

اشاره

اصلا ما این حرف‌ها سرمان نمی‌شود که همه‌اش بخواهیم مطلب بنویسیم و به ترک دیوار و سی دی بازی و زمین و زمان ایراد بگیریم. آقا جان این‌جا صفحه پسرانه است و اصلا دوست داریم با آقایان که سرقتی این صفحه به نام‌شان است، دور هم «گعه» بگیریم و یادی از گذشته‌ها بکنیم. [حالا اگر خانم‌ها خواستند بعد از خواندن صفحه خودشان (دخترانه)، این مطلب را هم بخوانند، ما مشکلی با این قضیه نداریم!]

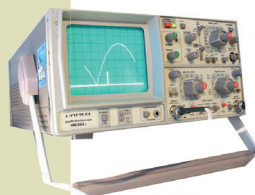
بازی‌های رایانه‌ای که این روزها داد همه را درآورده‌اند، خیلی قبل‌تر از این‌ها چه حال و روزی داشتند؟
سر و شکل‌شان چطور بود و اصلا از کجا پیدایشان شد؟

پرونده
ویژه

P

Tennis For two

در حقیقت این بازی اولین بازی صددرصد رایانه‌ای محسوب می‌شود که در سال ۱۹۵۸ وارد بازار شد. این بازی که توسط wiliam haginbotham ساخته شد، یک بازی دو نفره تنیس بود. هر کدام از کاربرها می‌بایست جهت حرکت توپ تنیس را مشخص می‌کرد و با اشاره دکمه، توپ را به سمت حریف پرتاب می‌کرد. در حقیقت Tennis For two پایه‌گذار و خاستگاه جهت‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای بود.



ماشین pinball



برعکس تصوّر اکثریت‌تان، اولین بازی رایانه‌ای، «آتاری» نبود! بلکه اولین دستگاه بازی رایانه‌ای، ماشین pinball بود که ۱۹۳۲ توسط شخصی به نام David Gottlieb شد.

نحوه عملکرد این دستگاه به این ترتیب بود که با انداختن یک سکه (احتمالا یک سنتی) امکان استفاده از آن میسر می‌شد. البته این دستگاه بیش از آن که یک بازی رایانه‌ای باشد، یک دستگاه مکانیکی بود که با ضربه زدن‌های مکرر کاربران کار می‌کرد. اما از آن جایی که در ساخت این دستگاه از چند قطعه الکترونیکی نسبتا هوشمند استفاده شده بود، با یک درجه تخفیف جزء بازی‌های رایانه‌ای طبقه‌بندی می‌شود.

دستگاه آتاری وارد می شود!

«Attari 2600» که نام اولیه آن «video computer system» بود در سال 1977 به بازار آمد که یک کنسول کارتربجی بود. این دسته از بازی‌های رایانه‌ای بودند که در ذهن بیشتر جوانان دهه شصتی باقیمانده و خیلی‌ها تصور می‌کنند که Attari اولین بازی رایانه‌ای بود. Attari که نوار بازی‌های ۹ گانه‌اش به آن وصل می‌شد، به یک دسته بازی وصل بود که این دسته به کاربر امکان می‌داد تا اولین نسل از دسته‌های بازی را در ساده‌ترین شکل آن تجربه کنند. کم‌کم بازی‌های تک بعدی Attari تبدیل به فضای گرافیکی دو بعدی شد و با توجه به استقبال بی‌نظیری که از این بازی شد، اولین نسل از دستگاه‌های بازی دستی و بی‌سیم نیز تولید شد.



دستگاه pong که جزء اولین دستگاه‌های طاقی محسوب می‌شود، محصول شرکت معروف آتاری است. این دستگاه قبل از متولد شدن بازی «آتاری» ساخته شد و

مثل بازی «pinball» با سکه کار می‌کرد. خیلی‌ها این دستگاه را پل ارتباطی بین دهه‌های ۵۰ و ۶۰ میلادی می‌دانند؛ دستگاهی که فقط یک نوع بازی را پشتیبانی می‌کرد؛ «پینگ پونگ!» بعدها شرکت آتاری دستگاه pong را متحول کرد و بازی‌های جدیدتری را به آن اضافه کرد، به عنوان مثال، بازی tank که نبرد دو تانک در یک راه پر پیچ و خم بود و یا بازی space race و night Drive.

اولین کنسول

نسل پیشرفته بازی‌های طاقی

کم‌کم بازی‌های طاقی تکامل یافته‌تر شدند و چه از حیث شکل و شمایل دستگاه و چه از حیث کیفیت بازی‌ها، پیشرفت کردند. نمایشگرهای رنگی جای صفحه نمایشگرهای سیاه و سفید قبلی را گرفت و ناگهان شور و اشتیاق مردم برای چشیدن طعم بازی‌های طاقی بیش‌تر شد. این دوره طلایی که از سال ۱۹۷۵ آغاز شد، باعث خلق یک بازی جدید شد که هنوز هم با گذشت سی سال بازی معروفی ست؛ «pac-man». این دستگاه‌ها سری پیشرفته‌تر دستگاه‌های طاقی بودند که با صفحه نمایش RGB به بازار آمدند و بعد از این که در کشور ژاپن ۱۰۰/۰۰۰ دستگاه از آن فروخته شد، در سایر کشورها نیز با استقبال بسیار خوبی مواجه شد و فقط در آمریکا ۶۰/۰۰۰ دستگاه از آن به فروش رسید.



خیلی از متولدین دهه شصت، اولین بازی رایانه‌ای‌شان را با این نسل از بازی‌ها تجربه کردند. بازی‌هایی که از سال ۱۹۸۵ وارد بازار و با کنسول «Famicom» یا همان «قارچ‌خور» معروف بود که هنوز هم بعد از بیست و هفت سال طرفدارانش را از دست نداده.



در فاصله سال‌های 1985 تا 1990 اتفاقات مهمی در عرصه ساخت بازی‌ها رخ داد و محصولات متنوعی روانه بازار شد که برای شما ناآشنا نیستند. کنسول‌هایی مثل «Atan7800-Sega-NES» که مشخصه تمام این موارد در ارائه دسته هدایتگر بازی با تکنولوژی‌های جدید بود که کار هدایت بازی را ساده‌تر می‌کرد و دیگر نیازی نبود برای انجام بازی، روانه کلپ‌هایی شد که بازی‌های طاقی را اجاره می‌دادند.



نسل سوم بازی‌ها

سال 1995 شرکت‌های Sega و Sony جدیدترین محصول‌شان را در قالب Sega Saturn و PlayStation عرضه کردند که از لحاظ گرافیک بازی، انقلابی در بازی‌های رایانه‌ای به پا کردند که ۶۴ بیتی بودند. بعد از سه سال شرکت‌های مذکور سری جدیدتر همان بازی‌ها را، این بار در قالب بازی‌های ۱۲۸ بیتی عرضه کردند که گرافیک و کیفیت بازی را به شدت تحت تأثیر خود قرار داد. کنسول‌های معروفی همچون «wbox» و «ps2» از همان سال‌ها طراحی شدند و با گرافیک‌هایی بسیار بالا و طبیعی روانه بازار شدند.



نسل چهارم بازی‌ها

