ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Μπορούμε όλοι να παρατηρήσουμε πως τα τελευταία χρόνια τα παιχνίδια έχουν αναπτυχθεί κατά πολύ μεγάλο βαθμό σε σχέση με τα παιχνίδια στα αρχαία χρόνια. Αυτό οφείλεται κυρίως στην ανάπτυξη της φαντασίας και τον ανεπτυγμένο τρόπο σκέψης του ανθρώπου.

Σε αυτή την εργασία πρόκειται να αναλύσουμε τα σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία θα χωριστούν σε κάποιες υποκατηγορίες για να είναι ευκολότερη η κατανόηση από όλους.

Σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Γενικός όρος:

Με τον όρο βιντεοπαιχνίδι (αγγλικά: video game) εννοείται οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο και άλλα.

Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη: πληκτρολόγιο, ποντίκι, joystick, gamepad, οθόνη αφής, κ.α., και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη: οθόνη υπολογιστή ή τηλεόραση, ηχεία και απτική τεχνολογία, μεταξύ άλλων.

Περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η λέξη βίντεο στο βιντεοπαιχνίδι παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης raster. Ωστόσο, η δημοφιλής χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης, που μπορεί να απεικονίσει δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά. Τα ηλεκτρονικά συστήματα που χρησιμοποιούνται για να παιχτούν βιντεοπαιχνίδια είναι γνωστά ως πλατφόρμες. Παραδείγματα αυτών είναι οι προσωπικοί υπολογιστές και οι παιχνιδομηχανές. Αυτές οι πλατφόρμες εκτείνονται από μεγάλα συστήματα υπολογιστή μέχρι συσκευές χειρός. Ειδικευμένα βιντεοπαιχνίδια όπως τα παιχνίδια arcade, ενώ προηγουμένως

ήταν κοινά, έχουν σταδιακά μειωθεί σε χρήση. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πλέον εξελιχθεί σε μία μορφή τέχνης και σε βιομηχανία.

Δεκαετίες 1950-1960:

Οι Τόμας Γκόλντσμιθ και Έστλε Ρέι Μαν ήταν αυτοί που εφηύραν τις θερμικές βαλβίδες, και αυτή άρχισε να δημιουργείται στις 25 Ιανουαρίου του 1947 και τέλειωσε στις 14 Δεκεμβρίου του 1948. Χρησιμοποιούσαν οχτώ θερμικές βαλβίδες, οι οποίες τοποθετούνταν στον υπολογιστή, όπου τότε ήταν στα πρώτα του βήματα, και αντί για ηλεκτρονικά σχέδια, χρησιμοποιούσαν τις βαλβίδες αυτές, που το φως τους εμφανιζόταν μέσα από την οθόνη.

Το 1949-50, περίπου, ο Τσάρλι Αντάμα, δημιούργησε ένα παιχνίδι με τίτλο Bouncing Ball, από εκείνη την στιγμή, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν δειλά-δειλά τα πρώτα τους βήματα.

Τον Φεβρουάριο του 1951 ο Κρίστοφερ Στρέτσει, προσπάθησε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να αφορά το επιτραπέζιο παιχνίδι του ταβλιού στους υπολογιστές Pilot ACE. Τον Οκτώβριο της ίδιας χρονιάς, πρόσθεσε μεγαλύτερη ποσότητα μνήμης στο παιχνίδι.

Μετά από έναν χρόνο, δημιουργήθηκε το πρόγραμμα - παιχνίδι OXO από τον Αλεξάντερ Σάφτο Ντάγκλας, το οποίο είχε θέμα με το παιχνίδι με την τρίλιζα, αλλά

με τα γράμματα Ο η Χ. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε για τον Αυτόματο Υπολογιστή, ο οποίος εφευρέθηκε από τον Τζον Βον Νιούμαν. Αντίπαλος του παίκτη, ο υπολογιστής.

Το 1958, ο Γουίλιαμ Χίγκινμοθαμ, έφτιαξε ένα παιχνίδι, χρησιμοποιώντας Οσκιλοσκόπιο, και έναν αναλογικό υπολογιστή. Ο τίτλος, ήταν Tennis for Two, (Τένις για δύο), ένα παιχνίδι που αφορούσε το ολυμπιακό άθλημα του τένις. Στον Υπολογιστή, εμφανιζόταν ένα επίπεδο γήπεδο τένις, και ένα εμπόδιο που παριστάνει το φιλέ και το μπαλάκι εμφανιζόταν πιο λαμπερό από τα υπόλοιπα. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού, ήταν διαθέσιμη μέχρι το 1959.

