

Η Βιομηχανία των Βιντεοπαιχνιδιών και η εξέλιξη τους

Σε αυτή την εργασία θα ασχοληθούμε με τα βιντεοπαιχνίδια και την πορεία τους στο χρόνο όπως επίσης και με όλα τα σχετικά θέματα που τα αφορούν. Θα δούμε πως ξεκίνησαν όλα από έναν απλό υπολογιστή και εξελίχθηκαν μέσα στο χρόνο προσθέτοντας σταδιακά σπουδαίες καινοτομίες που άλλαξαν τον τρόπο που οι άνθρωποι μπορούν να παίξουν ένα βιντεοπαιχνίδι. Ακόμα θα μελετήσουμε την εξέλιξη όλων των ηλεκτρονικών συστημάτων που επιτρέπουν σε όλα αυτά τα βιντεοπαιχνίδια να προσθέτουν καινούργια στοιχεία και να βελτιώνονται συνεχώς. Αυτά τα συστήματα που ξεκίνησαν με τον πρώτο υπολογιστή με τη δυνατότητα να παίζει παιχνίδια και έχουν φτάσει μέχρι τα σύγχρονα κινητά τηλέφωνα.

Τι είναι το βιντεοπαιχνίδι

Ένα βιντεοπαιχνίδι είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο 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 γραφικών . Ωστόσο, με την δημοφιλή χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης. 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 κοινά, έχουν σταδιακά μειωθεί σε χρήση. Η μέση ηλικία του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι 30,2.

Ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών

Η Ιστορία των Βιντεοπαιχνιδιών, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή μας ζωή, οι υπολογιστές. Για την ακρίβεια, οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνιση τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες.

Το πρώτο παιχνίδι - μηχανήμα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space (παιχνίδι φλίπερ), το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις ΗΠΑ, στην Ευρώπη, στην Ιαπωνία, αλλά και στη Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε γνωστό σε όλους, και το αναζητούσαν πολλοί, και είχε κάνει πάρα πολλές πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε τις ίδιες αντιδράσεις.

Πάντως, τις περισσότερες εντυπώσεις τράβηξαν οι Αμερικάνικες και οι Ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών, κάτι το οποίο συμβαίνει ακόμη και σήμερα. Παρ'όλα αυτά, δεν είχαν όμως τόσες πωλήσεις, όσες είχαν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού από εκεί άρχιζε να εξελίσσεται η τεχνολογία. Από την στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή, με πολύ κόσμο, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Να δημιουργήσουν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Καλώς η κακώς, δεν πολυσυμπάθησαν πολλοί αυτήν την πρωτότυπη κίνηση, από τις Αμερικανικές εταιρίες. Και πάλι το πάνω χέρι είχαν και έχουν οι Ιαπωνικές εταιρείες, αφού εμφάνισαν πασίγνωστες κονσόλες (φορητού τύπου), όπως η Nintendo, αλλά και η Sony, που παρουσίασε, μετά την έκδοση του PlayStation 2, και το PSP. Σήμερα, τα παιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά, και στους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΚΟΝΣΟΛΩΝ

Η ιστορία των κονσολών ξεκινάει ουσιαστικά τότε όταν χρονολογικά ξεκινάει και των βιντεοπαιχνιδιών, κάπου στη δεκαετία του 1940, όταν το 1947 ο Thomas T. Goldsmith, και ο νεώτερος Estle Ray Mann κατέθεσαν αίτηση στις Ηνωμένες Πολιτείες ευρεσιτεχνίας για μια εφεύρεση που περιγράφεται ως "μια συσκευή καθοδικού σωλήνα διασκέδασης".

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν θα γίνουν ευρέως γνωστά μέχρι την δεκαετία του 1970 και του '80, που οι κονσόλες θα μπουν στο σπίτι και στο ευρύ κοινό. Από τότε, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν γίνει μια δημοφιλή μορφή ψυχαγωγίας και ένα μέρος του σύγχρονου πολιτισμού στον ανεπτυγμένο κόσμο. Μέχρι αυτή τη στιγμή υπάρχουν έξι Retro γενιές κονσολών, με την έβδομη και την όγδοη γενιά να είναι σε εξέλιξη.

