

بخش اول - سرچشمه ها

بازیهای ویدئویی امروزه از دو منبع سرچشمه میگیرند، که یکی از آنها ماشینهای سکه ای هستند. ماشینهایی که بصورت نیمه مکانیکی کار کرده و با انداختن سکه در آنها میتوانستید از آنها استفاده کنید JukeBox. که در سال 1948 به یکی از این ماشینهای مهم و معمول تبدیل شد مثالی برای این سرچشمه است

اما قبل از آن، PinBall را نباید از یاد ببریم. صنعت ماشین پینبال در سال 1932 با تولید ماشین Baffle Ball که توسط David Gottlieb به این عرصه وارد شده و به حدی گسترده شد.



یک ماشین پینبال

با جنگ جهانی دوم، این ماشین وارد ژاپن شد. شرکتیهای مثل Michael kogan آنرا در این کشور گسترش دادند. این شرکت یک شرکت یهودی بود که تجارت دستگاههای سرگرمی سکه ای را جهان گسترش داد. شرکتیهای مثل Sega ENTERPRICE نیز کار خود را با ساخت دستگاههای سکه ای شروع کردند. بازیهای این دستگاهها جزء اولین بازیهای اکترونیکی بودند. همچنین کشورهای ایالات متحده، آلمان و انگلیس نیز بین سالهای 1937 تا 1945 اولین کامپیوترهای الکترونیکی را طراحی کردند که میشود بعضی از مصرفهای آنها را در این جرگه به حساب آورد.

اولین بازی الکترونیکی شناخته شده دستگاه Cathode-Ray Tube نام دارد که در سال 1948 توسط Thomas T. Goldsmith Jr. and Estle Ray Mann تهیه گردیده است. این دستگاه از vacuum tubes استفاده میکرد و برای شناخت و هدفگیری هدفها به کار میرفت که در نوع خود پیشرفت بزرگی به حساب میرفت. برنامه هایی همچون Christopher Strachey و OXO نیز جزء اولین برنامه های سیمولاتور کامپیوتری بودند.

با این حال، اولین بازی واقعی کامپیوتری در سال 1958 و در تکنولوژی Oscilloscope تهیه شده است. William Higinbotham، این بازی را تهیه نمود و نام آن Tennis For Two بود. این بازی در لابراتوار Brookhaven National Laboratory به نمایش گذاشته شد. این بازی به صورت 2 نفره و بسیار ساده بود. نفر اول باید یک زاویه را انتخاب کرده و با کلید آنرا به سمت دیگر بیندازد و نفر دوم نیز همینکار را انجام دهد.

این خواستگاهها با اینکه نقش بسیار مهمی داشتند و جهت گیری اصلی بازیهای کامپیوتری را در دست گرفتند، اما هیچ کدام یک بازی کامپیوتری رسمی نبودند.

2- تولد صنعت

صنعت بازیهای کامپیوتری در دهه های 60 و 70 متولد شد، اما در این دهه گسترده نشد. در سال 1961، یک گروه جوان با نامهای Steve Russell, Wayne Witanen, and J. Martin Graetz که عضو کلوب Tech Model Railroad بودند و دانشجوی مدارس MIT، تصمیم گرفتند برنامه ای بنویسند که یک داستان را روایت کند ساخت یک بازی ایده ی راشل بود این پروژه یکسال بعد در سال به پایان رسید و Spacewar! نام گرفت.



Spacewar!

بازی از یک گوه و سوزن تشکیل شده بود که دو پلیر تا نابود کردن یکدیگر با هم میجنگیدند. گروه راشل، بازی Spacewar! را بصورت یک برنامه برای کامپیوترهای PDP عرضه نمودند و بزودی در دنیا معروف شد و شرکت Atari نیز کامپیوتری برای این بازی ساخت و به این عرصه وارد شد.

اما به موازات Spacewar!، آقای Ralph Baer که از دهه ی 50 همچین ایده ای در سر میپروراند و رئیس گروه Sanders Associates هم بود، در سال 1967 بازی ای ساخت که نقطه ای دیگر را تعقیب میکرد. او به زودی کارش را گسترش داد و با اضافه کردن یک Light Gun که همتون باهاش آشنایی دارید) و یک دسته با چند دکمه که کار کنترل را در زمانی که Light Gun به درد نمیخورد به دست میگرفتند، کنسول Magnavox Odyssey را عرضه نمود و اولین کنسول جهان در سال 1972 رقم خورد. این کنسول \$100 قیمت داشت و با تلوزیونهای مخصوص خود یعنی Magnavox televisions کار میکرد. اطلاعات بازی در کارتهایی که در عکس زیر معلوم است ذخیره میشد. (برای اطلاعات بیشتر صفحه ی ویکی این کنسول رو بخونید) این کنسول علی رغم مشکلات زیادش، 100000 در آمریکا، انگلستان و ژاپن و چند کشور دیگر (ایران هم اون زمان از آلمان میاورده به نظر. کسی دیده ازینها توی ایران؟) به فروش رفت. تاریخ اصلی شروع شد.

Magnavox Odyssey، اولین کنسول



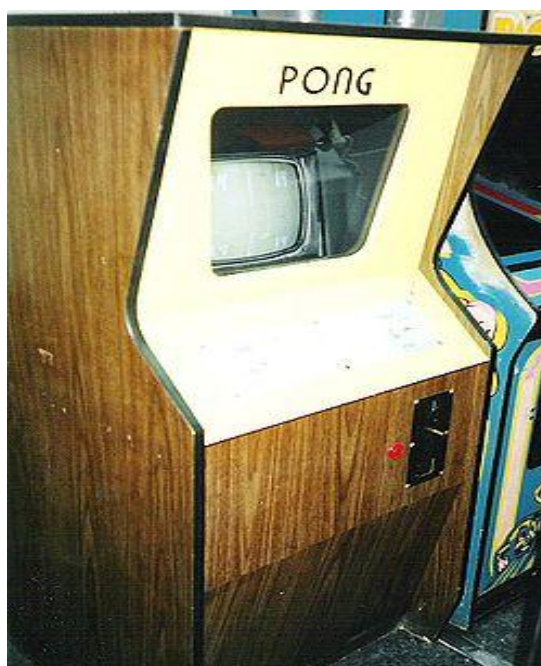
استفان راشل، اولین سازنده ی جدی بازیهای کامپیوتری، Spacewar!



رالف بیر، سازنده ی اولین کنسول

3-اولین بازیهای طاقی(Arcade)

چند وقت بعد از تاسیس شرکت آتاری، Bushnell و Dabney، پایه گذاران شرکت، Alcorn را به عنوان اولین مهندس شرکت خود استخدام کردند. او در آن زمان مدتی بر روی یک بازی مسابقه ای با فیزیک Computer Space (که قبلا صحبتش شد) بود که باشنل و دبنی به او سفارش یک بازی پینگ پونگ دادند که در دستگاههای سکه ای مخصوص به خود اجرا شود. او پس از چند بار شکست، بالاخره دستگاه Pong رو بیرون داد. ارتباط اصلی دستگاههای سکه ای دهه ی 40 و 50 را با بازیهای کامپیوتری میتوان در اینجا دریافت. بازی Pong



کابینت مخصوص Pong که با سکه کار میکرد. بعدها بازیهای دیگری نیز به این صورت عرضه شدند.

