



Kompiuterinių žaidimų istorija



Kompiuterinių žaidimų istorija: menas, verslas, gyvenimo būdas

Lietuvoje į kompiuterinius žaidimus kai kas dar žiūri iš aukšto, kaip į „beprasmi“ ar „vaikišką“ užsiėmimą. Toks požiūris – kiekvienos pramoginės naujovės prakeikimas. Juk prieš 100 metų panašiai galvota apie kiną.

Bet kompiuteriniai žaidimai – jau skaičiuojantys ~50 metų – kūdikystę tikrai išaugo. 2016 m. žaidimų pramonės pajamos viršys 100 milijardų JAV dolerių, ir kasmet šis skaičius kyla 10-20%. Kompiuterinius žaidimus žaidžia ~1,5 milijardo žmonių – kas penktas. Žaidimai ekranizuojami ir novelizuojami (virsta filmais, knygomis). Jie visokeriopai skverbiasi į masinę kultūrą: per subkultūras, žodžius ir frazes („Žaidimas baigtas“, „Avataras“), pomėgius, populiarių portalų skiltis.

Tik visa tai vyksta kažkaip tyliai, tarsi nepastebimai, be fanfarų, lydinčių kitas gyvenimo būdo revoliucijas. Ne visi žino, kas yra meniniai žaidimai ar elektroninis sportas, kuriame uždirbami milijonai. „Parašėse“ lieka dar daug kas.

Ši knygelė – tai trumpa kompiuterinių žaidimų istorija. Pasakodamas apie jų gimimą ir raidą stengiuosi glaustai paaiškinti ir visus svarbiausius kompiuterinių žaidimų reiškinius: žanrus, įrenginius, terminus, kultūrą, verslo rūšis... Nieko apie žaidimus nežinojusiam „tamsus miškas“ taps šviesesnis, bet ir tikras žaidėjas, neabejoju, ras įdomios informacijos. Priešingai kinui ar literatūrai, kompiuteriniams žaidimams skiriama mažai rimto dėmesio ir net didžiausi fanai žino tik tuos žaidimus, kuriuos patys žaidė ar žaidžia.

Knygelėje taip pat yra ir skirtingų erų žaidimų iliustracijos. Stengiausi neperdėti su informacija: jos yra ne daugiau, nei būtina suvokti žaidimų istorijai. Paminėti daugiau nei 60 žaidimų. Tarp jų yra svarbiausieji, pakeitę istorijos eigą, kultūrą, kalbą, teisę... Rašydamas apie kiekvieną epochą vis sugrįždavau prie tų pačių žaidimų serijų, kad skaitytojas galėtų pats palyginti, kaip smarkiai viskas keitėsi.

Knyga susideda iš keturių dalių:

1 dalis: [Nuo eksperimento iki milijoninės pramonės \(1970-1990 m.\)](#)

2 dalis: [Nuo negrabių daugiakampių iki tikroviškų pasaulių \(1990-2000 m.\)](#)

3 dalis: [Nuo hobio iki kasdienybės \(po 2000 m.\)](#)

Priedai: [Konsolių ir atskirų kompiuterinių žaidimų žanrų istorijos](#)

P.S. Didžiąją dalį kompiuterinių žaidimų žygio per Lietuvą ir pasaulį stebėjau ir savo akimis – žaidžiu 25 metus, maždaug nuo 1990 m.

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

1 dalis: Nuo eksperimento iki milijoninės pramonės (1970-1990 m.)

Kaip ir daugelis techninių stebuklų, kompiuteriniai žaidimai neatsirado kažkokiam išradėjui sušukus “Eureka”. Jie gimė pamažu: iš mokslinių eksperimentų, drąsių verslo bandymų, programuotojų neturėjimo ką veikti... Dėl to, koks ir kada buvo pirmasis žaidimas, ginčijamasi, bet tai ir nesvarbu, nes apie jį tenutuokė keletas žmogelių. Kur kas svarbiau, kad 1970-1990 m. žaidimai iš eksperimento tapo milijonine pramone, kurią žinojo kiekvienas vakarietis ar japonas.

1. Žalios raidės juoduose ekranuose (iki 1979 m.)

1960-1980 m. kompiuterius teregėjo mokslininkai, programuotojai, technikai, ir jie nuobodžius vakarus prie žalias teksto eilutes terodančių ekranų kartais prasiskaidrindavo sudėstydami tas raides ir skaičius į žaidimėlius. Garsas apie juos sklisdavo iš lūpų į lūpas, jų kopijos – iš kompiuterio į kompiuterį, iš serverių salės į serverių salę.

2. Spindintys ir pypsintys barai (iki 1979 m.)

Tais pačiais 1960-1980 m. elektronika vis labiau žavėjo pramogų industriją. Baruose radosi žaidimų automatai: ten ekranėliai ir lemputės pakeitė senųjų baro žaidimų kamuoliukus ir lazdeles. Kiti verslininkai ir net mokslininkai stengėsi “parnešti” kompiuterinius žaidimus namo. 1972 m. tai pavyko: prie televizoriaus prijungęs žaidimų konsolę galėjai žaisti automatų žaidimus jame. “Žaidimai”, tiesa, tebuvo įvairiai išdėliotos geometrinės figūros.

3. Žanrų gimimas (1977-1983 m.)

1977-1983 m. žaidimų laukė brendimas. Jau ne šimtai tūkstančių, o milijonai konsolių JAV ir Japonijoje. Jau ne milijonai, o milijardai į žaidimų automatus sumestų monetų. Tobulėjančios technologijos ekrane vaizdavo kažką panašesnio į tikrovę: žmogaus ar automobilio formą, o ne stačiakampį. Ir žaidimų kūrėjai puolė į ekranus grūsti visas gyvenimo sferas: stalo žaidimus, RPG, orlaivio pilotavimą, sportines rungtis, mūšius, trilerius ir detektyvus... Ne tik automatuose ir konsolėse: kompiuteriai irgi gavo garsą, spalvas. Taip atsirado žaidimų žanrai, kiek keisdamiesi pasiekę ir šias dienas.

4. Grafikos lenktynės (1983-1990 m.)

Žaidimų galimybes labiausiai lėmė vos kelios technologinės ribos. Ekranų raiška (rezoliucija), spalvų skaičius, diskečių talpa, procesoriaus dažnis. Visa tai augo geometrine progresija ir žaidimų išvaizda tuoj prilygo paprastesnei animacijai. Progresas keitė ne viską: žanrų kanonai jau atrodė nepajudinami, žinodamas žaidimo žanrą beveik žinojai ką gausi. Rimti žaidimai laukė kompiuteriuose, smagūs – konsolėse, o automatai stengėsi priblokšti originalumu. Tyla prieš uraganinę audrą...

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Žalios raidės juoduose ekranuose (iki 1979 m.)

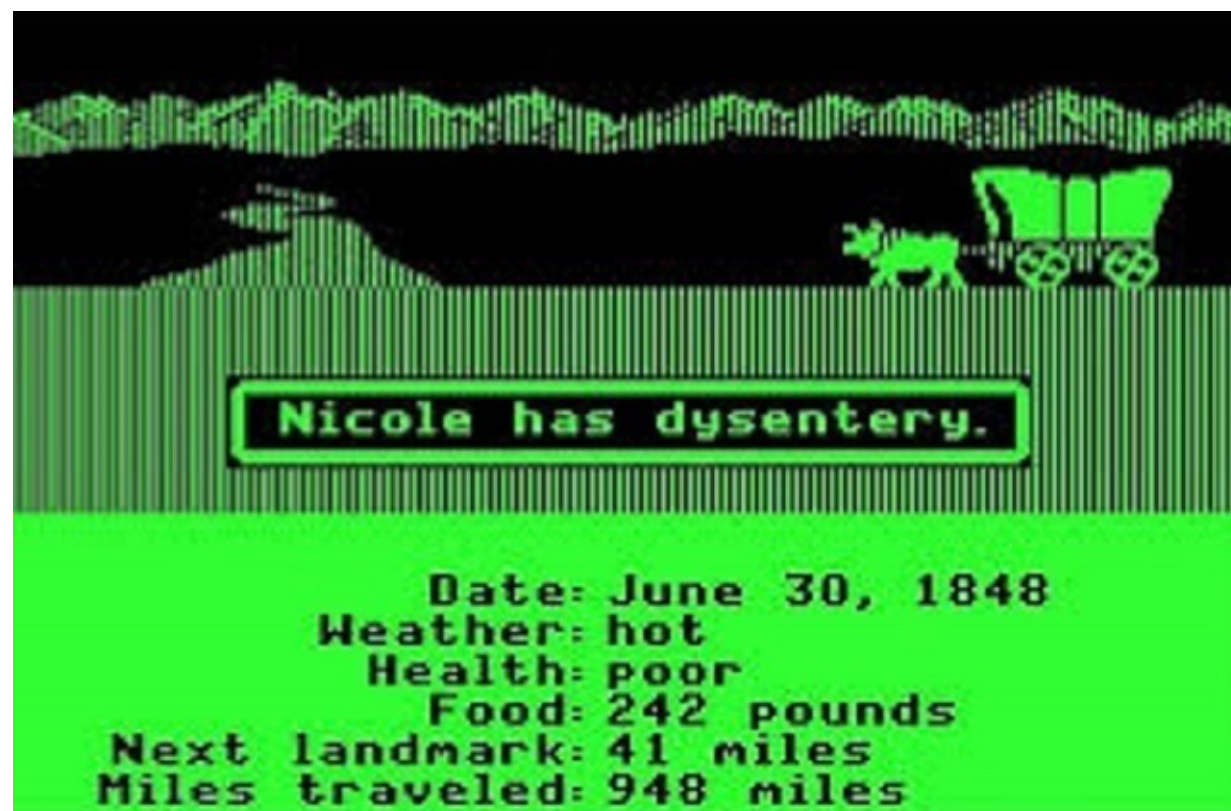
~1960 m. jau buvo kompiuteriai. Be jų pasaulio istorija būtų buvusi kitokia, kosminiai skrydžiai būtų likę tik svajone. Bet anų laikų kompiuteriai kaip diena ir naktis skyrėsi nuo šiandieninių. Visą kambarį užėmęs toks daiktas nė neturėjo monitoriaus, o užduotys jam buvo duodamos specialiai iškarpytomis kortelėmis (perfokortomis) – prakirpti taškai viską ir lėmė.

Žaisti taip buvo neįmanoma, o ir kompiuteriai buvo tiek prieinami paprastam žmogui, kiek šiandien gamykliniai robotai. Net ir išplitus monitoriams šiandieninis spalvų pasaulis toli gražu neatsivėrė, nes ekranuose tegalėjo žibėti žalios (vėliau baltos) raidės juodame fone.

Darbai su kompiuteriu tebebuvo specifiniai, nes eiliniai raštai rašyti tik ranka ar spausdinimo mašinėle. Programų buvo mažai ir kompiuteriais dirbantieji dažnai turėdavo susikurti patys ir jas. “Prasiblaškymui” po darbų jie sukūrė ir pirmuosius žaidimus.

Pripratus prie šiandieninio grafikos spindesio, kai ekrane kone atkuriamas tikras pasaulis, gal bus sunku suprasti, kokią katarsį galėjo suteikti jų žaidėjams pirmieji žaidimai. Garsų ir (beveik) vaizdų ten nebuvo išvis, tebolavo tos pačios žalios raidės. Bet jau vien tai, kad tomis raidėmis aprašomame įsivaizduojamame pasaulyje tolimesnė istorijos eiga tiesiogiai priklausė nuo tavo sprendimų, buvo įspūdinga ~1975 m. žmogui. Jokia karta iki tol negalėjo patirti nieko panašaus. Jų laikų kūriniai apsiribodavo iš anksto paruoštais siužetais (literatūra, filmai, spektakliai), o žaidimai (stalo, kortų, RPG) tebuvo įdomūs žaidžiant su draugais.

Gi naujosiose tekstinėse strategijose, tokiose kaip “The Oregon Trail” (1971 m.), iššūkius kūrė kompiuteris. “The Oregon Trail” žaidėjas “tapdavo” vienu pirmųjų JAV Vakarų kolonistų, vežimu keliavusiu kurti naujo gyvenimo. Žaidimas pateikdavo (tekstu) įvairios informacijos: apie sveikatą, orą, maisto atsargas, datą, nukeliautas mylias. Žaidėjas raidžių mygtukų kodais įvesdavo sprendimus, siekdamas išgyventi ir prasigyventi. “Medžioti” gyvūnus maistui reikėdavo kuo greičiau rašant “BUM”.



The Oregon Trail (1971 m.), tekstinė strategija

1974 m. būtent “The Oregon Trail” pirmąsyk pralaužė ir kompiuterizuotų biurų sienas: juo Minesotos (JAV) mokyklose vaikus mėginta sudominti technologijomis. Viską, ką sužinai apie “Laukinių vakarų” kolonizaciją iš “The Oregon Trail”, turbūt būtų galima sutalpinti į vieną knygos puslapį – bet ar tas pastraipas moksleivis būtų taip noriai perskaitęs ir įsiminęs? Amerika nedrąsiai žengė IT visuomenės keliu; likęs pasaulis dar snaudė. Beje, jokių kompiuterių klasėse nebuvo: stovėjo tik monitoriai, kurie dalinosi vienu procesoriumi. Tokie brangūs ir didžiuliai tada buvo kompiuteriai.

Bet technologijos tobulėjo, žaidimų tekstai ilgėjo, ir gimė interaktyvioji grožinė literatūra. Čia ekrane tarsi knygoje rašyta istorija, bet pasiekus konkrečias jos vietas žaidėjui tekdavo įrašyti vieną ar kitą žodį (“eiti”, “pažiūrėti”, “pakelti”...). Nuo to priklausydavo pagrindinio herojaus veiksmai ir (retsykais) tolimesnė siužeto eiga. Pirmąjį tokį kūrinį savo vaikams 1975 m. per kelis savaitgalius suprogramavo išsiskyręs tėvas. Pavadino “Advent” (norėjo “Adventure”, bet failų pavadinimai negalėjo viršyti šešių raidžių), ir, kaip seniau “The Oregon Trail”, žaidimą atrado ir kopijavo anuometis jaunimas. Tokių žaidimų programavimas tebuvo hobis, apie pajamas niekas nė nesvajotojo ir piratavimu kopijavimo nevadino.

was implemented in C by Jim Gillooly, and expanded
and moved to the 6800/280 by Walt Bitofsky.

You are standing at the end of a road before a
small brick building. Around you is a forest. A
small stream flows out of the building and down a
gully.

<Hit RETURN to continue>

NO

I don't understand that!
ENTER

You are inside a building, a well house for a large
spring.

There are some keys on the ground here.

There is a shiny brass lamp nearby.

There is food here.

There is a bottle of water here.

-

Adventure (1975 m.), interaktyvioji grožinė literatūra

Beje, tekstiniai žaidimai neišnyko. Jų populiarumas atsiradus grafikai vis labiau blėso, bet ir šiandien jie turi šiek tiek gerbėjų. Vaizduotė gali kurti pasaulius geriau nei bet kokia grafika – sako jie. Ar neprimena knygų skaitovo, besiginčijančio su filmų mėgėju?

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Spindintys ir pypsintys barai (iki 1979 m.)

Kambario dydžio kompiuteriai, galia neprilygę šiandieniniam kalkuliatoriui, tebuvo viena XX a. aštuntojo dešimtmečio pusė, kurią nuo pasaulio skyrė storos serverinių sienos. Ir anuomet buvo pramogos, barai, o baruose (Vakarų valstybėse) būdavo mokami žaidimai: boulingas, smiginis ir biliardas, stalo futbolas ir oro ritulys.

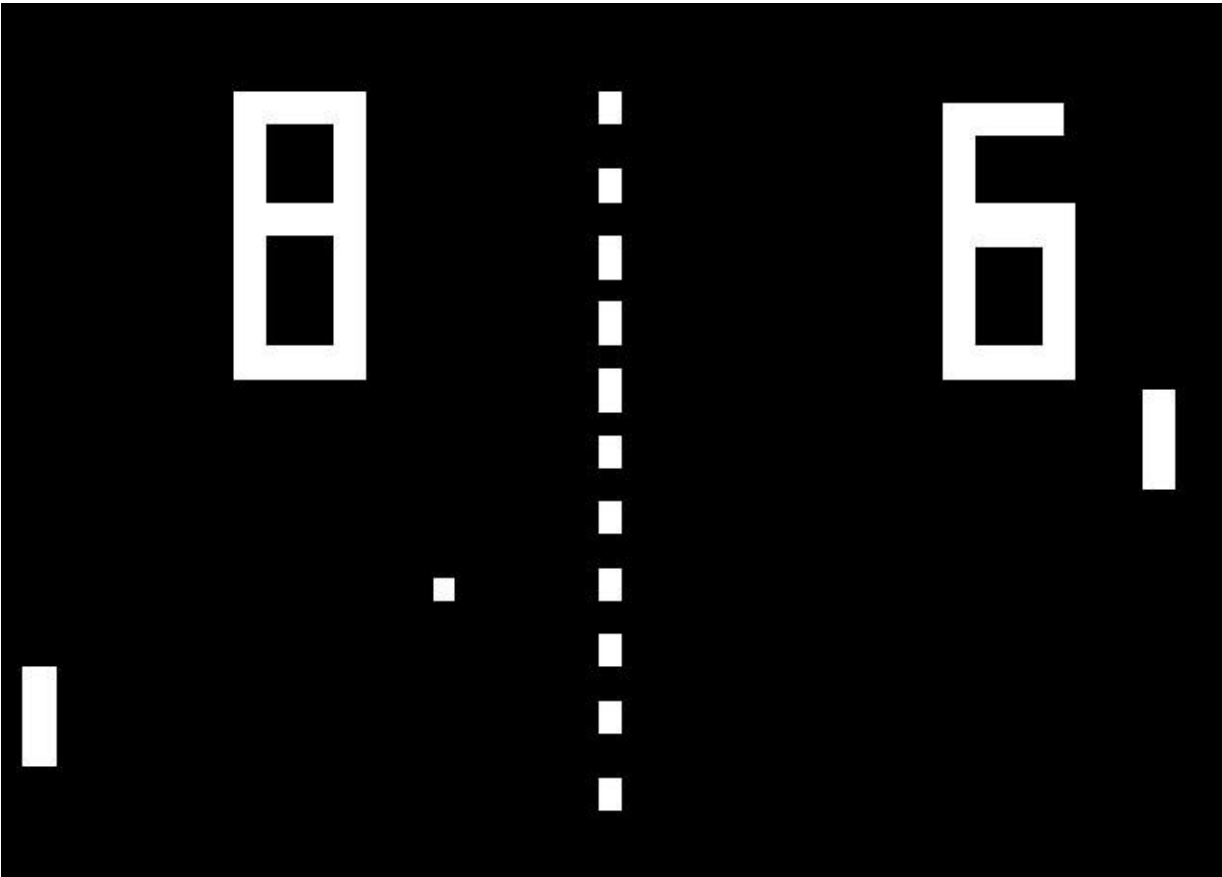
Dar nuo ~1947 m. Amerikos baruose ėmė rasti nauja pramoga: pinbolas. Dviejų svirčių pagalba čia reikėjo kuo ilgiau neleisti iš žaidimo lauko iškristi kamuoliukams. Ne vien dėl rekordo: kamuoliukams iškritus žaidimas baigdavosi, papildomus kamuoliukus tekdavo pirkti įmetant papildomą monetą.

Las Vegase yra pinbolo muziejus ir ten galima išvysti, kaip evoliucionavo ši pramoga. Pradžioje viskas buvo mechaniška – svirtelės stumdytos panašiai kaip stalo futbolo „sportininkai“. Bet bėgant dešimtmečiams pinbolo mašinos apaugo lempelėmis, ekраниukais, judančiomis sienelėmis ir kitkuo, ką riedėdami įjungdavo kamuolėliai. Jau nebebuvo abejonių, kad vieną dieną kas nors paklaus – kam išvis tie kamuoliukai – kodėl ekranėlių iš papildomo efekto nepaversti pačia esme? Tai ir buvo grafinių žaidimų – bei žaidimų automatų – pradžia.



Pinbolo aparatas King Pin Pinball (1973 m.). Augustino Žemaičio nuotrauka.

Pradžia buvo kukli: „Pong“ (1972 m.) irgi daužei kamuoliuką, tik virtualų. Juodas fonas negalėjo prilygti meniškiems pinbolo aparatams. Bet burte užbūrė pats virtualumas. Neregėtos naujovės visad žavėjo – ir, jei negalite įsijausti į aną laikmetį, pažiūrėkite, koks ažiotažas ir šiandien kyla dėl kiekvieno naujo „Google“, „Apple“ ar „Samsung“ elektroninio prietaisėlio. Rezultatas: „Pong“ tapo pirmuoju pelningu kompiuteriniu žaidimu ir tuoj žaidimų automatus puolė gaminti aibė konkurentų.



Pong (1972 m.)

To meto žaidimus ir šiandien lengvai atpažintume. Mažai kas yra žaidęs originalus (su šiandienos kompiuteriais jų nepavyktų net paleisti, nes jokios sistemos nebėra suderinamos). Užtat kone visi bandė ką nors panašaus, nes būta šimtai ar tūkstančiai perdirbinių (vadinamųjų „klonų“), gal spalvingesnių, gal su papildomomis detalėmis. Kai prisireikia paprastų žaidimų, tos senos koncepcijos vėl ir vėl tampa reikalingomis. Tarp jų – „Gyvatėlė“, buvusi tokia populiari ir ~2000 m. „Nokia“ mobiliuosiuose telefonuose, kai šių galimybės pirmą kartą viršijo skambučius ir SMS žinutes (bet išmaniuosius įrenginius dar tegalėdavai išvysti mokslinėje fantastikoje). „Gyvatėlės“ originalas sukurtas 1976 m., bet iki pat šiol jį vis iš naujo suprogramuoja ir daugybė informatikos studentų, besimokantys pritaikyti žinias praktikoje.



Gyvatėlė 1997 m. Nokia telefone

Šiandien ir tokie studentai jau lengvai gali naudoti milijonus spalvų, milžiniškas rezoliucijas. O anuomet grafika tebuvo juodai-balta (ar juodai-žalia), be jokių pilkų atspalvių. Ekranuose tebuvo geometrinės figūros – stačiakampiai, kvadratai. Bet judėjimas, galimybė tas figūras valdyti leisdavo įsivaizduoti truputį daugiau.

Štai žaidimai į barus, paskui jau atskirus automatų salonus („arkadas“) anuomet traukė šimtus tūkstančių – grafinių žaidimų protėvis „Pong“ (1972 m.), kuriame dvi platformos (stačiakampiai) virtualų kamuoliuką (skritulį) daužo viena kitai it stalo tenise; „Breakout“ (1976 m.), kur panaši platforma naudojasi kvadratinio „kamuolėliu“ idant išdaužytų ore plevenančias plytas (stačiakampius); „Space Invaders“ (1978 m.), kur tokia platforma iš ekrano apačios šaudė į vis besileidžiančias jau sudėtingesnes, bet visgi iš kvadratėlių sudėliotas figūras. „Puiki grafika“ tada reiškė kiek sudėtingesnes geometrines figūras ekrane, kelias papildomas spalvas. To pakako, kad žmonės vėl susidomėtų žaidimais, nes „Pong“ kopijos buvo jau pabodusios.



Breakout (1976 m.), arkadinis žaidimas

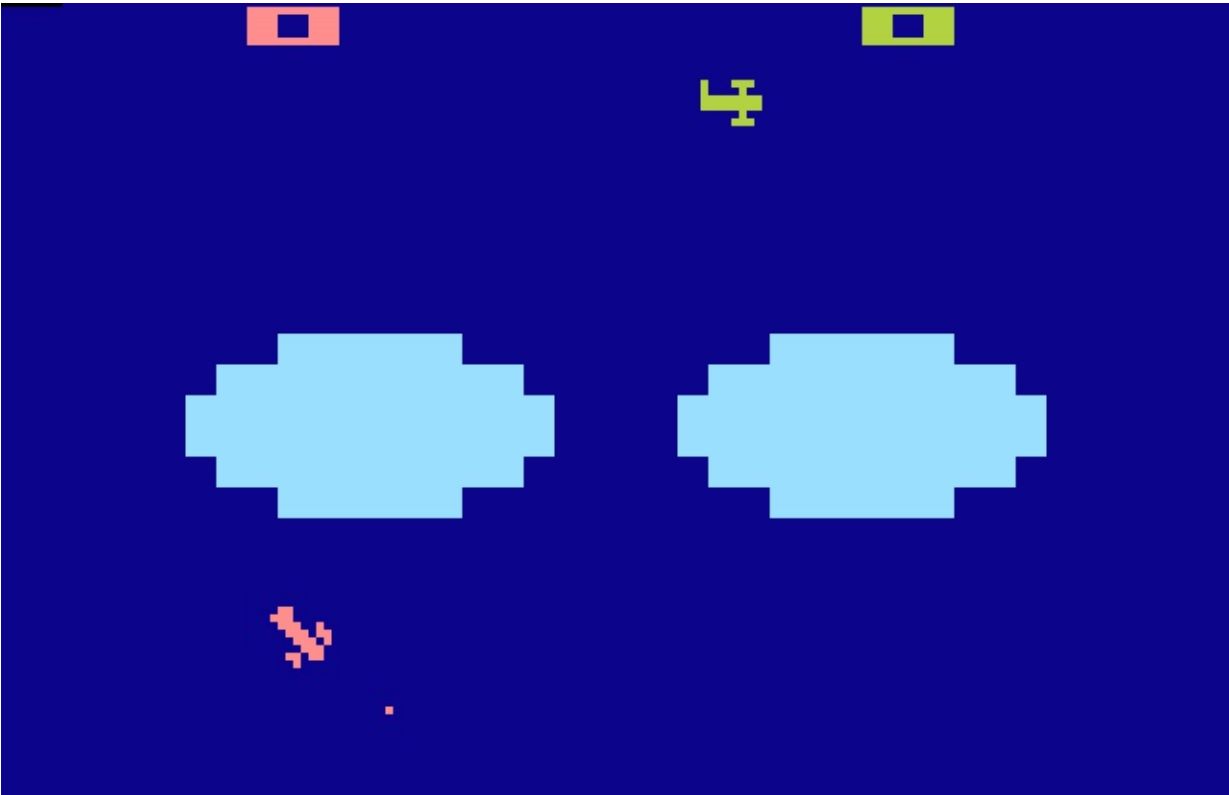
Principas liko toks kaip pinbole: įmetęs monetą gaudavai teisę žaisti tol, kol pralaimi. Kuo geriau žaidi – tuo daugiau laiko gausi už savo pinigėlį ir tuo aukštesni bus tavo taškai. Pergalų nebūdavo, nes „nugalėjus“ žaidimas prasidėdavo iš naujo, tik sunkesniu lygiu. Panašiai žaidimų automatai veikia ir šiandien, tik žaidimai daug modernesni, jie turi pabaigas ir kainos didesnės. Bet dar 1978 m. Japonijoje automatai sulaukė tokio pasisekimo, kad monetų kalyklai teko nukalti daugiau 100 jėnų monetų, nes žaidėjams sumėčius į „Space Invaders“ apyvartoje jų ėmė trūkti.



Space Invaders (1978 m.), arkadinis žaidimas

Jei anų laikų tekstiniai žaidimai, kaip "The Oregon Trail" ar "Adventure", gebėjo sudominti kompiuterio (ir vaizduotės) kuriama aplinka, tai žaidimų automatuose dažnai vienas prieš kitą susiremdavo du draugai. Pongo virtualaus kamuoliuko mušinėjimas tebuvo modernus pulo ar snukerio tikrų rutuliukų smūgiavimo pakaitalas. Bendravimo papildymas.

„Combat“ (1977 m.) net buvo reklamuojamas kaip 27 žaidimai viename. Tie „27 žaidimai“ vienas nuo kito tesiskyrė tik smulkmenomis – tokiomis kaip papildomas barjeras ar kitoks šūvis. Šiandien gali atrodyti juokinga, bet juk boulingo takelis ar pinbolo aparatas išvis visuomet vienodi. Ir „Pong“ visad būdavo toks pats – o vis tiek buvo mėgstamas ištisus penkerius metus. Kompiuterių aušros eroje pats faktas, kad žaidimas keičiasi, atrodė įspūdingas.



Combat (1977 m.), arkadinis žaidimas

Šalia masių, pliekusių bilijardą ar stalo futbolą baruose, visados būdavo keletas fanatų, kurie žaidimų stalus pasistatydavo namie. Kodėl savo svetainėje nesurengus ir „Pong“ turnyro? JAV elektronikos gigantai pasirūpino, kad tįsti namo žaidimų automato tam nereikėtų. 1972 m. išrastos konsolės “Pongo” (ir dar vos keletas pirmykščių žaidimų) “stalu” paversdavo bet kuri televizorių, prie kurio būdavo prijungiamos. Lyg pokerio rinkinyje pirmųjų konsolių dėžėse rasdavai ir kauliukus, žetonus, taškų skaičiavimo lenteles – net įsiminti turnyro rezultato jos buvo nepajėgios.

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Žanrų gimimas (1977-1983 m.)