Αλλά καλύτερα θα ήταν να μαθαίναμε τι ακριβώς σημαίνει ο όρος "κονσόλα".

Κονσόλα βίντεοπαιχνιδιών λέμε την ηλεκτρονική διαδραστική ψυχαγωγία που παράγει ένα σήμα βίντεο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με μια συσκευή προβολής (μία τηλεόραση, οθόνη κλπ.) για να εμφανιστεί ένα τηλεοπτικό παιχνίδι.

Ο όρος "κονσόλα βίντεοπαιχνιδιών" χρησιμοποιείται για να διακρίνει ότι ένα μηχάνημα είναι σχεδιασμένο κυρίως για να παίζονται βίντεοπαιχνίδια σε μια τηλεόραση. Από το 2007 μέχρι σήμερα, εκτιμάται ότι οι κονσόλες έχουν καλύψει το 75% της παγκόσμιας αγοράς.

Πρώτη Γενιά

Αν και τα πρώτα παιχνίδια εμφανίστηκαν σε υπολογιστές το 1950 όπου βασίστηκαν γύρω από συσκευές καθοδικού σωλήνα, το σήμα τους δεν ήταν αναλογικό. Τουλάχιστον δεν ήταν μέχρι το 1972 που κυκλοφόρησε η πρώτη κονσόλα σπιτιού, το Magnavox Odyssey, που εφευρέθηκε από τον Ralph H. Baer και μπορούσε να συνδεθεί με μια απλή τηλεόραση σπιτιού.

Το Odyssey όμως δεν κατάφερε να ολοκληρώσει την εμπορική επιτυχία της πρωτοτυπίας του μέχρι που το arcade παιχνίδι της Atari "Pong" έγινε ένα από τα πιο δημοφιλές βιντεοπαιχνίδια. Τότε ήταν που το κοινό άρχισε να λαμβάνει περισσότερο υπόψη του τις αναδυόμενες βιομηχανίες βιντεοπαιχνιδιών. Το φθινόπωρο του 1975 η Magnavox υποκλίνεται στη δημοτικότητα του Pong, ακυρώνει το Odyssey και κυκλοφορεί μια απλοποιημένη μορφή που έπαιζε μόνο Pong και χόκεϊ, το Odyssey 100.

Ένα δεύτερο, ισχυρότερο χτύπημα για την κονσόλα της, δέχεται η Magnavox με το Odyssey 200, όπου κυκλοφόρησε με το 100 και είχε πρόσθετα στην οθόνη βαθμολόγησης, παιχνίδι έως τέσσερις παίκτες και ένα τρίτο παιχνίδι συντριβής, όμως σχεδόν ταυτόχρονα κυκλοφορεί η Atari τη δικιά της κονσόλα σπιτιού Pong μέσω της Sear. Αυτή η κονσόλα ήταν και το ερέθισμα για να αρχίσει να αναζητά ηλεκτρονική ψυχαγωγία η καταναλωτική αγορά. Όπως και με τα arcade, έτσι και η εγχώρια αγορά σύντομα θα πλημμυρίσει από κονσόλες που έπαιζαν απλά πινγκ πονγκ.



Δεύτερη Γενιά

Η Fairchild(εταιρία) κυκλοφόρησε το Fairchild Video Entertainment System (VES) το 1976. Ενώ είχαν υπάρξει προηγούμενες κονσόλες που χρησιμοποιούνταν κασέτες, είτε οι κασέτες δεν διέθεταν καμία πληροφορία και εξυπηρετούσαν την ίδια λειτουργία με το κτύπημα διακόπτη (Odyssey) ή της ίδιας της κονσόλας ήταν άδειο και η κασέτα περιείχε όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού. Η VES όμως, περιείχε ένα προγραμματιζόμενο μικροεπεξεργαστή έτσι ώστε οι κασέτες του χρειαζόνταν μόνο ένα τσιπ ROM για να αποθηκεύονται οι οδηγίες του μικροεπεξεργαστή.