در سال 1973، شرکت آتاری، شرکت Kee Games را تاسیس کرد و مدیریت آن با باشنل بود. این شرکت مدتی کوتاه مکملی برای آتاری بود و چند بازی نیز همینگونه همکاری کرد، اما اولین بازی این شرکت Tank نام داشت که در سال 1974 عرضه شد.

این بازی یک بازی دو نفره بود که دو تانک در یک راه پر پیچ و خم با یکدیگر میجنگیدند این در نوع خود تحول بزرگی بود.

شرکت اتاری قبل از Tank ، 2 بازی طاقی دیگر به جز Tank را با نامهای Space Race و Pong Doubles. همچنین Gotcha را نیز که یکی از اولین بازیهای با راه بود (Maze) نباید از یاد برد. در سال 1976، اتاری اولین بازی رانندگی طاقی، Night Drive را عرضه کرد.

Night Drive-1976

نسخه ی یک نفره ی Pong ، یعنی Breakout را که 15.000 دستگاه فروش رفت را نباید از یاد برد.

بعد از اتاری، یکی از معدود شرکتی که به سبک اتاری بازی ساخت، Bally Manufacturing تحت لیسانس Midway بود. اولین بازی این شرکت، Gun Fight نام داشت که اولین بازی ژاپنی ای بود که به امریکا راه پیدا کرد. بعد از این موفقیت، میدوی Sea Wolf را که Dave Nutting گرافیک بهتر به آن بخشیده بود عرضه کرد. این بازی 1000 دستگاه فروش کرد.

یکی دیگر از کمپانیهای که دست به اینکار زد، Gremlin بود که در سال 1076 با عرضه ی Blockade وارد این عرصه شد.

اولین کمپانی ای که خشونت را وارد بازیهای کامپیوتری کرد، Exidy با بازی Death Race بود. در این بازی دو نفره پلیرها باید با یک دیگر جنگ و فرار میکردند.

4- عصر طلایی بازیهای طاقی

میتوان از سال 1978 تا کمی بعد را عصری طلایی برای بازیهای طاقی نام برد یکی از دلایل آن، را میتوان بازی Space Invaders نام برد، بازی ای که توسط شرکت Taito تهیه و Midway آنرا پخش کرده بود. در این بازی، که هیچگونه برنده شدنی در آن نبود، پلیر باید آنقدر با فضایان میجنگید تا میمرد. این بازی که با سکه های 100 ینی به کار می افتاد، در ژاپن 100,000 دستگاه فروش کرد و پس از اینکه میدوی آنرا در امریکا منتشر کرد، 60,000 دستگاه به فروش رفت و پایه گذار سری بازیهای Shoot 'em up بازی ای که باید در آن به فضاییهای بالای سرمان تیر بزیم (شد).

یک دستگاه Space Invaders

در همین وقت، شرکت اتاری Trackball را به عنوان یک کنترلر عرضه کرد تا با بازیهای فوتبال طاقی استفاده شود. این دسته فروش زیادی داشت.



Trackball

در همین حال، چند شرکت جدید بازیهای طاقی، Konami، Namco شرکت IREM را تشکیل دادند. SNK نیز Space shooters ، نسخه ی مولتی پلیر Space Invaders را منتشر کرد، که شبیه Spacewar! بود.

در سال 1982، Namco بازی Galaxian ، که نسخه ی با رنگ RBG بازی Space Invaders را منتشر کرد، و Galaga که به همین ترتیب بود و آب و رنگ بهتری را دارا بود. در این حال، شرکت Irem بازی Moon Patrol را منتشر کرد.

Front Line نیز یکی از اولین بازیهای بود که انسان به عنوان دشمنی که باید بمیرد در آن وجود داشت

Namco، در فکر بازی به نام taberu بود (taberu در انگلیسی معنی To Eat میدهد). دلیل ساخت این بازی این بود که نسخه ای از Space invaders بسازد که در آن خشونت وجود نداشته باشد. این بازی با یک شی که باید 240 نقطه را در یک راهرو جمع کند و در عین حال با روحها برخورد نکند بیرون آمد و Puck-Man نام گرفت. در آمریکا، نامکو از وندالیستها میترسید بنابراین نام بازی را Pac-Man گذاشت و ما این بازی را امروزه با این نام میشناسیم. این بازی 100,000 دستگاه در کل جهان فروش کرد.



اولین Pac-Man



کابینتهای Pac-Man

جدا از بازیهای طاقی Shoot Them Up، یکی از مهمترین سبکی که در عصر طلایی این بازیها نقش داشت، platform games بود. در ساده ترین فرم، به بازی ای که پلتفرم میگویند که پلیمر باید از آبجکتها و نردبانهای بالا برود و اشیاء سر راهش را جمع کند و مواظب دشمنان باشد. اولین بازی پلتفرم، Space Panic بود که در سال 1980 و توسط کمپانی کوچک Universal Sales ریلز شد.

Space Panic

این بازی زیاد شناخته نبود تا اینکه Donkey Kong توسط شرکت nintendo عرضه شد. در آن وقت، نینتندو یک شرکت ناشناس ژاپنی بود که کارتهای ژاپنی hanafuda را میساخت. این شرکت از سال 1949 تا 2002 توسط Hiroshi Yamauchi اداره میشد.

Donkeykong- Arcade Ver

Donkey Kong Junior نیز نسخه ی دوم این بازی بود شاید اولین بازی ای بود که دو نسخه داشت

عصر طلایی بازیهای طاقی به همینجا ختم نشد، در سال 1977، بازی Space Wars توسط کمپانی کوچک Cinematronics ریلز شد که 30,000 فروش داشت

بقیه ی بازیهای طاقی نیز با پلتفرم بودند و یا Shoot them up و همین یک نواختی باعث شد که در دهه ی 80 به یک رکود دچار شوند، اما سهم بزرگی در بازیهای کامپیوتری را دارا هستند.

5- شروع بازیهای خانگی

پس از شکست Magnavox Odyssey در ساخت یک کنسول استاندارد خانگی، این آتاری بود که صنعت را پایه بخشید

برای انتشار Pong در خانه ها، Alcorn، Harold Lee، و Bob Brown سیستمی به نام-Sears Tele-Game System عرضه کردند که 150000 دستگاه در سال 1975 فروش داشت. به خاطر فروش بالای این دستگاه، رقابت زیادی دست رقابت با آتاری زدند که مهم ترین آنان Coleco Industries، یک کارخانه ی اسباب بازی سازی که با همکاری Midway، دستگاه بازی تنیس خود به نام Telstar را روانه ی خانه ها نمود. اما به موفقیتی دست نیافت.

در هنگام تقلا ی Coleco در سال 1976، شرکت Fairchild Camera and Instrument، دستگاه Fairchild VES، که بعد به Chanell F تغییر نام داد را به قیمت 169.95 عرضه نمود. این اولین کنسولی بود که کارتریج مخصوص خود را به طور کامل داشت که بازیهایی که مخصوص خود بازی نوشته شده بودند را در خود داشت و همراه خود کنسول بود. بعد از مدتی، تعدادی کارتریج که بازیهای تازه ی دیگر نیز برای این کنسول داشت با قیمت 19 دلار در بازار عرضه شد.



