

VIDEO GAME



VIDEO GAME

- Με τον όρο βιντεοπαιχνίδι εννοείται οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο

VIDEO GAME

- Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη: πληκτρολόγιο, ποντίκι, joystick, gamepad, οθόνη αφής, κ.α., και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη: οθόνη υπολογιστή ή τηλεόραση και ηχεία , μεταξύ άλλων.

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ



#UH

ΠΟΝΤΙΚΙ



JOYSTICK



GAMEPAD



Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- 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 ζωή των ανθρώπων οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνιση τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Το πρώτο παιχνίδι -
μηχάνημα που
διαφημίστηκε
επίσημα, ήταν το
Computer Space, το
1971. Μέχρι και τα
τέλη του '70, είχε
εμφανιστεί στις
Η.Π.Α., την Ευρώπη,
την Ιαπωνία, και τη
Λατινική Αμερική.



COMPUTER SPACE

- <https://www.youtube.com/watch?v=YR7gmVpw6lo>

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- Οι Μπούσνελ και Ντάμπνεϊ, αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια εταιρεία βιντεοπαιχνιδιών, την Atari. Ύστερα, έβγαλαν στην αγορά το παιχνίδι - φλίπερ Pong, το οποίο έδειξε σημαντική επιτυχία. Βασιζόταν στο άθλημα του τένις, όπως και το άλλο παιχνίδι, το Tennis for Two. Πουλήθηκαν 19.000 παιχνίδια - φλίπερ.

ΦΛΙΠΕΡ PONG



ΦΛΙΠΕΡ PONG

- <https://www.youtube.com/watch?v=HCLdnSABfto>

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- Ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών, ήταν και είναι το Space Invaders, που δημιουργήθηκε το 1978. Η εταιρία που το έφτιαξε, είναι η γιαπωνέζικη **Taito**. Η **Taito**, έγινε γνωστή για τις σειρές Pac-Man του 1979 και Asteroids του 1980.

SPACE INVADERS



SPACE INVADERS

- <https://www.youtube.com/watch?v=QObneYZIdKI>

Κονσόλες 1ης γενιάς (1972-1977)

- Η πρώτη κονσόλα που σχεδιάστηκε αποκλειστικά για το σπίτι, κατασκευάστηκε από τον Ραλφ Μπάερ,
- Η κατασκευή της κονσόλας, άρχισε να δημιουργείται από το 1966, η οποία ολοκληρώθηκε δύο χρόνια μετά, και την ονομάστηκε The Brown Box. Το σύστημα αυτό ανέλαβε η Magnavox Company, το 1972. Τον πρώτο χρόνο πουλήθηκαν 100.000 κομμάτια.
- Στην Ευρώπη κυκλοφόρησε το 1974 και, μαζί με την κονσόλα, δινόταν ως δώρο ένα βιντεοπαιχνίδι. Στην Ευρώπη πωλήθηκαν 2.000.000 κομμάτια.

