

History of videogames

History of videogames



Τα αρχικά παιχνίδια είχαν ένα βασικό χαρακτηριστικό : Ήταν απλές ιδέες υλοποιημένες πολύπλοκα. Αυτό αργότερα έδωσε τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να δημιουργήσουν πολύπλοκες ιδέες με πολύπλοκη υλοποίηση, ως την σημερινή μορφή τους που είναι πολύπλοκες ιδέες , με απλή υλοποίηση.

Ο βασικός λόγος που κάτι τέτοιο έλαβε χώρα, ήταν η έλλειψη λειτουργικών συστημάτων καθώς και τεχνολογικών εφαρμογών. Τα πρώτα παιχνίδια δημιουργήθηκαν σαν 'Videogames' για αίθουσες διασκέδασης ή κονσόλες παιχνιδιών. Τα χρώματα των επί μέρους οθονών ήταν μηδαμινά έως... ασπρόμαύρα!. Αργότερα, και καθώς οι οθόνες εμπλουτίζονταν με χρώματα τα παιχνίδια ζωντάνευαν. Δεν έπαιξαν όμως μόνο τα χρώματα βασικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιχνιδιών. Τα αρχικά videogames κυκλοφορούσαν 8bit ενώ τα 16bit παιχνίδια ήρθαν τουλάχιστον 10 χρόνια αργότερα.



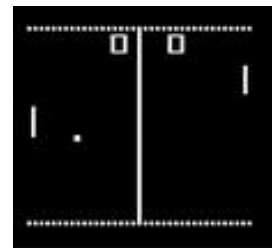
Το πρώτο παιχνίδι που κέντρισε το ενδιαφέρον του κοινού και σημείωσε ρεκόρ εισπράξεων ήταν το 'Spacewar'. Αυτή ήταν και η πρώτη απλή ιδέα που σκαρφίστηκε και υλοποίησε ένας φοιτητής του M.I.T ονόματι Steve Russel. Το παιχνίδι του ήταν το πρώτο διαστημικό παιχνίδι δράσης όπου ένα μικρό διαστημόπλοιο ελεγχόταν από τον παίκτη και πυροβολούσε. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού όμως δεν ήταν και το πιο εύκολο πράγμα στον κόσμο μιας και μιλάμε για την περίοδο του 1961!. Έτσι, για να λειτουργήσει το παιχνίδι, χρειαζόταν έναν υπολογιστή με μέγεθος ενός ολόκληρου δωματίου!.

Τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν στην ουσία χαρακτήρες ASCII , προσεκτικά προγραμματισμένοι ώστε να σχηματίζουν αντικείμενα και να ξεγελούν το ανθρώπινο μάτι.



Η επανάσταση στον τομέα των παιχνιδιών έγινε με την δημιουργία μιας κονσόλας που ονομαζόταν 'Atari' και λειτουργούσε με Cartridges (ουσιαστικά κασέτες). Η μηχανή πουλήθηκε αναρίθμητα κομμάτια και έφτασε σε όλο τον κόσμο. Η παραγωγή της μηχανής άρχισε το 1972, την ίδια χρονιά που στην κυκλοφορία δόθηκε ίσως το σπουδαιότερο δείγμα απλού παιχνιδιού στην ιστορία, το 'Pong'.

Το Pong ήταν μια απλή ιδέα που συνέλαβε ο Nolan Bushnell ,ένας πολυπράγμων προγραμματιστής που προσπαθούσε απεγνωσμένα να ενσωματώσει το 'Spacewar' σε αυτόνομες συσκευές για το κοινό –συσκευές που σήμερα εξελίχθηκαν στα γνωστά game boy κ. α -.



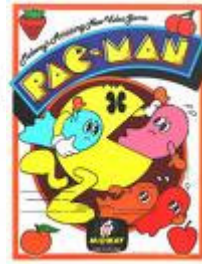
Το παιχνίδι ήταν τόσο απλό που αμέσως κέντρισε το ενδιαφέρον του κοινού και αγαπήθηκε από τους περισσότερους. Διέθετε δύο 'υποτιθέμενες ρακέτες' και ένα μπαλάκι και ο παίχτης είχε σαν σκοπό να σκοράρει στην περιοχή πίσω από την ρακέτα του αντιπάλου του. Το 'Pong' ήταν το πρώτο παιχνίδι του οποίου τα δικαιώματα αγοράστηκαν από εταιρία κονσόλας και επίσης το πρώτο παιχνίδι που όρισε βασικούς αλγόριθμους γύρω από την κίνηση των γραφικών.