کنسول Chanell F

این کنسول موفق بود اما با محصولات بعدی که در زیر می آید به سرعت به کنار رفت. در سال 1977، Telstar Arcade که نسخه ی دوم Telstar توسط شرکت Coleco به بازار آمد، و مسلماً با جواب دندان شکن آتاری مواجه گردید. هنگامی که فیرچیلد، Chanell F را در دست ساخت داشت، دستگاه VCS توسط آتاری که در دستهای Jay Miner، Larry Wagner، Ron Milner و Joe Decuir ساخته شد که بر پایه ی MOS Technology، یک پروسسور 6507 بود و 9 بازی را داشت: بازی ای تانکی به نام Combat، بازی پونگ با فضاهایی مختلف به همراه چند ورزش دیگر به نام Video Olympics، Air-Sea Battle، Basic Math، Blackjack، Indy 500، Star Ship، Street Racer و بازی مثل Blockade که در مطالب قبلی معرفی شد به نام Surround. این دستگاه اولین جویستیک خانگی را داشت که بعد از این کنسول در تمامی کنسولها معمول شد را داشت. سازنده ی اولین جویستیک Steve Bristow بود.

اولین کنسولهای دستی نیز بردهایی با نورهای LED بودند. در سال 1976 کنسولهای دستی Auto Race و Football توسط کمپانی اسباب بازی سازی Mattel به بازار عرضه شد و مثل با موفقیت در ساخت این نوع کنسولهای دستی، سری فوتبال خود به نام Electronic Quarterback را عرضه کرد. پس از این Coleco ساکت ننشست و با کمک Michael Katz، سری Bally را عرضه نمود.

6- سنه ی 1970

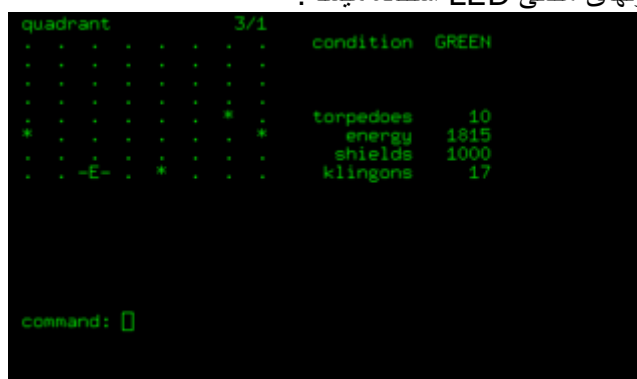
اولین دهه ی جدی بازیهای کامپیوتری این دهه بود

الف_ پی سی گیمینگ

در اوایل دهه، گروهی از برنامه نویسان مصرف کننده ی کامپیوتری های Digital Equipment Corporation، DEC، تعدادی بازی برای مدلهای متفاوت این کامپیوتر در آن زمان ساختند و به نام DECUS منتشر نمودند. این بازیها بیشتر متنی بود و بیتمپ در آنها کاربردی نداشت، که لیست این بازیها که جزء اولین بازیهای ویدئویی مخصوص کامپیوتر بودند ازین قرار است :

1971: اولین بازی بیسبال کامپیوتری به نام computer baseball ، توسط Don Daglow برای مدل-PDP-10 کامپیوترهای دی ای سی نوشته شد. یک سیمولاتور اولیه برای بیسبال .داگلو همکار Eddie Dombrower ، در ساخت بازی Earl Weaver Baseball که در سال 1987 توسط الکترونیک آرتز منتشر شد نیز بود .

1971: بازی Star Trek ، که توسط Mike Mayfield ، روی کامپیوتر دی ای سی Sigma 7 و در دانشگاه MIT ساخته شد. وحشیانه ترین بازی آن زمان را میتوان Star Trek نام برد که در سنه ی نود، پورتنی ازین بازی برای بازی تلوزیونها و کنسولهای همدلی LED استفاده میشد .



یک نسخه از Star trek که در لینوکس در حال اجراست

1972: در این سال، Gregory Yob، بازی Hunt the Wumpus را برای PDP-10 نوشت. 1974: دو بازی Maze War و Spasim به عنوان اولین بازیهای FPS عرضه شدند.

1975: Will Crowther، اولین بازی ماجراجویی تکست بیس را با نام Adventure نوشت. 1975 :

1975: دوباره دون داگلو، و اینبار اولین بازی RPG را برای کامپیوتر نوشت. این یک بازی متنی بود و Dungeon نام داشت. تحولی ناچیز برای بازیهای آن زمان و تحولی بزرگ برای دنیای کلی بازیهای کامپیوتری در آینده بود(به قول نیل آرمسترانگ این قدم کوچکیست برای انسان و قدم بزرگی برای بشریت) 🤖

1975: بازی DND ، درست مانندDungeon ، به سبک RPG بود که روی کامپیوترهای CDC برای دانشجویان این مدرسه نوشته شد. ای بازی مزمان با Dungeon در دست ساخت بود اما دانگنون زودتر عرضه شد و عنوان اولین بازی RPG را گرفت.

1977: Kelton Flinn و John Taylor، اولین نسخه ی بازی تکستی Air را ساختند .

1977: نوشتن نسخه ی اولیه ی Zork ، توسط Bruce ، Tim Anderson ، Marc Blank ، Dave Lebling و Daniels شروع گردید. کار آنها درست قرینه ی کار جدید داگلو، کواتر و یاب بود Zork. از بازی داگلو و کواتر و یاب بهتر بود، اما این دو گروه در مارچ سال بعد یک گروه را تشکیل دادند 1978 Michael Toy ، Glenn Wichman و ken Arnold بازی Rogue را برای یونیکس BSD نوشتند که به سبک داگنون نوشته شده بود، اما از داگنون موفقتر بود و به یک عنوان تجاری بین کامپیوترهای خانگی تبدیل گردید .

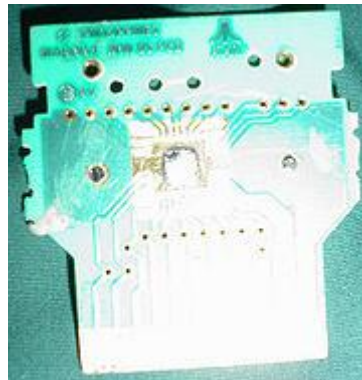
ب_ نسل دوم بازیهای ویدئویی

اولیه ترین کنسولها، که بازیهایشان بیشتر تشکیل شده بود از کارتریجی که اطلاعات در آن ذخیره میشد، کارتریج درون رام دستگاه قرار میگرفت و میکرو پروسسور کنسول بازی را میخواند و اجرا میکرد .دستگاههایی که در این دسته قرار میگیرند، قرار از کنسولهای زیرند :

-در سال 1977 ، آتاری Video Computer System که بعد Atari 2600 نام گرفت، به بازار آمد. 9 بازی در فصلهای تعطیل برای این کنسول عرضه شد .



Atari 2600



کارت ریج بدون روکش



Pitfall، سومین پارت بازیهای Atari 2600

-شرکت Intellivision، دستگاه Mattel را ساخت:



کنسول ColecoVision ، که از سه کنسول بالا بهتر بود .



ColecoVision

اولین کنسولهای دستی نیز در این سنه ازین قرارند :



Microvision2



Nintendo Game and Watch

هر دو کنسولهای اولیه بودند، با مانیتوری از جنس کریستال مایع و رزولوشن 75×64 که بر اساس چراغهای LED و الگوریتمی ساده کار میکردند.