Η RCA και η Atari σύντομα κυκλοφορήσαν τη δικιά τους κασέτα με βάση τις κονσόλες τους.

Το 1977, οι κατασκευαστές των ηλικιωμένων και παρωχημένων και κλώνων κονσολών Πονγκ πούλησαν τα συστήματά τους για την εκκαθάριση των αποθεμάτων, δημιουργώντας ένα πλεόνασμα στην αγορά, προκαλώντας την Fairchild και RCA να εγκαταλείψουν τις κονσόλες παιχνιδιών τους. Μόνο η Atari και η Magnavox παρέμειναν στην αγορά των οικιακών κονσολών, παρά τις απώλειες το 1977 και το 1978.

Οι VES εξακολούθησαν να πωλούνται με κέρδος παρά τη συντριβή τους το 1977, και οι δύο Bally και Magnavox (με το Odyssey 2 το 1978) έφεραν τη δική τους προγραμματιζόμενη κασέτα με βάση τις κονσόλες τους στην αγορά. Ωστόσο, πουλούσαν με κέρδος μέχρι που η Atari κυκλοφόρησε μια μετατροπή του arcade παιχνιδιού Space Invaders το 1980 όπου η βιομηχανία οικιακών κονσολών αναβίωσε εξολοκλήρου.

Πολλοί καταναλωτές αγόρασαν ένα Atari μόνο και μόνο για το Space Invaders. Το Space Invaders γνωρίζοντας πρωτοφανή επιτυχία άρχισε την τάση των κατασκευαστών κονσολών να προσπαθούν να πάρουν τα αποκλειστικά δικαιώματα στους τίτλους arcade και την τάση των διαφημίσεων για τις κονσόλες παιχνιδιών που ισχυρίζονταν ότι φέρνουν στο σπίτι την arcade εμπειρία.

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980, αρκετές νέες εταιρείες κυκλοφόρησαν κονσόλες. Πολλές εκ των οποίων ήταν τεχνικά ανώτερες του Atari 2600 και διατίθεντο στην αγορά ως βελτιωμένες σε σχέση με το Atari 2600. Ωστόσο, η Atari κυριάρχησε κάνοντας το Atari 2600 την πιο επιτυχημένη κονσόλα δεύτερης γενιάς.



Ωστόσο το 1983, η επιχείρηση βιντεοπαιχνιδιών υπέστη μια πολύ σοβαρή σύγκρουση. Μια πλημμύρα από νέες φθηνότερες κονσόλες, παιχνίδια με χαμηλή ποιότητα παιχνιδιού από μικρότερες επιχειρήσεις, έκαναν το βιομηχανικό ηγέτη βίντεο παιχνιδιών Atari να χάσει την αξιοπιστία του. Έτσι το αυξανόμενο σε αριθμό καταναλωτικό κοινό στράφηκε προς τα Home Computers προκαλώντας στους καταναλωτές και τους λιανοπωλητές να χάσουν την πίστη και το ενδιαφέρον τους προς τις κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών.

Οι περισσότερες εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών κήρυξαν πτώχευση ή μετακινήθηκαν σε άλλες βιομηχανίες, εγκαταλείποντας τις κονσόλες. Η Mattel Electronics πούλησε τα δικαιώματά της για το Intellivision στην INTV Corporation, η οποία συνέχισε να παράγει κονσόλες Intellivision και να αναπτύσσει νέους τίτλους παιχνιδιών για το Intellivision μέχρι το 1991. Όλες οι άλλες κονσόλες παιχνιδιών Βόρειας Αμερικής είχαν διακοπεί από το 1984.

Τρίτη γενιά

Και ερχόμαστε στην τρίτη γενιά κονσολών ή αλλιώς στην επονομαζόμενη «εποχή των 8-bit». Το 1983 η Nintendo κυκλοφόρησε το Family Computer (ή Famicom) στην Ιαπωνία. Το Famicom υποστήριζε παιχνίδια με περισσότερα χρώματα χάρη στα sprites υψηλής ανάλυσης. Αυτό επέτρεψε στα παιχνίδια του Famicom να έχουν καλύτερα και πιο λεπτομερή γραφικά. Το 1985 το Nintendo Famicom κυκλοφόρησε στις Η.Π.Α. υπό τη μορφή του Nintendo Entertainment System (NES). Βοήθησε, μάλιστα, και στην αντιμετώπιση της κρίσης του '83, η οποία προκλήθηκε μετά από ασταμάτητες κυκλοφορίες κονσολών και παιχνιδιών χαμηλής ποιότητας.