~1980 m. grafinių kompiuterinių žaidėjų kūrėjams dilema buvo ne ką jie nori sukurti, bet ką leidžia technologijos. Tai nesikeitė dar ilgai, ir visgi technologijos jau leido nepalyginti daugiau nei prieš keletą metų: žaidimų automatuose atvaizduoti nebe dvi spalvas, o net aštuonias.

Žaidimai keliavo arčiau žmonių. Jau milijonuose paprastų vakariečių bei japonų šeimų svetainių puikavosi naujosios „antrosios kartos“ žaidimų konsolės, kaip „Atari 2600“ ir „Intellivision“. Jos jau turėjo garsą, keletą spalvų, bet užvis didžiausią džiaugsmą teikė lizdas disketėms įstatyti. Nusiperki naują disketę – ir turi naują žaidimą.

Asmeninius kompiuterius ant darbo stalo net Amerikoje turėjo mažai kas, bet ir jie jau nebeatrodė it perkelti iš mokslinės fantastikos knygos. Tiesa, nuo konsolių ir automatų kompiuteriai dar skyrėsi kaip diena ir naktis. Jų ekranuose tebekaraliavo teksto eilutės, pypsenimas buvo vienintelis garsas ir net 1983 m. spalvoti monitoriai buvo retenybė. Užtat kompiuteriai turėjo šimtamygtukes klaviatūras (vietoje vos 1-2 konsolių klavišų) ir kietuosius diskus (ten galėjai žaidimo eigą išsaugoti ir pratęsti kitą dieną). Konsolių žaidimų „arkliukas“ buvo garso ir vaizdo išpūdis, kompiuterių – gilumas ir sudėtingumas. „Zork“ (1980-1982 m.) interaktyvioji grožinė literatūra gal ir buvo valiūkiška, bet gilumu ir trukme ji toli patiesė aštuoniaspalves konsolių ir automatų smagybes, kurių visas siužetas sutilpdavo į vieną sakinį. Dar išpūdingiau tada atrodė, kad kompiuterio žaidimai supranta ir reaguoja į šimtus žaidėjo klaviatūra suvestų komandų.

```
West of House                               Score: 0           Moves: 3
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>Open Mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>Take leaflet
Taken.

>Read leaflet
"WELCOME TO ZORK!

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>
```

Zork (1980 m.), interaktyvioji grožinė literatūra

~1980 m. technologijų jau pakako žaidimuose primityviai atvaizduoti tikro gyvenimo fragmentus. Kūrybinė laisvė plėtėsi kartu su grafikos galimybėmis bei diskų ir diskečių, kuriose pardavinėti žaidimai, talpa. Ši augo ne procentais, bet kartais. Asmeninio kompiuterio žaidimai ūgtelėjo nuo 100 KB (kilobaitų) iki 700 KB, konsolių – nuo 4 KB iki 32 KB. Ir vis tiek šiandien visi šie dydžiai atrodo daugiau nei juokingi: viena nuotrauka jau užima 4000 KB! Šitaip slegiami "tikroviškų" žaidimų dizaineriai privalėjo pasirinkti vieną konkretų tikslą: jei jų žaidime bus vairavimas – vadinasi, tik vairavimas, jei muštynės – vadinasi, tik muštynės.

Taip galutinai gimė žaidimų žanrai. Man nepatinka šis žodis, nes kine ar literatūroje žanrai reiškia tiesiog skirtingas siužeto temas. Tuo tarpu vien interaktyviosios grožinės literatūros „žanro“ žaidimai gali būti bet kurios įsivaizduojamos temos (trileriai, detektyvai, meilės istorijos...). Žanras žaidimuose reiškia ne siužeto eigą, bet visą esmę. Skirtingi žanrai skiriasi tiek, kiek skiriasi analitinės laidos, sporto transliacijos ir filmai; arba disertacija nuo grožinės knygos.

Technologijų pasaulyje vienas mažytis žingsnelis kartais iššaukia tikrą audrą. Taip nutiko ir Kenui bei Robertai Viljamsams, kai jie pirmąsyk interaktyviosios grožinės literatūros kūrinį iliustravo („Mystery House“, 1980 m.) – apie scenas jau galėjai ne tik skaityti, bet ir jas regėti. Žaidėjams taip patiko, kad vaizdų tokiuose žaidimuose tik gausėjo – taip išsirutuliojo **adventure žanras**. Šių žaidimų tikslas – kaip ir visų vaidybinių filmų, grožinių knygų, spektaklių – buvo perteikti siužetą. Siužetai dar buvo paprasti, o jų įveikimui tekdavo spręsti „galvosūkius“ – kaip apeiti tą ar kitą kliūtį.



Mystery House (1980 m.), adventure (ilustruota interaktyvioji grožinė literatūra)

Kompiuteriais gebėjo naudotis nebe vien programuotojai ir elektronikai, ir ~1980 m. tokių „naujųjų kompiuterininkų“ jau buvo tiek, kad žaidimais galėjai prekiauti. Idėja, kad galima pardavinėti kažkokį neapčiuopiamą, lengvai perrašomą diskečių turinį tada dar buvo tokia neįprasta, kad kartu būdavo pakuojami „priedai“: pavyzdžiui, adventure žaidimas (jau spalvotas) „Hobbit“ (1982 m.) pardavinėtas tik su jį įkvėpusia Tolentino knyga. Kad visiems būtų aišku, jog moka ne tik už kažkokią dėžutę.



Hobbit (1982 m.), adventure (ilustruota interaktyvioji grožinė literatūra)

Kardinaliai nuo senųjų automatų žaidimų skyrėsi ir 1979 m. „Lunar Lander“. Ne grafika – čia vaizdas tebebuvo dvispalvis. „Lunar Lander“, reikalavęs tinkamai išnaudoti gravitaciją, lygumas ir ribotą kurą idant švelniai nutupdytum mėnulyje kosminį modulį su astronautais, stebino kai kuo kitu – realizmu. Gal „Lunar Lander“ ir neturėjo nieko bendro su tikromis „Apollo“ misijų problemomis, bet žaisdamas jį galėjai jausti, kad darai kažką tikro ir aktualaus. Palyginkite su vos metais vyresniu „[Space Invaders](#)“: ten irgi veiksmas vyko kosmose, bet nė į galvą nebūtų šovę įsivaizduoti, kad kada nors tos iš lėto platformos link besileidžiančios kenkėjiškos „ateivių“ figūros taps tikrove. „Lunar Lander“ pradėjo naują žanrą – **simuliatorius**. Jų autoriai siekė kuo tiksliau ekrane atkurti įvairią veiklą – paprastai daugybės žmonių išsvajotą, bet sunkiai prieinamą. Kiekvienas dabar galėjo pasijusti astronautu, pilotu ar lenktynininku. Priešingai adventure, siužeto čia nebuvo ir nereikėjo.

SCORE 0000
TIME 01:07
FUEL 0692

ALTITUDE 139
HORIZONTAL SPEED 5 ←
VERTICAL SPEED 83 ↓

AD

4X

4X

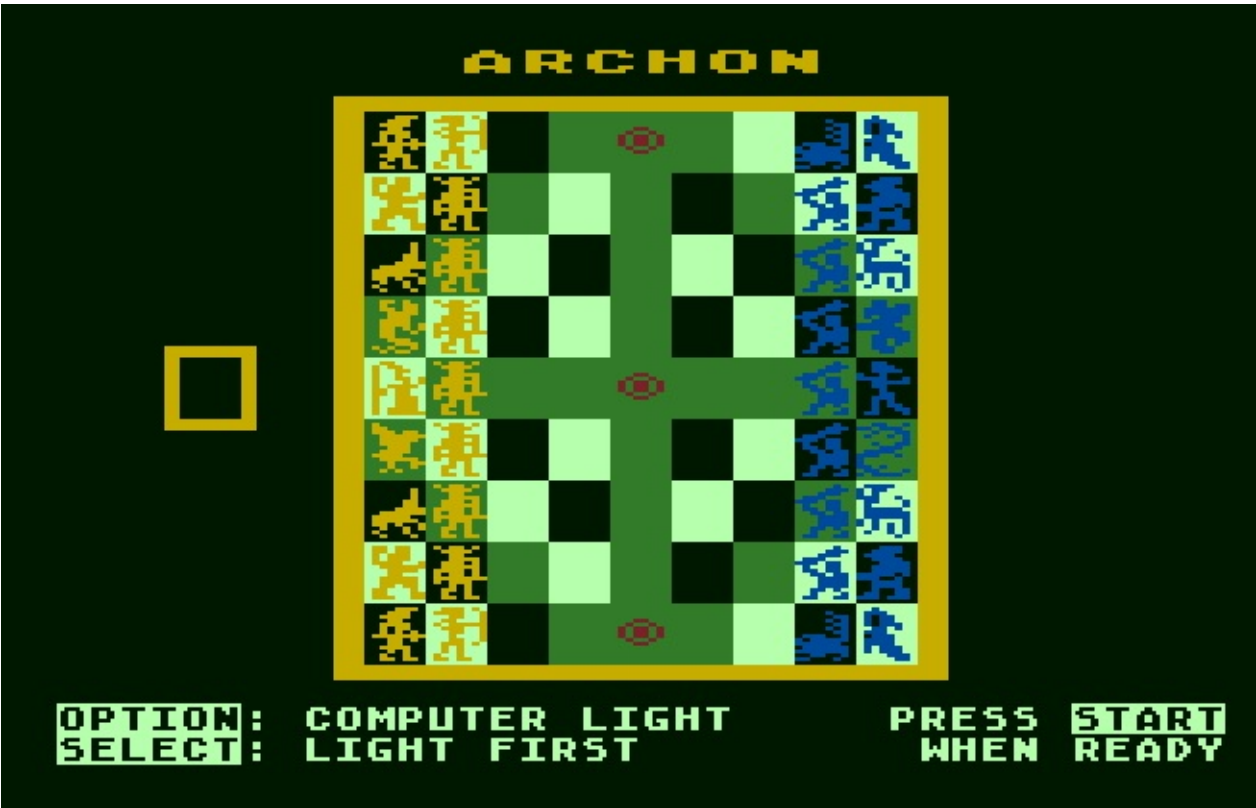
Lundar Lander (1979 m.), simulatorius

Simulatoriai, kur ne tik vaizdas ekrane, bet ir aplinka atspindėjo tikrovę tiek, kiek tik leido silpni anuometo procesoriai, tiesa, buvo ir seniau. Jie naudoti (ir tebenaudojami) profesionalų mokymams: štai pilotas tokiaime įrenginyje galėjo patirti neišsiskleidusią važiuoklę ar sugedusį variklį bei pasiruošti panšiams nesklandumams tikrovėje. Bet šie simulatoriai buvo – ir tebėra – eiliniam žmogui tokie patys neprieinami, kaip ir dalykai, kuriuos jie simuliuoja (vienas toks „paskraidymas“ kainuoja tiek, kiek paprastesnis kompiuteris).

Dauguma kompiuterinių žaidimų įkvėpimo sėmėsi realiame gyvenime. Trečiasis, **strategijos** žanras į monitorius perkėlė stalo žaidimus. Pradžioje tai buvo šachmatai ar kortos, paskui it iš gausybės rago pasipylė visi kiti. Bet tuomet susivokta, kad kompiuterio procesorius įgalina padaryti daug daugiau. 1982 m. kompiuteriams įprasti 2 milijonai skaičiavimų per sekundę leido simuliuoti sudėtingus mūšius, ekonomines tendencijas – tikrovėje tam reikėtų mesti kauliukus, maigyti kalkuliatorių tūkstančius kartų. Žaisdamas kompiuterinį strateginį žaidimą galėjai pasijausti valdantis valstybę ar armiją taip, kaip joks šachmatininkas niekada negalėjo stumdydamas savo abstrakčias figūras (karalienė dalyvauja mūšyje ir vaikšto toliau už visus karius?). Ir galėjai kautis su kitais „valdovais“, kaip žaidime „Utopia“ (1982 m.) su gretimoms salos šeimininku. Ar, jei visgi mielesni šachmatai, kaip „Archon“ (1983 m.), kur figūros kovose gali gauti pažeidimų, o langeliai turi specialias galias.



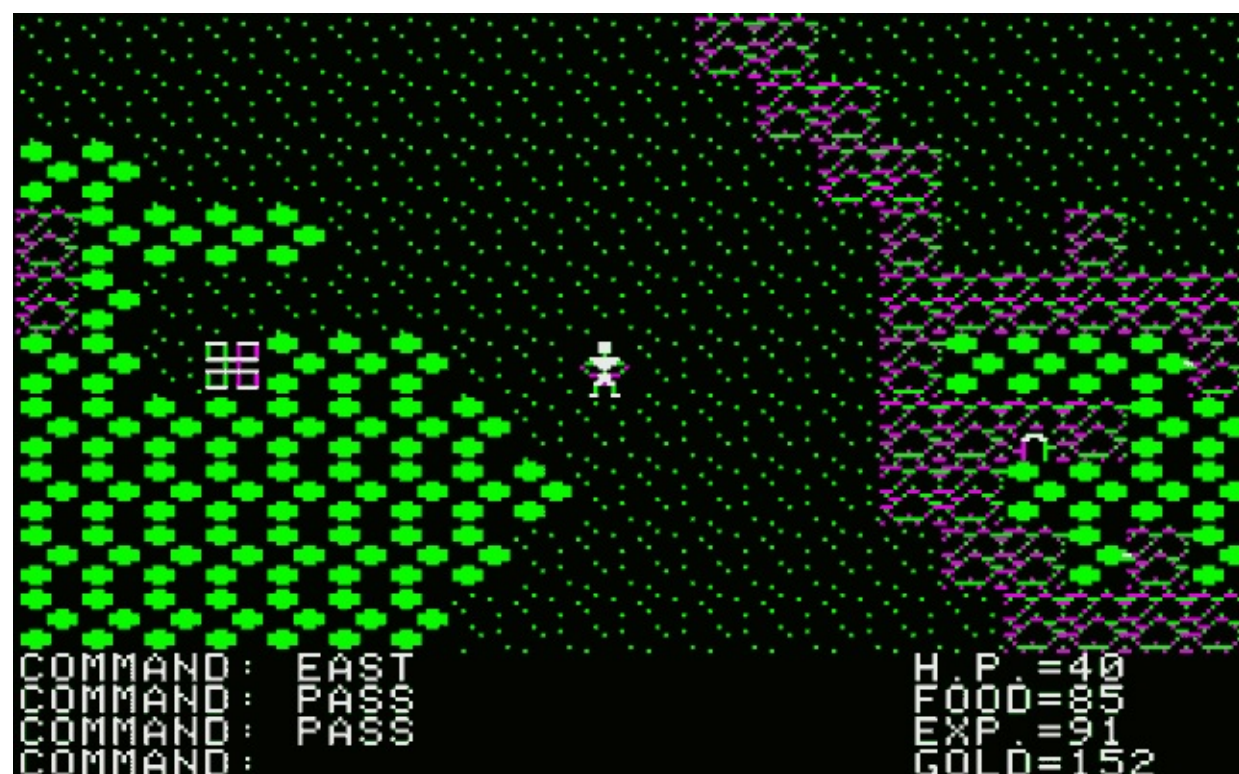
Utopia (1982 m.), strategija



Archon (1983 m.), strategija

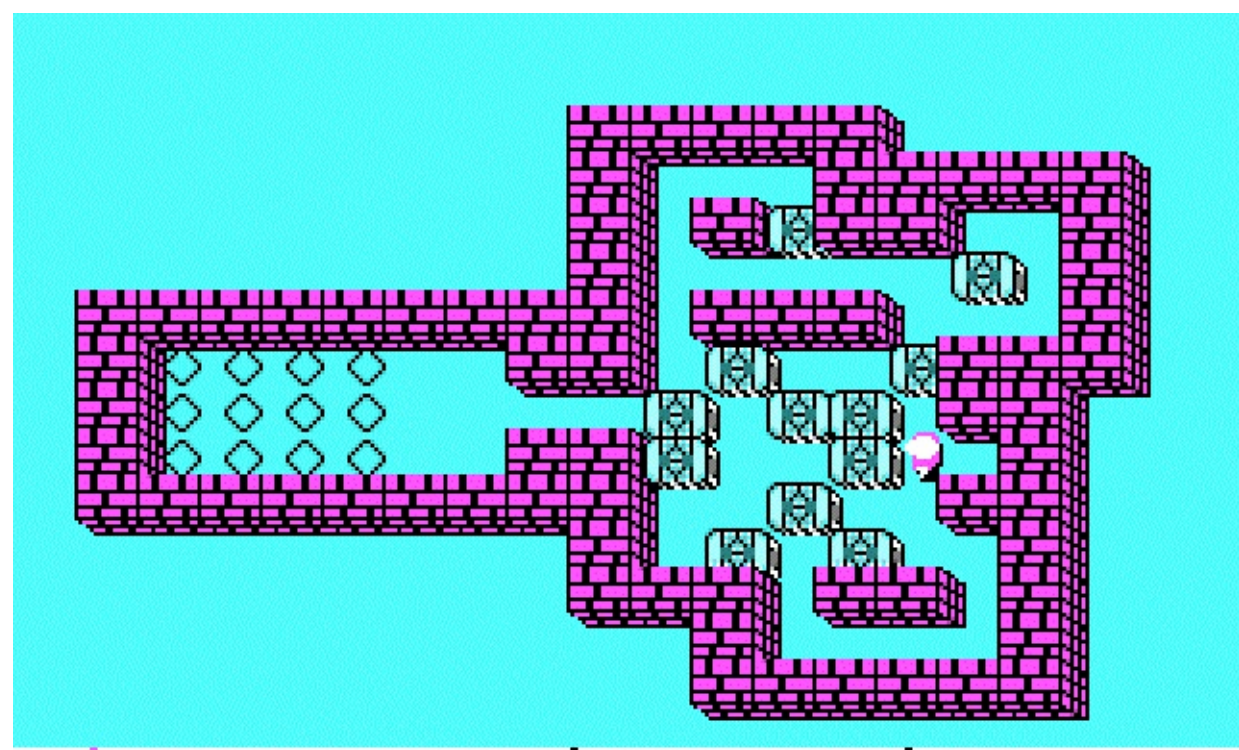
Vienas reiškinių, sėkmingiausiai perkeltų į virtualią erdvę, buvo **RPG**. Tokie žaidimai, kurių „nekompiuteriniame“ variante vienas (vadinamas meistras) pasakoja fantastišką istoriją, o kiti, mintyse tapę magais ir kariais, tariasi kaip įveikti jiems primetus sunkumus. Anuomečiams meistras turbūt atrodė neįtikėtina, kad ir jų pomėgis galėjo patekti į monitorius – koks gi RPG be bendravimo? Bet juk esmė – įveikti įsivaizduojamus iššūkius – gali išlikti, tik istoriją sekantį meistrą pakeičia kompiuterio procesorius. Menka „Ultima“ grafika siužeto vingius įstatė į daug siauresnius rėmus nei gero meistro fantazija, bet jokiam stalo RPG žaidėjui negali taip laisvai tyrinėti erdvės,

žaisti kada nori.



Ultima (1981 m.), RPG

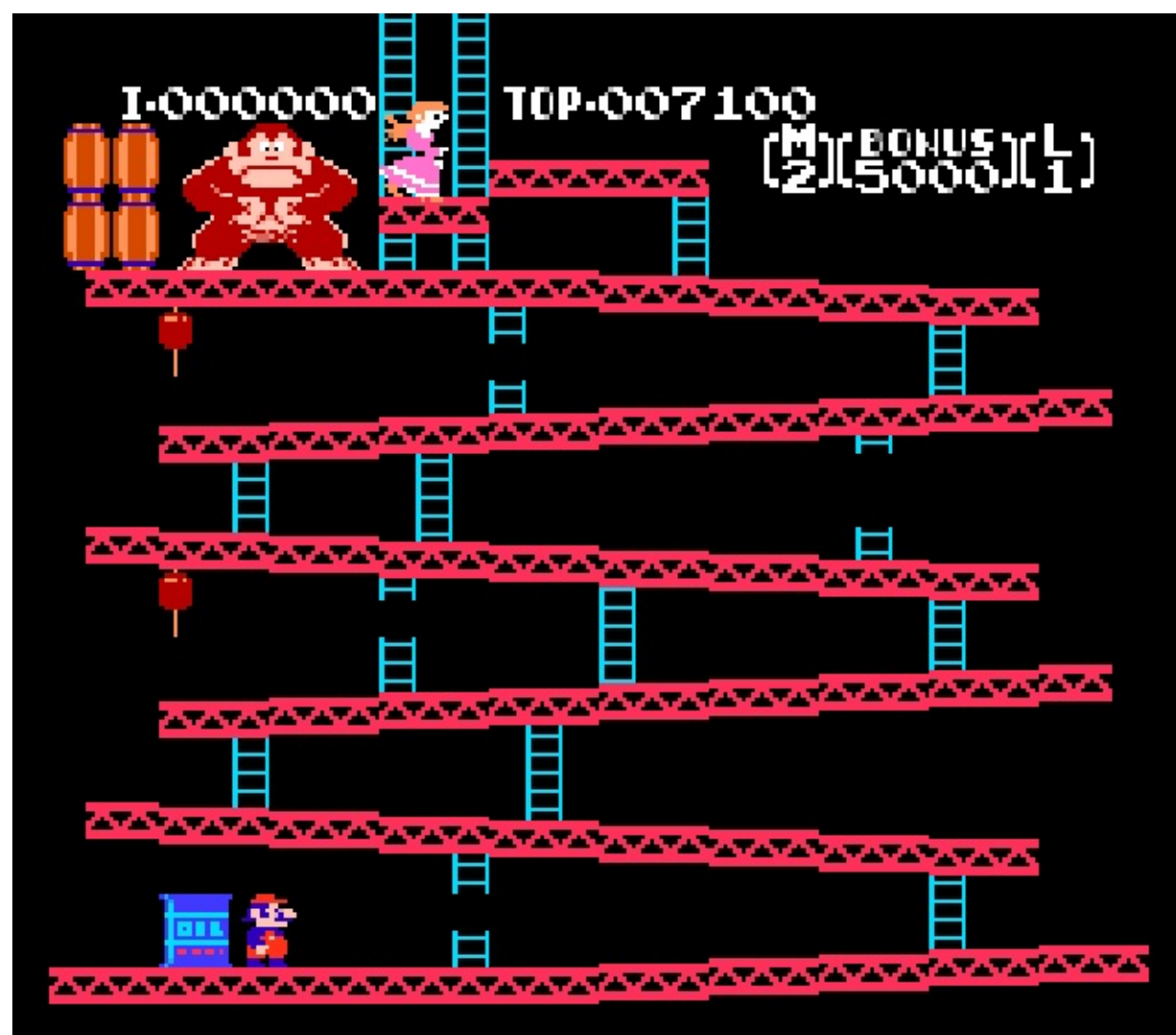
Galvosūkių mėgėjams kompiuteris irgi pasiūlė gigantiškų iššūkių. Ekranu vaizdų neribojo stalo ar kambario dydis. Čia stumdyti dėžes sudėtinguose sandėliuose („Sokoban“, 1981 m.) galėjai lygiai taip lengvai kaip ir dėlioti kortų pasjansą.



Sokoban (1981 m.), galvosūkių žaidimas

Kompiuteriniai žaidimai leido – tada dar labai ribotai – patirti tai, ko gyvenime negalėsi. Ar tai būtų įdomios nuotykių istorijos, ar sudėtingų transporto priemonių valdymas, ar vadovavimas valstybėms ir armijoms, ar didelių problemų sprendimas. Penktas žmones masinantis „uždraustas vaisius“ –

kova. Muštynės ir susišaudymai tikrovėje rizikingi, o kompiuterio ekrane niekam nekelia pavojaus. Tad vos grafikai leidus atvaizduoti šį tą daugiau nei stačiakampius pasipylė **platformeriai** (vienas pirmųjų – „Donkey Kong“, 1981 m.) – žaidimai, kuriuose herojus eina ir naikina priešus – smūgiais, šūviais ar tiesiog užšokdamas jiems ant galvų. Vaizdas tegalėjo būti dvimatis tarsi egiptiečių paveiksluose – viskas rodoma iš šono, priešus ekrano kraštą šis pasistumia atidengdamas naujus piktus priešus ir kovą lengvinančius daiktus (gyvybės, geresni šūviai ir pan.). Tos pačios detalės vis kartojosi, tik buvo kitaip išdėstytos: diskečių talpa neleido sukurti daugiau nei kelių skirtingų priešų, daiktų ar tekstūrų. Naujos rūšies priešo pasirodymas po valandų kovos su jau įgrisusiais senaisiais sužadindavo atradimo džiaugsmą, o sunkiai nugalimo vienetinio „priešų boso“ įveikimas – tikrą euforiją. Kad žaidėjas nesijaustų labai ribotas, vienos krypties judesio platformeriaiėjo į kompromisus su fizika: herojai čia iššoka aukštyne kelis kartus aukščiau nei jų pačių ūgis, šitaip išnaudodami vertikalią erdvę. Būtent toks straksėjimas „nuo platformos ant platformos“ įkvėpė žanrui pavadinimą.



Donkey Kong (1981 m.), platformeris

Platformeriai bei ~1978 m. [arkadinės klasikos](#) klonai karaliavo konsolėse, o „protingesni“ simulatoriai, strategijos, RPG ir adventure – asmeniniuose kompiuteriuose, prie kurių prieiti dar tegalėjo suaugę rimti žmonės.

Bet milijonams vakariečių ir japonų tikrasis žaidimo džiaugsmas ateidavo tik apsilankius kaip niekad švytinčiame žaidimų automatų salone. Ir nors net šių „žaidimų spintų“ reklaminis apipaišymas toli pranoko grafiką jų ekranuose, pastaroji vis tiek dar buvo įstabesnė nei „mažuosiuose“

kompiuteriuose ar konsolėse. Tie laikai dabar nostalgiskai prisimenami kaip „automatų aukso amžius“. Jei suskaičiuosime visų į jo automatus įmestų žetonų kainas (per 2,5 milijardus dolerių), to laikmečio žaidimo „Pacman“ (1980 m.) pajamomis neaplenkė ne tik joks kitas žaidimas, bet net ir... joks Holivudo filmas. Kažkas be galo įtraukiančio buvo toje taškelius rijusioje galvoje, kad privertė vien 1982 metais 30 milijonų (daugiau nei devintadalį) amerikiečių jį sužaisti. Naujieji žanrų žaidimai iš paskutiniųjų stengėsi pakinkyti menkas technines galimybes savai idėjai. Tuo tarpu „Pacman“ ir jo arkadinių brolių pati esybė priderinta prie tų laikų technologijų (ar susimąstėte, kodėl dauguma ankstyvųjų žaidimų buvo apie juodą kosmosą?). Kritikuoti už „netikrovišką grafiką“ nė neįmanoma – o kaip turėtų atrodyti tikroviška taškelius ryjanti galva?



Pacman (1980 m.), arkadinis žaidimas

Grafikos lenktynės (1983-1990 m.)

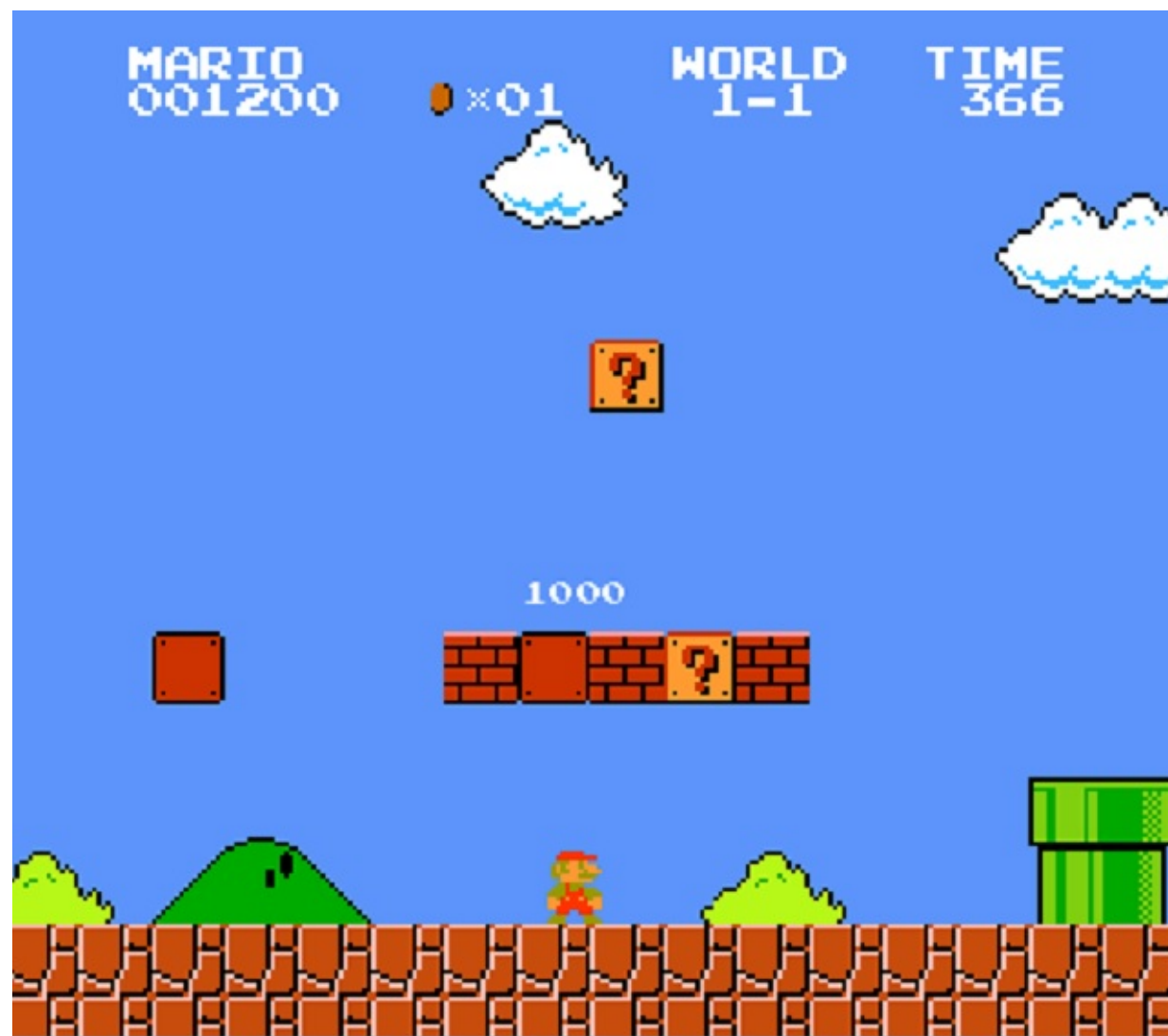
Šiandien kompiuteriniai žaidimai taip tvirtai įsišakniję gyvenime, kad sunkiai įsivaizduotume pasaulį be jų. Bet 1983 m. daug kas dar manė, kad konsolės – laikina mada, kaip gausybė kitų žaislų. Peno tam davė ir didžiulė krizė, tais metais sukrėtusi žaidimų pramonė: pajamos 1983 m. buvo 3 milijardai dolerių, 1985 m. – vos 100 milijonų, o neparduotos konsolių disketės net užkasinėsotos sąvartynuose.