7-دهه ی 80

در اوایل این دهه صنعت کامپیوتر گیمینگ اولین آسیبه‌ها را بخود دید با اینکه ناشرهای در آن زمان بوجود آمدند که میتوان Electronic Arts را از میان آنها نام برد، اما ناشرهایی هم به تقلب پرداختند و آسیبه‌های زیادی به سازندگان زدند، کاری که هنوز هم ادامه دارد.

کامپیوترهای اولیه که صرفاً برای بازی ساخته شده بود، در سال 1982 شروع به خودنمایی کردند Commodore 64، Apple II و ZX Spectrum. زی اکس اسپکتروم تنها در بریتانیا (انگلیس، ایرلند شمالی، ویلز و بور) کاربرد داشت، در حالی که در ایالات متحده Apple II ، کمودور 64 و Atari 800 در حال جواب پس دادن بودند. این سه کامپیوتر، بر خلاف کنسولها سالهای زیادی (حتی امروز) کاربرد داشتند. مخصوصاً Apple II که 15 سال متوالی در مدل‌های مختلفی عرضه شد و برنامه های بیشماری برای آن عرضه شد.

در دهه ی 80 اولین بخارها از بازیهای آرکید در آمد. بازیهای خوشساخت زیادی که پایه گذار سبکهای فراوانی بودند بصورت آرکید در اوایل دهه عرضه شدند. اولین این بازیها، Defender بود با سبک Scroll Shooting ، اولین بازی ای که بیرون از دید شخصیت اول بود و راداری در گوشه ی تصویر برای نشان دادن تمام نقشه ی بازی داشت . Battle Zone، اولین بازی ای بود که از تکنیکهای گرافیکی وکتور (پیکسل پیکسل طراحی کردن و تنظیم نور جهت 3 بعدی بودن) استفاده کرد تا اولین بازی 3 بعدی حقیقی را بسازد.

Battle Zone، نسخه ی ارکید

3D Monster Maze، ارن بازی سه بعدی کامپیوترهای خانگی بود، همانطور که Dungeons of Daggorath که قبلاً توضیح داده شد گرافیک بالاتر و اسلحه های واقعی به خود اضافه کرد، همانطور چند امکان جدید، از جمله heartbeat در صفحه ی بازی و صدایی پیچیده تر Pole Position، پیشقدم در سبک Racing ، که نمای بالایی وسیله ی نقلیه را به صورت امروزی رواج داد، همچنین از اولین بازیهایی بود که از گرافیک 2.5

بعدی استفاده میکرد. گرافیک 2.5 بعدی یعنی طراحی ای که دو بعدی باشد، اما عمق و پرسپکتیو از عناصر اصلی آن باشند.



Pole Position

Pac-Man اولین بازی ای بود که یک پروتوگست مشخص، همراه با خصوصیات مخصوص داشت چیزی که هم اکنون یک معیار اصلی برای بازیهای ویدئوییست
یک بازی که تاثیر زیاد، اما نامحسوس در صنعت بازیهای ویدئویی و کامپیوتری داشت، Dragon's Lair بود. این بازی از تکنولوژی LaserDisc که از سال 1977 عرضه شده بود، اما با اینکه دیسکخوانهای این دیسک در کامپیوترها بود جز دیسکوها و کلوبها محبوبیت دیگری نداشت، بعنوان رام استفاده کرد و حتی به صنعت پخش فیلم و موسیقی نیز کمک بخشید. در هر حال لیزر دیسکها به اندازی کامپکت دیسکها (CD) تاثیر نداشتند. کامپکت دیسک بود که حجمی بسیار بالاتر میگرفت و فضای فیزیکی کمتری را اشغال میکرد، و 13 سال تکنولوژی از آن وی بود.



لیزر دیسکهای اولیه

دراگونز لیر تاثیر دیگری هم داشت که انرا فضای لیزر دیسک برایش ممکن کرده بود، استفاده از FMV یا Full Motion Video بود، فیلمهای از پیش رندر شده با گرافیک بالاتر از خود بازی که به عنوان "فیلم"، "دمو" یا سینماتیک نام گرفت. البته استفاده از FMV جدیدا کمتر شده است، اما FMV مدت مدیدی استفاده میشد.

فیلمی از قبل رندر شده از Dragon's Lair

با عرضه ی بازیهای ادونچر با گرافیک بالا یا Graphic Adventure ، عمر بازیهای Text Adventure به سر رسید اما تاثیر آنها هنوز هم در سبک ادونچر کاملا محسوس است. اولین بازی گرافیک ادونچر Mystery House نام داشت که برای Apple II و به ساخته ی خانم) Roberta Williams فکر کنم اولین و آخرین سازنده ی درست و حسابی زن هست (👩) و شهر وی Ken هست.



Mystery House

در آگوس 1982، کمودور 64 به صورت عمومی عرضه شد و موفقیت زیادی داشت. این دستگاه علی رغم برنامه نویسی اولیه ی خود، گرافیک قابل قبولی داشت. زی اکس اسپکتروم نیز در همین موقع در بریتانیا عرضه شد و به موفقیت کاملی دست یافت.

در سال 1983 شرکت SuperSet Software ، برای تست کامپیوتر جدید IBM اولین بازی شبکه ای به نام Snipes را ساخت، که علی رغم اینکه برای تست بود، اعتقاد بر این است که اولین بازی شبکه ای در تاریخچه ی بازیها میباشد.

ریشه ی سیک Modern Adventure را میتوان در اولین بازی شرکت Sierra که توسط کن و روبرتا ویلیامز که قبلا از آنها یاد شد تاسیس گردید یافت. این بازی King's Quest: Quest for the Crown نام داشت که در 6 سری ادامه یافت. این بازی دارای گرافیک 2.5 بعدی، و نمای سوم شخص بود. در هر صورت هنوز دستورها خطی بودند و به طور خیلی کامل به ادونچر جدید نزدیک نبود اما گرافیک قابل قبولی داشت.



King's Quest: Quest for the Crown

در سال 1984، با عرضه ی بازی Elite توسط David Braben و Lan Bell بازیها به دنیای سه بعدی و گرافیک وکتو قابل قبول راهنمایی شدند. چخش 6 طرفه ی بازی و آزادی آن رتبه ی بالایی را برای الایت رقم زد. بازی در ابتدا برای کامپیوترهای BBC micro و Acorn Electron بود اما سال بعد برای Apple II و زی اکس اسپکتروم نیز عرضه شد. همچنین پورتنی ازین بازی در سال 1991 برای NES موجود است. شرکت آی بی ام نیز کامپیوتری قابل رقابت با کمودور و اپل و زی اکس عرضه کرد که IBM PC/AT نام گرفت. این کامپیوتر گرافیک کمی به نسبت سه کامپیوتر دیگر داشت و چیپ صدای ضعیفتری نیز داشت اما بازیهای خوبی برای آن عرضه شد. در هر صورت این کامپیوتر صرفا برای بازی نبود.

Macintosh اپل نیز در همین زمان عرضه شد این کامپیوتر پیچیدگی رنگی Apple II را فاقد بود اما رزولوشن به مراتب بالاتری را دارا بود و بازیهای لذت بخشی دارا بود

Atari ST و Commodore Amiga فرصتی کامل برای بازیهای 16 بیتی بوجود آوردند و پایه گذاران نسل چهارم بازیها بودند با اینحال گران بودند و در سال عرضه ی آنها، سال 1985 فروش زیادی نداشتند.