Η επιτυχία του NES κράτησε την κονσόλα ζωντανή και μετά το τέλος της τρίτης γενιάς - μέχρι το 1995 περίπου-, αφού έγινε ιδιαίτερα αγαπητή από το καταναλωτικό κοινό, με πωλήσεις που ξεπερνούσαν τα 62 εκατομμύρια τεμάχια. Για να διαφοροποιήσει τα προϊόντα της από τις παλαιότερες αποτυχημένες κονσόλες, η Nintendo χρησιμοποίησε μια μπροστινή υποδοχή για τις κασέτες του NES και στη συσκευασία περιείχε το παιχνίδι Super Mario Brothers, τίτλος που εδραίωσε τον Mario ως έναν από τους πλέον αγαπημένους χαρακτήρες βιντεοπαιχνιδιών. Επίσης, διαφήμιζε το προϊόν της ως παιχνίδι και όχι ως κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών.

Όπως το Space Invaders για το Atari 2600, έτσι κι η Nintendo με το Super Mario Bros. κατάφερε να καθιερωθεί στην αγορά των Η.Π.Α. Αυτή την επιτυχία θέλησαν και άλλες εταιρίες να την εκμεταλλευτούν, εισάγοντας νέες κονσόλες στην αγορά για να ανταγωνιστούν το NES. Έτσι, ένας από τους μεγαλύτερους αντιπάλους της Nintendo, η Sega κυκλοφόρησε το Master System.

Το Master System σίγουρα είχε την πρόθεση να ανταγωνιστεί το NES, αλλά ποτέ δεν κέρδισε ένα σημαντικό μερίδιο αγοράς στις Η.Π.Α. Αντίθετα κυριάρχησε στις αγορές της Ευρώπης και της Βραζιλίας, στις εκδόσεις PAL. Οι νέες αυτές κονσόλες χρησιμοποιούσαν το λεγόμενο gamepad, ένα χειριστήριο με κουμπιά επιλογών και κατευθύνσεων, σε αντίθεση με τις κονσόλες της Atari, που χρησιμοποιούσαν το χειριστήριο μοχλού (joystick).



Τέταρτη γενιά

Η τέταρτη γενιά χαρακτηρίζεται ως η εποχή των 16-bit. Η Sega, θέλοντας να ανακτήσει μεγαλύτερο μερίδιο αγοράς σε αυτή τη γενιά, κυκλοφόρησε γρηγορότερα την κονσόλα της. Το Mega Drive έγινε διαθέσιμο στην Ιαπωνία στις 29 Οκτωβρίου 1988, στις Η.Π.Α. κυκλοφόρησε τον Αύγουστο του 1989. όπου μετονομάστηκε σε Sega Genesis, ενώ στην Ευρώπη έφτασε το 1990. Εξαιτίας του γεγονότος πως ήταν η πρώτη κονσόλα της τέταρτης γενιάς, κατάφερε να πουλήσει αρκετά καλά στην Ευρώπη και στην Αμερική. Με το πιο επιτυχημένο παιχνίδι να είναι το Sonic The Hedgehog, με 2.600.000 κομμάτια να έχουν πουληθεί παγκοσμίως.

Όμως. αυτό δεν κράτησε για πολύ. Δύο χρόνια μετά η Nintendo θα διαθέσει στην αγορά το Super Nintendo Entertainment System (SNES), καταφέροντας να επικρατήσει για μία ακόμη φορά ενάντια στην Sega.

Πιο αναλυτικά, το PlayStation δημιουργήθηκε, αρχικά, ως ένα add-on(πρόσθετο) CD player για το SNES της Nintendo. Η Sony, παράλληλα με τη δημιουργία του add-on, ερευνούσε και την πιθανότητα δημιουργίας μιας δικής της κονσόλας, τη στιγμή που ο τότε πρόεδρος της Nintendo, Yamauchi, λίγο πριν την παρουσίαση του add-on, κατάλαβε πως η Sony είχε όλα τα πνευματικά δικαιώματα για τα παιχνίδια που θα έβγαιναν σε CD.