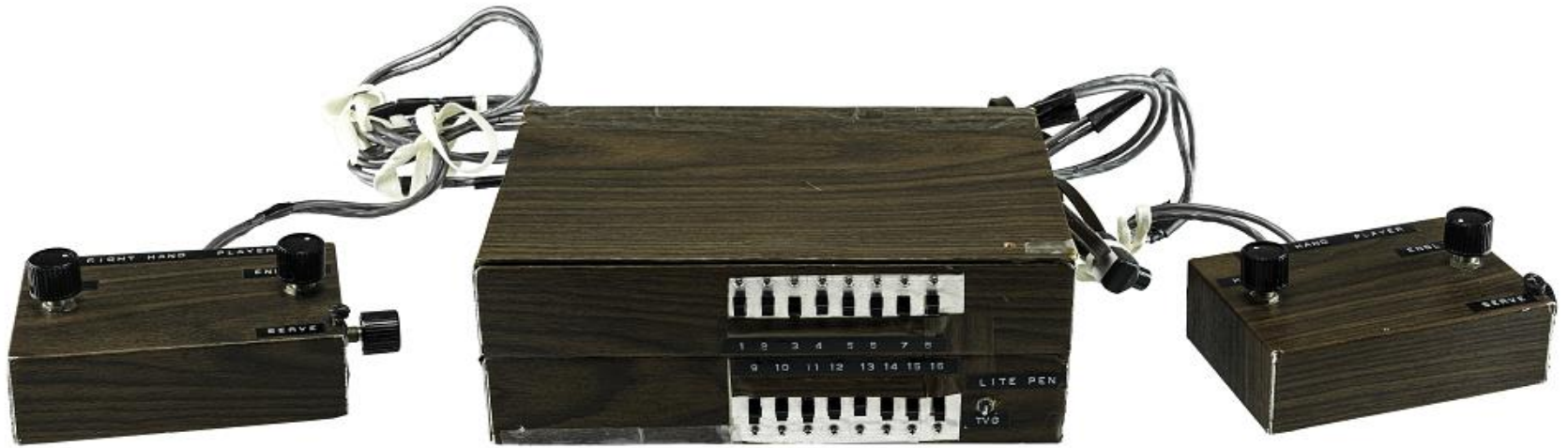
The Brown Box.



The Brown Box.

- Ο Μπάερ είχε το όραμα να φτιάξει μια διαδραστική τηλεόραση. Μία τηλεόραση που θ' ανταποκρίνεται στον τηλεθεατή. Έτσι δημιούργησε το "Brown Box".
- Στην αρχή είχε ένα παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης -μέσω μιας τελείας- κυνηγούσε την άλλη τελεία ανάμεσα από εμπόδια. Σιγά-σιγά ένας προσομοιωτής όπλου προστέθηκε, ώστε να είναι δυνατή η καταστροφή της τελείας

The Brown Box



The Brown Box

- <https://www.youtube.com/watch?v=C2bxfW0sAPM>

Κονσόλες 2ης γενιάς (1978-1983)

- Προς το τέλος της δεκαετίας του '70 και συγκεκριμένα το 1976, όταν ακόμα οι πρώτες κονσόλες κυριαρχούσαν στην αγορά, την εμφάνισή τους έκαναν δύο νέα συστήματα, τα Fairchild Channel F και RCA Studio 2, τα οποία σηματοδότησαν την αρχή της δεύτερης γενιάς.

Κονσόλες 2ης γενιάς (1978-1983)

- Το 1977, οι κατασκευαστές των ηλικιωμένων και παρωχημένων κλώνων του Πονγκ, πούλησαν σε τιμές κάτω του κόστους όλα τα αποθέματά τους, προκαλώντας τις Fairchild και RCA να εγκαταλείψουν τις κονσόλες τους.
- Μόνο η Atari και η Magnavox παρέμειναν στην αγορά των οικιακών κονσολών, παρά τις απώλειες του 1977 και 1978.

Κονσόλες 2ης γενιάς (1978-1983)

- Η πρώτη κρίση στη βιομηχανία ξεπεράστηκε όταν η Atari κυκλοφόρησε μια μετατροπή του arcade παιχνιδιού Space Invaders. Πολλοί καταναλωτές αγόρασαν ένα Atari μόνο και μόνο για το Space Invaders.

Κονσόλες 2ης γενιάς (1978-1983)

- Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980, αρκετές νέες εταιρείες κυκλοφόρησαν κονσόλες, πολλές εκ των οποίων ήταν τεχνικά ανώτερες του Atari 2600. Ωστόσο, η Atari κυριάρχησε, μένοντας στην ιστορία με το 2600 ως η πιο επιτυχημένη κονσόλα δεύτερης γενιάς.