به ترتیب Atari ST و Commodore Amiga

استفاده از اولین VGA در کامپیوترهای جدید IBM یعنی PS/2 که به بازیها 256 رنگ میداد جهشی بالا را در سال 1987 رقم زد، و پایان نسل حاضر و شروع نسل جدید را رقم میزد.

اولین بازیهای آنلاین نیز که در آن زمان توسط Dialup Bulletin Board رقم زده میشد، بین مردم معمول بود. این بازیها را ما امروزه با نام MMORPG میشناسیم.

کنسولهای دستی نیز در این دهه موفقیت داشتند، مخصوصا Nintendo Game and Watch که در مبحث قبلی آمده و احتیاجی به تکرار آن نیست.

نسل سوم بازیها

در این دهه به نسل سوم بازیها میرسیم که از سال 1985 تا 1989 پایش داشت. خیلی از شما بازی را برای اولین بار با این نسل تجربه کرده اید.

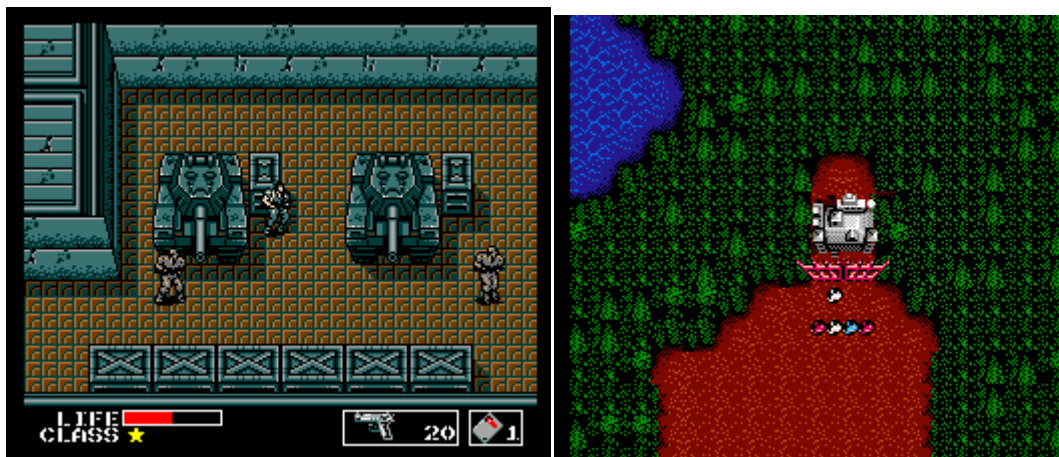
در سال 1985، فروشگاههای امریکا کنسولی به نام Famicom از شرکت Nintendo دریافت کردند که در دنیا با نام Nintendo Entertainment System یا NES شناخته شد. اشانتیون این کنسول، Super Mario Bros بود. NES و Super Mario Bros، مدت مدیدی فروشگاههای آمریکا را تصرف کرده بودند طوری که Sega Master System تنها توانست در اروپا موفقیت پیدا کند



Super Mario Bros، که بر اساس جدیدترین لیست IGN اولین رتبه را بعد از 21 سال حفظ کرده است

کنترلرهای این نسل در ابتدا دو دکمه ی اکشن، یک استارت، یک سلکت و چهار دکمه برای دایرکشن بودند. البته در بعد دو دکمه ی دیگر برای اکشن نیز اضافه شد.

در سال 1986، Dragon Quest که انقلابی عظیم در تمدن ژاپن به وجود آورد عرضه شد و در سال بعد به تصمیم Hironobu Sakaguchi، اولین بازی از سری Final Fantasy که یک آر پی جی موفق است برای NES عرضه شد. The Legend of Zelda، که این نیز شاهکاری برای NES بود در سال 1986 عرضه شد. در سال 1987، Hideo Kojima اولین بازی Stealth Action را به نام Metal Gear روی کامپیوترهای MSX2 عرضه کرد که دو سال بعد این بازی برای NES نیز عرضه شد. کپکام نیز Sweet Home را در سال 1987 عرضه کرد که در سبک Horror Action Adventure اولین به حساب میا آید.



Metal Gear و Sweet Home

در سال 1988 نینتندو مجله ی Nintendo Power را منتشر کرد که اولین خبر گذاری و منتقد بازیها بود.

کنسولهای این نسل:



NES



Sega Master System



Atari 7800

8-ثبوت صنعت در دهه ی 1990

این دهه برای صنعت کامپیوتر و ویدئوگیم دهه ای پر بار بود. کل دهه ی 90 را میتوان دهه ی بلوغ این صنعت بعد از 20 سال نگاه به آن به عنوان اسباب بازی، گرایش استیل و داستان بازیها به سبکهای هالیوودی، شرکتها و استدیوهای جدید هنرمند یا سودجو، و عقب نشینی بازندگان (مثل آتاری) از صنعت دانست.

با افزایش قدرت محاسبه ی کامپیوترها و کاهش قیمت آنها، پروسسورهای قدرتمندتری مانند 80386 و Intel 80486، و The Motorola 68030 عرضه شدند و پی سی و کنسولها به تجهیزات رسانه ای، مانند کارت صدا و CD ROM مجهز گردیدند و زمینه ای برای عرضه ی بازیهای سه بعدی پدید آوردند. اولین بازیهای سه بعدی از تکنولوژی Flat-Shading مدل بدون تکسچر (استفاده میکردند. اولین بازی به این تکنیک Starglider 2 و سپس Alpha Waves بود.



Starglider 2-Amiga

Alpha Waves

تکنیک فلت شیدینگ برای نسخه ی پایانی بازیها، دیری نینجامید که توسط Wolfenstein 3D از بین رفت. تکنولوژی گرافیکی این بازی زیاد پیشرفته تر از فلت شیدینگ نبود اما این بازی از تکسچرهای کم کیفیتی نیز استفاده میکرد که میتوان آنرا جزء اولین بازی سه بعدی به سبک جدید به حساب آورد



Wolfenstein 3D

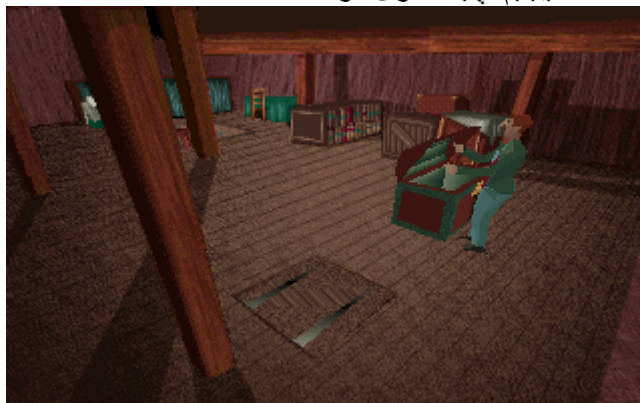
در اوایل دهه، توزیع بازی به صورت) Shareware (امتحان:خرید) روش متداولی برای سازندگان کوچک و تازه کار بود. از بین این سازندگان میتوان به Apogee که هم اکنون D Realms نام دارد، Megagames (هم اکنون سازنده ی موتور قدرتمند UE، با نام Epic Games، و id Software اشاره کرد. این بازیها در فلاپیهای 5 4/1 عرضه میشد که با اختراع فلاپی 3.5، روی این فلاپیها رفت. قیمت این شرورها تنها قیمت فلاپی و قاب بود. بعداً، یک دمو روی سی دیهای همراه با مجلات، و با گسترده شدن وب، این روش به عرضه ی دمو در اینترنت تغییر یافت.