Daug studijų bankrutavo, bet kitos išmoko pamoką: būtina nuolat tobulėti. Galimybė valdyti keletą spalvų herojų ekrane vis dar žavėjo žmones – bet jie nebematė prasmės pirkti naujo žaidimo tik todėl, kad veikėjo forma ten kiek kitokia.

Ištumdami amerikiečius iš konsolių rinkos šitą išsprendė japonai – „Sega“ ir „Nintendo“ kompanijos. Vadinamosios „trečiosios kartos konsolės“ galėjo pasiūlyti 32 spalvas vietoje 8 – ir atvėrė aibę galimybių sukurti iš *esmės* skirtingus žaidimus. Žanrai gimė ~1980 m., bet tik 1985 m. jie subrendo. Pradėtos didžiosios žaidimų serijos – kasmet jų gerbėjai gaudavo po naują, tikroviškesnį ir įvairesnį pamėgtų veikėjų variantą, o Sėkmingiausias idėjas nusikopijavę konkurentai „prištampuodavo“ tiek klonų, kad tos idėjos tuoj tapdavo žanro kanonais (jau *be jų* žaidimai neįsivaizduoti). Bet, priešingai nei „Pong“ (1971 m.) ar „Space Invaders“ (1978 m.) erose, klonai jau buvo pakankamai unikalūs, kad nesukeltų naujos „nuobodulio krizės“. Iš tikro ir tada, ir dabar visas vaizdas ekranuose tebebuvo sudarytas iš kvadratėlių (pikselių) – bet tie kvadratėliai iki 1985 m. jau taip sumažėjo, kad regėdavai ne juos, o visumą. Nebereikėjo įsivaizduoti, kad stačiakampis – tai kosminis laivas (kaip „Space Invaders“) ar juodas fonas žaliais taškeliais – žolė (kaip 1981 m. „Ultima“).

„Nintendo“ flagmanas buvo platformeris „Super Mario“ (pirmas žaidimas – 1985 m.). „Super Mario“ parduota 40 milijonų kopijų, jis pateko į Gineso rekordų knygą, kur išbuvo iki ~2008 m.

Šiandien „Super Mario“, kaip ir dauguma ano meto platformerių, atrodytų labai trumpas: jam pereiti reikėjo 3 valandų. Tačiau prisiminkime, kad konsolėse išsaugoti žaidimo negalėjai – pralošęs žaisdavai iš naujo, tad norėdamas laimėti turėjai sykį sužaisti kone tobulai. Kol išmokdavai praeidavo ir savaitės.



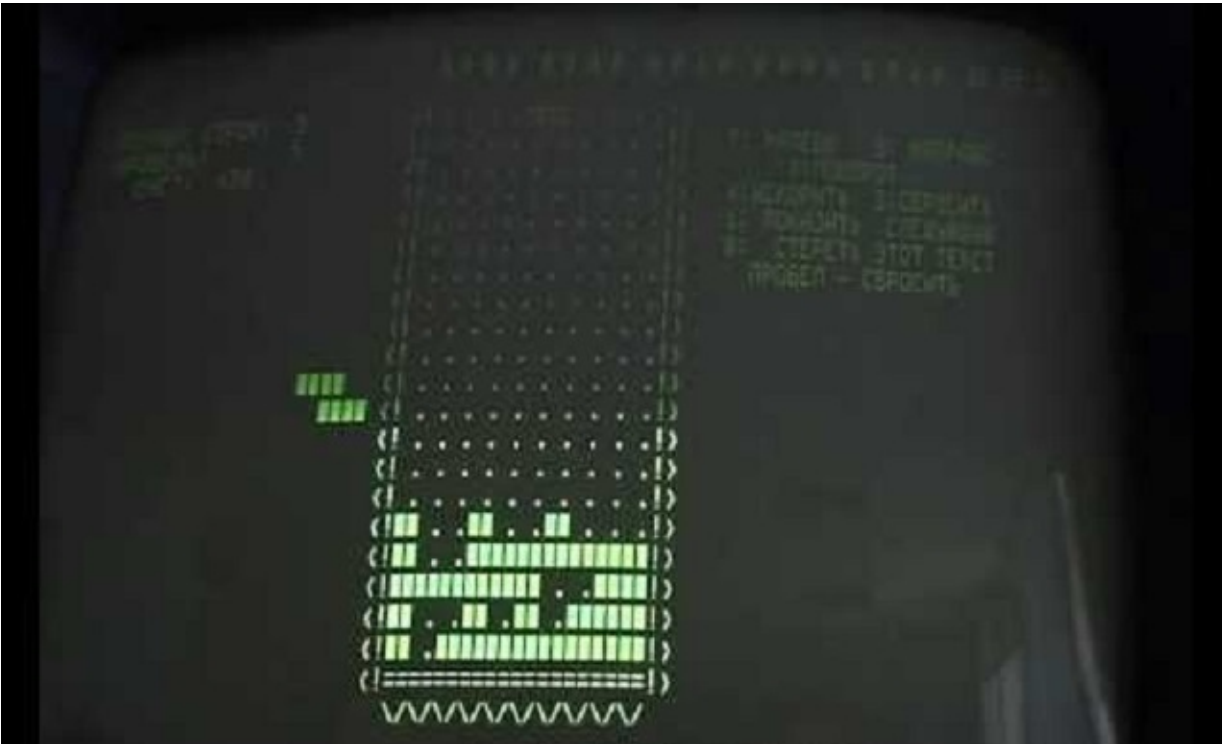
Super Mario (1985 m.), platformeris

„Ultima“ serija taip karaliavo tarp RPG, kad jos kūrėjas Ričardas Gariotas vėliau už 30 mln. dolerių tapo vienu pirmųjų kosmoso turistų. „Street Fighter“ serija (pradžioje 1987 m.) galutinai įtvirtino faitingų požanrį, kur rinkdami sudėtingas mygtukų kombinacijas, iššaukiančias galingus veiksmus, dvikovoje kaunasi du herojai. ~1985 m. serijos pagimdė daug reiškinių, apie kurių kilmę nė nebemąstome. Štai avatarais vadiname kompiuterinius herojus tik todėl, kad toks buvo „Ultima“ pagrindinis veikėjas.



Street Fighter (1987 m.), faitingas

Konsolės 1984 m. jau pralenkė žaidimų automatus – bet šie dar niekur nedingo. Kad žmonės pirktų brangias konsoles, šios turėjo būti universalios, juk vienas žaidimas greitai pabostų. Ten žaidimai valdyti prijungiamomis vairalazdėmis ir vairamentėmis, kurios tiko ir platformeriui, ir simulatoriui, bet negalėjo perduoti tikroviškų pojūčių. Tuo tarpu kiekvienas automatas buvo pašvęstas vienam vieninteliam žaidimui. „Žaidimų arkadų“ šeimininkai meistriškai išnaudojo šį skirtumą. Automatuose atsirado vairai ir šautuvai, bokso kriaušės ir banglentės, tikros Formulės 1 kėdės, o R-360 lėktuvas-automatas (1990 m.) per mirties kilpas net apversdavo žaidėją žemyn galva. Atrodo, galėjai pasijusti tikrame įvykių sūkuryje. Tačiau kažin, ar būtumėte norėjęs: juk arkadose kiekvienas mėginimas kainavo, čia negalėjai per naktį aiškintis kaip valdyti naikintuvą. Kas būtų mėtęs monetas į aparatą, kuriuo vien išmokti žaisti reikėtų dešimčių „skrydžių“? Todėl automatų žaidimuose realizmo iliuziją kėlė tik aplinka: naikintuvui pilotuoti čia visuomet pakako vienos svirties stumdymo. Tokie lengvi žaidimai praminti arkadiniais (kaip kadaise „Pacman“ ar „Space Invaders“) – į simulatorius jie panašūs tik išoriškai. O tų senovinių beprasmių arkadinių žaidimų jau niekas nebekūrė – nebent kopijavo. Smarkiai technologiškai atsilikusių sovietų „Tetris“ (1986 m.) tapo paskutine visuotinai paplitusia originalia mintim.



Originalus Tetris (1986 m.), arkadinis žaidimas

Tikrasis pavojus „Segai“ buvo ne „Nintendo“, o „Nintendo“ – ne „Sega“ ir juoba ne žaidimų automatai. Tai buvo asmeniniai kompiuteriai. 1979 m. pasaulyje jų tebuvo keli šimtai tūkstančių, 1985 m. – milijonai, o 1990 m. – jau daug dešimčių milijonų. Tiesa, kompiuteriais nuolat dirbdavo dar tik rimti dėdės, bet „nuobodus darbo įrankis su keletu žaidimų“ keitėsi. Tekstą išstūmė grafika – ne blogesnė nei konsolių. 1988 m. išrastos garso kortos pypsenimą pakeitė muzika – štai dar vieno konsolių pranašumo neliko. Kam reikalinga atskira konsolė, jei darbui skirtuoju kompiuteriu galima lygiai taip pat puikiai žaisti?

Kol kas konsolės dar saugojo kainą: dauguma vakariečių įpirko 300 dolerių kainavusią „Nintendo ES“, bet ne per 3000 atsiedavusį asmeninį kompiuterį. Tačiau kompiuteriai tobulėjo ir pigo taip sparčiai, kaip joks kitas daiktas per visą istoriją (neskaitant sprogusių ekonominių „burbulų“). Ir savo be galo ilgas žaidimų serijas jie jau turėjo. Viljamsų „Sierra“ garsėjo adventure, kurių pieštos scenos nebebuvo tik iliustracijos (po jas vaikščiojo herojai) – vien „King’s Quest“ nuo 1984 m. iki 1990 m. buvo penki. „Microsoft“ štapavo skrydžių simulatorius su kruopščiai atkurtais pilotų kabinos prietaisais. Ir tos serijos žaidėjui darėsi vis „draugiškesnės“: laikai, kai kiekvieną nurodymą herojui reikėdavo įvesti klaviatūra, lyg būtum koks programuotojas (pvz. „į rytus“, „paimti“ ir pan.), jau negrįžtamai slinko į praeitį. Išpopuliarėjusiomis pelėmis buvo paprasta pasirinkti komandą iš sąrašo ar pasiųsti herojų į tikslią vietą ekrane.

Score:0 of 230

Sound: on



King's Quest 4: The Perils of Rosella (1988 m.), adventure



Microsoft Flight Simulator 3 (1988 m.), simulatorius

Žanrai tobulėjo, bet pats skirstymas į juos atrodė kone šventas ir neliečiamas. Pirmieji žaidimai, leidę daryti įvairesnius veiksmus, atrodė labiau kaip „du viename“ ar „keturi viename“ tipo rinkiniai. Sido Mejerio „Pirates“ (1987 m.) strategiškas plaukimas ant pasaulio žemėlapiu kartais užleisdavo vietą taktiniam laivų mūšiui, RPG tipo apsipirkimui ar faitingui ant denio. Jei tas skirtingų žanrų dalis kas pamatytų atskirai, niekaip nesuprastų, kad tai – to paties žaidimo režimai.

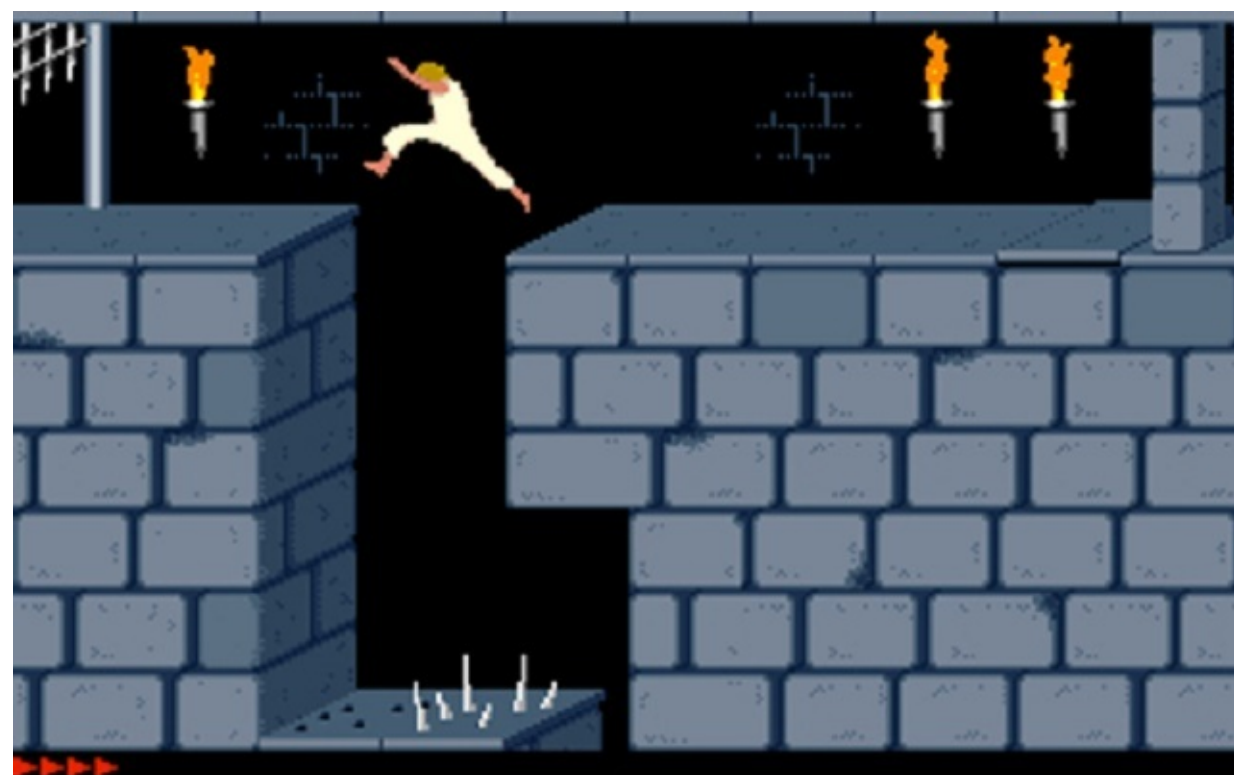


Sid Meier's Pirates (paukimo režimas, 1987 m.), ekonominė strategija / karo strategija / faitingas / RPG



Sid Meier's Pirates (dvikovo režimas, 1987 m.), ekonominė strategija / karo strategija / faitingas / RPG

~1989 m. grafika jau buvo tikroviška kaip niekad iki tol: animacinius platformerius papildė „kinematografiniai“, tokie kaip „Prince of Persia“ (1989 m.). Su kinu jis turėjo tiek bendro, kad autorius Džordanas Mekneris herojaus judesius piešė pagal nufilmuotą tuos pačius triukus atlikinėjusį savo brolių (ši technika vadinama „rotoscoping“). Bet, palyginus su plastišku Persijos princu, „Super Mario“ jau priminė judantį kubelį, o „Street Fighter“ kovotojai – marionetes.



Prince of Persia (1989 m.), platformeris

Be kompiuterių, konsolių ir automatų anais laikais dar buvo populiarūs nešiojami žaidimai. Maži aparatėliai, kurių primityvūs ekranėliai tiko atvaizduoti vieno konkretaus paprasto žaidimo vaizdus (fonas, kaip pinbolo aparatuose, būdavo iš anksto nupieštas). Dar 1980 m. tokius pradėjo gaminti „Nintendo“, o Lietuvą per perestroiką (~1989 m.) pasiekė analogiškos sovietinės „Elektronikos“, kiekviena kurių būdavo maždaug aštuoneriais metais(!) senesnio japoniško žaidimo kopija. Štai 1989 m. „Elektronika IM-03 Tainy Okeana“ plagijavo 1981 m. „Nintendo OC-22 Octopus“.



Nintendo Game&Watch OC-22 Octopus (1981 m.), paprastasis žaidimas



Elektronika IM-03 Tainy Okeana (1989 m.), paprastas žaidimas

Tuo tarpu „Nintendo“ 1989 m. jau buvo už tūkstančių mylių: išrado revoliucingąjį „Game Boy“, tikrą nešiojamą konsolę su keičiamom disketėm ir tūkstančiais žaidimų. Dabar ir traukinyje ar autobuse galėjai žaisti „Super Mario“ – tegul kol kas dar nespalvotai.

Bet nors „Game Boy“ parduota daugiau nei visų ankstesnių konsolių modelių (120 milijonų), tikras kompiuterijos avangardas jau buvo asmeniniai kompiuteriai, ir būtent juose pribrendo revoliucijos, 1990-2000 m. iš pagrindų pakeitusios žaidimus ir požiūrį į juos.



Super Mario (Game Boy nešiojamoje konsolėje, 1989 m.), platformeris

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

2 dalis: Nuo negrabių daugiakampių iki tikroviškų pasaulių (1990-2000 m.)

Jei 1990 m. žaidėjui būtų parodęs, kas jo laukia po dešimtmečio, tikriausiai būtų nepatikėjęs. O 2000 m. pademonstravęs dešimties metų senumo žaidimą sulaukdavai replikos "Ir kaip kas nors tą nuobodybę galėdavo žaisti?". Mat per tą dešimtmetį įvyko tikra kompiuterijos revoliucija – o gal net trys revoliucijos. Žaidimai ištrūko iš daugumos juos kaususių grandinių. Vieni tapo visuotine pramoga, kiti – menu, treči – sportu.

5. Žaidimai tampa trimačiais (1988-1993 m.)

Naujoviška trimatė grafika leido laisvai dairytis po žaidimų pasaulius. Žaidimų vaizdai ir siužetai tuoj jau vertinti kaip meno kūriniai, pagal žaidimus rašytos knygos, statyti filmai.

6. CD revoliucija (1992-1998 m.)

Talpieji kompaktiniai diskai davė žaidimams dialogus ir net filmuotus siužetus. Atsirado nauji žaidimų žanrai, leidę "gyventi herojaus gyvenimą" užuot spendus vieną jo problemą.

7. Internetas įveikia dirbtinį intelektą (1993-2000 m.)

Dirbtinis intelektas pasidarė toks galingas, kad įveikė pasaulio šachmatų čempioną. Internetas įgalino milijonus iš skirtingų žemynų bendrauti ir kovoti vieniems su kitais, burtis į komandas lyg sporte. Net kariai ėmė treniruotis žaisdami.

Pagaliau asmeniniai kompiuteriai kainavo mažiau nei tūkstantį dolerių, o griuvęs Rytų socializmas lėmė, kad kompiuterija atėjo į dar šimtų milijonų žmonių (tarp jų – lietuvių) namus.

Žaidimai tapo aktualūs net tiems, kas jų nežaidė. Jų tariamą žiaurumą ar piratavimo klausimus ėmė svarstyti aukščiausio lygio politikai.

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Žaidimai tampa trimačiais (1988-1993 m.)

Po „Prince of Persia“ realizmo, o gal dar seniau visiems buvo aišku: tolesnis kelias realizmo link atsivers tik įveikus vaizdų plokštumą. Tą leido 3D grafika – labiausiai nusisekęs ir labiausiai pribrendęs iš daugelio XX a. devintojo dešimtmečio eksperimentų.

Kalbėdami apie 3D filmus įsivaizduojame trimačius akinius. Žaidimuose 3D yra kur kas paprastesnis dalykas: tiesiog vaizdas ekrane rodomas iš bet kurio erdvės taško, tariama „kamera“ laisvai sukiojasi. Šiandien atrodo niekis, kol nesupranti, kad dešimtmečius ankstyvieji žaidimai to pasiūlyti negalėjo: vaizdas buvo nuolat rodomas iš to paties kampo – šono ar viršaus. Taip, simulatoriuose ar arkadinėse lenktynėse galėjai žvelgti iš kabinos – bet konkurentų automobilių tematydavai galą, nes tik jis būdavo nupieštas.

Kaip ir kiekviena radikali naujovė, 3D pradžioje atrodė apgailėtina: ekrane ir vėl tebuvo geometrinės figūros (šįsyk kubai, daugiakampiai). Bet jau vien laisvo judėjimo erdvėje galimybė viliojo daugelį, net jei ta erdvė tebuvo kelių kambarių „steidžas“ (etapas). Lengva dabar buvo įsivaizduoti, kad žaidime veiki tu pats.

Gal „Test Drive 2“ (1989 m.) žaidimo piešta grafika atrodė net tobulesnė už „Test Drive 3“ (1990 m.) iš kelių stačiakampių ir trikampių sudėliotus 3D kalnus ar traukinius, bet „Test Drive 2“ „atgal po automobiliu judančios“ trasos vaizdas nė iš tolo neprilygo „Test Drive 3“ šansams mašinas (įskaitant saviškę) apžiūrėti iš visų pusių ir važiuot kur tik nori (tegu ir dar mažam plote). Beje, jei „Test Drive 2“ buvo kurtas ir konsolėms, „Test Drive 3“ autoriai pasitenkino asmeniniu kompiuteriu. Viskas panašėjo į tai, kad konsolių dienos suskaičiuotos.



Test Drive 2 (1989 m.), arkadinės lenktynės [ne 3D grafika]



Test Drive 3 (1990 m.), autosimuliatorius [3D grafika, tačiau automobilio vidus ne 3D]

1992 m. „Wolfenstein 3D“ pakeitė žaidimų istoriją į 3D erdvę perkeldamas ir kovą. Antrojo pasaulinio karo kovotojas čia šaudo nacius, vaizdas rodomas taip, tarsi regėtų jis pats. Šis naujas žanras pavadintas pirmojo asmens šaudykle – „pirmas asmuo“ literatūroje reiškia kalbėjimą apie save. Išskyrus trimatę grafiką „Wolfenstein 3D“ viskas kaip platformeryje: tenka rinkti gyvybes ir geresnius ginklus bei kautis su vos kelių rūšių priešais. Pirmojo asmens šaudyklės buvo neabejotinas platformerių tęsinys – joms išpopuliarėjus, pastarieji nunyko. Platformeriai ir šaudyklės kartu sudaro action (veiksmo) žanrą.

Naujasis realizmas tapo kontraversišku. Naikinti animacines baidykles užšokant joms ant galvų „Super Mario“ buvo viena, o šaudyti žmones, kai po šių šūvių taškosi kraujas – kita. Pasigirdo balsų, esą žaidimai atsakingi už smurto protrūkius, nors tai niekad nebuvo įrodyta; kai kur atsirado Vakaruose seniai neregėta cenzūra. „Wolfenstein 3D“ dalyje versijų kraujas pakeistas prakaitu, išimtos svastikos (dėl pastarųjų Vokietijoje uždraustas visas žaidimas), o tradiciškai šeimos pramoga laikytoms konsolėms skirtas variantas vietoje sarginių šunų turėjo... žiurkes-mutantes. Žaidimo autoriai pasijuokė, kad, pasirodo, šaudyti žmones moraliau nei šunis – nes to jokia cenzūra neišėmė. JAV kongresmenams juokinga nepasirodė, jie pasiūlė žaidimus reitinguoti amžiaus grupėmis (taip gimė ESRB reitingai). Filmus žmogus tik stebi, knygas skaito, o žaidimuose pats mygtukų paspaudimu sukelia virtualių veikėjų kančias, todėl žaidimų cenzūra daugybėje šalių būdavo griežčiausia.



FLOOR	SCORE	LIVES		HEALTH	AMMO	
5	102500	4		84%	27	

Wolfenstein 3D (1992 m.), pirmojo asmens šaudyklė

Strategijai grafinių grožybių išvis nereikėjo, tad čia realizmo vaisiai rašyti kitaip. Sido Mejerio „Civilization“ (1991 m.) strategija buvo kultinis žaidimas; pirmasis, kuriame savo civilizaciją (romėnus, mongolus, actekus...) galėjai valdyti nuo gūdžios priešistorės iki šių dienų. Bet jį ir toliau riboję ėjimai: sprendimus darai tu, tada – priešas. 1980 m. stalo žaidime, įkvėpusiame šį šedevrą, kitokių taisyklių ir būti negalėjo: juk jei žaidėjai stumdytų figūrėles vienu metu, jų rankos virš lentos susikirstų, o tvarkos prižiūrėti nebūtų kam. Tačiau kompiuterio procesoriuje nei rankų, nei gyvo teisėjo nereikėjo. Pirmieji, rodosi, neįmanoma išpopuliarino – ėjimus karo strategijose panaikino – „Dune 2“ (1992 m.) kūrėjai. Jų žaidime – kaip ir gyvenime – veiksmas vyko nuolat ir begalvojant taktiką galėjo užpulti kompiuterio pajėgos. Vėliau realaus laiko strategijos populiarumu pranoko ėjimines – nors visiškai jų ir neužgožė. Juk gyvenime valdovas valdo metus ir dešimtmečius, o žaidime – tik valandas; jei šios bėgtų nuolatiniu greičiu niekaip nebūtum spėjęs sužiūrėti „Civilization“ lygio politinių ir ekonominių supervalstybės peripetijų. Todėl dauguma realaus laiko strategijų tebuvo „virtualios mūšio arenos“, kur taktika apsiribojo pajėgų gamyba ir siuntimu griauti priešų bazės.



Civilization (1991 m.), strategija

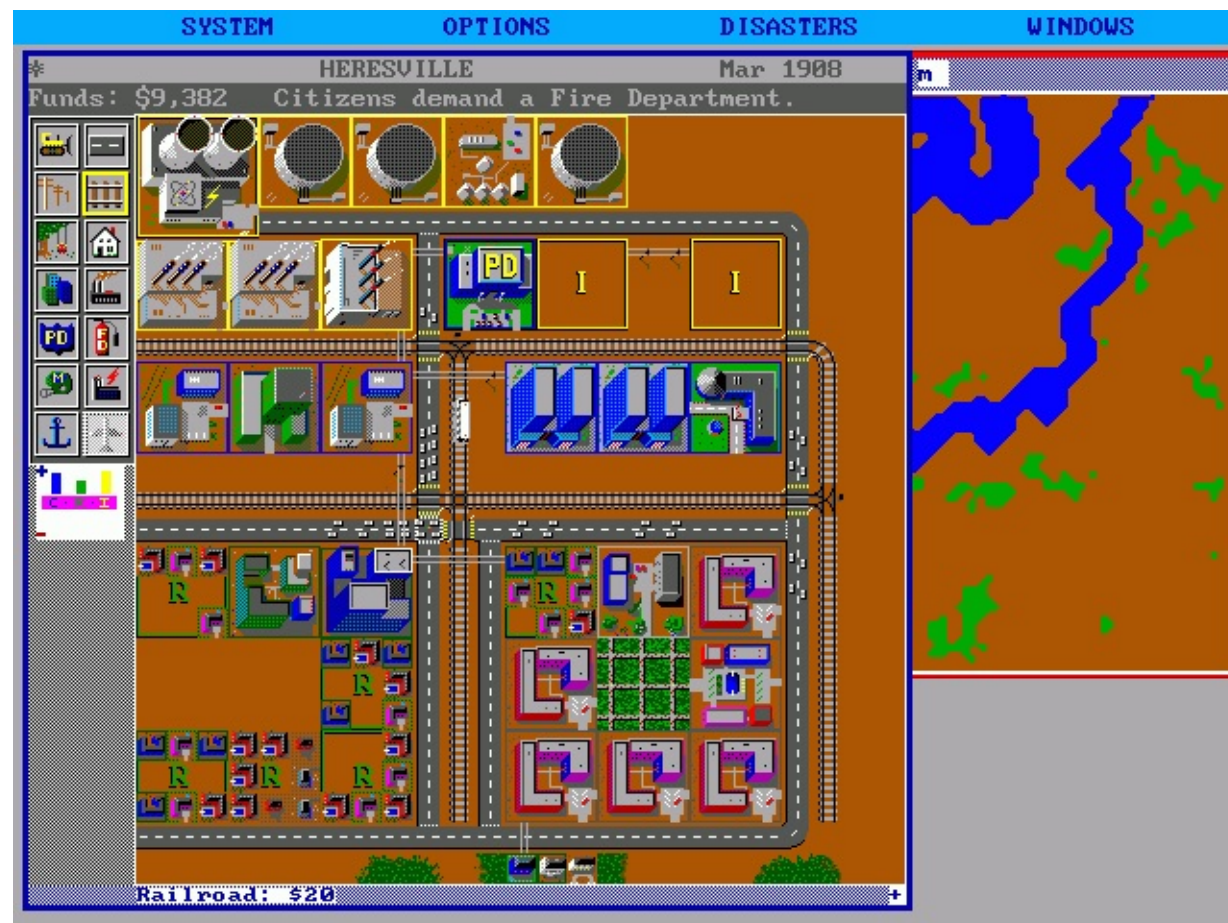


Dune 2 (1992 m.), realaus laiko karo strategija

Dar seniau realus laikas atsirado ekonominėse strategijose (tik čia jį galėjai stabdyti, lėtinti). ~1990 m. jų pažymėtų žodžiais „Tycoon“ ar „Sim“, ypač suvešėjo. Tokių žaidimų karalius – „SimCity“, kuriame žaidėjas „tapdavo“ miesto meru su, kaip jau tapo įprasta, kone dieviškomis galiomis. Čia nebebuvo jokių priešininkų, taškų ar net pabaigos – galėjai be galo plėsti ir prižiūrėti miestą. Ne pergalė, o pats žaidimas čia teikė džiaugsmą – kūrybinį. Grafikos ir gilumo tam užteko tik ~1990 m.

