

Historia gier komputerowych

Najpierw musiały powstać komputery, zanim powstały gry komputerowe. Anglik Charles Babbage stworzył pierwsze plany maszyny zdolnej do wykonywania prostych operacji arytmetycznych w roku 1822. Nie dokończywszy projektu zaczął pracować nad maszyną wykonującą bardziej skomplikowane operacje, ale i ten projekt upadł. Postanowił zbudować maszynę dającą się programować, co zapoczątkowało pojawienie się współczesnych komputerów. Owa niedokończona maszyna miała być modyfikacją urządzenia, które tkacze wykorzystywali do kontrolowania sekwencji nici na krosnach. Sterowanie przeprowadzano za pomocą kart perforowanych. Przez następne 37 lat Babbage rozwijał swoją maszynę, tworząc coraz bardziej złożone modele. W końcu zrozumiał, że może manipulować symbolami nienumerycznymi dzięki mechanizacji operacji numerycznych. Chociaż był w stanie snuć teorie dotyczące możliwości budowy inteligentnej maszyny, nie było to możliwe w świetle obecnej technologii.

W 1946 roku J.W. Mauchly i J.P. Eckert, zainspirowani pomysłem matematyka Alana Turinga, skonstruowali elektronowy numeryczny integrator o nazwie ENIAC.

W ciągu następnych kilkudziesięciu lat gigantyczne urządzenia, podobne do ENIACA przekształciły się w niewielkie, mieszczące się w normalnej wielkości pomieszczeniach maszyny, co umożliwiło bardziej masową produkcję, najpierw na potrzeby instytucji, a potem indywidualnych użytkowników. Proces ten został zapoczątkowany w roku 1953 przez koncern IBM. Minęło jednak jeszcze dziesięć lat, zanim pojawił się pomysł wykorzystania komputerów do zabawy[\[1\]](#).

Pierwsza gra komputerowa powstała w 1962 r. na komputerze PDP-1. Nosiła nazwę „Spacewar” a jej autorem był Steve Russell, absolwent Massachusetts Institute of Technology. Wersja tej gry nigdy nie była oficjalnie rozpowszechniana, ale

w połowie lat sześćdziesiątych upowszechniła się na „wielopokojowych” komputerach wyższych uczelni i laboratoriów USA. Ówczesne komputery z racji swoich rozmiarów i kosztów eksploatacji, nie były dostępne dla ludzi nie związanych w jakiś sposób z uniwersytetami lub z jakimiś agencjami militarnymi.

Pierwszymi urządzeniami, które pozwoliły zaistnieć grom komputerowym w wiadomości masowego odbiorcy były automaty typu coin-op. Prawdziwa rewolucja w tej dziedzinie dokonała się za sprawą japońskiej firmy Service Games Co., zajmującej się importem automatów wrzutowych dla potrzeb amerykańskich baz wojskowych w Japonii. W roku 1966 pod szyldem SEGA (SErvice GAMES) ukazała się pierwsza elektroniczna gra wideo o nazwie „Periscope”. Niedługo po tym takie automaty można było spotkać w wielu amerykańskich barach. Z braku innych danych datę tę można uznać za narodziny masowej elektronicznej rozrywki[\[21\]](#).

W 1972 roku Nolan Bushnell, założyciel firmy Atari, stworzył grę pod tytułem „Pong”, polegającą na odbijaniu ekranowej piłeczki i to on jest uważany przez wielu ludzi jako twórca pierwszej gry komputerowej. Gra ta stworzona była na ogólnie dostępne wtedy automaty[\[31\]](#).

Tymczasem firma „Magnavox” szykowała następny wynalazek – „Activision” nowy system do gier umożliwiający podłączenie automatu do domowego telewizora. W 1977 roku już dwadzieścia innych firm oferowało klientom rozmaite konsole do gier, naśladujące rozwiązania zastosowane w „Activision”. Krokiem we właściwym kierunku była natomiast konsola firmy „Fairchild Camera and Instrument”, która umożliwiała stosowanie wymieniających modułów z grami, co obniżało cenę gry i dawało użytkownikowi możliwość wyboru[\[4\]](#).

Równocześnie, w tym samym roku 1976 powstał komputer osobisty „Apple II”. Skonstruowali go Steve Jacobs i Steve Wozniak. Od tego czasu gry video dzielą się na „konsolowe”, oraz działające na komputerach osobistych. Nowy komputer, chociaż

bardziej kosztowny od domowych konsol i automatów, oprócz licznych funkcji użytkowych, pomocnych na przykład przy prowadzeniu domowego biura umożliwiał zabawę w dziesiątki gier, będących przeważnie przeróbkami konsolowych wynalazków[\[5\]](#).