Έτσι, η Nintendo απέρριψε τη συνεργασία της με τη Sony και απευθύνθηκε στη Phillips για τη δημιουργία του add-on. Η Sony, από την άλλη, σε μια στιγμή έμπνευσης, αποφάσισε να εισάγει το add-on ως ξεχωριστή κονσόλα υπό το όνομα "PlayStation". Έτσι δημιουργήθηκε μια κονσόλα που δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις και κατάφερε να πουλήσει πάνω από 100.000.000 τεμάχια παγκοσμίως. Η Nintendo, μουδιασμένη ακόμα από το παραπάνω περιστατικό, παρουσίασε την απάντησή της στο Playstation. Το Nintendo 64 ήταν η μόνη κονσόλα της εποχής που χρησιμοποιούσε cartridge αντί για CD και αυτό στοίχισε στη Nintendo αρκετά.

Έτσι, κατάφερε να πουλήσει μόλις 32.930.000 κομμάτια, χωρίς να απειλήσει ποτέ ουσιαστικά το PlayStation. Το Saturn δεν κατάφερε να ακολουθήσει την εμπορική επιτυχία των προηγούμενων κονσολών της Sega. Αρκετά πιο ακριβό από το PS και το N64, το Saturn σηματοδότησε την παρακμή της εταιρίας όσον αφορά τις οικιακές κονσόλες, αφού -παρά την τεχνολογική υπεροχή της- δεν κατάφερε να ξεπεράσει σε πωλήσεις τα 9.260.000 κομμάτια παγκοσμίως.



Έκτη Γενιά

Όπως ήταν φυσικό, η Sony δεν θα μπορούσε να αφήσει την ανέλπιστα επιτυχημένη πορεία του PS ανεκμετάλλευτη. Έτσι, με την είσοδο στη νέα χιλιετία, κυκλοφόρησε την κονσόλα Playstation 2. Η απόφαση της Sony να ενσωματώσει οδηγό DVD, σε συνδυασμό με μια αναπτυσσόμενη αγορά στο χώρο του οικιακού κινηματογράφου, βοήθησε την κονσόλα της να γίνει αμέσως επιτυχία. Σε αντίθεση με τις άλλες κονσόλες της έκτης γενιάς, το PS2 δεν διέθετε κάποια δική του διαδικτυακή υπηρεσία, αλλά άφηνε τους [developers](#) να δημιουργήσουν τους δικούς τους servers. Αν και οι αναλυτές προφήτευαν μια σώμα-με-σώμα μάχη με τις άλλες κονσόλες, στη συνέχεια διαψεύστηκαν, όταν το PS2 -με την υποστήριξη της Electronic Arts- ξεπέρασε κατά πολύ τους ανταγωνιστές του. Η κονσόλα κατάφερε να πουλήσει πάνω από 150.000.000 κομμάτια παγκοσμίως, ενώ μέχρι και την προηγούμενη χρονιά βρισκόταν σε παραγωγή, αφού υπήρχε ζήτηση από την αγορά.

Πριν το τέλος του 2001, η Microsoft ανακοίνωσε τη δική της κονσόλα, το Xbox. Ο Bill Gates, ανέφερε στις δηλώσεις του πως η κονσόλα είναι κάτι παραπάνω από παιχνιδομηχανή: είναι ένα media player. Η κονσόλα κατάφερε να αποκτήσει τους δικούς της φίλους και δεδομένης της εμπειρίας της Microsoft με λογισμικό διαδικτύου, ανέπτυξε το γνωστό σε όλους μας Xbox Live, μια υπηρεσία η οποία γνώρισε μεγάλη απήχηση στους gamers. Το Halo ήταν το παιχνίδι που συνόδεψε το Xbox στα πρώτα του βήματα, το οποίο αναγνωρίστηκε ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια δράσης πρώτου προσώπου όλων των εποχών.