در سال 1992، صنعت شاهد عرضه ی بازی Real Time Strategy یا RTS، به نام Dune II بود. شاید نتوان این بازی را اولین بازی در سبک RTS نامید، اما این بازی اولین بازی ای بود که فاکتورهای جدید این سبک را ما در آن میبینیم.



Dune II

Alone In Dark نیز در سال 1992، سبک survival horror را به صورتی که ما در سری کنسولی Resident Evil و Silent Hill میبینیم، پایه گذاری کرد.



Alone in Dark

سبک ادونچر با ادامه ی سری King's Quest توسط Sierra ، و بازی Monkey Island توسط Lucas Arts ادامه یافت این سبک برای پی سی، پایه گذاری تکنیک ساده اما غنی Point-and-Click هست بازی ای که سبک پازل بصورت جدید را پایه گذاشت، Myst بود. این بازی با عرضه در سال 1993، انقلابی کوچک اما تاثیرگذار در ویدئو گیمرها، و انقلابی عظیم در صنعت کامپیوتر بوجود آورد. این بازی از CD های جدید به عنوان رام خود استفاده میکرد. این بازی و دو بازی همزمان خود، (Star Wars: Rebel Assault با سبک اکشن) و بازی هم سبک خود، The 7th Guest در سال 1994، پایه گذاران استفاده از CD-ROM در کامپیوترهای شخصی بودند.

در اوایل 1990 بود که Maxis شروع به عرضه ی سری سیمولاتور خود، یعنی سری Sim را با عرضه ی Simcity آغاز کرد. این مجموعه ی ارزشمند با بازی های SimEarth, SimCity 2000, SimAnt, و SimTower ادامه یافتند. بازی Sims و Sims 2 که در اوایل و اواسط دهه ی 2000 عرضه شدند از همین سری هستند.

Simcity

در سال 1996، شرکت 3dfx چیپیست Voodoo ، اولین چیپیست قابل خرید جدا برای کامپیوترهای شخصی را عرضه نمود. این آداپتورهای تصویری، امکانات گرافیکی بالاتر با جزئیات بیشتر برای کامپیوترها به ارمغان می آورد. البته در صورتی که CPU ی سیستم قدرت هندل این نکات را داشت. بازی FPS - Quake جزء اولین بازیهایی بود که از این تکنیک استفاده کرد.

نیمه ی دوم سال 1990 نیز شروع بازیهای اینترنتی بود-Quake ، اولین بازی FPS آنلاین بود که بازیهایی با

سبکهای دیگر را نیز به این راه نشانند و گیمرها را از محیط خسته کننده ی MUD نجات داد از این بازیها میتوان به بازیهای استراتژیک Age of Empires, StarCraft و Blizzard's Warcraft ، بازی Turn-Based مثل Heroes of Might and Magic ، بازیهای MMORPG مانند EverQuest و Ultima ، بازیهای Action RPG مثل Diablo اشاره نمود.

کنسولهای دستی

Game Boy از شرکت Nintendo ، با بازی بیاد ماندنی Tetris در آن، کنسول Sega Game Gear از سگا، و کنسول Atari Lynx از آتاری که اولین کنسول دستی با استفاده از LCD ی رنگی بود، در این دهه عرضه شدند.



Game Boy



Lynx



Sega Game Gear

نسل چهارم (1989-1996)

در اواخر سال 1989، کنسول Sega mega Drive که در آمریکای شمالی با نام Sega Genesis شناخته می‌گردد، عرضه شد. Nintendo نیز در سال 1991 کنسول نسل چهارم خود، یعنی Super NES را عرضه نمود. TurboGrafx-16/PC Engine نیز که قبلاً از ایندو، یعنی در سال 1987 عرضه شده بود، موفقیت سگا مگا درایو را بدست نیاورد و دارای آرشیو کوچکی از بازی بود این کنسولها گرافیک 16 بیتی قابل قبولی را دارا بودند. CD-ROM برای اولین بار در این نسل دیده شد البته جزء قسمتهای آپشنال کنسولها بودند که PC Engine در سال 1988 آنرا به نمایش گذاشت و سگا مگا درایو نیز در سال 1991 این درایو را به صورت آپشنال به کنسول اضافه کرد. گرافیک سه بعدی این کنسولها Flat-Shaded بود اما سبک این کنسولها بیشتر 2 بعدی و 2.5 بعدی هست.



Virtua Racing

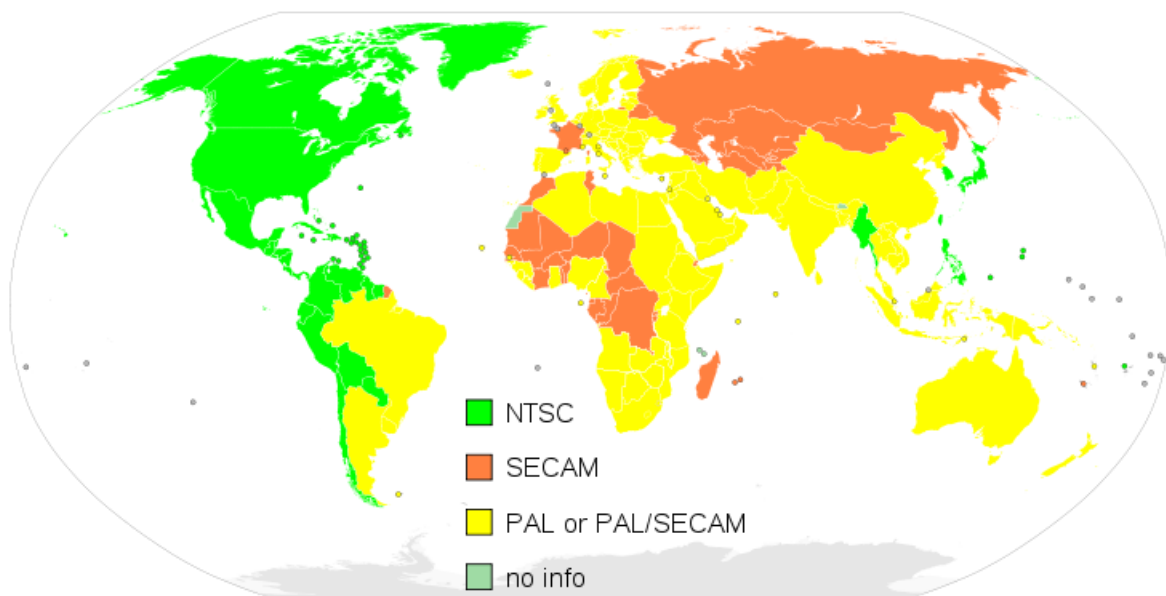
اما گرانترین و ماندگارترین کنسول این نسل، NeoGeo از شرکت SNK بود که چندسالی از کنسولهای هم نسل خود جلوتر بود.



