznania. Miało ono łatwiejszy dostęp do zachodniej technologii i do chwili zakończenia produkcji w 1984 roku, wprowadziło na rynek około sto tysięcy egzemplarzy konsoli. W latach 80. w Polsce – tak jak na całym świecie – zaczęły pojawiać się pierwsze komputery domowe (PC), przez co zainteresowanie konsolami zmalało. By użyć TVG-10 konieczne jest podłączenie konsoli do standardowego odbiornika telewizyjnego, przystosowanego do odbioru w paśmie UHF. Każdej z dziesięciu dostępnych w urządzeniu gier towarzyszy uproszczone, czarno-białe obrazowanie oraz konwencjonalne efekty dźwiękowe. Uruchomienie konsoli następuje po podłączeniu jej do gniazda antenowego odbiornika TV, następnie należy wybrać grę wciskając jeden z klawiszy we frontowym panelu (charakter danej gry określa uproszczona ikona) i obracać pokrętkę strojenia telewizora aż do uzyskania wyraźnego obrazu. Za manipulatory służą, wysuwane z kieszeni znajdujących się na przeciwległych krańcach konsoli, dwa cylindryczne drążki zwieńczone pomarańczowym przyciskiem. Z czasem, do bardziej skomplikowanych gier zręcznościowych, Wiktor Możejko zaprojektował pistolet świetlny – Videotraf. Kontroler ten pozwala na strzelanie do obiektów poruszających się na ekranie. Opracowanie: Piotr Turowski, Filip Wróblewski