Atari 2600



Atari 2600

- <https://www.youtube.com/watch?v=JpQvB1QJ7pM>

Κονσόλες 3ης γενιάς (1984-1993)

- Η επονομαζόμενη «εποχή των 8-bit».
- Το 1983 η Nintendo κυκλοφόρησε το Family Computer (ή Famicom) στην Ιαπωνία. Το Famicom υποστήριζε παιχνίδια με περισσότερα χρώματα. Αυτό επέτρεψε στα παιχνίδια του Famicom να έχουν καλύτερα και πιο λεπτομερή γραφικά.

Famicom



Κονσόλες 3ης γενιάς (1984-1989)

- 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.

Nintendo Entertainment System

The advertisement features a white NES Classic Edition console and a matching controller against a dark blue background with a starry pattern. The console is shown from a three-quarter perspective, and the controller is shown from a top-down view. The text 'NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM' is written in a red banner at the top. Below it, 'NES CLASSIC EDITION' is written in large, gold, stylized letters. To the right, under the heading 'GAMES INCLUDED!', there are logos for 'SUPER MARIO BROS.', 'METROID', 'DONKEY KONG', 'ZELDA', and 'KIRBY'S ADVENTURE'. A yellow starburst graphic contains the text '30 CLASSIC NES GAMES'. The Nintendo logo is in the bottom left corner. At the bottom right, there is a small circular seal that says 'LIMITED EDITION'.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NES CLASSIC EDITION

GAMES INCLUDED!

ALSO INCLUDED
LIFE-SIZE ENVELOPE

SUPER MARIO BROS.
METROID
DONKEY KONG
ZELDA
KIRBY'S ADVENTURE

30
CLASSIC NES GAMES

Nintendo

30 NES CLASSIC NES GAMES
IN AN ENVELOPE CLASSIC BY NES

Nintendo Entertainment System

- <https://www.youtube.com/watch?v=f4Ge7iVyOyw>
- 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.

Κονσόλες 4ης γενιάς (1990-1995)

- 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.

To Mega Drive



Κονσόλες 4ης γενιάς (1990-1995)

- 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 ο σκαντζόχοιρος, με 2.600.000 κομμάτια να έχουν πουληθεί παγκοσμίως.

Ο σκαντζόχοιρος(The Hedgehog)

- <https://www.youtube.com/watch?v=BUhuOwwD4n8>

Κονσόλες 4ης γενιάς (1990-1995)

- 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.

to Super Nintendo Entertainment System



To Super Nintendo Entertainment System

- [https://www.youtube.com/watch?v=nN8ZnDg](https://www.youtube.com/watch?v=nN8ZnDg<hWAY)

Κονσόλες 5ης γενιάς

- Οι πρώτες κονσόλες πέμπτης γενιάς ήταν το Atari Jaguar και το 3DO. Και τα δύο αυτά συστήματα ήταν πολύ πιο ισχυρά από το Super Nintendo Entertainment System (SNES) και το Mega Drive, παρόλα αυτά δεν κατάφεραν να αποτελέσουν σοβαρή απειλή για τις δύο εταιρίες (Sega, Nintendo).

Atari Jaguar



Atari Jaguar

- https://www.youtube.com/watch?v=75TK8Axl_y5g

3DO



3DO

- <https://www.youtube.com/watch?v=zpYfjJkGi20>

Κονσόλες 5ης γενιάς

- Το 3DO κόστιζε πολύ περισσότερο από την αγορά του SNES και του Mega Drive μαζί, ενώ το Jaguar ήταν εξαιρετικά δύσκολο στο να προγραμματιστεί. Όλα αυτά οδήγησαν στη διακοπή της παραγωγής τους το 1996. Ουσιαστικά, για τους περισσότερους, η πέμπτη γενιά ξεκίνησε όταν βγήκαν στην αγορά τα Sega Saturn, Sony PlayStation και Nintendo 64.

Κονσόλες 5ης γενιάς

- το PlayStation δημιουργήθηκε, αρχικά, ως ένα add-on 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.

“PlayStation”



Κονσόλες 5ης γενιάς

- 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.

Κονσόλες 5ης γενιάς

- Η Nintendo, 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.

Nintendo 64



Κονσόλες 5ης γενιάς

- 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.