Το 1961, ένας μαθητής ο Στιβ Ράσελ, δημιούργησε το Spacewar!, ένα διαστημικό παιχνίδι, με πρωταγωνιστή ένα διαστημικό πύραυλο, όπου εξουδετερώνει ότι βρίσκεται μπροστά του.

Το 1966, ο Ραλφ Μπάερ, αποφασίζει να φτιάξει μια μηχανή παιχνιδιού. Συνεργάστηκε με τον Μπιλ Χάρισον, και χρησιμοποίησαν χρήσιμα ηλεκτρικά αντικείμενα. Έφτιαξαν ένα παιχνίδι ονόματι Chase, και ο Χάρισον δημιούργησε επίσης και ένα ψεύτικο όπλο το οποίο ήταν συνδεδεμένο με την μηχανή του παιχνιδιού, και όταν σκόπευες στον εχθρό που σε πυροβολείς, τον σκοτώνεις εσύ. Το 1969, δημιουργείται η πρώτη κονσόλα που

είναι μόνο και μόνο για να χρησιμοποιείται στο σπίτι.

Την ίδια χρονιά, ένας προγραμματιστής που δούλευε στην AT&T, ο Κεν Τόμπσον, έκανε ένα δικό του παιχνίδι, το Space Travel, το οποίο βρισκόταν στην ίδια κατηγορία με αυτό του Στιβ Ράσελ, αφού έχουν σχέση και τα δύο με το διάστημα. Χρησιμοποίησε τον κώδικα Fortran. Επίσης πρόσθεσε μαζί με τον Ντένις Ρίτσι, τη γλώσσα προγραμματισμού PDP-7, ενώ χρησιμοποίησαν και το λειτουργικό σύστημα Unix, το οποίο τότε είχε πρωτοβγεί. Έτσι το Space Travel, έγινε το πρώτο παιχνίδι που είχε σύστημα Unix.

Δεκαετία 1970:

Τον Σεπτέμβρη του 1971, δημιουργήθηκε το παιχνίδι Galaxy Game, από μια παρέα μαθητών που σπούδαζαν στο πανεπιστήμιο του Στάφορντ. Βασισμένο από το Spacewar!, ήταν παιχνίδι το οποίο για να παίξεις, έπρεπε να ρίξεις κέρμα. Ύστερα, το 1972 βγήκε για οκτώ διαφορετικές κονσόλες.

Την ίδια επίσης χρονιά, οι Νόλαν Μπούσνελ και Τεντ Ντάμπνεϊ, έφτιαξαν επίσης άλλο ένα παιχνίδι που αφορούσε το διάστημα, το Computer Space. Όμως δεν είχε κάποια ιδιαίτερη επιτυχία.

Οι Μπούσνελ και Ντάμπνεϊ, κατάλαβαν πως το Computer Space, δεν έδειξε πολύ σημασία, και αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια εταιρεία

βιντεοπαιχνιδιών, την Atari. Ύστερα, έβγαλαν στην αγορά το παιχνίδι - φλίπερ Pong, το οποίο έδειξε σημαντική επιτυχία. Βασιζόταν στο άθλημα του τένις, όπως και το άλλο παιχνίδι, το Tennis for Two. Πουλήθηκαν 19.000 παιχνίδια - φλίπερ.

Ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών, ήταν και είναι το Space Invaders, που δημιουργήθηκε το 1978. Η εταιρία που το έφτιαξε, είναι η γιαπωνέζικη Taito. Η Taito, έγινε γνωστή για τις σειρές Pac-Man του 1979 και Asteroids του 1980.

Κονσόλες 1ης γενιάς (1972-1977):

Η πρώτη κονσόλα που σχεδιάστηκε αποκλειστικά για το σπίτι, κατασκευάστηκε από τον Ραλφ Μπάερ, Η κατασκευή της κονσόλας, άρχισε να δημιουργείται από το 1966, η οποία ολοκληρώθηκε δύο χρόνια μετά, και την ονομάστηκε The Brown Box. Το σύστημα αυτό ανέλαβε η Magnavox Company, το 1972. Τον πρώτο χρόνο πουλήθηκαν 100.000 κομμάτια.

Στην Ευρώπη κυκλοφόρησε το 1974 και, μαζί με την κονσόλα, δινόταν ως δώρο ένα βιντεοπαιχνίδι. Στην Ευρώπη πωλήθηκαν 2.000.000 κομμάτια.