22 χρόνια πίσω, το 1980 δηλαδή, γεννήθηκε ένα ακόμη παιχνίδι που η διαχρονικότητα του το έκανε να μεταφερθεί σε πάρα πολλές πλατφόρμες και να γίνουν πάρα πολλές παραλλαγές ανάλογα με το γούστο του προγραμματιστή άλλα και την εποχή στην οποία κυκλοφόρησε. Αναφέρομαι φυσικά στο 'Pac-man', μια ιδέα του Toru Iwatani που το εμπνεύστηκε παρατηρώντας ένα κομμάτι που έλειπε από την πίτσα που είχε μπροστά του. Αυτό αποδεικνύει ότι δεν χρειάζονται πολύπλοκες ιδέες για να αρέσει ένα παιχνίδι. Οι απλές και πρωτότυπες ιδέες είναι οι καλύτερες. Το pac-man έχει παιχτεί πάνω από 10 δισεκατομμύρια φορές στην εικοσάχρονη πορεία του, ενώ κυκλοφόρησαν και συνεχίζουν να κυκλοφορούν διάφορες εκδόσεις του όπως 'Mrs. Pac-man', 'Puk-man' κ.α.



PAC-MAN



Οι αίθουσες ψυχαγωγίας άρχισαν να γεμίζουν με το παιχνίδι αυτό και προκαλούσε πραγματικό 'εθισμό'. Οι προγραμματιστές καταλάβαιναν καλά πιο θα έπρεπε να είναι το επόμενο βήμα τους. Τέτοια παιχνίδια, σήμερα είναι κάτι παραπάνω από εύκολο να δημιουργήσει κανείς, παρόλο που εκλείπουν από την αγορά.

Παράλληλα με την ανάπτυξη των παιχνίδο-μηχανών εξελίχθηκαν και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Οι υπολογιστές αυτοί δεν πρόσφεραν την χαρά και το εύκολο παιχνίδι που προσέφερε μια κονσόλα ή κάποιο videogame άλλα συνέχισαν να εξελίσσονται ως που τελικά κατάφεραν να καταλάβουν την αγορά αφού συνδύαζαν πολλά από τα χαρακτηριστικά μιας κονσόλας με τον προγραμματισμό ή την εύκολη πλοήγηση στο δίκτυο. Οι εταιρίες που δημιουργούσαν κονσόλες, άρχισαν να 'κλέβουν' ιδέες και hardware από τους υπολογιστές καθώς και να κλείνουν σοβαρές συμφωνίες με τους κατασκευαστές chip γραφικών και μνήμης. Η αγορά είχε ανοίξει και ο μέσος χρήστης έπρεπε να έχει πολλές επιλογές.



Αρχικά στους υπολογιστές 'Commodore', 'Amstrad', 'Amiga' και 'Spectrum' εμφανίστηκαν δελεαστικοί και πολύχρωμοι τίτλοι παιχνιδιών που προσέλκυαν πολλούς επίδοξους αγοραστές. Αργότερα αυτοί οι υπολογιστές αντικαταστάθηκαν από δυνατότερους και πολλές εταιρίες χρεοκόπησαν αφού δεν άντεξαν τον ανταγωνισμό.

Έτσι, φτάσαμε στην σημερινή εποχή όπου τα τρισδιάστατα παιχνίδια υπάρχουν σε ποσοστό 90% των τίτλων που κυκλοφορούν στην αγορά. Η σημερινή αυτή αγορά όμως, πάσχει σοβαρά από ενδιαφέρουσες ιδέες με αποτέλεσμα να κυκλοφορούν τα ίδια -πάνω, κάτω- παιχνίδια με διαφορετική ονομασία. Αυτό προκαλεί σύγχυση ή αποστροφή στους παίχτες που ψάχνουν πια στο δίκτυο παλιότερα παιχνίδια και κλασικές ιδέες.