Na początku lat osiemdziesiątych pojawiły się liczne ośmiobitowe domowe komputery, a wśród nich „ZX Spektrum” firmy „Sinclair”. Gry na „Spektrum” mogły być zapisywane na zwykłej taśmie magnetofonowej. Niebawem powstała wielka liczba gier i programów na tę popularną w owym czasie platformę, w tym wiele legendarnych tytułów – „Planetoids”, „Space Riders”, „Hobbit”, „Knight Lore” i inne. Początkowo zaistniała era dominacji gier tekstowych, wywodzących się bezpośrednio z fabularnych systemów, takich jak AD&D. W 1986 roku pojawiła się rewolucyjna konsola do gier produkcji japońskiej firmy „Nintendo”. W ciągu miesiąca sprzedano ponad milion egzemplarzy, a producenci gier zyskali nowe możliwości zbytu[\[6\]](#).

Tymczasem oczekiwania użytkowników komputerowego sprzętu gwałtownie rosły. Stare, sprawdzone rozwiązania przestały już wystarczać. Ograniczeni skromnymi możliwościami dostępnego sprzętu twórcy gier popadali w rutynę. Wybawieniem okazała się być, rozpoczęta w 1986 roku sprzedaż komputerów szesnastobitowych. Nastały czasy panowania nowych konstrukcji: „ST” firmy „Atari”, oraz „Amiga” produkowana przez „Commodore”. Miały one szybkie procesory, oraz całe 512Kb pamięci operacyjnej. Mogły generować grafikę o wyższej niż dotychczas rozdzielczości, oraz stereofoniczny dźwięk. Dla gier komputerowych nastała złota epoka. Ale te czasy już minęły. Rozwój techniki komputerowej jest bardzo szybki i wcale nie myśli zwalniać.[\[7\]](#)

Kupując dziś komputer trzeba mieć świadomość, że za 12 miesięcy dzisiejszy supernowoczesny sprzęt będzie się w najlepszym wypadku nadawał tylko do prostych prac biurowych, albo do muzeum. Obecnie nastała era dominacji komputerów klasy

IBM PC, zaawansowanych nośników informacji o dużej pojemności, oraz nowej generacji konsol do gier.

Początkowo szesnastobitowe klony IBM-a nie były dobrze przystosowane do celów rozrywkowych. Miały monochromatyczne monitory i prymitywny głośniczek zwany „bzyckiem”, oraz dość wysoką cenę i typowo biurowe zastosowanie. Potem sytuacja zaczęła się powoli zmieniać – pojawił się graficzny system operacyjny, kolorowe karty graficzne i monitory, ale do końca lat osiemdziesiątych nie cieszyły się uznaniem jako sprzęt zabawowy – aż do czasu pojawienia się procesorów z serii 486, a później Pentium, kart grafiki SVGA, szesnastobitowych kart muzycznych i technologii CD-ROM.[\[8\]](#)

Drugi nurt w branży komputerowej rozrywki stanowią nowoczesne konsole do gier firm „Sony”, „Sega” i „Nintendo”. Rekordowa szybkość przetwarzania obrazu i doskonały dźwięk pozwalają twórcom oprogramowania na realizowanie najśmielszych i najbardziej dynamicznych koncepcji.[\[9\]](#) Konsole PlayStation firmy Sony mają większą moc obliczeniową niż większość komputerów osobistych. W najbliższym czasie można się spodziewać nowych typów konsoli (takich jak Dreamcast) oferujących większą rozdzielczość graficzną i dostęp do sieci pozwalający na grę interaktywną.[\[10\]](#)

Dzięki rozwojowi techniki komputerowej następuje ciągły jakościowy rozwój gier. W roku 1993 nastąpił przełom w dziedzinie możliwości dźwiękowych. Zamiast sztucznych, plastikowych odgłosów możliwe stało się odtworzenie całego bogactwa brzmień instrumentów. W roku 1997 podobny przełom nastąpił w grafice. Pojawiły się karty graficzne z akceleracją 3D, dodając grom nowy wymiar i możliwość symulowania rzeczywistości z niespotykaną dotąd jakością. Interesującym wynalazkiem wydaje się być tzw. „wirtualna rzeczywistość” – sposób na symulowanie trójwymiarowego i interaktywnego świata, zastępującego człowiekowi naturalne otoczenie[\[11\]](#).

[1] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[2] Internetowe Muzeum Starych Programów i Komputerów
<http://386.bajo.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=18>

[3] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[4] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[5] Internetowe Muzeum Starych Programów i Komputerów
<http://386.bajo.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=18>

[6] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[7] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[8] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[9] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

[10] Manuel Castells, tamże s. 222

[11] Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?
<http://www.astercity.net/~asfodel/dyplom/dyplom.htm>

Jeśli szukają Państwo pomocy w napisaniu własnej pracy -
potrzebują Państwo fachowych konsultacji to polecamy stronę
[pisanie prac](#) - profesjonalna pomoc w pisaniu prac w granicach
prawa.