

RAZVOJ IGER:

Računalniške igre obstajajo precej dlje kot internet. Razvile so se v letih, ko je bilo računalništvo v povojih in ko se takratnim igralcem iger ni niti sanjalo o tem, kam bo razvoj pripeljal igranje iger.

Začetki igranja iger segajo v za nas daljno leto 1958, ko je William A. Higinbotham, zaposlen v Brookhaven National Laboratory izdelal prvo računalniško igrico. Porodila se mu je ideja, da bi uporabil majhen analogni računalnik in z njegovo pomočjo omogočil, da so lahko obiskovalci lahko vplivali na gibanje predmetov. Skupaj s tehničnim izvedencem Robertom V.

Dvorakom, ki napravo dejansko tudi sestavi, sta v dobrih treh tednih sestavila igralni sistem in ga poimenovala Tennis for Two. (tenis za dva). Igra je v bistvu dvodimenzionalni tenis, kjer v levem in desnem kotu ekrana stojita dva igralca. (predstavljena s pokončno odebeljeno črto), na sredini je črta, ki predstavlja mrežo in seveda v igri je tudi žogica, ki pa se odbija od črte na dnu. Igralni sistem že vključuje dve škatli z tremi gumbi, s katerima lahko žogico odbijemo na nasprotnikovo stran in premikamo igralca. Avtorja prav tako predstavita reset gumb, ki omogoča, da igralca igro začneta znova. V igri se ne seštevata točk, predstavljena pa je na fosfornem 5 palčnem ekranu. Predstavila sta jo na dnevih odprtih vrat v prostorih brookhavenske univerze oktobra 1958. Kljub slabi zmogljivosti in samo 5 palčnem ekranu pa je bila velik hit in ljudje so se v vrsti drenjali ure in ure, da bi jo lahko igrali.

Zgodovino igranja iger lahko strnemo v tri obdobja: Osemdeseta

Leta - prva doba, devetdeseta leta - druga doba in leto 2000 in naprej - tretja doba.

Osemdeseta leta:

Vse se je začelo z igro, imenovano PONG, nadaljevalo pa se je z arkadnimi igrami, ki so se kaj kmalu pojavile v skoraj vseh barih, pubih, gostilnah in lokalih z igrami. Naslednice slavnega PONG-a so bile igre, kot so Defender, Pac Man, Asteroids, Space Invaders, itd.. V gospodinjstvih pa so se začele pojavljati tekstovne in grafične pustolovščine, kot je recimo igra Ultima z vsemi nadaljevanji. V teh letih se pojavijo nove produkcijske hiše, ki izdelujejo igre (LucasArts, Psygnosis, Microprose), ki napovedujejo, da bodo obdržale industrijo živo vse do naslednje dobe.

Devetdeseta leta: Začetke devetdesetih je zaznamovala igra, imenovana Doom, pojavile pa so se nove in nove hiše z novimi radikalnimi idejami, kako izboljšati igro, grafiko, pripovedovanje zgodbe in seveda novi uporabniški vmesnik. Te hiše so bile Blue Sky, Bethesda, Origin, Bullfrog, Westwood, itd.. V začetku devetdesetih računalnik ni bil več orodje računalniških frikov, svet je začel spoštovati igralce iger in napovedi so bile, da bodo igre kmalu presegle zaslužke filmov. Pojavile so se nove in nove igre Doom 2, Heretic, Hexen, Quake, Hexen 2, Quake 2, Heretic 2, Quake 3 Arena in druge. Zato lahko trdim, da sta predvsem igri Doom in Quake na novo sprožili industrijo in proizvodnjo izdelovanja računalniških igrice.

Leto 2000 in naprej: Tukaj smo! Dočakali smo leto 2000 in industrija računalniških iger napreduje. Na glavne mmestu so hiše kot so Electronic Arts(Need for Speed, FIFA, NBA, NHL,...), Rockstars Games(GTA), Activision(Call Of Duty, Tony Hawk's), Sierra(Half Life), ...

GROBA DELITEV IGER:

STRATEGIJA

Že ime da zelo jasno vedeti, kaj se v igrah tega tipa počne. Najbolj tipične in pogoste strategije so v mnogo pogledih vojaške in izgledajo nekako takole: na začetku imate bazni tabor s tovarno, ki proizvaja robote. Roboti so različni po zahtenosti izdelave, ceni, sposobnostih in še čem. Ko robotke zgradite, z njimi napadete nasprotnikove tovarne. Če napadete prekmalu (s premalo robotki), boste premagani, če prepozno, pa vas bo napadel sovražnik in vam poškodoval tovarno. Seveda cela igra ni sestavljena iz enega samega napada; postavlja se tudi straže, dela rezerve, ofenzive,... Cilj je skoraj vedno zasesti svet. Seveda so možne variacije, na primer šola, v kateri izučijo vojake (namesto tovarne z roboti), ali pa miza polna sendvičev kot bojišče za katerega se stepejo žužki. Strategija je, tako kot arkada, tip, pri katerem lahko dobro igralnost dosežemo z dobro idejo, zato so že v začetku devetdesetih nastale nekatere odlične strategije.

AVANTURA

Avanture so igre, v katerih ves čas kontroliramo eno osebo, navadno človečka. Vodimo ga po nekem območju; to je lahko osončje, svet ali pa samo nekaj sob. Tam se pogovarjamo z drugimi, izvemo nova dejstva, dobimo nove predmete, ki jih spet uporabimo na novih osebah; te nam spet nekaj povejo ali dajo in tako naprej. Skoraj vedno je treba dobro znati angleško in pogosto tudi precej razmišljati. Najstarejše avanture so tekstovne; okolice sploh ne vidimo, ampak nam jo program samo opiše.

SIMULACIJA

Simulacija si prizadeva čim bolj natančno posnemati resnični svet. Novejše simulacije, predvsem letalske, so postale že tako zapletene, da so vse tipke na tipkovnici komaj dovolj za upravljanje letala - skoraj kot v resničnem svetu. Seveda to še zdaleč ne velja za vse - najti se da tudi arkado, ki zahteva več tipk od simulacije. Simulacije imajo skoraj vedno lepo 3D grafiko. Med simulacije ne štejemo iger, ki morajo nujno posnemati resnični svet (npr. igre s kartami). Zahtevnejše simulacije so se razvile predvsem v zadnjih letih, ko zahtevno grafiko in preračunavanje ogromnega števila okoliščin omogočajo hitrejši računalniki.

Prav tako kot arkade tudi simulacije pogosto delimo še naprej na dirkaške simulacije, simulacije upravljanja in tako naprej.

ARKADA

Pojem arkadne igre je pravzaprav zelo ohlapen in širok. Pri arkadah gre v osnovi za spretnost, temu pa je podrejeno tudi vse ostalo. Arkade so tudi narejene tako, da se jih običajno zelo hitro privadimo, za pravo obvladovanje pa potrebujemo ogromno vaje. V arkadah ni nič čudnega, če bo imel človeček zaradi boljše igralnosti dvakrat preveliko glavo, če bo skakal pet metrov v višino z mesta, če bo košarkarski center zadel vsako drugo trojko itd. Če je arkada dobro narejena, je zato lahko hkrati zabavna in zelo igralna, zato pa tudi sproščujoča.

Arkade glede na glavno aktivnost v igri delimo še naprej, npr. na strelske, pretepaške, dirkaške, športne itd.



CALL OF DUTY



NFS UNDERGROUND 2



HALF LIFE 2



GTA VICE CITY