Οι εταιρίες έχουν χάσει το ενδιαφέρον τους στο να δημιουργούν απλά και όμορφα παιχνίδια χρησιμοποιώντας όλη την τεχνολογία που διαθέτουν και μόνο μερικοί σημερινοί τίτλοι καταφέρνουν να αναδυθούν στην επιφάνεια και να χαρακτηριστούν 'αξιόλογοι'.

Αυτό που θα πρέπει να έχει στο μυαλό του ο επίδοξος δημιουργός παιχνιδιών θα πρέπει να είναι μια απλή και κατανοητή ιδέα, όμορφα υλοποιημένη ώστε να κερδίσει το κοινό.

Οι δημιουργοί παιχνιδιών μπορούν να χωριστούν στις παρακάτω κατηγορίες : Στους μιμητές , στους καλλιτέχνες, στους αντιγραφείς και στους άρπαγες.

A) Ο μιμητής δημιουργός : Αυτός ο δημιουργός παιχνιδιών απορροφά βασικά στοιχεία ενός παιχνιδιού και τα ενσωματώνει στα δικά του. Δεν αντιγράφει το παιχνίδι αλλά μόνο τον τρόπο παιχνίματος (π.χ : Τα παιχνίδια Doom clones είναι μιμητές του τρόπου παιχνίματος του Doom).



B) Ο καλλιτέχνης δημιουργός : Αποτελεί τον καλύτερο δημιουργό μιας και καταφέρνει από το μηδέν να υλοποιήσει μια δική του πρωτότυπη ιδέα. Ο καλλιτέχνης δημιουργός προσπαθεί να δημιουργήσει μια νέα τάξη πραγμάτων και γιατί όχι και κάποιο νέο είδος.

Γ) Ο αντιγραφέας δημιουργός : Ο αντιγραφέας δημιουργός δεν διαφέρει και πολύ από τον μιμητή δημιουργό, παρόλο που εκτός από τον τρόπο παιχνίματος αντιγράφει και πολλά άλλα σημεία που μπορούν να κάνουν ένα παιχνίδι αναγνωρίσιμο μιας και είναι σχεδόν ίδιο με κάποιο ήδη γνωστό. (βλέπε παραλλαγές του παιχνιδιού Pac-man).

Δ) Ο άρπαγας δημιουργός : Ο άρπαγας αποτελεί ίσως τον πιο επικίνδυνο δημιουργό μιας και αντλεί παράνομα πολλές εικόνες και ήχους από κάποιο παιχνίδι και τα χρησιμοποιεί στα δικά του. Επίσης, είναι σε θέση να παρουσιάζει ένα παιχνίδι για δικό του, ενώ παράλληλα συνδυάζει και τους τύπους του αντιγραφέα και του μιμητή δημιουργού.



Το γνωστότερο ρητό που κυκλοφορεί στους κύκλους των δημιουργών παιχνιδιών είναι ‘Ο καθένας μπορεί να προγραμματίσει άλλα η δημιουργία παιχνιδιού είναι Τέχνη’.

Θα πρέπει να το έχει σαν πρόχειρη σκέψη αυτό το ρητό, όποιος αποφασίζει να ασχοληθεί με την δημιουργία παιχνιδιών καθώς οποιοδήποτε παιχνίδι, ανεξαρτήτου ποιότητας αποτελεί ένα τεχνικό επίτευγμα και θα πρέπει ο δημιουργός του να νιώθει υπερήφανος.

Ο ολοκληρωμένος δημιουργός παιχνιδιών εξασκεί μια μορφή τέχνης μιας και δεν στηρίζεται αποκλειστικά στις δυνατότητες μιας μηχανής παιχνιδιών άλλα προσθέτει και τη δική του αίσθηση, δημιουργώντας εικόνες, ήχους και πολλά άλλα.

ΠΗΓΗ: PC MASTER-Μπάμπης Ματσαμακης-GOOGLE
Ορθογράφοι=>Ρεζίτης Χριστοφορος,Διονυσης Παπαδημητριου