Juk kokį „Pong“ (1972 m.), „Space Invaders“ (1978 m.) ar net „Utopia“ (1982 m.) žaisti be galimybės įveikti varžovą ar pagerinti rekordą būtų atrode beprasmiška.

Beje, „SimCity“ sukurtas 1985 m., bet tik 1989 m. autorius Vilas Raitas (Will Wright) surado leidėją. Tokia buvo iššaknijusių žanrų klišių kaina: žaidimų verslininkai negalėjo patikėti, kad gali būti populiari kažkas kita nei eilinė karo strategija, action ar adventure.



SimCity (1989 m.), ekonominė strategija

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

CD revoliucija (1992-1998 m.)

Kad ir koks spartus būtų buvęs kompiuterinių žaidimų progresas nuo 1982 iki 1992 metų, kelios svarbios ribos liko neįveiktos. Net geriausių 1992 m. žaidimų garsas apsiribojo muzikėle ar keletu iš anksto įrašytų frazių bei šūvių garsų. Įrašyti tikrą dialogą ar garso takelį iš dainų žaidimų autoriai tegalėjo svajoti. Nors 1992 m. jau buvo įprasta, kad asmeninio kompiuterio žaidimai užėmė po keliolika brangių diskečių, to būtų pakakę vos trumpai kalbai, vos porai dainų.

Todėl kompaktinių diskų (CD) atsiradimo negalima pavadinti kitaip nei revoliucija. Viena CD tilpo 650 MB informacijos – tai prilygo 451 tuometei disketei. Per porą metų CD žaidimai iš naujienos tapo kasdienybe. Būtent kompaktinius diskus naudojo ir penktoji konsolių karta (1994 m.; „Sony Playstation“, „Sega Saturn“) – žaidimai jose prailgėjo, jų eigą buvo galima išsaugoti specialiose kortelėse ir, kaip asmeniniuose kompiuteriuose, pratęsti nuo tos vietos, kur praeitąsyk baigė.

Netrukus visi herojai kalbėjo aktorių balsais, o grafikos grožis pasiekė neregėtas aukštumas.

Tik prisiminęs, kad 1993 m. eiliniai žaidimai šimtus kartų kartodavo tas pačias detales, suvoki, kokią žavesį tada kėlė „Myst“. Šis galvosūkių žaidimas turėjo 2500 nuostabių ir – svarbiausia – skirtingų magiškos salos vaizdų. Tai išvydę „The New York Times“ apžvalgininkai jau skelbė žaidimus tapsiant menu. Kad ir kaip „užkabindavo“ „PacMan“ ar „Super Mario“, tik visiškai modernistas būtų drįsęs tuose vienodų priešų ir platformų rinkiniuose išvelgti ką nors giliau. O „Myst“ kiekvienas peizažas unikalus – it freskos senoviniuose rūmuose.



Myst (1993 m., galvosūkių adventure)

„Myst“ tapo perkamiausiu dešimtmečio žaidimu, bet pikti liežuviai jį vadino skaidrių rinkiniu. Tai nebuvo iš piršto laužta. Kaip kadaise „Mystery House“ (1982 m.), „Myst“ scenų negalėjai sukoti, po jas nevaikščiojo jokie herojai, nes... čia nenaudotas pilnas[1] 3D.

Dauguma suvokė, kad 3D yra ateitis, bet kampuota jo dabartis domino ne visus. Net „Wolfenstein 3D“ priešai ar „Test Drive 3“ automobilio kabina buvo pieštos tradiciškai – juk įprastinė grafika *jau buvo* pasiekusi viršūnę, kurią šitaip triumfališkai atskleidė „Myst“.

Bet neprabėgo nė metai iki 3D kūrėjams kilo revoliucinga mintis: kodėl nenupiešus po tradicinį paveikslėlį ant *kiekvieno* iš tų liūdnei pagarsėjusių 3D daugiakampių? Tai pavadinta tekstūromis. „Daytona USA“ (1994 m.) automobiliai tebebuvo tokie kampuoti kaip „Test Drive 3“, bet regėdamas ant jų išpieštas reklamų, rėmų, ratų diskų tekstūras tai pamiršdavai.



Daytona USA (1994 m.), arkadinės lenktynės

Kad ir kiek realizmo pridėjo garsai ir tekstūros, žaidimai vis tiek atrodė kitaip nei tikrovė. ~1994 m. populiarėjo radikalus sprendimas: kodėl aktoriai negalėtų ne tik įgarsinti žaidimų, bet ir vaidinti juose? Adventure žanre tuo laikotarpiu sukurta daug žaidimų, kur beveik viskas buvo filmuota: dialogai, net kaip herojus apsirengia palta ar atidaro duris. Žymi tokių žaidimų serija „Tex Murphy“ oficialiai vadinosi „Interaktyviais filmais“. Siužetai prilygo filmams ir knygoms ar juos pranoko – garsi mistiška „Gabriel Knight“ adventure serija net buvo novelizuota (pagal žaidimus parašyti romanai). Kituose žanruose videoįrašai naudoti kaip savotiškas atlygis žaidėjui už pereitą etapą.



Look, I think we're running out of time here, but my name's Tex Murphy. I know you're Eva Schanze 'cause I followed your trail from the Colonel to G.R.S. to up here. So, why don't you tell me how you ended up getting freeze-dried?

Under a Killing Moon (Tex Murphy serija, 1994 m.), adventure

Buvo svajojančiųjų, kad ateityje žaidimai bus vien filmuoti – tokie tikroviški kaip pati tikrovė. Bet ir su tuometiniu filmuotos medžiagos kiekiu jau vėl trūko talpos laikmenose – 1998 m. adventure „Black Dahlia“ platinta net aštuoniuose kompaktiniuose diskuose, ~5200 MB (palyginkite su ~15 MB „rekordais“ 1992 m.). Visa tai nepaisant to, kad, taupant vietą, filmuoti tik aktoriai, o visa jų aplinka kurta kompiuterine grafika.

Talpos problemą technologijos dar būtų išsprendusios, tačiau kur kas blogiau buvo, kad poreikis filmuoti vaizdus spraudė žaidimų kūrėjus į ankštus rėmus. Aktoriaus nepasamdysi dešimtims tūkstančių valandų. Ant aukuro, kaip ir gražiojo „Myst“ atveju, teko dėti laisvę ir žiupsnelį realizmo. Žaidimo kūrėjas privalėjo iš žaidėjo sprendimų atimti didžiąją dalį reikšmės, kad galėtų parodyti suplanuotus vaizdo įrašus. Štai herojai negalėdavo persirengti, nes antraip būtų tekę perfilmuoti tas pačias scenas aktoriams dėvint skirtingais drabužiais.

Auka pasirodė per brangi ir po 1998 m. filmuoti žaidimai išnyko taip pat sparčiai, kaip ir atsirado. Didelė kompaktinių diskų talpa panaudota ne realizmui, bet pasirinkimo galimybėms plėsti. Štai „Grand Theft Auto“ (1997 m.) iš viršaus rodomas miestas atrodė kaip atkeltas iš ~1991 metų žaidimų, tarsi 3D nė nebūtų buvę. Bet 1991 m. panašiuose žaidimuose tegalėdavai važiuoti iš anksto pažymėta trasa iš anksto pasirinktu automobiliu. O Grand Theft Auto visas miestas priklausė žaidėjui: šis galėjo vykti kur panorėjęs, vykdyti misijas ar tiesiog kelti chaosą, pavogti bet kurį automobilį ar vaikščioti pėsčias, slapstytis nuo policijos ar tiesiog klausytis radijo dainų (beje, žaidimo diskas tiko ir muzikiniam grotuvui). Priešingai nei Sido Mejerio „Pirates“ (1987 m.), kur galėjai ir fechtuotis, ir būti laivo kapitonu, „Grand Theft Auto“ nebereikėjo jokių staigių persijungimų „nuo žanro prie žanro“: visa buvo to paties vieno pasaulio dalimi.



Grand Theft Auto (1997 m.), plataus profilio action

Subraškėjo žanrų ribos. Didžiulė kompaktinių diskų talpa leido kurti žaidimus, kurie nebeapsiribojo vienu ar keliais veiksmiais. Dauguma žaidimų „Grand Theft Auto“ lygio laisvės nesiekė ir tik „apaugino“ senuosius žanrus kitų žanrų elementais. Tai irgi buvo kelias į tikroviškumą – bet nebe grafikos, o esmės. Juk joks karys neatsiranda prieš mūšį ir nedingsta po jo kaip „Wolfenstein 3D“ agentas – jie turi savo gyvenimą. Ir priešai tikrovėje nesustingsta lyg žmogaus formos taikiniai, kaip „Wolfenstein 3D“ naciai: juos reikia pergudrauti.

Šitaip į veiksmo žaidimus ar strategijas atėjo gilesni siužetai, anksčiau buvę adventure unikalumu. Šitaip radosi šaudyklių, kur tenka bendražygiams nurodinėti taktiką („SWAT 3“, 1999 m.), ar strateginių žaidimų, kuriuose ir pats gali eiti į kovą („Dungeon Keeper“, 1997 m.). Šitaip naujuose NBA žaidimuose žaidėjas buvo nebe tik krepšininkas, bet ir dalis trenerio bei vadybininko: galėjo keisti savo penketą, nurodyti taktines schemas ar mainytis sportininkais su kitomis komandomis (o iki CD eros juk nė nebūdavo skirtumo, kuri komanda žaidžia...). Tie žanrų „mišrūnai“, kuriuose „žanrų santuoka“ atrodė natūrali – o ne daryta vien dėl mados – pasisekė. Kai kurie net pradėjo naujus hibridinius žanrus, tokius kaip action/adventure (kurio žaidimuose vis kaitaliojosi šaudynės, problemų sprendimas ir dialogų intarpai) ar action/RPG (kur RPG įprastus ilgus vaizdo interpus ar laiką taktikai mąstyti išstūmė greitos realaus laiko kovos, kaip žaidime „Diablo“, 1996 m.).



SWAT 3 (1999 m.), action su stratēģijas elementais



Dungeon Keeper (1997 m.), stratēģija su pirmojo asmens šaudyklēs elementais



Diablo (1996 m.), action/RPG

Priešingai „Grand Theft Auto“, dauguma naujų žaidimų nespjovė ir į grafinį realizmą, tik ieškojo jo nebe filmuotuose kadruose, o 3D grafikoje. Daugiakampiai, iš kurių formuotos 3D figūros, smulkėjo ir smulkėjo, kol galiausiai jų visai nebesimatė. 1996 m. iki to dar buvo toli, bet grafikos kokybės jau pakako, kad virtualios moterys būtų seksualios, o virtualios pabaisos – siaubingos. Didžiakrūtė herojė Lara Kroft iš tų metų action/adventure „Tomb Raider“ tapo pirmuoju kompiuteriniu sekso simboliu; šio žaidimo 2001 m. holivudinė ekranizacija su žvaigžde Andželina Džoli uždirbo 300 mln. dolerių. „Resident Evil“ (1996 m.) zombių perkėlimas į kino ekranus (2002 m.) surinko 100 mln. Kelios žaidimų „ekranizacijos“ buvo ir seniau (kaip „Street Fighter“ 1994 m.), bet su žaidimais ten sutapdavo tik herojų vardai. O CD eroje žaidimų siužetai jau buvo pakankamai sudėtingi, kad ir kinui gėdos nedarė. Tad ir naujosios žaidimų ekranizacijos galėjo didžiąja dalimi atitikti žaidimų dvasią – panašiai kaip knygų ekranizacijos knygų dvasią.



Tomb Raider (1996 m.), action/adventure

„Resident Evil“, beje, sumaniai suderino statiškos grafikos grožį ir pilnojo 3D gyvumą: herojai čia pilnai trimačiai, o visa kita, kaip ir „Myst“ scenos – ne. Ši technika praminta 2,5D ir ji reiškė, kad, nors herojai po ekraną judėjo laisvai, kiekvieną sceną tegalėjai matyti iš vieno taško. Bet pažiūrėkite: „Resident Evil“ už tų pat metų pilnojo 3D „Tomb Raider“ tikrai atrodo gražiau. Daug tokių kompromisų reikėdavo anais laikais.



Resident Evil (1996 m.), action/adventure

„Bėginės šaudyklės“, kaip „Virtua Cop 2“ (1995 m.), kuriose herojus pats judėdavo suprogramuota trajektorija (it traukinys bėgiais), o žaidėjui belikdavo taikliai šaudyti, išvis nėjo į kompromisus. Žinodami, kad žaidėjas tikrai nežvilgtels už kampo, programuotojai galėdavo išstobulinti tai, ką jis būtinai išvys. Bet tokių žaidimų saulė (kaip ir fimuotųjų) suko vakarop – taip, grafinio grožio reikėjo kaip niekad, bet ir neatsisakydamas laisvės jo galėjai gauti vis daugiau.

Nepaisant taip trokštamo grafikos bei siužeto realizmo žaidėjai kartu troško būti šiek tik apgauti. Tad arkadiniai žaidimai netapo simulatoriais, jie toli pergyveno jau pamažu nykusius žaidimų automatų salonus. Juk daugelis žaidėjų tenorėjo kvapą gniaužiančių liepsnų po bombonešių antskrydžio, o ne tikros karo lakūno darbo rutinos. Kad „nesukaustytų“ žaidėjo, net „Grand Theft Auto“ policija niekad negaudydavo už kelių eismo taisyklių pažeidimus, o tik už viešas žudynes.

1997 m. ar 2000 m. „NBA Live“ krepšinio žaidimuose irgi vaidino aktoriai, nors jų, priešingai nei „Tex Murphy“ serijoje, ten ir nematome. Prisiminkime, kaip „Prince of Persia“ (1990 m.) autorius herojaus judesius piešė pagal savo brolių. Su CD talpa ir 3D galia nieko perpiešti nebereikėjo: pakakdavo specialia technika užfiksuoti į krepšį dedantį Keviną Durantą ir žaidime galėjo būti bet kuriuo rakursu rodomi tokie pat judesiai atliekantys visi NBA krepšininkai – nuo ekscentriškojo juodaodžio Deniso Rodmano iki lietuvio Arvydo Sabonio. Tai praminta „judesio pagavimu“ („motion capture“), jis 3D modelius pavertė kaip niekad žmogiškais.



NBA Live 1998 (1997 m.), sporto žaidimas

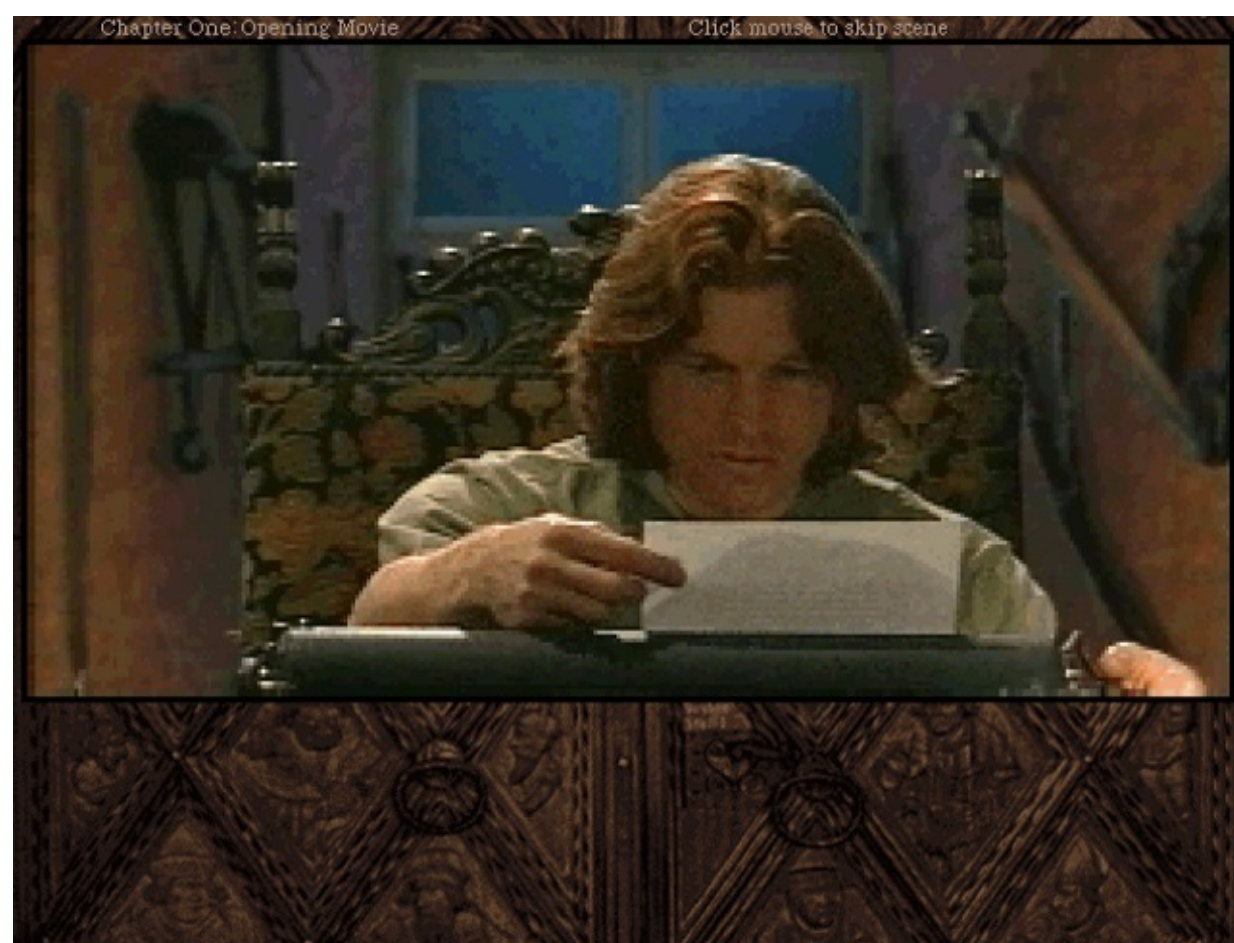
Tikri filmuoti kadrai „NBA Live“ būtų buvę įspūdingesni – bet kiek parų videomedžiagos būtų tekę sutalpinti, kiek milijonų tam išleisti? Juk visada vienodai į krepšį dedantis net Maiklas Džordanas būtų pabodęs: būtų reikėję filmuoti šimtus krepšininkų atliekančių šimtus judesių iš dešimčių rakursų – bet net ir ši pusė milijono(!) videoklipų nebūtų suteikusi tokių švelnių perėjimų nuo žaidimo prie gražaus intarpo, kaip 3D.

Juk kad ir kokie tobuli buvo filmuoti intarpai, visada galėjai justi, kad jie yra kažkoks žaidimo pasaulio priedas, o ne jo dalis. Intarpus (dialogus adventure ar gražius dėjimus krepšinyje) atvaizdavo ta pačia 3D grafika, kaip ir visą žaidimą, ta atskirtis pranyko.

Niekas neatskleidžia per CD revoliuciją nueito kelio taip gerai, kaip „Gabriel Knight“ žaidimų (adventure) serija. Pirmojo jos kūrinio – 1993 m. „Sins of the Fathers“ – grafika buvo pieštinė su komikso intarpais. Nors žaidimas turėjo CD versiją, įgarsintą aktorių, nebylusis variantas privalėjo tilpti į 11 diskečių – diskasukius juk turėjo dar ne visi. „Gabriel Knight 2“ (1995 m.) pasidavė filmavimo madai ir vos tilpo į 6 CD, o „Gabriel Knight 3“ (1999 m.) nubraukė dalį realizmo pereidamas prie trimatės (3D) grafikos. Užtat čia nemažus Prancūzijos priekalnių plotus galėjai stebėti iš bet kurio taško, herojai keitė drabužius.



Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993 m.), adventure



The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995 m.), adventure



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999 m.), adventure

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

[1] Šiaip 3D buvo naudojamas paruošti „Myst“ scenoms, tačiau jos būdavo papildomai apdorojamos ir kitomis priemonėmis, faktiškai paverčiant jas statiškais paveikslais. Pilniems 3D privalumams reikalinga, kad 3D būtų perpiešiamas žaidimo metu – tai angliškai vadinama real-time rendered 3D, o čia vadinu pilnu 3D.

Internetas įveikia dirbtinį intelektą (1993-2000 m.)

„Super Mario“ priešai atsirasdavo numatytoje vietoje ir visada vienodai eidavo žaidėjo link, kol šis juos užmušdavo ar peršokdavo. Vėliau kompiuterio valdomi herojai jau vaikščiodavo sudėtingesniais, bet visgi lengvai nuspėjamais keliais, o galiausiai žaidimų reklamos vis labiau mirgėjo raidėmis AI (Artificial Intelligence – dirbtinis intelektas): kompiuteris išmintingai atsakinėjo į žaidėjo veiksmus. 1996 m. šachmatų kompiuteris „Deep Blue“ tapo pirmuoju dirbtiniu intelektu, įveikusi pasaulio šachmatų čempioną (Gari Kasparovą). Tai buvo svarbios psichologinės ribos griūtis, bet ji daug nereiškė: sukurti „Deep Blue“ atsiėjo milijonus, tiko jis tik šachmatams ir naudotas vos keliems mačams. Su tuo, kas stovėjo žaidėjų svetainėse ar darbo kambariuose, tai turėjo tiek pat bendro, kaip pilotų treniruokliai su „Microsoft Flight Simulator 95“.



Microsoft Flight Simulator 95 (1996 m., skrydžio simulatorius)

Tiesą pasakius, net ir „Deep Blue“ lygio AI tebūtų galėjęs papildyti, bet ne pakeisti pasibuvimus su draugais. Su juo juk nepaplepėsi, žaidimo neaptarsi. Prisiminkime, kad žaidimas vienas prieš kitą (ar dviese prieš kompiuterį) buvo kertinis [pirmuosiuose grafiniuose žaidimuose](#), tokiuose kaip „Pong“. Kiekviena konsolė iki pat šiol turi du valdiklius. Prie asmeninio kompiuterio klaviatūros sprautis dviese visad buvo sunkiau, tad ir jo simulatoriai ar adventure skirti džiaugtis vienumoje.

Bet net ir su valdikliais galimybė žaisti keliese prie vieno ekrano reikalauja daug aukų. Ekraną tenka dalinti, kad tilptų visiems reikalinga informacija, arba laiką skirstyti ėjimais. Žaidime negali būti jokių dalykų, kurie būtų žinomi tik vienam žaidėjui – nes juk visi jie mato tą patį. Kuo daugiau žaidėjų, tuo labiau spaudžia šios ribos, tad mažai buvo žaidimų, kuriuos galėtų žaisti daugiau nei du žmonės.

Daug kas būtų kitaip, jei kiekvienas žaidėjas turėtų savo ekraną. Tobulėjanti galimybė kompiuterius laidais jungti į tinklą tai pagaliau leido. Kiekvienas sėdėdavo prie savo kompiuterio, bet visų jų herojai veikė toje pat erdvėje. Populiarėjo LAN vakarėliai, į kuriuos atsitempę ir tinklan susijungę savo dar stalinius (ne nešiojamus) kompiuterius žaidėjai kovodavo pirmojo asmens šaudyklėse ar realaus laiko strategijose. Internetas dar buvo labai lėtas – bet po kelių metų tapo įmanoma žaisti ir jame su priešininkais iš kitų miestų ar užsienio. Miestuose radosi interneto kavinių, kurių dažniausiais klientais tapo ne el. pašto tikrintojai, o žaidėjai, čia radę patogią erdvę susiremti su draugais ar susirasti naujų. Artimiausi bendražygiai vienydavosi į komandas – klanus – ir stengdavosi turnyruose įveikti kitus miesto ar šalies klanus.

Interneto išigalėjimą geriau nei bet kas kitas parodo „Wolfenstein 3D“ kūrėjų kompanijos „ID Software“ vėlesnės kultinės šaudyklės. „Wolfenstein 3D“ (1992 m.), prisiminkime, vienintelis būdas žaisti buvo šaudyti kompiuterinius nacius siužetinėse kampanijose, kurių gale laukė „bosas“ (vienoje kampanijų – pats Hitleris). „Doom“ (1993 m.) esmė dar buvo kampanijos prieš kompiuterinius herojus (tąsyk pragaro išperas) – bet kartu žaidimas tapo pirmąja rimta „deathmatch“ (virtualaus žaidėjų valomų herojų „išsišaudymo“, po kurio lieka gyvas tik vienas) platforma. Šaudyklėje „Quake“ (1996 m.) jau vieno asmens režimas buvo savotiškas „prielipas“ prie kovų tinkle. „Quake 3“ (1999 m.) tradicinio „siužetinio“ žaidimo vienam išvis nebeliko: toks neįdomus jis jau atrodė. Šaudykles įprasmino kitų gyvų žaidėjų nugalėjimas, o siužetai palikti naujam action/adventure maišytam žanrui.



Quake 3: Arena (1999 m., pirmojo asmens šaudyklė)

Tinklo žaidimai – tokia pati dviejų ar daugiau žmonių „kova su taisyklėmis“ kaip ir krepšinis ar šachmatai. Čia reikia įgūdžių, reakcijos, proto ir sėkmės derinio – tiksli pergalės „formulė“ kiekviename žaidime skirtinga. Kai kuriems žmonėms net pasidarė įdomu stebėti kaip žaidžia

geriausi jų mėgstamo žaidimo specialistai – gali pasirodyti keista, kol nepagalvoji, kad lygiai taip žiūrime sporto transliacijas. Tad naujasis reiškinys pakrikštytas elektroniniu sportu. Tai yra kompiuteriniai žaidimai, žaidžiami profesionaliai: už atlyginimus, su klubais, rėmėjais, komentatoriais, lygomis... Pirmiausia e-sportas pavergė internetizuotąją Pietų Korėją. Ten 2000 m. atsirado pirmasis televizijos kanalas, skirtas „Starcraft“ mačams. Tikru e-sportu tapo tik keli žaidimai ir realaus laiko strategija „Starcraft“ (1998 m.) dar 10 metų buvo populiariausia e-sporto šaka. Savo širdyje „Starcraft“ (kaip ir visos to meto realaus laiko strategijos) buvo tas pats „Dune 2“ – bet galybė be galo skirtingų pajėgų rūšių žiūrovams leido grožėtis kaip niekad didele taktikos įvairove.



Starcraft (1998 m., realaus laiko strategija)

Į kovas tinkle ėmė rimtai žiūrėti net... tie, kurie kaunasi tikrovėje. Dar 1996 m. JAV jūrų pėstininkai panaudojo „Doom 2“ mokytis komandinės taktikos vingrybių. Prisiminkime, kad pilotai simulatoriuose treniruodavosi daug seniau, tačiau dar niekad kompiuteris neatrodė tinkamas rimtai simuliuoti žmones, o ne techniką.

Pačiuose simulatoriaus žanro žaidimuose (išskyrus karinius) jokios kovos negalėjo būti, bet net ir čia išradingi žaidėjai rado kaip panaudoti internetą. „Microsoft Flight Simulator“ „pilotai“ būrėsi į virtualias avialinijas, kuriose skraidė „direktorių“ pasiūlytais maršrutais. Didžiausios „internetinės oro bendrovės“ turėjo tokius puikius tinklapius, kad rasdavosi pamaniusiųjų, kad ten tikrai galima nusipirkti skrydžio bilietą.