قدرت گرافیکی این کنسول در دو بازی اختصاصی بالا معلوم است

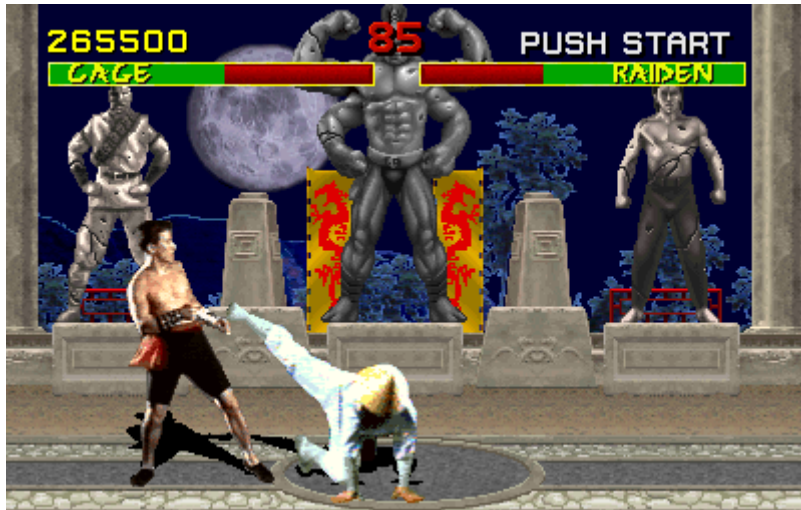
Sega Mega CD-ایشنال

تعیین رگیون برای مناطق دنیا در این نسل تعیین شد. نقشه ی زیر نشاندهنده ی رگیونهای این نسل است. رگیونهای این نسل برقرار PAL ، NTSC و SECAM است:



Sonic The Hedgehog





Mortal Combat، عنوانی موفق برای Sega Genesis و SNES

نسل پنجم (1994-1999)

بین سالهای 1994 و 1995، سگا و سونی دو کنسول 32 بیتی خود، Sega Saturn و Playstation را عرضه کردند. با وجود اینکه هنگام عرضه سگا ساتوران در امریکای شمالی، ما تبلیغی از نمایندگان سگا مبنی بر این میدیدیم که یک کنسول پلی استیشن طی یک مجادله از پنجره ی یک برج به بیرون پرتاب میشود، بینندگان به برتری ساتوران متقاعد نشدند و پلی استیشن به بهترین کنسول 64/32 بیت تبدیل شد. پس از تاخیرهای فراوان، نینتندو کنسول 64 بیتی خود به نام Nintendo 64 را همراه با بازی Super mario 64 در سال 1996 عرضه نمود. این کنسول، در سال بعد یک بازی FPS اختصاصی و بطور رسمی در خود داشت، که هیچوقت پورت نشد و آن Goldeneye 2007 بود. برخلاف FPS های پی سی، این بازی گرافیک بالاتری نسبت به آنها دارا بود و بازیهای Doom و Quake در برابر این بازی به حساب نمی آمدند.



Goldeneye 007

The Legend of Zelda: Ocarina of Time، با اینکه برای همیشه اختصاصی نماند، عنوانی موفق برای N64 بود.

موفقیت Metal Gear Solid در سال 1998، باعث شد کارگردان آن یعنی Hideo kojima در لیست 10 نفر کسانی قرار گیرد که دنیا را بدرستی به تصویر میکشند. این بازی و نسخه های بعدی آن نیز در لیست 10 بازی تاریخ قرار گرفتند و عنوانی موفق برای پلتفرمهای سونی تبدیل شدند.



Metal Gear Solid

تصمیم اشتباه نینتندو در انتخاب کارتریج‌های قدیمی عوض CD در N64 ، زمانی معلوم شد که Final Fantasy VII برای Playstation بسیار موفقتر از بقیه ی سری شد. در هر صورت گرافیک کمتری نسبت به N64 داشت.



Final Fantasy VII

شرکت پاناسونیک نیز در سال 1993 کنسول خود به نام 3DO Interactive Multiplayer را عرضه نمود که زیاد شناخته نشد. آتاری غیبت خود را در نسل 4 با Atari Jaguar جبران کرد، که مساوی بود با شکست کامل این کمپانی در صنعت کنسولها 3DO Interactive Multiplayer.

9-آغاز هزاره ی جدید

آغاز هزاره ی جدید شاهکارهای زیادی داشت، اما پی سی گیمینگ به صورتی که ما در دهه ی 80 و 90 شاهد آن بودیم نبود.

اکثر بازیها مولتی پلتفرم بودند و اگر هم مختص به کامپیوترهای شخصی بودند، بعد از مدتی کم برای کنسولها نیز عرضه میشدند. البته نباید افزایش چشمگیر قدرت کنسولها را در دهه ی جاری فراموش کرد، اما انحصارطلبی و توجه بیش از حد به مسائل مالی را میتوان جزء کم اهمیت تر شدن پی سی گیمینگ خوان، در عین حالی آداپتورهای گرافیکی کامپیوتر پیشرفت بالایی داشتند .

بازیهای مثل Max Payne در اوایل دهه، Prince of Persia و Half-Life 2 و Doom 3 و هم انجین این بازی F.e.a.r که گرافیک قابل قبولتری نسبت به کنسولهای نسل 6 داشتند، پی سی گیمینگ را هنوز در حالت اختصاصی خود نگاه میداشتند، اما با عرضه ی کنسولهای نسل هفتم همین ملاک نیز از بین رفت و توازن کامل بازیهای کامپیوتری و ویدئویی به وجود آمد. حتی بازیهای آنلاین نیز به کنسول و صفحه ی تلوزیون منتقل شد. بنابراین تاریخ کنسولهای نسل 6 و 7 مساویست با تریخ پی سی گیمینگ در این دهه.

Dance Dance Revolution

نوآوری در بازیهای آرکید در دهه ی جدید هنوز هم زنده است، و این را مدیون بازی آرکید Dance Dance Revolution ژاپنی می باشد. این بازی آرکید که در سال 1999 به فروشگاهها توسط شرکت Konami راه یافت، دستگاهی بیشتر موزیکال است و شما را یاد جیوک باکس می اندازد. شما بعد از شروع بازی، باید به درخواست بازی پای خود را روی سنسورهای کف دستگاه گذاشته و برقصید .

Dance Dance Revolution

نسل ششم (1998-2005)

این کنسولها که به کنسولهای 128 بیتی نیز معروفند، در سال 1998 با عرضه ی Dream Cast توسط سگا آغاز و با عرضه ی PlayStation 2 در آغاز دهه به طور رسمی کنسولهای قبل خود را عقب زد. این بار ما شاهد تبلیغ بیرون انداختن پلی استیشن 2 از پنجره به بیرون نبودیم زیرا سگا با عرضه ی Game Cube و Xbox نمیتند و مایکروسافت) در سال 2001، به طور کامل شکست خود را در نسل جدید و نسل قبل پذیرفت و با وجود دارا بودن مولتی پلیر و سبکهای ورزشی عالی، خط تولید خود را متوقف نمود. شاید PS2 را بتوان افسانه ی هزاره ی سوم نامید. با فروش 1200000 واحد تا به امسال، جزء پرفروشترین وسیله های سرگرمی دیجیتال حتی پس از اتمام نسل 6 بوده است. کنسول های Xbox و GameCube نیز بترتیب 24 و 21 میلیون فروش داشتند .