Η Nintendo δηλώνει την παρουσία της και σ' αυτή τη γενιά, όμως πιο αποδυναμωμένη από ποτέ. Το Gamecube ήταν μια κονσόλα που δεν προσέφερε τίποτα παραπάνω από τις άλλες δύο, ενώ η ισχυρή βάση που είχε δημιουργήσει το PS2 και οι πρωτοπορίες του Xbox, εμπόδισαν την άνθησή της. Το μηχάνημα ερχόταν σε πολλά διαφορετικά χρώματα, ενώ υποστήριζε σύνδεση LAN. Το μεγαλύτερο όμως μειονέκτημα της συσκευής ήταν το ιδιόμορφο δισκάκι που δεχόταν, το λεγόμενο Nintendo Gamecube Game Disc (NGGD). Το NGGD είχε χωρητικότητα μόλις 1,5 GB, σε αντίθεση με τα 4,7 GB DVD Discs των άλλων κονσολών, με αποτέλεσμα τη μη υποστήριξη της από τις 3d-party εταιρίες. Έτσι, η κονσόλα πούλησε συνολικά 19.000.000 κομμάτια.

Από την έκτη γενιά κονσολών δε θα μπορούσε να λείπει η SEGA, η οποία κυκλοφόρησε το Νοέμβρη του 1998 στην Ιαπωνία το περίφημο Dreamcast. Η κονσόλα περιελάμβανε πολλές καινοτομίες για την εποχή της, όπως το διαδικτυακό παιχνίδι, μέσω συνδέσεων dial-up. Δυστυχώς, όμως, μετά την κυκλοφορία του PlayStation 2 η κονσόλα άρχισε να παίρνει απότομα τον κατήφορο, και στις 31 Ιανουαρίου του 2001 η SEGA ανακοίνωσε τον τερματισμό της παραγωγής, κάνοντας το Dreamcast μια από τις πιο αδικοχαμένες κονσόλες όλων των εποχών.



Έβδομη γενιά

Την αρχή αυτής της γενιάς έκαναν οι φορητές κονσόλες της Sony και της Nintendo. Το 2004 η Nintendo κυκλοφόρησε το DS, για να ακολουθήσει λίγο αργότερα και η Sony με το PSP. Τα δύο αυτά συστήματα είναι διαμετρικά αντίθετα μεταξύ τους. Το DS είναι μια φορητή κονσόλα με δύο οθόνες εκ των οποίων η μία είναι αφής. Ο χειρισμός της οθόνης αφής γίνεται με το χέρι ή με γραφίδα.

Πέρα από το μοναδικό χειρισμό του DS, η Nintendo φρόντισε να εφοδιάσει την κονσόλα της με δυνατότητες ασύρματης δικτύωσης, όταν βρίσκονται και άλλα DS κοντά, για ασύρματο παιχνίδι πολλών παικτών. Το DS, με το μοναδικό χειρισμό του, έδωσε την ευκαιρία για τη δημιουργία μιας σειράς παιχνιδιών που απευθύνονταν σε εντελώς διαφορετικό ακροατήριο από ό,τι μέχρι εκείνη την περίοδο. Έτσι, παιχνίδια όπως το Nintendogs, το Brain Age και άλλα παρόμοια, κατάφεραν να τραβήξουν την προσοχή ακόμη και αυτών που δεν είχαν ασχοληθεί ποτέ στο παρελθόν με βιντεοπαιχνίδια.

Η αναβάθμιση του DS από τη Nintendo δεν άργησε να έρθει, φέρνοντας το Nintendo DSi με νέες δυνατότητες. Οι δύο κάμερες, η προσθήκη του Opera Browser -όπου οι χρήστες μπορούν να συνδεθούν στον παγκόσμιο ιστό μέσω WiFi και να κατεβάσουν παιχνίδια από το DSi Store- καθώς επίσης η δυνατότητα αποθήκευσης αρχείων από το διαδίκτυο απευθείας στην κονσόλα, αλλά και το μικρότερο μέγεθός της, ήταν μερικά από τα πλεονεκτήματα αυτής της έκδοσης.