Internetas pagimdė dar daug reiškinių – liūdnu ir linksmy – bet daug jų reikšmę įgijo tik vėliau. Kūrėjai gavo tiesioginį priejimą prie žaidėjų: galėjo kelti jų susidomėjimą steigdami tinklapius ar pasiūlyti parsisiunčiamas demoversijas (žaidimo pradžios išbandymas nemokamai). Žaidėjai neapsiribojo diskusijomis forumuose ir tuoj patys ėmė kurti bei dalintis kūryba: pasipylė tūkstančiai

modų – „programėlių“, pakeisdavusių čia mėgstamo žaidimo sienų spalvą, čia herojaus išvaizdą ar šūvių garsą, čia „įterpdavusių“ papildomą priešą ar tanko rūšį. Kiek žymių XXI a. programuotojų karjeras pradėjo paauglystėje kurdami modus! O keli plačiausi modai net patys tapo kultiniais žaidimais, kaip „Counter Strike“ (1999 m.), tradicinę fantastinę šaudyklę „Half Life“ pavertęs komandine internetine teroristų ir policijos dvikova.



Half Life (1998 m., pirmojo asmens šaudyklė)



Counter Strike (1999 m., pirmojo asmens šaudyklė)

Vis tik kai kuriems žanrams interneto aušra buvo pražūtinga. Labiausiai nukentėjo adventure. Jų siužetai – tobuli kaip niekad – galėjo būti patiriami tik vienumoje. Žaidimų kūrėjai atsigręžė į naujai rinką užplūstančius paauglius, žaisdavusius dažnos šeimos darbo stalą puošusiais jau už 1000 dolerių pigesniais kompiuteriais. Jiems valandų valandas „pjautis“ su bendraamžiais tinkle buvo daug įdomiau už siužetines istorijas. Tos pjautynės daugybei žmonių iš šalies tapo kompiuterinių žaidimų sinonimu ir vertė į juos žiūrėti skeptiškai.

Ir tai buvo pati svarbiausia, bet ir lėčiausia 1990-2000 m. revoliucija, jos nelydėjo reklamos fanfaros. Asmeninis kompiuteris, o greitai ir internetas Vakaruose tapo kasdienybe: ne biuro įrankiu, o namų būtinybe. ~1990m. griuvus geležinei uždangai jis išpūdingu greičiu pavergė ir Rytus, tarp jų – Lietuvą. Tik tas vėlavimas mūsųose į viena suplakė du dešimtmečius: keliuose biuruose jau stovint apynaujams kompiuteriams Gariūnuose masiškai pardavinėtos 1983 m. konsolių taivanietiškos kopijos („Dendy“), o miestuose ir kurortuose žibėjo iš Japonijos suvežti pasenę automatai. Tik žmonės jais žaidė kitokie: Japonijoje ar Vakaruose taip pramogaudavo ir jau dešimtmetį kompiuterius turėję dėdės, ir suaugę pirmieji konsolių šeiminkai bei arkadų svečiai. O pas mus žaidimus iš pradžių pamėgo vaikai – gal dėl ilgo sovietmečio su savomis „amžiaus tarpsnių“ klišėmis. Prisiminkime: prie sovietų juk net stalo žaidimų suaugusiesiems niekas negamino – jie, kaip ir saldūs gėrimai ar animacija, buvo „tik vaikučiams“.

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

3 dalis: Nuo hobio iki kasdienybės (nuo 2000 m.)

Pagaliau perkėlus į ekranus gana tikrovišką pasaulio vaizdą grafikos progresas iš pirmo žvilgsnio aprimo. Užtat kone kiekvieneri metai pasiūlydavo naujų būdų žaisti. Iš skeptikų pašiepiamo mažumos pomėgio žaidimai pamažu tapo daugumos kasdienybė.

8. Grafikos plynaukštė (2000-2006 m.)

Po 1990-2000 m. revoliucijų, kai atsirado 3D grafika, CD, internetas, žaidimai jau atrodė kone tobuli. Monitoriaus ekrane buvo įmanoma viskas. Kiekvienas naujas žiupsnelis realizmo labai daug kainuodavo – bet papirkdavo jau mažai ką. Naujame ramybės periode žaidėjai atsigręžė atgal, nenustoję žvelgti pirmyn.

9. Virtualių pasaulių sutvėrimas (1997-2007 m.)

Grafikos progresas gal aprimo, bet žaidimai keitėsi kapitališkai, o ne kosmetiškai. Internete „sutverti“ ištisi virtualūs pasauliai, kur milijonai žaidėjų bendravo, prekiaavo ir net uždarbiavo it antrame gyvenime.

10. Žvilgsnis į kultūrinius skirtumus (2002-2008 m.)

Nuo žaidimų išradimo jau prabėgo dešimtmečiai ir čia radosi net kultūrinių skirtumų: Japonijoje, Korėjoje, Vokietijoje, Lietuvoje ir JAV požiūris į žaidimus skyrėsi iš esmės – nuo vaikiškos pramogos iki nacionalinio sporto, nuo šiukšliavežio simulatoriaus iki kartais ginkluotų robotų – kas juokinga vienur, natūralu kitur.

11. Žaidimai arčiau žmonių (2005-2011 m.)

Visame pasaulyje žaidimai keliavo arčiau žmonių: į nešiojamus prietaisus, mobiliuosius telefonus. Kai kurie tapo valdomi rankų mostais ar žvilgsniu. Gal net ne visi žaidėjai suvokė, kad jie žaidžia, nes daug žaidimų – socialinių tinklų, kitų tinklapių dalis. Riba tarp žaidimo ir nežaidimo kaip niekad išbluko.

12. Internetas keičia taisykles (2008-2016 m.)

Galiausiai internetas perkeitė ne tik pačius žaidimus, bet ir visa, kas su jais susiję. Jis išstūmė žaidimų žurnalus ir daugumą parduotuvių. Vis dažniau žaidimus siūsdavaisi serijomis. Kartais nemokamai – užtat mokėdavai už visus priedus ar tekdavo taikstyti su reklama. Internete būrėsi ištikimi gerbėjai ir – neįtikėtina – jie net savanoriškai „susimesdavo pinigų“ žaidimų kūrimui.

Gal panaši istorija būdinga visoms kūrybos šakoms. Pirmi keli kino dešimtmečiai buvo nuolatinis naujovių lietus: pilnas metražas, pilnas greitis, dvi spalvos, visos spalvos, garsas. Bet pasiekus tą tašką viskas sulėtėjo; tobulėjo labiausiai fantastikai reikalingi specialieji efektai. Užtat pažanga pasisuko kitaip, kiną iš tamsių salių atnešdama arčiau žmonių: televizija, videomagnetofonai, DVD, internetas... Argi kompiuterinių žaidimų istorija ne panaši?

Grafikos plynaukštė (2000-2006 m.)

Kelis dešimtmečius kompiuteriai tobulėjo septynmyliais žingsniais, kartu – žaidimų apimtys ir grafika. Žaidėjams buvo smagu, bet kūrėjų kompanijoms tai turėjo nematomą liūdną pusę. Žaidimų apaugimas šimtais vis naujų galimybių reikalavo ir šimtų papildomų programuotojų, beta testuotojų bei kitų specialistų. Pirmąją grafinę adventure „Mystery House“ 1980 m. sutuoktiniai Viljamsai sukūrė per kelias dienas. 2000 m. šaudyklė „Daikatana“, kurią kūrė „Wolfenstein 3D“ autoriai, dienos šviesą išvydo tik po 4 metų darbo ir daugybės žmonių indėlio.

Dažnam kūrėjui tai apsimokėjo, nes ir rinka buvo visai kita. Bet rizika darėsi milžiniška. Sunkiai projekto finansavimui pasiskolintos milijoninės lėšos nepasisėkus pardavimams kelias, atrodo, nepažeidžiamas įmones nugramzdino į bankroto liūną ar išpirkimą; tarp jų – adventure pradininkai „Sierra“. Kūrėjams dabar reikėjo ne tiesiog „geros“ idėjos, bet tokios, kuri domintų žaidėjus dar ir tuomet, kai žaidimas pagaliau bus išleistas. 1996 m. pradėjus jį kurti atrodęs itin novatorišku 2000 m. siužetinis „Daikatana“ jau buvo beviltiškai pasenęs – prisiminkime, kad per tą laiką internetinės pirmo asmens šaudyklės kaip „Quake 3“ ar „Counter Strike“ galutinai „patiesė ant žemės“ siužetines.

Kaip pagreitėjo progreso tempai nuo 1985 m.! Tada „SimCity“ ketverius metus ieškojo leidėjo, bet atsidūręs parduotuvių lentynose 1989 m. vis tiek tapo klasika. Ką jau kalbėti apie 1972 m., kai vienas žaidimas „Pong“ atrodė toks pat naujas ištisą penkmetį! ~2000 m. reikėjo, kad žaidimas duotų pelno per šešias prekybos savaites, nes paskui jis jau būdavo niekam nebeįdomus; ypač gerai, jei ta prekybos pradžia sutapdavo su Šv. Kalėdų karštine.



Daikatana (2000 m.), pirmojo asmens šaudyklė

1980 m. „akiniuotas programuotojas su idėja“ 2000 m. žaidimų pramonėje nebeturėjo ką veikti – čia

karaliavo kostiumuoti verslininkai, turintys kontraktus su dideliais parduotuvių tinklais ir kredituojančiais bankais.

Praėjusio amžiaus „vizionieriams“ staiga išsižiebė užrašas „Game over“ („Žaidimas baigtas“). Parašėse atsidūrė ir žymūs adventure kūrėjai: „Gabriel Knight“ autorė Džeinė Džensen (Jane Jensen) ir „Tex Murphy“ Krisas Džounsas (Chris Jones). Jų žanras nebeatrodė patrauklus investuotojams, kurie dabar ir tapė virvutes, ir jiems teko pasitraukti prie „pigesnės“ kūrybos: romanų rašymo, kompiuterinės animacijos.

Bet čia siautėjantis žaidimų grafinis tobulėjimas ėmė rimti. ~2000 m. dilema „realizmas, grožis arba laisvė“ nugrimzdo į istoriją. Trimatė grafika jau leido net ir didelius atvirus pasaulius atkurti, atrode, tobulai. Prisiminkime, kaip džiugino „Grand Theft Auto“ (1997 m.) „laisvės didmiestis“, tik kad rodytas jis vien iš viršaus. Vos po ketverių metų „Grand Theft Auto 3“ (2001 m.) jau leido laisvai siaubti tokį pat, tik pilnai trimatį „Liberty Siť“ (Niujorką), kurio pastatų ir peizažų grožis už nugaros paliko net nuostabųjį „Myst“ (1993 m.).



Grand Theft Auto 3 (2001 m.), plataus profilio action

Į trimatę erdvę persikėlė net tradiciškai plokščios strategijos: „Empire Earth“ (2001 m.) jau galėjai priartinti, apžiūrėti kiekvieną iš tūkstančių karių. Įspūdinga grafika nebetrukde „Empire Earth“ pasiekti ir neregėtų apimties platumų: pirmąsyk realaus laiko strategijoje buvo įmanoma valdyti armiją nuo priešistorės iki robotizuotos ateities. Svarbiausia buvo pasiekti: žaidimų kūrėjų fantaziją riboja nebe technologijos, o tik pinigai.



Empire Earth (2001 m.), realaus laiko karo strategija

1998 m. kompaktinius diskus ėmė keisti septynis kartus talpesni DVD, bet nieko panašaus į perėjimo nuo diskečių prie [CD revoliuciją](#) nebuvo. Žaidimai tiesiog nuo 3 ar 8 diskų (CD) „susitraukė“ iki vieno (DVD) – kurti 8 DVD žaidimų neapsimokėjo, nes ką ten būtum dėjęs? Ar penkis kartus didesnis Liberty Sitis tikrai būtų pakėlęs „Grand Theft Auto 3“ pardavimo pajamas daugiau, nei padidinęs kūrimo kaštus ir laiką? Kažin. Jau ir koks buvo jis atrodė milžiniškas, reikėjo savačią jam ištyrinėti. To paties žaidimo metus juk vis tiek nežaisi... O tiems keliems superfanams, kurie šitiek žaisdavo, būdavo vėliau išleidžiami žaidimų papildymai (*expansion pack*), autoriams nešdavę ir papildomą pelną.

Tiesa, vienas perversmas buvo: didelės žaidimų dėžės iš parduotuvių lentynų išstūmė mažos, identiškos DVD filmams. Žaidimai tapo tokiais įprastais, kad nereikėjo jų vertės pabrėžti įpakavimu. Prisiminkime: ~1985 m. būdavo įprasta prie kompiuterinių žaidimų pridėti įvairius daiktus, kaip Tolentino „Hobito“ knygą prie žaidimo „Hobbit“. Bet ~2000 m. dėžėse seniai nebebūdavo nieko, išskyrus diskus ir instrukciją, bet pastaroji juk lengvai galėjo būti įrašyta į patį talpųjį DVD kaip failas.

Lietuvoje ir pačias dėžes mažai kas pamena: Rytų Europoje dar ~1994 m. legalius žaidimus išstūmė turgų piratai su neteisėtomis kopijomis pigiuose įdėkluose. Lygiai taip pat kaštus taupė prieš piratus stoję Rusijos leidėjai „1C“, „Buka“. Vakariečiai už grašius jiems atiduodavo savo žaidimų vertimo į rusų kalbą ir leidimo teises, nes tik mažos diskų kainos galėjo iš piratų atsiimti bent dalį tos laukinės rinkos. Tokios „rusiškos versijos“ nuo ~1998 m. pasiekdavo ir mus, kelios jų perverstos ir į lietuvių k.

Kaip realizmas susiliejo su laisve, taip konsolės pasivijo asmeninius kompiuterius. Per „[interneto](#)

revoliucija“ atsilikimas buvo didžiulis: stalinis kompiuteris leido žaisti prieš milijonus žmonių kituose pasaulio kraštuose, o „Sony Playstation“ savininkas tebebuvo apribotas savo svetaine. Bet kalbos apie konsolių mirtį buvo gerokai per ankstyvos: „Microsoft Xbox“ (2002 m.) internetą jau palaikė. Konsolės tapo savotiškais antraisiais kompiuteriais, nes rodė ir DVD filmus, o ir jų kainos nebebuvo ženkliai mažesnės. Įsigijęs konsolę žinodavai, kad visi jai skirti žaidimai puikiai pasileis. Mažiau darbo su derinimu buvo ir žaidimų kūrėjams, todėl jie be skrupulų mokėjo komisinius konsolių gamintojams už teisę kurti joms žaidimus. Dabar jau asmeninių kompiuterių savininkams atėjo liūdno dienos. Jie galėjo žaisti nebe visus geriausius savo laikmečio žaidimus (šimtai taip ir liko nepritaikyti kompiuteriams). Bet labiausiai jie turėjo graužtis dėl prarastų galimybių: konsolių rinkai vėl tapus pagrindine niekas nebekūrė žaidimų su geresne grafika nei leido tuometinės konsolės. O juk konsolių pajėgumai kone visuomet atsilieka nuo kompiuterių...

Ne, progresas pabaigos nepasiekė, jis nesibaigia niekad. Ir smulkūs grafikos tobulinimai vyko kasmet, o ypač tais metais, kai pasaulį išvysdavo nauja konsolių karta (kaip 2006 m. pasirodžius septintajai: „Playstation 3“, „Xbox 360“, „Wii“). Bet iš tikro žaidimų kūrėjai jau 2000 m. turėjo plytas, iš kurių galėjo pastatyti bet ką, kaip viduramžių dailininkai pilną dažų paletę ir perspektyvos žinias. Tik nebe viskas, kas įmanoma, būdavo sukurama.

Nebijantiems būti išradingais pataikymas į vieną dar likusių „dešimtukų“ atnešdavo turtus. Vieni tokių – „The Sims“ (2000 m.) autoriai su Vilu Raitu (Will Wright) priešakyje, leidę valdyti vienos šeimos gyvenimą. Seniau tokių žaidimų nebuvo ir šis, itin sudomines merginas ir moteris, kartu su vėlesniais tęsiniais sulaukė 150 milijonų pirkėjų.



The Sims (2000 m.), ekonominė strategija

Tačiau tų „dešimtukų“ buvo likę nedaug. Prisiminkime, kad 1980 m. ar 1990 m. bet kurio stalo

Žaidimo, sporto šakos ar gyvenimo sferos perkėlimas į žaidimą savaime buvo naujiena: iki „SimCity“ (1989 m.) juk nebuvo įmanoma valdyti virtualaus miesto. 2006 m. tai liko toli praeityje, nes viskas, kas gyvenime svarbu, turėjo savo atitikmenis kompiuteriniuose žaidimuose.

Kompiuteriniai žaidimai nebe tik įkvėpė scenarijus filmams, jie patys tapo filmais. Įrašę, kaip peržaidžia žaidimą, žmonės šiuos vaizdelius keldavo į internetą – populiariausius, neretai „pagardintus“ komentarais ar „herojų dialogais“, savaip papildančiais siužetą, peržiūrėdavo tūkstančiai, vėliau – milijonai. Kiti režisieriai-mėgėjai ėjo dar toliau ir tiesiog permontuodavo peržaistą laisvą 3D žaidimą taip, kad įrašas atspindėtų jų norimą siužetą (neturintį nieko bendro su tikruoju). Visa tai pakrikštyta „mašinima“ ir net rimtos firmos ją išmėgino kurdamos serialus kaip „The Strangerhood“ (2004 m.-2006 m.), kuriame „The Sims 2“ (2004 m.) herojai (beje, dar gyvesni už „Empire Earth“ karius) pavirto parodijų meistras.



The Sims 2 (2004 m.), ekonominė strategija

Lyg pavargę nuo beatodairiško bėgimo pirmyn – kai ir metų amžiaus žaidimai atrodė pasenę, o penkerių – lyg archeologinė iškasena – žaidėjai atsigręžė ir atgal. Populiarumo viršūnę pasiekė „abandonware“ svetainės, iš kurių galėjai parsisiųsti senus žaidimus – tokius, kurių autorių teisių nebebuvo kam ginti. Specialios programos – emuliatoriai – leido kompiuterius laikinai „paversti“ senosiomis konsolėmis – ir džiaugtis „Super Mario“ ar „Street Fighter“. Bet labiausiai masino originaliausi – meniškiausi – „brangakmeniai“, neturintys naujesnių analogų: kaip „Dungeon Keeper“ stilinga požemio strategija ar visi adventure žaidimai (kurių kiekvienas tiek unikalus, kiek ir atskira knyga ar filmas). Jeigu jie teikė tiek džiaugsmo anuomet, kodėl negalėtų dabar? Klasikiniu menu (paveikslais, literatūra ir muzika) žmonės juk džiaugiasi šimtmečius.

Naujus originalius žaidimus – dažnai nemokamus – ėmė kurti mėgėjai. Ir nors jų grafika buksavo geru dešimtmečiu, savo gerbėjų internete jie netrukdamo rasti. 2000 m. tai buvo pavieniai pokštai,

tokie kaip net prokurorus sudominusi „Rusiška ruletė su Česlovu Juršėnu“ Lietuvoje (pirmasis mūsųose „žaidybinis skandalas“). 2006 m. jau buvo labai rimtų nepriklausomų žaidimų. Kitų fanų sukurti „Nemokami varikliukai“ leido paprastą žaidimą „pasigaminti“ nè... nemokant programuoti.

Jau ryškėjo tamsioji interneto pusė: „warez“ puslapiai, iš kurių vieno mygtuko paspaudimu galėjai gauti naujausius piratinius žaidimus nieko nemokėdamas jų kūrėjams. Bet šios svetainės dar buvo „už devynių užraktų“, nes rizika buvo didelė.

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Virtualių pasaulių sutvėrimas (1997-2007 m.)

Kad ir kokia užburianti atrodė galimybė internete žaisti su žmonėmis iš skirtingų žemynų, kiekvienas toks mačas buvo savaip netikroviškas. Keturiems draugams susijungus pažaisti „Civilization“ jų pasaulyje tebūdavo keturios valstybės – o tikrovėje yra šimtai. Internetinis RPG buvo panašus į stalinį: žaidėjai, prisiėmę karių ar magų vaidmenis, kaip nedidelė komanda kovojo su išgalvotais priešais, tik juos kūrė nebe meistras, o procesorius – bet tikrovėje juk priešai irgi gyvi...

1990 m. strateginių stalo žaidimų ar stalo RPG asai nė nesapnavo, kad jų hobis galėtų atrodyti kitaip: viename kambaryje tūkstančiai nebūtų išsitekę. Bet internetas leido susijungti tiek žmonių, kiek nebūtų tilpę ne tik prie vieno stalo, bet net ir viename mieste! Tik kad milijonų draugų niekas neturėjo. Todėl tokius milžiniškus “virtualius pasaulius” ėmė organizuoti jų kūrėjai. Vienuose jų (lyg strategijose) žaidėjai valdė kiekvienas po valstybę, įmonę ar armiją – kai žaidėjų tūkstančiai diplomatija, derybos, aljansai čia buvo it tikri, nes būtinai pergalei. Kituose žaidėjai valdė (lyg RPG) po vieną vis tobulėjantį herojų (avatają).

Užuot pavertus vieno žaidėjo kompiuterį serveriu (kuris atlieka skaičiavimus) čia serveriais tapo didžiulės sistemos žaidimų kūrėjų kompanijų rūsiuose. Prie jų vienu metu jungdavosi dešimtys tūkstančių žaidėjų. Tikra masė – todėl ir tokie žaidimai pavadinti masiniais (angl. MMO).

Laikas virtualiuose pasauliuose, kaip ir tikrajame, tikėjo nuolatos: juk kol Lietuvoj naktis, Azijos ar Amerikos žaidėjams – pats dienos įkarštis. Tad geriausi MMO strategai net prisiskandavo žadintuvą, kad laiku išsiųstų pajėgas į mūšį. Lietuvoje pirmasis išpopuliarėjo „Star Kingdoms“ (2000 m.), nes jį aprašė vienas pirmųjų lietuviškų žaidimų leidinių. „Star Kingdoms“ „virtuali visata“, tarsi ~1975 m. kompiuterio žaidimai, buvo vien tekstinė, taigi puikiai tiko lėtam tų laikų internetui, ir ženkle „xLTx“ padabintų planetų ten atsirado tiek, kad atrodė, jog Lietuva – bent Vokietijos dydžio.

It will take 16 hours to complete constructions.

You want to build 0 of your 15 Land, leaving 15 land.

Building name	Percentage Of Land	Buildings constructed	In production	Number to build
Residence	23.67%	191	1	- Max - Rest - ☒ Distribute
Barracks	8.55%	69	0	- Max - Rest - ☒ Distribute
Nuclear Power Plant	0%	0	0	- Max - Rest - ☒ Distribute
Fusion Power Plant	7.31%	59	14	- Max - Rest - ☒ Distribute
Star Mine	24.66%	199	35	- Max - Rest - ☒ Distribute
Training Camp	11.28%	91	5	- Max - Rest - ☒ Distribute
Probe Factory	15.86%	128	0	- Max - Rest - ☒ Distribute

Construct Buildings

Build Buildings | Raze Buildings | Convert Buildings | Upgrade Power Plants

Star Kingdoms (2000 m.), MMO strategija

Labiau už MMO strategijas išgarsėjo MMORPG, kur žaidėjai kūrėsi herojus, formavo komandas, kovėsi ir prekiaavo tarpusavyje. Pirmieji MMORPG pasirodė 1997 m. („Ultima Online“). Internetas vis greitėjo, ir „World of Warcraft“ (2004 m.) grafika jau buvo trimatė ir itin realistiška. Tapęs žymiausiu MMORPG jis savo klestėjimo laiką turėjo 12 milijonų klientų.



Ultima Online (1997 m.), MMORPG



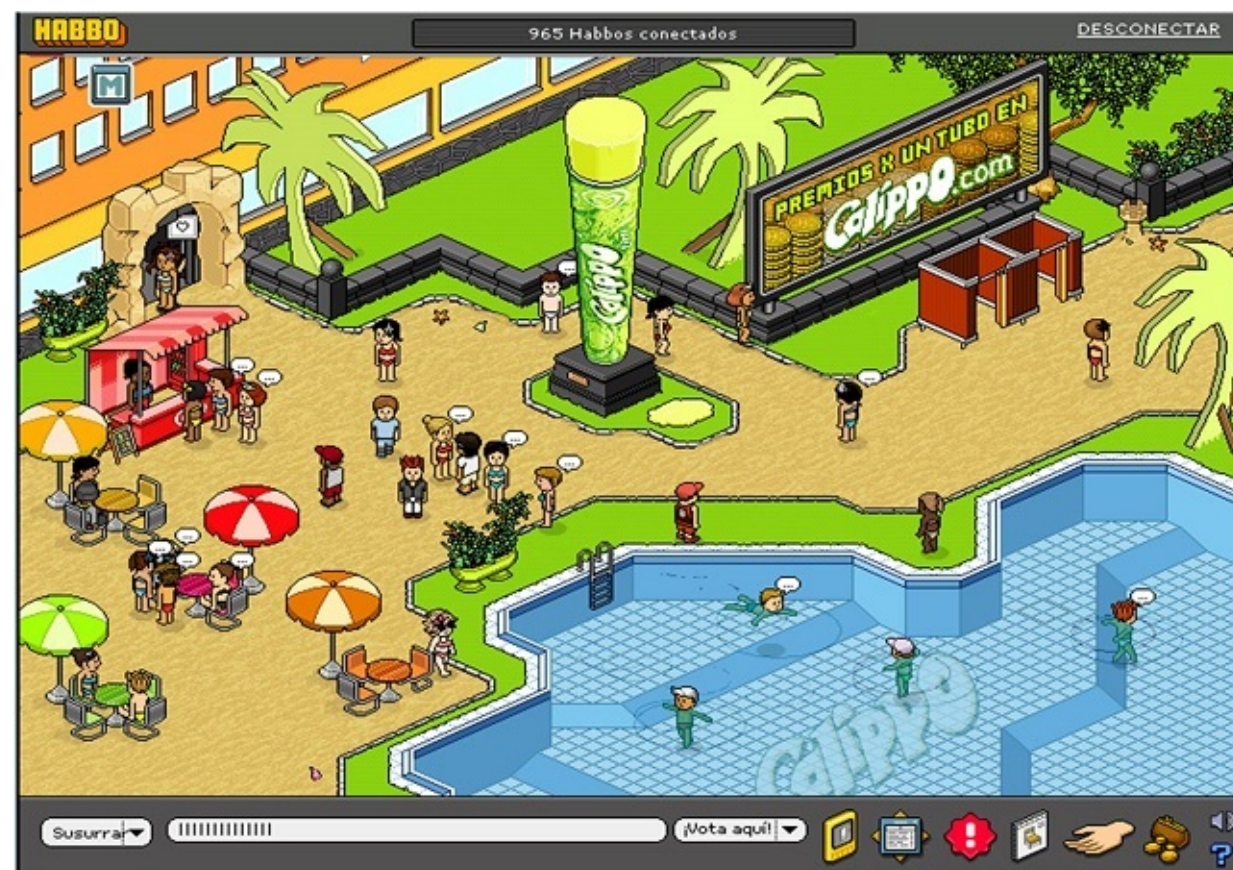
World of Warcraft (2004 m.), MMORPG

Įprastuose tinklo žaidimuose žaisdavai su pažįstamais ar su „priešų klanu“, su kuriuo pasikalbėti per nuolatines šaudynes nebūdavo laiko. O MMORPG aplinkui „gyveno“ begalė nepažįstamųjų, kurių tikruosius veidus keitė spalvingi „avatarai“. Pokalbiai, pažintys tapo vienu kertinių MMORPG akmenų; ne viena tarptautinė šeima gimė būsimųjų vyro ir žmonos avatarams drauge ekrane daužant monstrų ordas (ir pats tokį atvejį žinau: moteris ten švedė, vyras – japonas). Buvo ir liūdnėsnė pusė: nuo išsekimo interneto kavinėse mirdavę žmonės, nevalgę ir negėrę paromis. Virtualus pasaulis jiems pakeitė tikrąjį.

MMORPG negalėjai pažaisti retkarčiais: kad tavas magas ar daktaras sukauptų patirties, užsidirbtų pinigų galingiems burtams/vaistams ir taptų reikalingas rimtoms užduotims, tekdavo aukoti mėnesių mėnesius. Ne visi, kas norėjo įdomiai pažaisti, turėjo šitiek laiko. Ką darote tikrovėje, kai norite gražaus megztinio, bet neturite laiko nusimegzti (ar net išmokti megzti)? Jį nusiperkate. Štai taip MMORPG virtualiose turgavietėse (sukurtose žaidėjams keistis jų „karų“ grobiu) pradėjo cirkuliuoti ir labai tikri doleriai. Kažkur Kinijos glūdumoje daugiau nei šimtas tūkstančių paauglių žaidė nebe dėl smagumo: jie specialiai žudė tuos priešus, už kuriuos galima gauti daugiausiai virtualaus aukso. Tuomet šį auksą pardavinėjo už tikrus dolerius turtingiems vakariečiams. Norintiems visko dar greičiau išsyk pasiūlydavo ir savo „ištreniruotus“ herojus. Nebe tik kelioms e-sporto žvaigždėms tapo įmanoma gyventi iš žaidimo, bet ir tokiems „juodadarbiams“. Galiausiai viską lėmė kainų atotrūkis pasaulyje: vienos picos Osle kaina galėjo prilygti mėnesio algai Kinijoje. Norvegas už virtualų kardą „atiduoda“ ketvirtį picos; kinas gauna ketvirtį savo kaimyno algos.