بترتیب از چپ :کنترلرهای Dream Cast-PS2-Gamecube-Xbox

در ادامه به بررسی هر کنسول به طور جدا میپردازیم:

Dreamcast

این کنسول اولین کنسول در این نسل و قدرتمندترین کنسول دهه ی 90 است. در ابتدای ورود، این کنسول در بازیهای آنلاین نوآوری های زیادی داشت و اولین کنسولی بود که رزولوشن SD را به طور کامل ساپورت میکرد. این کنسول نسبت به سه اشتباه قبلی سگا، یعنی Sega Saturn، Sega 32X و Sega Mega-CD موفقتر بود. عناوین موفق زیاد داشت و گرافیکی قابل قبول داشت. با وجود این با عرضه ی Xbox و PS2؛ این کنسول خط تولید خود را متوقف کرد و قیمت آن به 49\$ در ایالات متحده کاهش یافت.

PlayStation 2

برندی که سونی ساخته بود، علاوه بر خواندن DVD Movies، در اوایل بازیهای PlayStatin را نیز اجرا میکرد که به فروش آن کمک بسیاری کرد علاوه بر آن این کنسول عناوین اختصاصی زمانی و اختصاصی کلی زیادی مانند Grand Theft Auto III و 2 شاهکار بعد آن، Metal Gear Solid 2، 3 Okami، Tony Hawk's Pro، skater 3 و Kingdom Hearts و هزاران عنوان موفق دیگر را دارا بود که به فروش بالای کنسول کمک کرد.

Xbox

Xbox یک شکست برای Microsoft به حساب می آید این کنسول علاوه بر برتری نسبت به کنسولهای هم نسل خود، تنوع بالایی نداشت و هرگز فروش و محبوبیت آن به پای Playstation 2 نرسید هم چینی این کنسول در ژاپن به علت لُهر بودن آن موفقیتی بدست نیاورد. در عین حال، این کنسول با شبکه ی آنلاین خود یعنی Xbox Live، و پرفروشترین بازی FPS در کنسول، Halo 2 با 9 میلیون فروش طرفداران خود را بدست آورد طوری که هم اکنون هنوز هم با وجود Xbox 360 بازی Halo 2 در شبکه ی این کنسول داغ است.

Nintendo Gamecube

اگر از سری Resident Evil می که روی این کنسول آمده است بگذریم، میبینیم که این کنسول با عنوان "دوست خانواده" با عناوین فانتزی خود، توان مقابله در برابر Xbox و Playstation 2 را نداشت و نینتندو را در صنعت کنسولهای خانگی کمرنگ کرد. با اینحال Phantasy Star Online بازی ای موفق در گیم کیوب بود اما چیزی که نینتندو رو سرپا نگاه داشت، کنسول دستی این شرکت یعنی Game Boy Advance بود.

پرفروشترین عنوان این کنسول Super Smash Bros Melee و بهترین عنوان روی این کنسول Resident Evil 4 بود که بازی سال 2005 انتخاب گردیده اما برای طرفداران سری Horror رزیدنت اوایل، یک بازی سوم شخص اکشن که سخت ترین معمای آن یک معما بود که میتوانستید از کنار آن رد شوید، ظاهر خوبی نداشت.



Resident Evil 4

بازیهای این نسل

این نسل علاوه بر پیشرفت، خشونت، مسائل جنسی، قانون شکنی، تبعیض، اهداف سی#اسی، و... را وارد دنیای بازیها نمود. یک نمونه تمثیلی، سری Grand Theft Auto که همه ی این نکات را بطور مستند در خود داشتند. همچنین به خاطر وقوع بازی در ایالات متحده و طن پرستان این کشور شکایات زیادی از این بازی مطرح کردند(در عین مستند بودن بازی). هیئت ریتینگ ESRB در همین نسل بوجود آمد. خبرگزاریهای بازی نیز در این نسل پیشرفت زیادی کردند و سایتهای اینترنتی ای مثل GameSpot باز دیدهای روزانه ی فراوانی را از آن خود نمودند. کدکهای رجیون در این نسل، PAL و NTSC را در خود داشت. در هر صورت از بین بردن رجیون در این نسل کنسولها راحت اما غیرقانونی است.

نسل هفتم- نسل حاضر

این نسل با عرضه ی Xbox 360 در سال 2005 شروع شد. از آنجایی که سه سال پیش تاریخچه ای خاص ندارد میتوانید لیست کنسولهای این نسل با قدرت آنها را در پست بعدی دنبال نمایید.

مشخصات کنسولها



CPU: Custom MIPS R3000 at 33.8688 MHz

قیمت: \$299.99

تاریخ عرضه: 1994-1995

رسانه: CD-ROM

لوازم جانبی:

Multitap (up to 8 players)

Fishing reel controllers

Dual Analog Controller

DualShock

GunCon

Jogcon

Konami Justifier

NeGcon

PocketStation

Flightstick

Dance pad

Memory Card

تعداد فروش: 102 میلیون

6- Nintendo 64



CPU: 93.75 MHz NEC VR4300

قیمت: \$199.99

تعداد فروش: 32.93 میلیون

رسانه: کارتریج

تاریخ عرضه: 1996-1997

لوازم جانبی:

Controller Pak
Memory Expansion Pak
Rumble Pak
Memory Card
Fishing Reel
Transfer Pak
Nintendo 64DD(Japan only)
Microphone

1- Sega Dreamcast



CPU: 200 MHz Hitachi SH4 RISC

قیمت: \$49 - \$199 پس از توقف

رسانه CD ؛ GD ROM 1.2 GB

تاریخ عرضه: 1998

تعداد فروش: 10.2 میلیون دستگاه

2- Playstation 2



CPU: 128-bit "Emotion Engine" clocked at 294 MHz

GPU: "Graphics Synthesizer" clocked at 147 MHz

Storage Device: 8MB memory Card

رسانه DVD ؛ CD

تاریخ عرضه: 2000
قیمت: \$299
تعداد فروش: 120 میلیون

3- Nintendo GameCube



CPU: PowerPC Gekko, 485 MHz
GPU: ATI Technologies, 162 MHz
Storage Device: GameCube Memory Card
قیمت: \$199.99
رسانه: GameCube Game Disk-1.5 GB
تعداد فروش: 21 میلیون

4- Xbox



CPU: 733 MHz Intel Pentium III-based Mobile Celeron
GPU: 233 MHz nVidia NV2A
System Storage: 8-10GB Internal HDD, 8 MB memory card
رسانه: CD، DVD
سال عرضه: 2001

1- Xbox 360

CPU: 3.2 GHz PPC Tri-Core Xenon
GPU: 500 MHz ATI Xenos
System Storage: 20 or 120 GB hard drive, 64, 256 or 512 MB memory cards
تاریخ عرضه: 2005
تعداد فروش: 17.5 میلیون
رسانه: DVD 9-HD DVD

2- PlayStation 3



CPU: 3.2 GHz Cell Broadband Engine with 1 PPE & 7 SPEs
 GPU: NVIDIA-SCEI "RSX"
 Storage Device: 2.5" SATA hard drive 20 GB, 40 GB, 60 GB, or 80 GB included
 تاریخ عرضه: 2006
 تعداد فروش: 11 میلیون
 رسانه: Blue-Ray Disk

3- Wii



CPU: IBM PowerPC-based "Broadway"
 GPU: ATI Hollywood
 Storage Device: 512 MB Internal flash memory
 Secure Digital card
 Nintendo GameCube Memory Card
 رسانه: 12cm Wii Optical Disc
 8 cm Nintendo GameCube Game Disc