Το PSP ακολούθησε εντελώς διαφορετική πορεία. Με δυνατότητες γραφικών που άγγιζαν αυτές του Playstation 2, το PSP ξεπερνούσε στα γραφικά ακόμη και το GameCube. Η συσκευή αυτή προσφέρει ασύρματη σύνδεση στο Διαδίκτυο, αναπαραγωγή ταινιών από δίσκους UMD, καθώς και διασύνδεση με εξωτερικές οθόνες/ τηλεοράσεις. Με το PSP Go, το οποίο κυκλοφόρησε μερικά χρόνια μετά το PSP, η Sony αφαίρεσε τις δυνατότητες αναπαραγωγής περιεχομένου από δίσκους UMD, ωθώντας τους χρήστες να αγοράσουν τα παιχνίδια που ήθελαν από το Διαδίκτυο. Το PSP είχε σαφώς ως στόχο ένα πιο ώριμο κοινό, σε αντίθεση με το Nintendo DS που ήταν ιδιαίτερα δημοφιλές στους casual gamers και σημείωσε τεράστια επιτυχία στις μικρότερες ηλικίες.

Στο χώρο των οικιακών κονσολών, το 2005 η Microsoft κυκλοφόρησε το Xbox 360 με περισσότερες δυνατότητες από αυτές του προκατόχου της. Η Microsoft φρόντισε να ενισχύσει την υπηρεσία Xbox Live και να προσφέρει παιχνίδια, ταινίες, πληροφοριακό υλικό, διασύνδεση με Facebook, MSN Messenger και άλλα εργαλεία, προσφέροντας στους χρήστες νέες εμπειρίες και ικανότητες.

Η Sony ακολούθησε το 2006 με την κυκλοφορία του Playstation 3, μιας πανίσχυρης από πλευράς επεξεργαστικής ισχύος κονσόλα, που ενσωμάτωνε εντυπωσιακές τεχνολογίες, όπως συσκευή ανάγνωσης Blu-ray, διαδικτυακές υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης (Playstation Home), φυλλομετρητή ιστού κ.ά. Η Nintendo αποτέλεσε τη μεγαλύτερη και εντυπωσιακότερη παρουσία στις κονσόλες αυτής της περιόδου, με το Wii. Αν και σε τεχνικά χαρακτηριστικά είναι σαφώς υποδεέστερο από τις υπόλοιπες κονσόλες, εντούτοις κατάφερε να ξεχωρίσει και να ξεπεράσει σε πωλήσεις τις υπόλοιπες προτάσεις, χάρη στον πρωτοποριακό χειρισμό του.

Τα παιχνίδια ελέγχονται με τις κινήσεις του χεριού, χάρη στο ασύρματο χειριστήριο (motion controls). Οι δυνατότητες του Wii, σε συνδυασμό με το μοναδικό χειρισμό του, οδήγησε στη δημιουργία παιχνιδιών αρκετά πρωτοποριακών και την προσέλκυση ατόμων και ηλικιακών ομάδων, που υπό άλλες συνθήκες δεν ενδιαφέρονταν για τα βιντεοπαιχνίδια.

Τη μεγάλη επιτυχία του Wii δεν άργησαν να ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες, παρουσιάζοντας τις δικές τους προτάσεις επάνω στα motion controls. Έτσι, κυκλοφόρησε αντίστοιχα το PlayStation Move, αλλά και το Kinect της Microsoft. Τέλος, δε θα μπορούσαμε να μην αναφέρουμε την εντυπωσιακή άνοδο των indie δημιουργιών σε αυτή τη γενιά. Λόγω της ψηφιακής διανομής αλλά και της αγάπης των δημιουργών, το indie gaming κατάφερε μέσα σε μερικά χρόνια να αλλάξει εντελώς την εικόνα του, να αναβαθμίσει τη θέση του στη βιομηχανία και να καταστεί ελκυστικό για πολλούς gamers.