Dalis žmonių MMORPG žaidė ne dėl kovų, o dėl bendravimo, naudojo juos tarsi žavesnę tuomet populiarių internetinių pokalbių IRC versiją. Tokius netruko pavergti „Second Life“ („Antrasis gyvenimas“, 2003 m.): čia buvo išmesti visi monstrai, misijos, burtai, kovos, treniruotės. Teliko

milžiniška tikroviška trimatė erdvė, kurioje galėjai be jokių rūmų kurti savo herojų, statyti namus, vystyti verslus. Vaizdais pagražintų pokalbių svetainių buvo ir seniau, kaip „Habbo Hotel“ (2000 m.), bet „Second Life“ pirmasis buvo toks beribis ir tikroviškas – nebe „vaikams padailinti pokalbiai“, o tikras „antrasis gyvenimas“. Ir jo įtaka tapo milžiniška: tikėdamos, kad žaidimas tikrai taps visuotiniu „Antruoju gyvenimu“, ambasadas čia kūrė net valstybės, kaip Estija 2007 m., jos samdė darbuotojus, visą darbo dieną praleisdavusius „Second Life“. Virtualios žemės kainos pasiekė aukštumas, o kai kurie „Second Life“ žaidėjai net tikrame gyvenime tapo milijonieriais – kaip Anšė Čung, pradėjusi nuo virtualios „eskorto merginos“, o baigusi kaip virtualaus nekilnojamojo turto vystytoja. Priešingai daugeliui kitų MMORPG, „Second Life“ kūrėjai iš pradžių neribojo prekybos tikrais pinigais ir ten užgimusi ekonomika (su bankais ir jų bankrotais, paskolom ir palūkanom...) jau domino net mokslininkus.



Habbo Hotel (2000 m.), bendravimo žaidimas



Second Life (2003 m.), bendravimo žaidimas

Bet utopinę „Second Life“ ateitį piešusieji pamiršo, kad tikras pasaulis tėra vienas, o alternatyvių galima sukurti begalę. Technologijos tobulėja, tad kiekvienas naujas žaidimas (ar „virtualus pasaulis“) savaip geresnis už senesnius. „Second Life“, kaip ir kiti MMORPG, pasiekia dalyvių apogėjų, kuris paskui smunka – žaidėjai išsilaksto prie naujų, žavesnių žaidimų. Tas pats ištinka ir e-sporto „šakas“: krepšinis ar futbolas minimaliai keisdami gyvuoja dešimtmečius, o žymusis „Starcraft“ jau po 10 metų atrodė beviltiškai pasenęs ir tik didžiulis įdirbis dar palaikė jo, kaip e-sporto, gyvastį.

Ir visgi tas dešimtmetis, kurį gerai sukaltas MMORPG ar e-sportas nesunkiai išlaikydavo populiarumą, kompiuterijos masteliais buvo neįtikėtinai daug. Prisiminkime: kiti žaidimai ~2000 m. jau po poros metų atrodydavo visiškai seniena. Tinklo žaidimų ilgaamžiškumo paslaptis paprasta: žaidėjai čia nėra vien vartotojai, jie kartu (kitiems žaidėjams) yra ir pati svarbiausia žaidimų dalis. Tuščias virtualus pasaulis nieko vertas, kad ir koks nuostabus būtų. Užtat milijonai galimų sąjungininkų ir oponentų, šimtai peripetijas aprašančių tinklapių net senstelėjusį žaidimą paverčia gyvu ir įdomiu. Net tada, kai „gyventojai“ ir „sportininkai“ ima pamažėle trauktis, tai vyksta iš lėto – nes draugų, patirties ir avatarų su savimi neišsivesi.

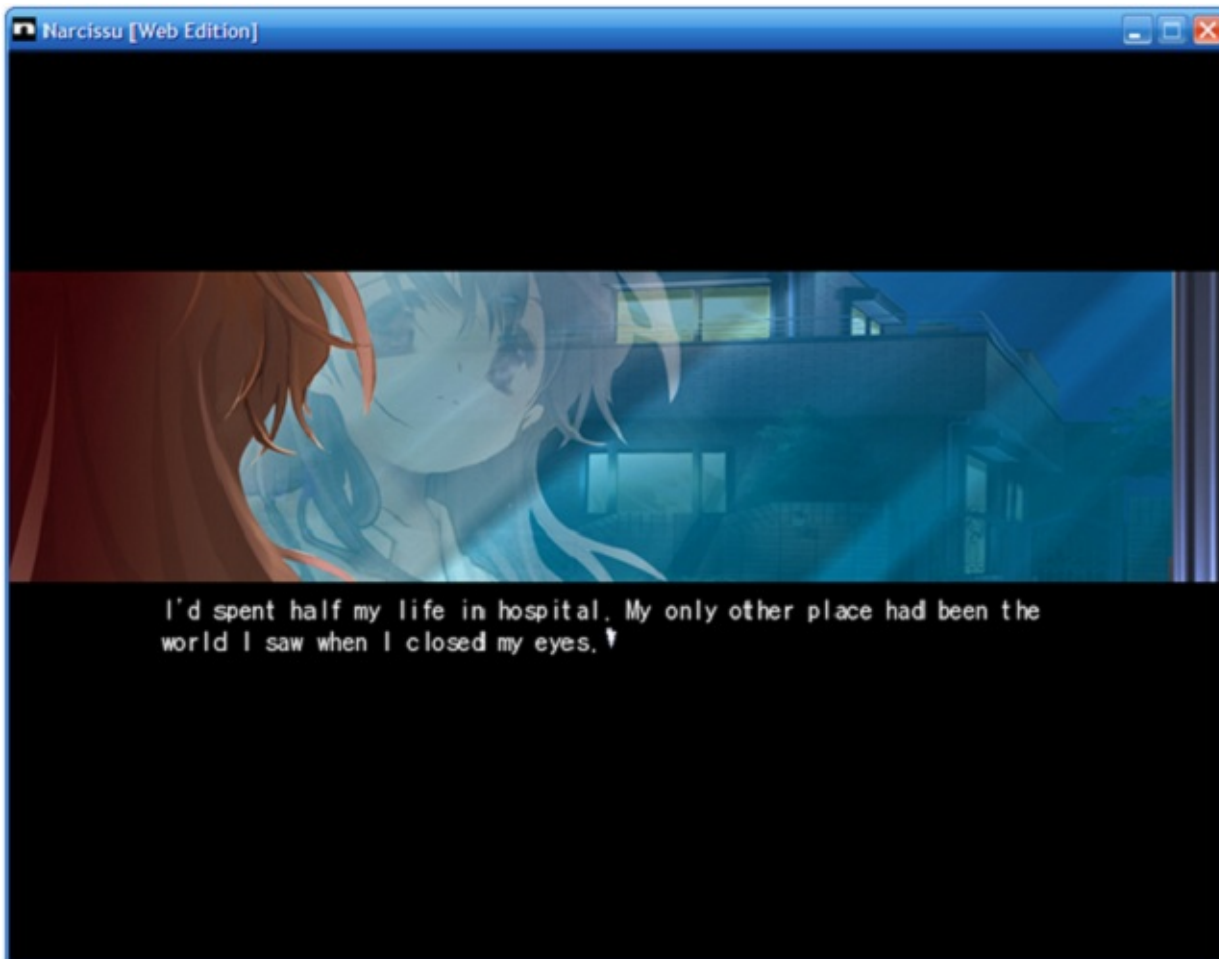
©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Žvilgsnis į kultūrinius skirtumus (2002-2008 m.)

Pasaulyje šimtai kultūrų, bet dauguma jų seniai tapusios kažkokių žilos senovės rudimentų rinkiniais. Kiekviena šalis turi savo „kaimišką kultūrą“: liaudies dainas, tautosaką, tautinius drabužius – bet modernioje visuomenėje viso to prireikia tik per renginius „tradicijoms puoselėti“. Miestų kultūra kone visur ta pati – vakarietiška: kostiumai ir džinsai, Holivudas ir opera, verslo ir politinis etiketas. Neturtingos Afrikos, Lotynų Amerikos, Azijos ir Rytų Europos šalys, gal nepilnavertiškumo kompleksų slegiamos, godžiai ryja vakarietišką „moderniąją kultūrą“ – o kompiuterija yra jos dalis. Tad nėra prasmės kalbėti apie šių kraštų kompiuterinių žaidimų ypatumus: visur buvo kuriama panašiai, tik „trečiajame pasaulyje“ mažiau, rečiau ir naujovės ten ateidavo vėliau. Tenyškščiai žaidėjai mažai kam užsienyje rūpėjo, nes kone visi jie žaisdavo piratines kopijas.

Bet pasaulyje yra viena šalis, kuri šalia, rodos, amžinų tradicijų iki šiol geba kurti ir gerbti naujus papročius. Tai – Japonija, kurią turtai apsaugojo nuo visų „nepilnavertiškumo kompleksų“. Nors japonų „Sega“ ar „Nintendo“ formavo ir vakariečių žaidimų kultūrą, savo šalyje rinko jas kartais vertė kurti kitokius žaidimus. „Klasika“ Vakaruose Japonijoje galėjo būti niekuo, ir atvirkščiai.

Štai Vakaruose adventure žanrą ~2000 m. internetas jau stūmė į pagrindį. O Japonijoje tokio žanro išvis nebuvo. Bet ši skolinį iš anglų kalbos japonai žinojo. Taip vadino vieną išskirtinai japoniško reiškinių – vizualinių romanų – rūšį. 2006 m. beveik 70% visų Japonijoje sukurtų kompiuterio pramogų buvo vizualiniai romanai. Rašau „kompiuterio pramogų“, nes čia sunku suprasti, žaidimas tai ar kita meno forma. Vizualiniai romanai primena ~1980 m. interaktyvią grožinę literatūrą. Tik juose unikalią atmosferą dar kuria nuotraukos ir anime stiliaus piešinėliai, muzika ir balsai. Kai kuriuose interaktyvumo nėra išvis: žaidėjas (žiūrovas? Skaitytojas? Klausytojas?) tik spaudinėja pelės mygtuką versdamas ekraną iš lėto atskleisti vis naujas eilutes, garsus ir vaizdus. Kituose – juos japonai ir vadina adventure žaidimais – leidžiama kritiniais momentais pasirinkti herojaus elgesį ir nuo to priklausos pabaiga. Tarp tokių daug yra „pasimatymų simulatorių“, kurių žaidėjo tikslas – nusitempti į lovą vaikinui merginą, merginai vaikiną, merginai merginą, vaikinui vaikiną, mokytojui moksleivę, broliui jaunesnę sesutę, žagintojui auką... Galima tęsti, bet pripažinkite sau, po kelinto iš šių variantų pagalvojote „nenormalu“? Jei ne Tekančios saulės šalis, dalies šių žaidimų autorių lauktų labai rimti baudžiamųjų kodeksų straipsniai, kitų kūryba dulkėtų fetišistų parduotuvėse. Dabar Vakaruose tokie kūriniai išpopuliarėjo tarp „vaponų“ (Japonijos kultūros gerbėjų), neatlygintinai verčiančių juos į anglų kalbą. Japonijoje tokios temos – ne išimtis, bet norma. Kitos populiarios vizualinių romanų rūšys: siaubo, moksliniai fantastiniai bei depresyvieji (*nakige*) – „Narcissu“ apie nepagydoma liga sergančius jaunuolius vienas pastarųjų.



Narcissu (2006 m.), vizualinis romanas

Japonijoje skiriasi ne tik žaidimai, bet ir aparatai, kuriais jie žaidžiami. Vakaruose konsolės 2002 m. vėl grįžo kautis su kompiuteriais, bet trečiasis „karo dalyvis“ ten buvo beviltiškai pralaimėjęs. Kalbu apie žaidimų automatus. Prisiminkime, kad 1980 m. šios „kompiuterinės spintos“ galėjo pasiūlyti tobulesnę grafiką nei „mažytės“ konsolės; bet 2005 m. kompiuterija buvo taip sumažėjusi, kad dydis nebeteikė jokio pranašumo, o masė prijungiamų vairų, pedalų, šturvalų ir kitko atskirų žanrų gerbėjams leido „pasigaminti“ automatus iš savo kompiuterio/konsolės. Vakaruose automatai liko tik atrakcionu kino ar apsipirkinėjančių tėvėlių belaukiantiems vaikams užimti. Bet Japonijoje jie buvo per daug įaugę į kultūrą ir Tokijas iki šiandien pilnas daugiaaukščių automatų arkadų, modernesnių nei daugelis vakariečių kada regėjo. Greta jų stovi tūkstančiai „primityvių“ pačinko agregatų: tai pinbolas iš tų laikų, kai buvo neišrastos atmušimo svirtelės.



Pačinko salonas. Augustino Žemaičio nuotrauka.

Japonija buvo ir konsolių šalis. Visom prasmėm: gal 90% visų jų pagamindavo japonų koncernai ir jos stovėjo kiekvienuose japonų namuose. Kai kurie „kompiuterio žanrai“ (t.y. žanrai, kurių žaidimai paprastai mūsų žaidžiami asmeniniais kompiuteriais) Japonijoje yra „konsolių žanrai“. Pavyzdžiui, RPG, vedamas garsiosios „Final Fantasy“ serijos. Nors pastaroji išplito ir už Japonijos ribų, dauguma „japoniškos estetikos“ (anime stilius, moteriški vaikinai ir vyriškos merginos, milžiniški „XXIV amžiaus“ robotai su XIV amžiaus samurajų kardais...) žaidimų net nebuvo išversti į kitas kalbas.



Final Fantasy XII (2006 m.)

Sunku būtų buvę ir tikėtis, kad kuri Vakarų šalis būtų unikali it Japonija, bet skirtumėlių buvo. Realius dalykus imituojantys žaidimai niekad nebus labiau mėgstami nei tai, ką jie imituoja: sunku būtų tikėtis, kad Europoje daug kas bent suprastų „Madden NFL“ amerikietiško futbolo žaidimą, Amerikoje – „FIFA“. O koridos žaidimas „Torero PC“ (2002 m.), aišku, tedomino ispanus.



Torero PC (2002 m.), sporto žaidimas

Bet ne visus skirtumus paaiškinti paprasta. Štai Vokietijoje sukurtos ištisos unikalių simulatorių serijos: derliaus nuėmimo, kelio tiesimo, miesto autobuso vairuotojo, autokrautuvo ir net... šiukšliavežio. Tėvynėje tokie žaidimai pardavinėti šimtais tūkstančių, bet daugumos net nemėginta versti į anglų kalbą. Ūkininkai ir darbininkai gyvena visame pasaulyje, bet nevokiečiams įdomūs tik „šlovingesnių“ specialybių imitatoriai.



Mullabfuhr Simulator 2008, simulatorius

Dar kiti žanrai buvo visuotiniai, bet vis viena vienur populiariesni. Štai adventure žanro liekanos po 2000 m. persikėlė labiau į Europą.

Pietų Korėjoje skyrėsi ne žaidimai, kiek be galo rimtas požiūris į juos. E-sportas ~2008 m. čia jau lenkė ir krepšinį, ir futbolą, turbūt ir beisbolą. Paskui šimtatūkstantines algas, milijoninius fanklubus, e-sporto akademijas, federacijos narystę olimpiniam komitete bei „Starcraft“ žvaigždžių žmonių nuotraukas „glamūriniuose“ žurnaluose atėjo ir „juodoji sporto pusė“: lažybos ir jų skandalai.



Kaip Japonijoje išgyveno žaidimų automatų salonai, Pietų Korėjos miestuose liko tūkstančiai visą parą veikiančių interneto kavinių. Internetas namie čia itin greitas, bet kaip gi ten susirinksi pasportuoti su draugais? O ir su antrąja puse smagiau žaisti interneto kavinėse, specialiuose dviviečiuose foteliuose – kaip ir praleisti vakarą restorane romantiškiau nei buto virtuvėje. Interneto kavinėse korėjiečiai praleidžia daugiau laiko nei bet kur kitur, išskyrus namus ir darbą, net poros sau ten ieškosi it naktiniame klube. 2008 m. apskaičiuota, kad bet kuriuo paros metu vidutiniškai internete žaidė 8% visų pietų korėjiečių, o apskritai žaidėjais save laikė 35%. Nieko nuostabaus, kad ir baisiausios priklausomybės nuo žaidimų istorijos – iš Pietų Korėjos.

Kiekvienam kraštui, džiaugsmingai priėmusiam žaidimus, buvo šalis, kuri paniškai jų bijojo. Australija nurodė savo muitininkams konfiskuoti visas žaidimų, kuriuose yra smurto, sekso ar narkotikų vartojimo, kopijas, o Kinija, bijodama „blogo poveikio jaunimo psichinei sveikatai“, nuo 2000 m. išvis draudė visas konsoles (bet ne automatų ar kompiuterių žaidimus). Prieš vėją ilgai nepapūsi: šie labiausiai piratus ir kontrabandininkus džiuginę ribojimai 2012-2014 m. krito.

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Žaidimai arčiau žmonių (2005-2011 m.)

Kad ir kiek dešimčių milijonų susikūrė „avatarus“ virtualiuose pasauliuose, tik mažą dalį visų žmonių galėjo sudominti šitiek pasišventimo reikalaujanti pramoga. Kur kas tvaresnės buvo programos, įnešusios virtualumo į tikrąjį pasaulį. ~2004 m. plito socialiniai tinklai, kurių karaliumi tapo „Facebook“, o vis interaktyvesni tinklapiai skatino žurnalistus šaukti apie „naująjį internetą“ (Web 2.0). Pasaulio gyventojams tapo įprasta tinkle ieškoti naujų draugų ir palaikyti ryšį su senais, dalintis informacija ir nuomonėmis. Biurų sekretorės, dar neseniai keikusios kompiuterius ir spausdinusios dviem pirštais, dabar prie jų praleisdavo visas darbo pertraukėles. Socialiniai tinklai nėra žaidimas, bet jų proveržis žaidimams turėjo milžinišką įtaką. Kaip „užmušti“ tą laiką, kai draugai nieko įdomaus „Facebook“ neparašo? Šią nišą staigiai užpildė tūkstančiai paprastųjų žaidimų (*casual games*): bokšto gynimas ir pabėgimas iš kambario, virtualių gyvūnų auginimas „Farmville“ (2009 m.) ir naujos 1980 m. arkadinių žaidimų versijos. Begalinis ekranų spalvingumas atvėrė kelią prieš tris dešimtmečius sunkiai įsivaizduotoms žaidimų rūšims: pavyzdžiui, paveikslėliuose užmaskuotų daiktų paieškai, kaip 2006 m. „Ravenhearst“.



Ravenhearst (2006 m.), paprastas (užmaskuotų daiktų) žaidimas

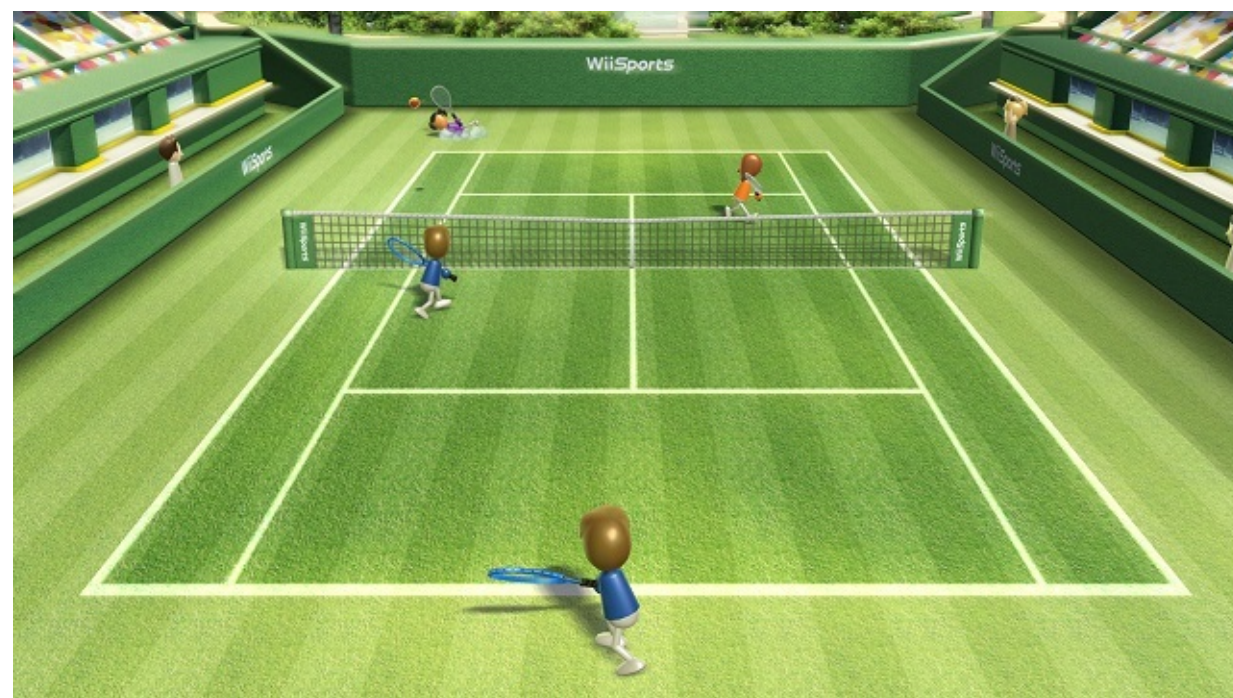
Daugumos paprastųjų žaidimų nereikėjo pirkti, instaliuoti, įkrauti ar (beveik) mokytis žaisti, jie buvo tokia pat interneto (ar socialinio tinklo) dalis kaip bet kuris tinklapis ar draugo anketa. O pastarieji jau buvo tapę įprasta gyvenimo dalimi – ne virtualaus, bet vis labiau virtualizuoto.

„Aštuoniasdešimtųjų dvasia“ alsavo ne tik patys paprastieji žaidimai, bet ir visa situacija. Nuo pat anų laikų, kai žmonija atrado kompiuterius, tiek milijonų naujų žmonių per tokį trumpą laiką pirmąsyk neatrado žaidimų. Dauguma jų dar prieš kelis metus kreivai žiūrėjo į žaidžiančius jaunuolius, bet

staiga patys tapo žaidėjais. Paprastieji žaidimai užpildė tarpą tarp „tradicinių žaidimų“, kuriems „pasišvęsti“ galėjo ir norėjo ne kiekvienas, ir visuomenės masės. Kaip 1980 m. galėjai įmetęs monetą į automata, „sužaisti ir pamiršti“, taip galėjai ir su naujais paprastaisiais žaidimais.

Rašiau, kaip „The Sims“ teikiamas eilinės Amerikos (atsiprašau, Simnacijos) šeimos kontroliavimo žavesys parodė, kad baigėsi laikai, kai įsimintina atrodė tik tai, kas stebina tikresne nei bet kada seniau grafika, ar didesniu nei bet kada seniau pasauliu. Pakako subtiliai išnaudoti tai, kas išrasta prieš penkmetį ar dešimtmetį – ir tavo produktą pirks milijonai. Bet tokią sėkmę brangiai naujovei tegalėjo atnešti galinga reklama. Neturintiems tam lėšų geriau jau „gaminti“ kopijas ar tarnauti didžiosioms kompanijoms, kaip darė kinų ar rytų europiečių programuotojų „daliniai“ vis dažniau kūrę vakarietiškus žaidimus, arba mažosios Vakarų kompanijos, štapavusios nuobodžiai eilines šaudykles, realaus laiko strategijas, adventure.

Kas kitas turėtų daugiau galios reklamai, jei ne didieji konsolių kūrėjai? ~2006 m. „Sony“ raškė pergalės vaisius – jos „Playstation 2“ parduota per 100 milijonų, o konkurentės „Nintendo GameCube“ – vos 20. Orientavimasis į vaikus šiam nepadėjo; „Nintendo“ persigrupavo naujam, gerokai drąsesniam ir be galo sėkmingam eksperimentui – „Wii“. Daugybė dalykų mums tokie įprasti, kad nebeklausiamo, ar apsieitume be jų. Tarp tokių buvo konsolių valdikliai, ant kurių su kiekviena karta gausėjo mygtukų ir svirtelių (1980 m. „Atari 2600“ – 1 mygtukas, 2000 m. „Sony PlayStation 2“ – 17 mygtukų). „Wii“ išradėjai juos išmetė į šiukšliadėžę ir pasiūlė žaidimus valdyti judesiais, pozomis. „Wii Sports“, pridėtame prie kiekvienos parduotos konsolės, golfo kamuoliuką dauždavai ne stumdamas svirtelę, o smūgiuodamas įsivaizduojama lazda; boksuodavaisi ne mygtukų kombinacijomis, o tikrais rankų judesiais. „Wii“ galėjai paversti bet kuriuo žaidimų automatu nė nepirkdamas jokių vairų, šautuvų ar pedalų – viskas buvo aišku kaip dieną net niekados nežaidusiam. Rezultatai kalba už save – „Wii“ pardavimai visus konkurentus paliko už nugaros.



Wii Sports (2006 m.), sporto žaidimas

„Wii“ toliau tęsė tai, ką pradėjo virtualūs interneto pasauliai, ką darė vizualiniai romanai ir mašinima: tirpdė ribą tarp žaidimo ir nežaidimo. Kas yra „Wii Fit“, išnaudojantis konsolės privalumus fizinių pratimų mokymui – žaidimas ar treniruoklis? 1990 m. stereotipinį žaidimą, kai iš lėto įkraunamas kompiuteris, o paleidus žaidimą sudėtingai spaudinėjami mygtukai leidžia rinkti taškus, jau seniai

reikėjo pamiršti.



Wii Fit (2007 m.), virtualus treniruoklis

Ir visgi labiausiai žaidimų pasaulį „prašaliečiams“ atvėrė galimybė žaisti bet kur ir bet kada. Prisiminkime, kad „Nintendo“ kadais davė tam pradžią su savo „Game Boy“ (1989 m.). Ir tada, ir po penkiolikos metų nešiojamos konsolės tegalėjo leisti dešimtmečiu pasenusius kompiuterinius žaidimus – tiek metų užtrukdavo, kol techninės naujovės sumažėdavo pakankamai, kad į jas tilptų. Betgi mažas jų dydis galėjo nesunkiai tapti privalumu: niekur kitur žaidžiant ekranas nebūna taip arti akių! „Nintendo“ tai puikiai išnaudojo: „DS“ (2004 m.) turėjo lietimui jautrų ekraną, o „3DS“ (2010 m.) ekranėlyje galėjai matyti trimatį vaizdą nedėvėdamas jokių ypatingų akinių. Tikrai trimatį, o ne 3D grafiką. Naujųjų „Nintendo“ nešiojamų konsolių buvo parduota 200 mln.

Į kovą jau tada stėjo konkurentai su žaidimams specializuotais mobiliaisiais telefonais („Nokia N-gage“). Bet visa tai atrodė juokas išvydus, kas sekė po to: žaidimams tuojau puikiai tiko bet kuris telefonas. 2005 m. mobiliųjų pasaulyje buvo 2 milijardai, 2010 m. jau 5 milijardai, tačiau dar svarbiau, kaip smarkiai tie telefonai patobulėjo. 2005 m. dar džiaugdavomės jais žaisdami modernesnes 1976 m. „Gyvatėlės“ kopijas. 2010 m. daugybė naujų telefonų turėjo spalvingus lietimui jautrius ekranus – dar „Nintendo DS“ atrodžiusius it stebuklas – ir galimybę įsigyti šimtus jais valdomų paprastųjų žaidimų. Tokių kaip „Angry Birds“ (2009 m.), kuriame paukščio skrydžio trajektoriją lėmė vienintelis piršto judesys. Bet juk būdų stumtelti pirštą ekranu net suskaičiuoti neįmanoma! Valdymas šitoks intuityvus, o galimybių įvairovė, kaip ir „Wii“, lenkė „Street Fighter“ kovos veiksmus.



Angry Birds (2009 m.), paprastasis žaidimas

Be to, pagal tą neoficialią „dešimtmečio atsilikimo“ taisyklę 2010 m. mobilieji telefonai prilygo 2000 m. kompiuteriams. Prisiminkime, kad kaip tik 2000 m. [grafikos tobulėjimas sulėtėjo](#), tad dešimtmečio skirtumas nebebuvo toks gąsdinantis kaip seniau, tik prityrusi akis jį pastebėdavo.

Įpratę žaisti socialiniuose tinkluose per darbo pertraukėles žmonės dabar telefonais tą darė bet kada: troleibuse ir lėktuve, laukdami kirpėjo ar dantisto. „Star Kingdoms“ MMO strategijos (2000 m.) žaidėjai tegalėdavo „duoti įsakymus“ kosminiam laivynui prisėdę prie kompiuterio, o populiariausio „Facebook“ žaidimo „Farmville“ (2009 m.) „ūkio šeimininkai“ „pjaudavo rugius“ net eidami gatve. Žaidimai buvo dar arčiau nei kada nors anksčiau. O tai gimdė vėl naujas idėjas, tokias kaip „papildyta realybė“ (augmented reality), kai telefono ekrane matai įsivaizduojamus dalykus tikroje savo aplinkoje. Arba „virtuali realybė“ – kai tikrovę pakeičia vaizdas „akiniuose“ su ekranais vietoje stiklų.



Farmville (2009 m.), MMO strategija / paprastas žaidimas

Tradicinės konsolės į naujus iššūkius atsakė supermoderniomis savo „vizitinėmis kortelėmis“, tokiomis kaip „Heavy Rain“ (2010 m.) didelio biudžeto detektyvinis adventure, kuriame, priešingai seniesiems „King’s Quest“ ar „Gabriel Knight“, žaidėjas nuolat daro įtaką siužeto eigai. Žaidimo autoriai įsipareigojo, kad niekada nekurs „Heavy Rain“ versijos niekam kitam, išskyrus „Sony PlayStation 3“. „Wii – opiumas vakarėliui, mobilieji – kavutė pietų pertraukai, o tobuliausios naujovės tikram žaidėjui – PlayStation 3“ – tokia turėjo būti žinia.



Heavy Rain (2010 m.), adventure

Nors per trumpą laiką mobilieji žaidimai tapo populiariesni už visus kitus, seno sukirpimo „žaidimų tikram žaidėjui“ poreikis nesumenko. Tiesiog „žaidimų subkultūra“ (su grupele užkietėjusių fanų ir

skeptiška dauguma) galutinai tapo piramide: kiekvienam „tikram žaidėjui“ radosi po kelis, kurie pažaidžia kartais paprastesnius žaidimus.

Tiesa, kelios tradicinės serijos, kurių reguliarūs atnaujinimai pasirodydavo virš dešimtmečio, išleido paskutinį kvapą. „Microsoft Flight Simulator X“ (2006 m.) tapo paskutiniu juo iš žymiųjų skrydžių simulatorių. Tęsti nebuvo prasmės – grafika beveik nebetobulėjo, o pildyti nebuvo kaip: ko nesukūrė „Microsoft“, jau buvo seniai padarę savanoriai modų autoriai. Parsisiuntęs modus galėjai turėti kiekvieną planetos lėktuvą, nudažytą kiekvienos žymesnės aviakompanijos spalvomis, ir pakilęs iš bet kurio oro uosto grožėtis bet kuriuo didmiesčiu. Ilgai pertraukai 2010 m. išėjo „NBA Live“ serija, kurios žaidimai krepšinio mėgėjus nuo 1995 m. džiugindavo kasmet. Kam naujinti, jei visus sezoninius komandų sudėčių pasikeitimus (o taip pat Eurolygą, Pasaulio čempionatą, LKL...) galėjo padaryti patys fanai?



Microsoft Flight Simulator X (2006 m.), simulatorius



NBA Live 2010, sporto žaidimas

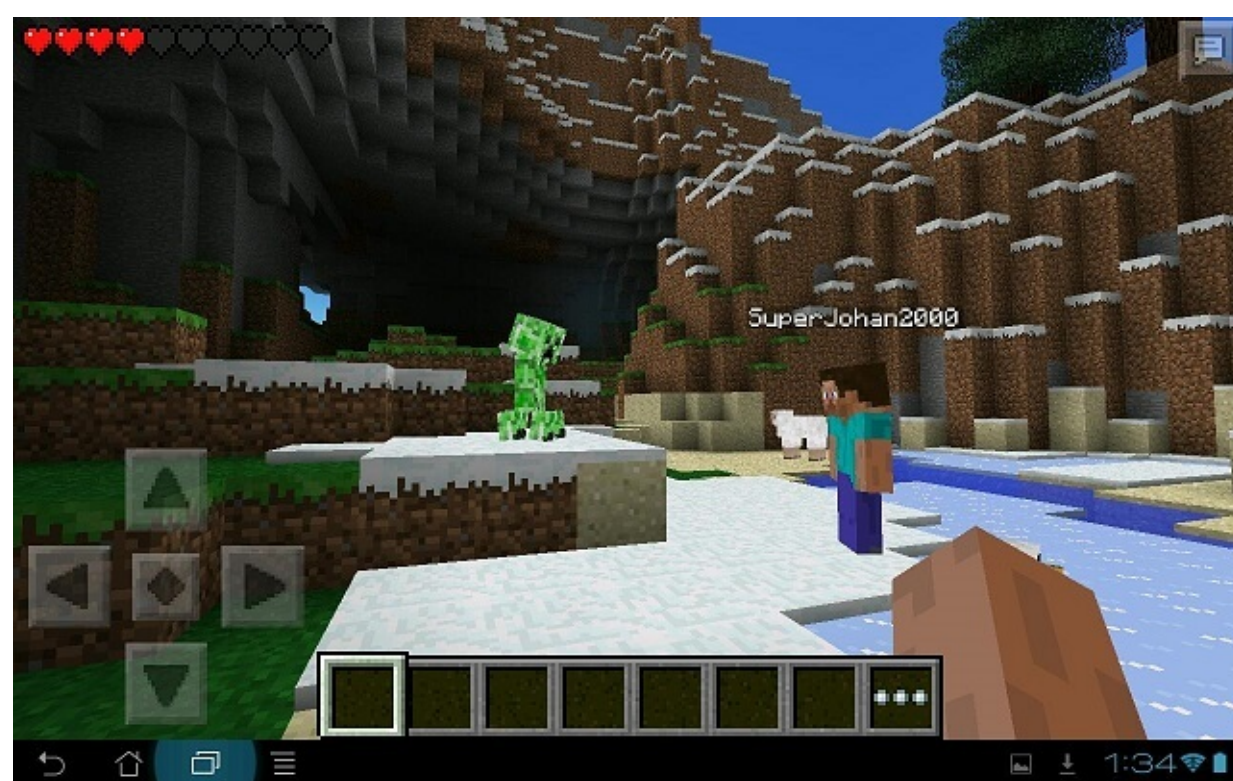
Vienas brangiausių visų laikų asmeninio kompiuterio žaidimų, 100 milijonų kainavęs „All Points Bulletin“ (2010 m.) nuvarė savo kūrėjus į bankrotą. Kad ir koks didelis ir tikroviškas buvo jo gaujomis pertekęs miestas, žaidimas nepasiūlė tiek daug naujo ir įdomaus lyginant su „Grand Theft Auto“ bei kitomis vardą jau turinčiomis serijomis.



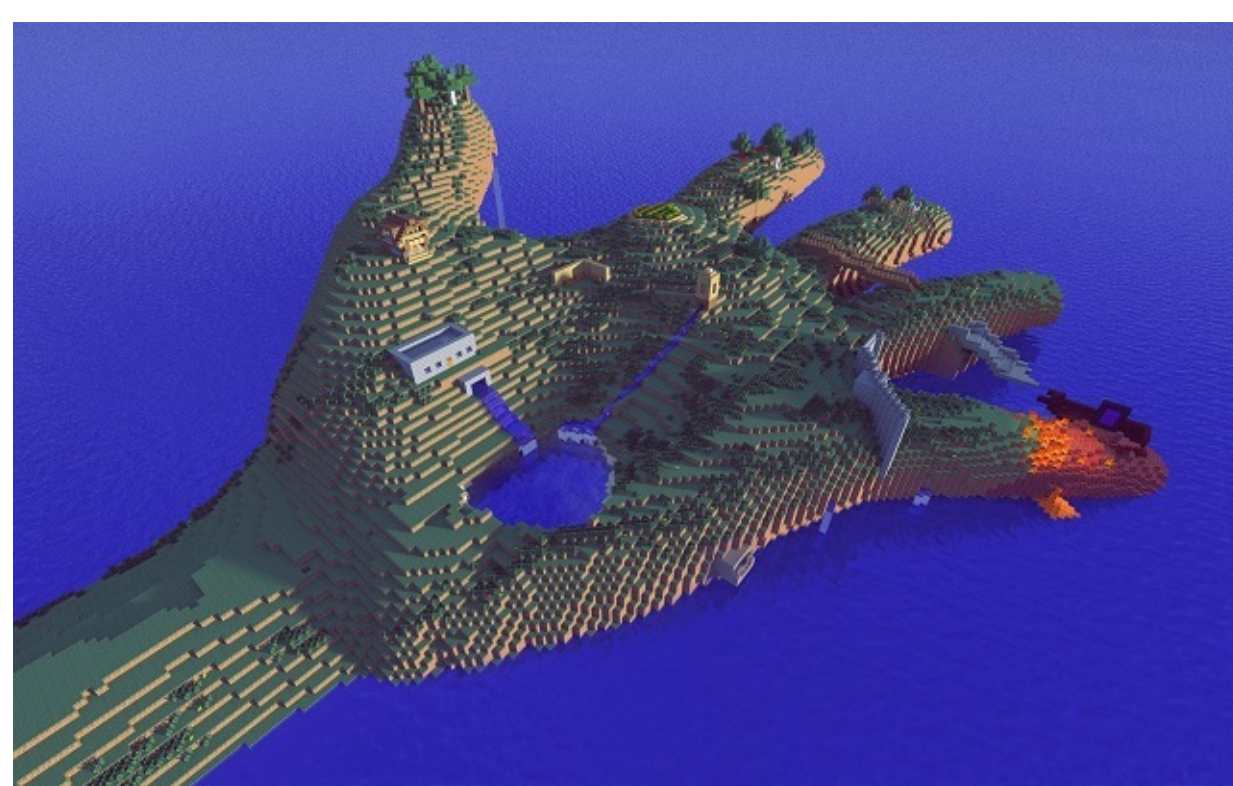
All Points Bulletin (2010 m.), MMO action

„All Points Bulletin“ autoriams nosį nušluostė „Minecraft“ (2011 m.), kurio grafika išvis priminė 1990 m., [kai pirmąkart 3D leisdavo vaizduoti tik kubus](#). Tačiau idėja: begalinio dydžio pasaulis, galimybė lengvai pastatyti bet ką iš „Lego“ primenančių kaladėlių – buvo nauja ir įdomi. Juk visuose iki tol žaidimuose žaidėjo kūryba ribota: „SimCity“ miestą užpildydavo tik iš anksto paruoštų modelių namai ir keliai, „Civilization“ šalį – miestų ir karių piktogramos. Abstraktumas „Minecraft“ tapo ne kliūtimi, bet privalumu – leido patiems žaidėjams kurti bet kokius scenarijus: nuo adventure požemių iki „Bado žaidynių“. „Minecraft“ ypač patraukė vaikus, tūkstančiai jų dėl šio žaidimo

išmoko valdyti serverius bei kitų kompiuterinių žinių. Nieko keisto: „Lego“ pastatai ar automobiliai juk irgi tikroviškumu neprilygsta įprastiems „modeliukams“, bet milijonams vaikų galimybė sukonstruoti ir perkonstruoti patiems tai nusveria.



Minecraft (2011 m.)



Minecraft (2011 m.) "kūrinys"

O naujuoju e-sporto karaliumi tapo „League of Legends“ (2009 m.). Dvi komandos, kurios „internetinėje arenoje“ stoja akistaton kiekviename mače, rodomos tik iš viršaus. Čia, kaip, beje, ir daugelyje naujų strategijų, nubrauktos visos dar „Empire Earth“ (2001 m.) buvusios galimybės į „karius“ pažvelgti bet kuriuo kampu. Suvokta, kad nebūtinės galimybės kartais tik blaško.



League of Legends (2009 m.), virtuali internetinė mūšio arena

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Internetas keičia taisykles (2008-2016 m.)

„Minecraft“ buvo nepriklausomų kūrėjų žaidimas. Tokių, už kurių nestovi milijonai, kurie programuoja laisvu nuo darbo metu pavieniui ar mažomis komandomis. Tik naujomis idėjomis, o ne pribloškiamais efektais, jie gali tikėtis pavergti žaidėjus. „Nepriklausomų kūrėjų“ scena gimė kartu su internetu. Iki tol tik įspūdingi ir brangūs kontraktai su leidėjais – Amerikoje, Vakarų Europoje, Japonijoje – leisdavo pasiūlyti savo kūrinį kam nors daugiau nei keletui draugų. O dabar galėjai jį įdėti parsisiuntimui. Nemokamam, jei rūpėjo tik pasidalinti kūrinium, arba ir mokamam – kodėl nepabandžius tokio verslo? 2014 m. pasiūlęs taip pirkti žaidimą galėjai sulaukti daugiau klientų nei prieš 20 metų buvo žaidėjų apskritai. „Nepriklausomieji“ terizikavo savo laiku, nes platinimas nieko nekainavo, darbuotojų jie pradžioje nesamdydavo. Priešingai „techniniams eksperimentams“, tokiems kaip „Wii“, investicijų beveik nereikėjo. Žaidimų įvairovės, kokia buvo ~2010 m., nebuvo niekad anksčiau. „Akiniuotas programuotojas su idėja“ vėl galėjo ją įgyvendinti užuot sulaukęs leidėjo reikalavimo verčiau kurti eilinę „Counter Strike“ kopiją.

O tradiciniams žaidimų verslininkams internetas netruko virsti prakeiksmu. Prisiminkime, jei 1996 m. piratavimas reiškė disko pirkimą kur turgelyje – tik tiek, kad pigesnio – tai po 2000 m. jau buvo „warez“ svetainių, siūlančių tiesiai į kompiuterį parsisiųsti nelegalią trokštamo žaidimo kopiją – bet jos dar slapstėsi.

Tikrasis smūgis autorių teisėms atėjo su „BitTorrent“: galimybė dalintis žaidimais taip, kad jie nelaikomi jokiam viename serveryje. Piratavimas tapo kiekvienam prieinamu, o valstybės tik imitavo kovą; dar 2004 m. BitTorrent sudarė 35% viso internetinio „eismo“, o 2009 m. jau daugiau nei pusę. Psichologai seniai pastebėjo, kad ne tik žmonių moralė lemia jų poelgius, bet ir priešingai: jie ima laikyti moraliu tai, ką patys jau yra padarę. Vis daugiau žmonių buvo piratavę ir todėl vis daugiau tai pateisino ir nelaikė vagyste.

Piratai triumfavo prieš autorius ne tik kaina, bet ir patogumu – daugumai pasaulio žmonių parduotuvės buvo toli, o ir ten ankštose lentynose tilpo tik naujausi žaidimai. Atsakymo nereikėjo ilgai laukti: populiarėjo 2003 m. atsiradusi „Steam“ sistema, leidusi legaliai (mokamai) parsisiųsti profesionalius žaidimus. Juos žaisti tekdavo prisijungus prie interneto, „bazei“ nuolat tikrinant, ar versija legali. Tokioje „skaitmeninių teisių apsaugoje“ (DRM) kai kas net regėjo Dž. Orvelo „Didįjį brolių“. Ypač piktdžiugiškai jie šaipėsi po tokių katastrofų kaip naujasis „SimCity“ (2013 m.), kai dėl DRM teisėti žaidimo savininkai dienų dienas negalėjo normaliai žaisti.



SimCity (2013 m.), ekonominė strategija

Kad ir koks galingas buvo DRM, daugybei „virtualių sienų“ piratai išrado ilgesnes „virtualias kopėčias“, tad didžiosios kompanijos, siekdamos užsidirbti, ieškojo įkvėpimo tarp „nepriklausomų kūrėjų“. Kodėl nepadarius žaidimų nemokamų, bet neįterpus į juos reklamos? Tarp internetinių bei mobiliųjų telefonų žaidimų itin paplito ir „Freemium“ apmokestinimo sistema: žaidimas visiems nemokamas, bet už visokias vidines smagybes tenka pakratyti piniginę (tiksliau – įrašyti kortelės numerį). Tai – lošimas su ugnimi, dalis tokių žaidimų paniekinamai vadinti „mokėk-ir-laimėk“, nes gerą žaidėją čia įveikdavo už tikrus pinigus virtualių ginklų prisipirkęs naujokas. „Aukso vidurį“ atrado minėtasis „League of Legends“ (2009 m.): čia viskas, kas padeda laimėti, gali būti gauta nemokamai, o mokami daugiausia nebūtini pagražinimai – bet jų taip trokšta mėnesius prie žaidimo praleidusi akis.

Turtėjančioje Kinijoje šito „aukso vidurio“ nė nereikėjo – populiariame naršykliniame MMORPG „Či Šion Čun Pa“ ir kaip grybai po lietaus dygstančiuose jo konkurentuose „naujieji kinai“, šiaip jau naudojantys tik piratinę produkciją, kiekvienas palieka dešimtis tūkstančių dolerių, kad laikinai patektų į lyderių lenteles.



Či Šion Čun Pa, MMORPG

O kaimynų gudų „World of Tanks“ Antrojo pasaulinio karo mūšiai (2010 m.) skynė milijonus širdžių – ir trilijonus baltarusiškų rublių – postsovietinėse šalyse. 2011 m. jo rusiškasis serveris įrašytas į Gineso pasaulio rekordus kaip turėjęs daugiausiai žaidėjų vienu metu (91 311). Paradoksas, bet tik nemokamais („Freemium“) žaidimais pokomunistiniuose Rytuose galėjai uždirbti labai vakarietišką pelną.

Prisiminkime, kad dar ~1994 m. žaidimai susidūrė su žiaurumo cenzūra, bet jų plitimas po pasaulį neišvengiamai privedė ir prie politizuoto turinio. Štai „World of Tanks“ išimtos visos hitlerinės svastikos, užtat kelis kartus daugiau milijonų žmonių pražudžiusio sovietinio režimo kūjai su pjautuvais bei raudonosios žvaigždės demonstruojami masiškai. Politinė žaidimų autocenzūra ėmė rasti ir Vakaruose. Žaidimams iš nišinio laisvalaikio praleidimo būdo tapus visuotiniu, į juos atsigręžė ir įvairūs „visuomenės veikėjai“, ėmę narstyti žaidimus po kaulelį ieškodami ten nepolitkorektiškų elementų: tariamos netolerancijos, moterų seksualizavimo ir kitko, kas jau seniau išguita iš Holivudo filmų. Nereta JAV žaidimų apžvalga tapo šitaip politizuota. Tai net sukėlė protesto judėjimą „Gamergate“ (2014 m.), kuris idealizavo prarandamą laisvę kurti ir žaisti „viską, kas smagu“, nekvaršinant galvos, ar žaidime netrūksta teigiamų herojų, priklausančių mažumoms, bei ar veikėjos moterys ten neužsiima vien „moteriškais darbais“.



World of Tanks (2010 m.), simulatorius

Internetas leido ir trumpinti žaidimus, pardavinėti juos it serialą. Į parduotuvę tingėtusi eiti dėl vienos trumpos serijos, o iš interneto parsisiųsti lengva. Autoriai mažai rizikuoja: pirmajai serijai nenusisėkus serialą galima nutraukti.

Bet labiausiai visas „kortas sumaišė“ crowdfunding finansavimo modelis. Čia ne kūrėjai investuoja laiką ir pinigus, bet žaidėjai iš anksto moka kūrėjams ir, jei surenkama reikiama suma, žaidimas kuriamas, priešingu atveju pinigai grąžinami. Kiekvienas „aukotojas“ vėliau gauna žaidimą, daugiau paaukoję – ir parašus, o svarbiausiai prisidėjusieji – gal net jų vardu pavadintą žaidimo herojų ar pasaulį. Nebelieka iliuzijų, kad žaidimai bus vis tiek – nors visi ir pirtaus. Bet dar svarbiau, kad pirmąsyk kokius žaidimus verta kurti sprendė patys žaidėjai. Prisiminkime, kad iki tol žaidimų verslininkai spėliodavo, kas apsimokės, į paraštę „nurašydami“ daugybę kūrėjų, serijų ir ištusus žanrus. Dabar paaiškėjo, kaip jie klydo: štai adventure kūrėjai Džeinė Džensen ar Krisas Džounsas vos paskelbę apie savo senųjų istorijų tęsinius lengvai surinko jiems pinigų iš lojalių fanų. Ne vienas toks tęsinys sukurtas „anuomečio stiliaus“: naujas „Tex Murphy“ žaidimas yra filmuotas, kaip [1994-1998 m. CD revoliucijos](#) laikais. Žaidėjai savo pinigais pritarė minčiai, kad teiginys „šiais laikais privaloma kurti taip ir taip“ visiškai atgyveno. 2016 m. žaidimų kūrėjai gali improvizuoti kaip XIX a. istorizmo stiliaus architektai, lengva ranka pasiimdami viską, kas verta dėmesio, iš visų praeities epochų.

Arba moderniomis technologijomis kurti naujus stilius – pernelyg meniškų tradiciniam žaidimų verslininkams. Šitoks adventure „Broken Age“ surinko tada rekordinius 3,5 milijonų dolerių crowdfunding paramos (aukų? Išankstinių pardavimų?) ir pateko į naujosios ekonomikos vadovėlius. Juk čia subraškėjo šimtamečiai kapitalizmo dėsniai: milijonai surinkti lyg „iš niekur“, be jokių paskolų ir akcijų pardavimų.



Broken Age (2014 m.), adventure

Dar kiti posakį „nauja – tai gerai pamiršta sena“ suprato itin tiesiogiai. Suvešėjo senųjų šedevrų modernizuoti perdirbiniai. Vienuose jų siužetas buvo lygiai toks pat, kaip prieš 10-20 metų sukurtuose originaluose – tik grafika ir garsas nauji (adventure „Monkey Island“ 2009 m. perdirbinyje net galėjai bet kuriuo momentu „persijungti“ į 1990 m. versiją). Tokius noriai siuntėsi ne tik jaunimas, bet ir senieji fanai – lyg Šekspyro gerbėjai, einantys į vis naujus didžiojo dramaturgo pastatymus, nors mintinai moka pjeses. Tačiau jei adventure dar 1990 metais garsėdavo puikiais siužetais, kituose žanruose anuomet vyravo lėkšta gėrio ir blogio kova. Todėl šių žaidimų perdirbiniai (vadinami „serijų perkrovimais“ – angl. „reboot“) siužetą turėdavo keisti iš esmės, suteikdami „bebaimiams didvyriams“, tokiems kaip Lara Kroft („Tomb Raider“, 2013 m.), naujų psichologinių spalvų ir paruošdami juos naujiems laikams, kai iš žaidimų vis labiau tikimasi ir prasmės.



Tomb Raider (2013 m.), action/adventure

Interneto atėjimas į kone kiekvienus Vakarų namus turėjo dar daug kitų pasekmių. Kompiuterinių žaidimų spaudą galutinai pakeitė svetainės ir tinklaraščiai. Žaidimų nebesibodėjo ir įprastinė žiniasklaida: skyrelius jiems ~2010 m. dedikavo ir pagrindiniai Lietuvos portalai, o apie rimtesnį „World of Warcraft“ serverio „nulaužimą“ praneša net BBC.

Žaidėjai tuoj pamiršo kelią ne tik į kioskus, bet ir į parduotuves: 2013 m. 75% visų pardavimų priklausė „Steam“. Dar neseniai įrangos gamintojai lengvai persimesdavo į žaidimų kūrimą, o dabar jau „Steam“ tapo šitokia galinga, kad 2015 m. ėmė net gaminti savo konsoles.

Vis dažniau ne „virtualybė“ kopijavo „tikrovę“, bet „tikrovė“ „virtualybę“. Prisiminkime 1980 m. – 2000 m. vienas po kito įvairūs užsiėmimai (RPG, stalo žaidimai...) persikėlė į monitorius. 2010 m. viskas jau buvo apsivertę aukštyrų kojomis: pagal kompiuterinius žaidimus sukurtos naujos populiarios „tikro pasaulio“ pramogos. Štai keliems vengrams šovė išganinga mintis į realybę perkelti populiariuosius „pabėgimo iš kambario“ paprastuosius žaidimus: užrakinti klientus taip, kad „išsinešdinti“ galėtų tik išsprendę galvosūkių seriją. 2013 m. Budapešte tokių kambarių buvo keliolika, 2014 m. pirmasis įrengtas Lietuvoje, o 2016 m. – vien Vilniuje jų jau veikė daugiau nei 30.

Dar dešimtys naujų pramogų nekopijavo kompiuterinių žaidimų, bet visa savo dvasia juos priminė. Štai „Encounter“ (pradžią dar 2001 m.) žaidėjų komandos, gaudamos užuominas iš internetu persiųstų užduočių, turi kuo greičiau „atsižymėti“ įvairiuose naktinio miesto taškuose. „Geocaching“ (2000 m.) dalyviai visame pasaulyje slapsto mažas dėžes („lobius“), kurių koordinatas praneša per internetą, kad kiti dalyviai radę pasirašytų jų viduje paliktose knygelėse. Tuo metu, kai atsirado „Encounter“ ir „Geocaching“, internetas net jų turinčiai mažumai tebebuvo taip pat sunkiai pasiekiamas, kaip skalbimo mašina: paprastai tik namie ar darbe, iš didelio kompiuterio. Tačiau ilgainiui prie interneto tapo paprasta ir pigu jungtis iš bet kur, kiekviename mobiliajame telefone ryšys tapo greitesnis, nei dar prieš 10 metų buvo galima apskritai įsivaizduoti. Todėl į žaidimus realybėje internetas įsiskverbė kaip niekur anksčiau, kaip parodė „Pokemon GO“ (2016 m.), kurio žaidėjai vaikščiodami po realias erdves savo išmaniaisiais telefonais „rinko“ jose nupieštus virtualius pokemonus. Idant tai būtų įmanoma, telefonai turėjo palaikyti nuolatinį ryšį su žaidimo serveriais: dalintis informacija kur yra žaidėjai ir kur „yra pokemonai“. Viskas vyko automatiškai ir virtualiai, be jokių fizinių „atsižymėjimų“. Jei „Geocaching“ ar „Encounter“ populiarėjo metų metus, laukdami, kol fanai atveš idėją į naujus miestus ir šalis (paslėps „lobius“, ims rengti „važiavimus“), tai „Pokemon GO“ galėjo išpopuliarėti akimirksniu: per mėnesį buvo parsisiųstas 130 milijonų kartų visame pasaulyje. Be interneto ne tik šis žaidimas nebūtų galėjęs būti sukurtas, be interneto *joks žaidimas* negalėtų pasiekti net dešimtadalio tokio populiarumo šitaip greitai.



Pokemon GO (2016 m.) trys vaizdai

©Augustinas Žemaitis (<http://www.augustinas.net>, <http://www.protu.lt>)

Pabaigai: istorija be pabaigos

Žaidimų istorija čia nesibaigia. Parašyta po dešimties metų ši knygelė turėtų dar vieną skyrių – greičiau patį įdomiausią nei nykoka.

Šitoj vietoj reikėtų prognozuoti ateitį. Be tai neįmanoma. Visi, tą bandę, „nusvilo“ įsivaizduodami, kad technologijų progresas toliau žygiuos tuo pačiu keliu. 1927 m. „Metropolio“ filmo kūrėjai piešė gal tūkstantaukščius dangoraižius (juk miestai tada šitaip stiebėsi), o 1968 m. „2001 m. kosminė odisėja“ prognozavo kosmines keliones (juk tada žmonija žengė pirmus žingsnius į erdves). Bet dangoraižių augimas kone šimtmečiui sustojo, kosminės ekspedicijos ne tik nepasiekė Marso, bet ir į Mėnulį nebeskrido.

Progreso kryptys keičiasi. Niekas iš žymių fantastų neišpranašavo interneto, pakeitusio ir žaidimus, ir pasaulį, neišpranašavo ir kompiuterių sumažėjimo. „Metropolijoje“, kaip 1927 m. pasaulyje, viską gamino savotiški fabrikai, o „2001 kosminės odisėjos“ HAL kompiuteris buvo kambario dydžio dėžė (kaip 1968 m. kompiuteriai), kuriai tiesiog priskirtos žmogaus savybės.

Tad, užuot mėginęs prognozuoti, iškelsiu keletą klausimų.

Žaidimai tapo visuotinai pripažinta pramoga. Ar jie taps (kaip seniau kinas) ir visuotinai pripažinta meno forma, su muziejais ir menotyros disertacijomis?

Žaidimų grafinis progresas stabtelėjo. Gal tai reiškia, kad nauji virtualūs pasauliai ar elektroninio sporto šakos išvengs laikinumo prakeiksmo?

Žaidimai atėjo ir į nedemokratinės šalis. Yra politizuotų žaidimų, tačiau, priešingai nei literatūros, kino ar muzikos, dar jokia valstybė tiesiogiai nefinansavo propagandinių žaidimų. Ar ir kada to sulauksime?

Kiek dar „arčiau žmogaus“ eis žaidimai, įžengdami į mūsų realybę?

Kokio populiarumo galiausiai pasieks e-sportas?

Tokius klausimus iškelčiau šiandien – bet gal šie klausimai po dešimtmečio atrodys naivūs.

P.S. Knygelės priedai pasakoja žaidimų konsolių ir žanrų istoriją. Skirtingų laikotarpių to paties žanro žaidimų vaizdai sudėlioti greta vienas kito - kad akivaizdžiai įsitikintumėte, kaip tobulėjo žaidimai. Vaizdai pasako daugiau nei tekstas. O nuotraukų, animacijos, garsų, videosiužetų, kompiuterinės grafikos derinio, kuriame žmogus - dalyvis, o ne žiūrovas - galimybės kone beribės ir tikrai neišsemtos. Dėl to kompiuteriniai žaidimai ir užkariavo pasaulį ir niekur nebepasitrauks.