Ένα μεγάλο μέρος από indie games είναι πλέον διαθέσιμο προς λήψη στις σημερινές κονσόλες μέσω των online υπηρεσιών τους (XBLA, PSN, WiiWare). Ενώ και η έλευση του Steam αποδείχτηκε ιδιαίτερα χρήσιμη, διότι έδωσε στους indie [developers](#) πρωταγωνιστικό ρόλο, βάζοντας τα παιχνίδια τους δίπλα σε triple-A τίτλους, σαν ίσος προς ίσο.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Στην εκπαίδευση

Ένα παράδειγμα από το χώρο της εκπαίδευσης αφορά το πρόγραμμα Virtual Florida Everglades, την αναπαράσταση των υδροβιότοπων της Φλόριντα (Virtual World Heritage Project), που χρηματοδοτήθηκε από την UNESCO. Ο σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάπτυξη ενός πλούσιου σε λεπτομέρειες εικονικού περιβάλλοντος, για την ευαισθητοποίηση του κοινού σε θέματα που αφορούν οικοσυστήματα σε κίνδυνο. Το κόστος της εφαρμογής κρατήθηκε σε χαμηλά επίπεδα (κάτω των \$100.000) αφού χρησιμοποιήθηκε η Unreal engine.

Χρησιμοποιώντας λοιπόν οι κατασκευαστές μια μηχανή που ήταν φτιαγμένη για τη δημιουργία παιχνιδιών πρώτου προσώπου, κατάφεραν να μοντελοποιήσουν και να κατασκευάσουν μια πιστή αναπαράσταση ενός μέρους του υδροβιότοπου. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να πλοηγηθεί στον εικονικό κόσμο «πετώντας», έχοντας δηλαδή άποψη πρώτου προσώπου, αλλά από ψηλά. Οι κατασκευαστές της εφαρμογής δήλωσαν ότι μια καλή εικονική αναπαράσταση αφήνει στους χρήστες την ίδια αξέχαστη εμπειρία όσο μια πραγματική εκπαιδευτική εμπειρία.

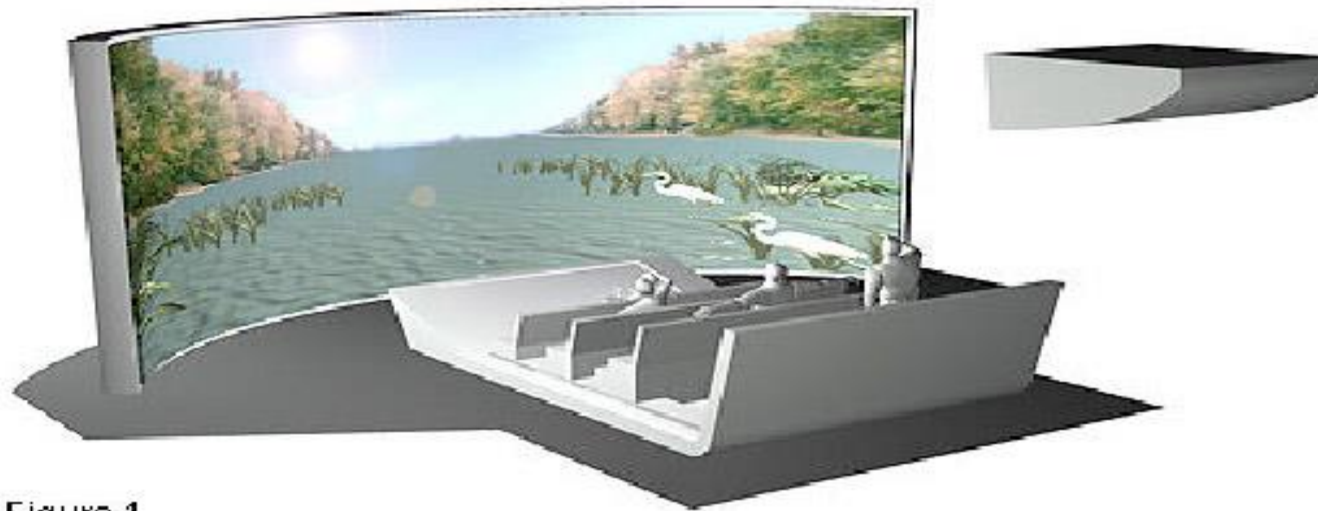


Figure 1