©Augustinas Žemaitis

Priedas 1: Konsolių kartų schema

Konsolės įprasta skirstyti į kartas: skirtingų gamintojų, bet tos pačios kartos konsolių pajėgumai panašūs. Dabar yra jau aštuntoji konsolių karta, o šioje lentelėje galite pažiūrėti, kurios konsolės priskiriamos kuriai kartai:

Metai	Nintendo	Sega	Sony	Atari, Microsoft	Magnavox, NEC	Reikšmės
1972					Magnavox Odyssey	1 karta
1973					Magnavox Odyssey	2 karta
1974					Magnavox Odyssey	3 karta
1975				Atari Tele-Games	Magnavox Odyssey	4 karta
1976				Atari Tele-Games	Magnavox Odyssey	5 karta
1977	Nintendo Color TV-Game			Atari 2600	Magnavox Odyssey	6 karta
1978	Nintendo Color TV-Game			Atari 2600	Magnavox Odyssey ²	7 karta
1979	Nintendo Color TV-Game			Atari 2600	Magnavox Odyssey ²	8 karta
1980	Nintendo Color TV-Game			Atari 2600	Magnavox Odyssey ²	Populiariausia kartoje
1981				Atari 2600	Magnavox Odyssey ²	
1982				Atari 5200	Magnavox Odyssey ²	CD palaikymas
1983	Nintendo ES	Sega Game 100		Atari 5200	Magnavox Odyssey ²	
1984	Nintendo ES	Sega Game 100		Atari 7800	Magnavox Odyssey ²	Interneto palaikymas
1985	Nintendo ES	Sega Master System		Atari 7800		
1986	Nintendo ES	Sega Master System		Atari 7800		
1987	Nintendo ES	Sega Master System		Atari XE	NEC TurboGrafx 16	
1988	Nintendo ES	Sega MegaDrive		Atari XE	NEC TurboGrafx 16	
1989	Nintendo ES	Sega MegaDrive		Atari XE	NEC TurboGrafx 16	
1990	Super Nintendo	Sega MegaDrive		Atari XE	NEC TurboGrafx 16	
1991	Super Nintendo	Sega MegaDrive		Atari XE	NEC TurboGrafx 16	
1992	Super Nintendo	Sega MegaDrive		Atari XE	NEC TurboGrafx 16	
1993	Super Nintendo	Sega MegaDrive		Atari Jaguar	NEC TurboGrafx 16	
1994	Super Nintendo	Sega Saturn	Sony PlayStation	Atari Jaguar	NEC PC-FX	
1995	Super Nintendo	Sega Saturn	Sony PlayStation	Atari Jaguar	NEC PC-FX	
1996	Nintendo 64	Sega Saturn	Sony PlayStation	Atari Jaguar	NEC PC-FX	
1997	Nintendo 64	Sega Saturn	Sony PlayStation		NEC PC-FX	
1998	Nintendo 64	Sega Dreamcast	Sony PlayStation		NEC PC-FX	
1999	Nintendo 64	Sega Dreamcast	Sony PlayStation			
2000	Nintendo 64	Sega Dreamcast	Sony PlayStation 2			
2001	Nintendo GameCube	Sega Dreamcast	Sony PlayStation 2	Microsoft Xbox		
2002	Nintendo GameCube		Sony PlayStation 2	Microsoft Xbox		
2003	Nintendo GameCube		Sony PlayStation 2	Microsoft Xbox		
2004	Nintendo GameCube		Sony PlayStation 2	Microsoft Xbox		
2005	Nintendo GameCube		Sony PlayStation 2	Microsoft Xbox 360		
2006	Nintendo Wii		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2007	Nintendo Wii		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2008	Nintendo Wii		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2009	Nintendo Wii		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2010	Nintendo Wii		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2011	Nintendo Wii		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2012	Nintendo Wii U		Sony PlayStation 3	Microsoft Xbox 360		
2013	Nintendo Wii U		Sony PlayStation 4	Microsoft Xbox One		
2014	Nintendo Wii U		Sony PlayStation 4	Microsoft Xbox One		
2015	Nintendo Wii U		Sony PlayStation 4	Microsoft Xbox One		
2016	Nintendo Wii U		Sony PlayStation 4	Microsoft Xbox One		

Priedas 2: Strateginių žaidimų istorija

Strategijos yra kompiuterinių žaidimų žanras, kuriame žaidėjui tenka planuoti ir mąstyti, tarsi jis valdytų valstybę, armiją ar įmonę. Pirmosios strategijos tebuvo į ekranus perkelti stalo žaidimai, bet vėlia, išnaudojus procesoriaus galimybes atlikti sudėtingus skaičiavimus, strategijose imta atkurti kur kas sudėtingesnes verslo, politikos ir karybos detales.

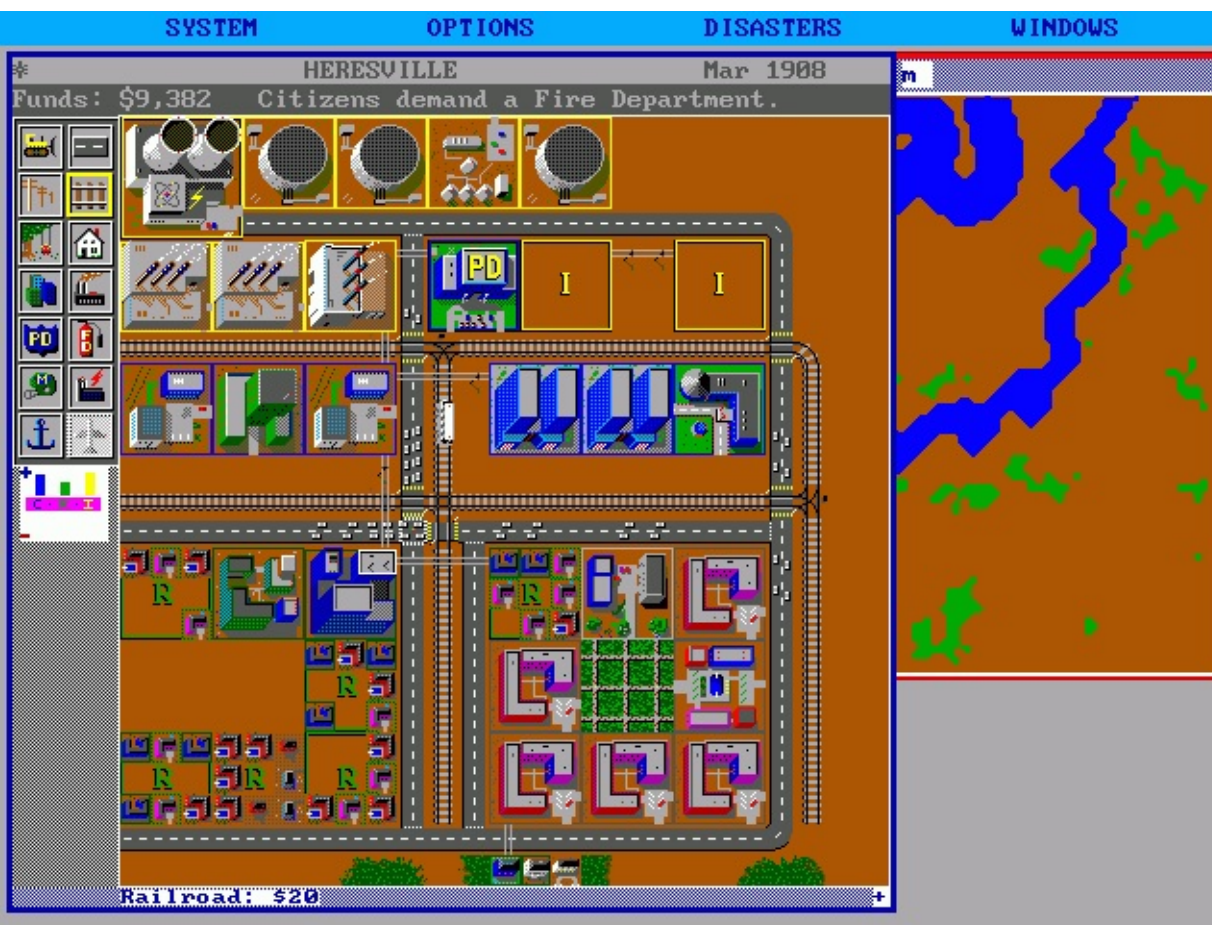
Ekonominės strategijos

Ekonominėse strategijose žaidėjas turi kuo geriau išnaudoti ribotus resursus, kad jo įmonė, miestas ar šeima klestėtų ir turtėtų.

Kiekviena kompiuterio programa (ar žaidimas) iš tikro tėra skaičių rinkinys, o ekonominėje strategijoje tų skaičių net ereikia slėpti, todėl vieni pirmųjų rimtų žaidimų buvo šio žanro. Nuo to laiko jos daug patobulėjo. Abstrakčius pirmuosius vaizdus ir tekstus pakeitė kur kas tikroviškesni: ~1990 m. iš viršaus, ~2000 m. trimačiai.



The Oregon Trail (1971 m.), kolonistų grupės valdymas



SimCity (1989 m.), miesto valdymas



The Sims (2000 m.), šeimos valdymas



The Sims 2 (2004 m.), šeimos valdymas



SimCity (2013 m.), miesto valdymas

Karo strategijos

Karo strategijose žaidėjas valdo valstybę ar jos kariuomenę, renka kokias pajėgas gaminti ir kaip išdėstyti mūšio lauke. Iki 1992 m. karo strategijos, kaip stalo žaidimai, vykdavo ėjimais, kuriuos žaidėjai (įskaitant kompiuterio valdomus) darydavo paeiliui (TBS). Vėliau atsirado ir realaus laiko

strategijos (RTS), kur visi žaidėjai viską daro vienu metu. RTS koncentruojasi į mūšius, o strategijos ėjimais dažnai būna epinės ir apima įvairias valstybės gyvenimo sritis.



Utopia (1982 m.), salos valdymo strategija ėjimais



Archon (1983 m.), strategija ėjimais - modernizuoti šachmatai



Civilization (1991 m.), epinė strategija ėjima (nuo Senovės iki ateities)



Dune 2 (1992 m.), mokslinė fantastinė realaus laiko karo strategija



Dungeon Keeper (1997 m.), fentezi realaus laiko karo strategija su pirmojo asmens šaudyklės elementais



Starcraft (1998 m.), mokslinė fantastinė realaus laiko karo strategija



Empire Earth (2001 m.), istorinė realaus laiko karo strategija



Total War: Shogun 2 (2011 m.), istorinė realaus laiko karo strategija

MMO RTS

MMORTS yra virtualūs pasauliai, kuriuose tūkstančiai žaidėjų valdo įmones, armijas ar valstybes ir konkuruoja, kovoja bei bendradarbiauja tarpusavyje. Joms reikalingas internetas ir galimybė dažnai patikrinti savo "virtualius valdinius", todėl šiais laikais dažniausiai žaidžiamos mobiliisiais

telefonais. Dėl šių priežasčių šios strategijos išpopuliarėjo tik ~2000 m., o jų grafika atsilieka gerais dešimčia metų.

It will take 16 hours to complete constructions.

You want to build 0 of your 15 Land, leaving 15 land.

Building name	Percentage Of Land	Buildings constructed	In production	Number to build	
Residence	23.67%	191	1		- Max - Rest - ☐ Distribute
Barracks	8.55%	69	0		- Max - Rest - ☐ Distribute
Nuclear Power Plant	0%	0	0		- Max - Rest - ☐ Distribute
Fusion Power Plant	7.31%	59	14		- Max - Rest - ☐ Distribute
Star Mine	24.66%	199	35		- Max - Rest - ☐ Distribute
Training Camp	11.28%	91	5		- Max - Rest - ☐ Distribute
Probe Factory	15.86%	128	0		- Max - Rest - ☐ Distribute

Construct Buildings

Build Buildings | Raze Buildings | Convert Buildings | Upgrade Power Plants

Star Kingdoms (2000 m.), MMO strategija

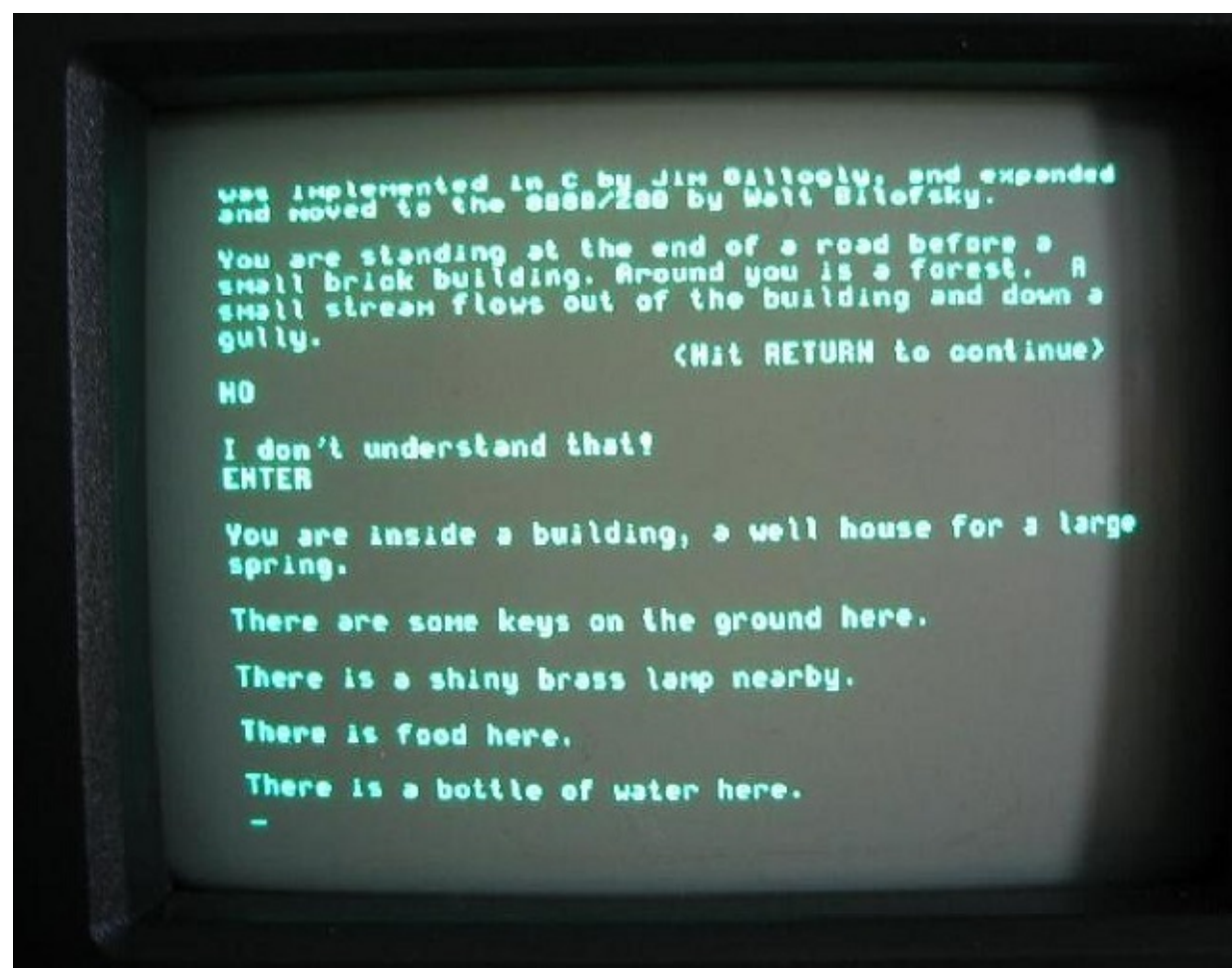


Farmville (2009 m.), MMO strategija / paprastas žaidimas

Priedas 3: Adventure žanro istorija

Adventure žanro žaidimai perteikia siužetą - panašiai kaip filmai, spektakliai ar romanai. Žaidėjas valdo vieną ar kelis herojus, kurie tą siužetą išgyvena. Nurodo, kur jiems eiti, ką sakyti pokalbių metu, kokius daiktus paimti, galvoja, kaip išspręsti problemas. Tačiau scenarijus yra iš anksto parašytas ir galimybės nuo jo nukrypti ribotos. Tas pats siužetas nesunkiai gali būti perkeltas į knygą (novelizuotas) ar kiną (ekranizuotas), jis būna pačių įvairiausių temų (siaubo, romantinis, nuotykių, detektyvas...).

Adventure žanras gimė 1975 m. kaip interaktyvioji grožinė literatūra (ekrane it knygoje rašytas tekstas, žaidėjo kartais nuo karto prašyta įvesti, ką herojus veiks toliau). Vėliau (1980 m.) šalia teksto atsirado iliustracijos, dar vėliau herojai jau judėjo ekrane po jas. Grafika būdavo pieštinė, vėliau fotorealistinė, nuo ~1994 m. herojus įgarsina aktoriai, o 1994-1998 m. ekrane veikdavo filmuoti aktoriai (FMV grafika). ~1999 m. pėliau pereita prie 3D. ~2000 m. išplitus internetui žanras neteko dalies populiarumo, nes jo žaidimų per internetą žaisti neįmanoma. Tačiau net labai seni adventure turi aistringų gerbėjų, nes čia kiekvienas kūrinys unikalus, šis žaidimų žanras pats meniškiausias.



Adventure (1975 m.), interaktyvioji grožinė literatūra


```

West of House                               Score: 0          Moves: 3
Copyright (C) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>Open Mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>Take leaflet
Taken.

>Read leaflet
"WELCOME TO ZORK!

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>

```

Zork (1980 m.), interaktyvioji grožinė literatūra



Mystery House (1980 m.), iliustruota interaktyvioji grožinė literatūra



Hobbit (1982 m.), iliustruota interaktyvioji grožinė literatūra



King's Quest 4: The Perils of Rosella (1988 m.), grafinis adventure - pieštinė grafika



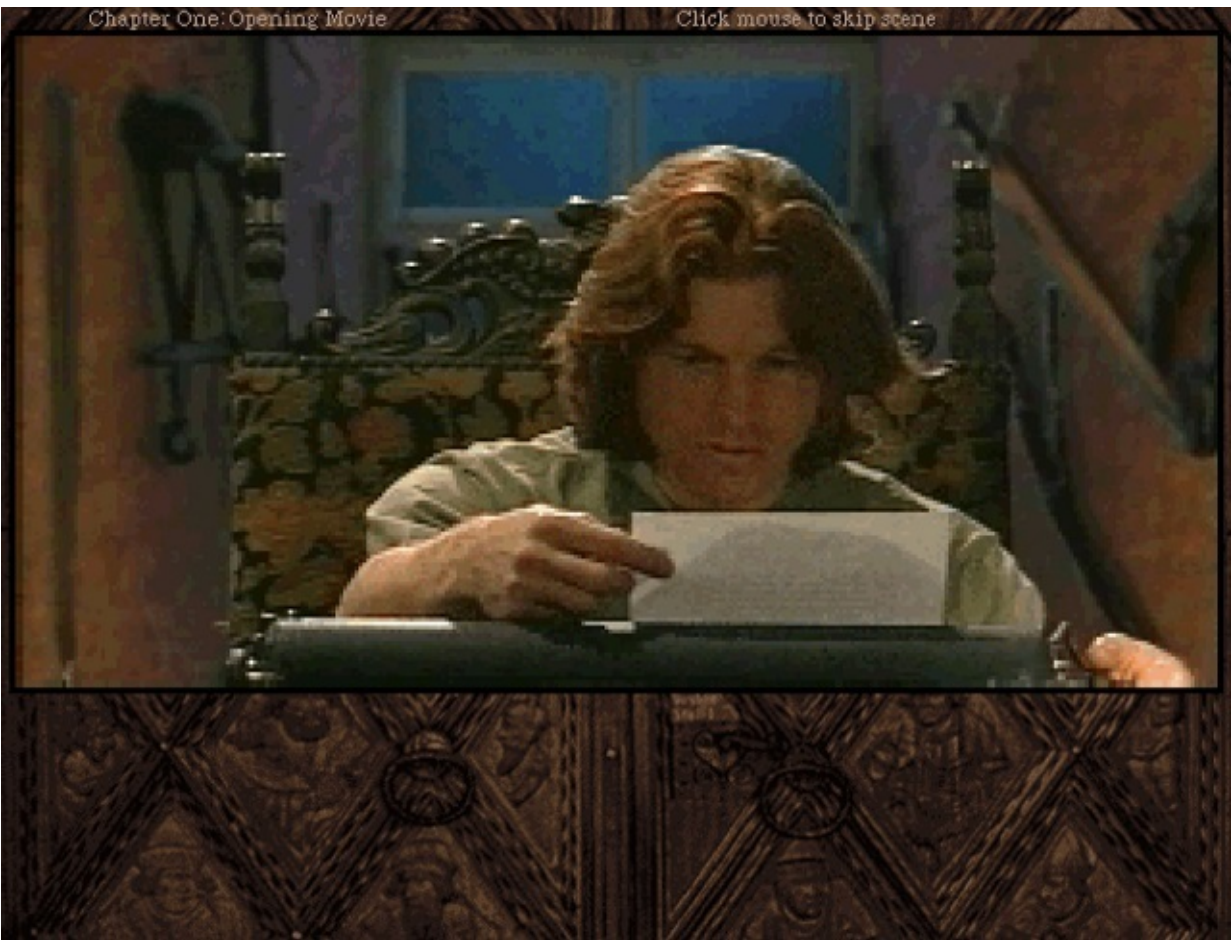
Myst (1993 m.), galvosūkių adventure - nepilnas 3D



Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993 m.), pieštinė grafika



Under a Killing Moon (Tex Murphy serija, 1994 m.), FMV grafika (filmuoti aktoriai, užnugaris kompiuterinis)



The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995 m.), FMV grafika (filmuota viskas)



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999 m.), 3D grafika



Heavy Rain (2010 m.), 3D grafika (su aktorių judesio pagavimu)



Broken Age (2014 m.), 3D grafika - meniškias grafikos stilius

©Augustinas Žemaitis

Priedas 4: Simuliatorių istorija

Simulatoriai imituoja atskiras gyvenimo sritis: paprastai tokias, kurias tikrovėje išbandyti norėtų daugelis, bet gali tik keli išrinktieji. Šimtai simulatorių imituoja pilotavimą, lenktyniavimą automobiliais ar profesionalių lygų sportą. Tačiau kone kiekvienai profesijai sukurta bent po vieną tokį žaidimą. Geriausiais technikos simulatoriais (dažnai reikalaujančiais ir ypatingo kompiuterio) treniruojami ir tikri specialistai.

Simulatorius - labiau techninis, nei kūrybinis produktas, nes jis tuo geresnis, kuo tiksliau imituoja tikrovę, kuo geriau atkuria fizikos dėsnius ir aplinką. Dažniausiai nėra prasmės žaisti ne patį naujausią tos rūšies simulatorių, nes kiekvienas vėlesnis žaidimas tik geresnis. Simulatoriaus kokybei ypač svarbi apimtis: kad būtų galima valdyti kuo daugiau lėktuvų, žaisti už kuo daugiau komandų ir t.t. Išpopuliarėjus internetui apimtį plėsti padeda patys žaidėjai, kuriantys mėgėjiškus papildymus - modus.

Dalis į simulatorius panašių žaidimų vadinami arkadiniais: ten tikroviškumas aukojamas vardan didesnių išpūdžių, paprastesnio valdymo.

Skrydžių simulatoriai

Skrydžių simulatoriai tiksliai akuria pilotų kabinos vidų: prietaisai čia veikia, kaip ir turėtų, o svirčių stumdymas (pelės spragtelėjimu) sukelia tokias pat pasekmes, kaip ir realiame gyvenime. Užkietėję fanai paprastai žaidžia specialiomis vairalazdėmis, atitinkančiomis kai kurių lėktuvų valdymo lazda. Būna civiliniai ir kariniai (naikintuvų) simulatoriai. Paprastai kuriami tik asmeniniams kompiuteriams.



Lundar Lander (1979 m.), kosmoso simulatorius (dar pusiau senasis arkadinis žaidimas)



Microsoft Flight Simulator 3 (1988 m.), civilinis skrydžių simulatorius



Microsoft Flight Simulator 95 (1996 m.), civilinis skrydžių simulatorius



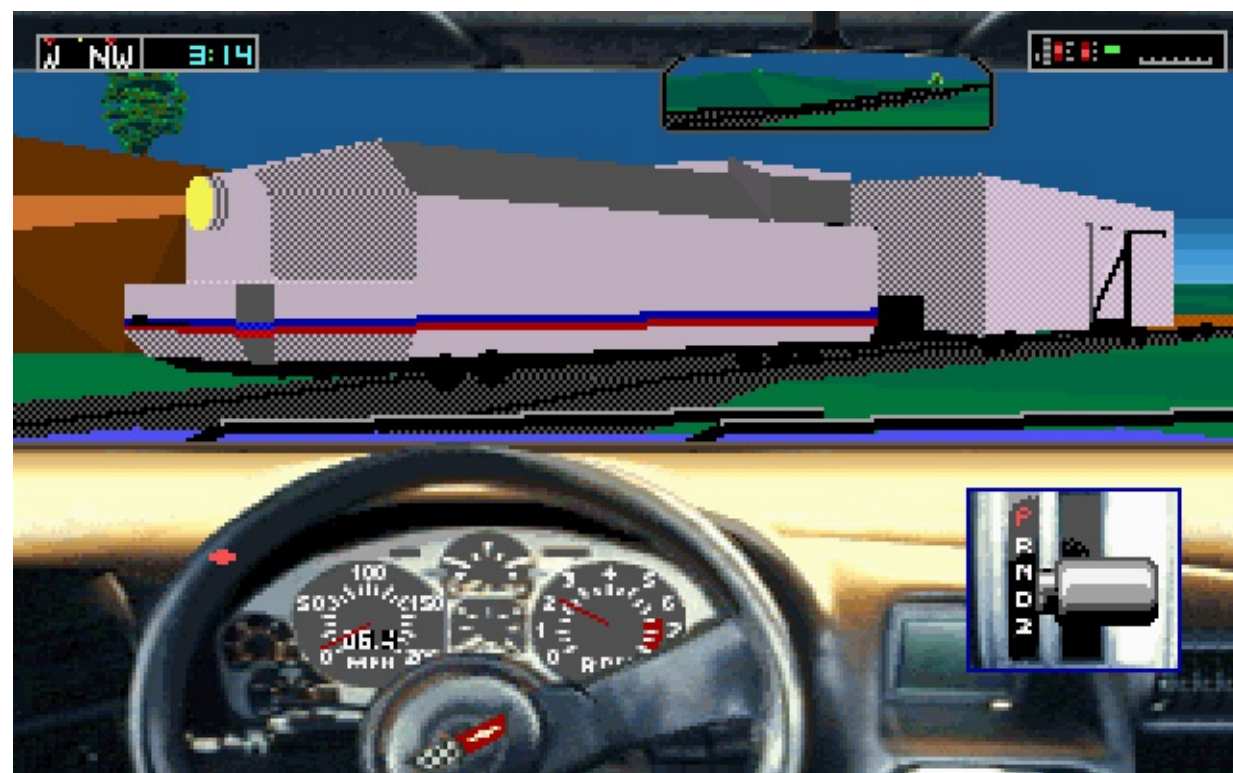
Microsoft Flight Simulator X (2006 m.), civilinis skrydžių simulatorius

Autosimulioriai

Autosimuliatoriai, priešingai nei skrydžių simulatoriai, dažniausiai nesistengia pernelyg tikroviškai imituoti vairavimo. Juk automobilis prieinamas visiems - kas nori tiesiog vairuoti, gali tai daryti gatvėje, tad mažai kam būtų smagu ir kompiuteryje rodyti posūkio signalus bei atlikti kitus rutininius darbelius. Autosimuliatoriai tad paprastai imituoja lenktynes ir kitokį lakstymą eiliniam žmogui neprieinamais automobiliais, kurie dažniausiai fantastiškai gerai atlaiko avarijas. Per daugelį metų labiausiai tobulėjo šių žaidimų išvaizda: automobiliai, aplinka. Autosimuliatoriai ir vieni pirmųjų perėjo prie 3D.



Test Drive 2 (1989 m.), ne 3D grafika



Test Drive 3 (1990 m.), 3D aplinka ir ne 3D kabina



Daytona USA (1994 m.), 3D grafika su tekstūromis



Need for Speed: Underground 2 (2005 m.), 3D grafika

Sporto žaidimai

Kone kiekviena sporto šaka turi jai pašvęstų sporto žaidimų. Pirmieji ~1980 m. apsiribojo tik kai kurių to sporto elementų imitavimu. Po to dar dešimtmetį sportininkai ekrane būdavo bevardžiai. ~1995 m. jau buvo populiarūs žaidimai, atkuriantys tikras lygas su visomis komandomis ir žaidėjais (šitokią apimtį įgalino CD talpa). Kūrėjai už tai pakrato piniginę: tenka pirkti brangias licencijas. Bet ir atsiperka: apie pagrindines lygas ir čempionatus (NBA, FIFA, NHL, NFL...) žaidimai kuriami kasmet (atnaujinamos komandų sudėtys, padaroma kosmetinių pagražinimų). Mažiau populiarios sporto šakos, tuo tarpu, tenkinasi vienu ar keliais joms sukurtais žaidimais per visą žaidimų istoriją.



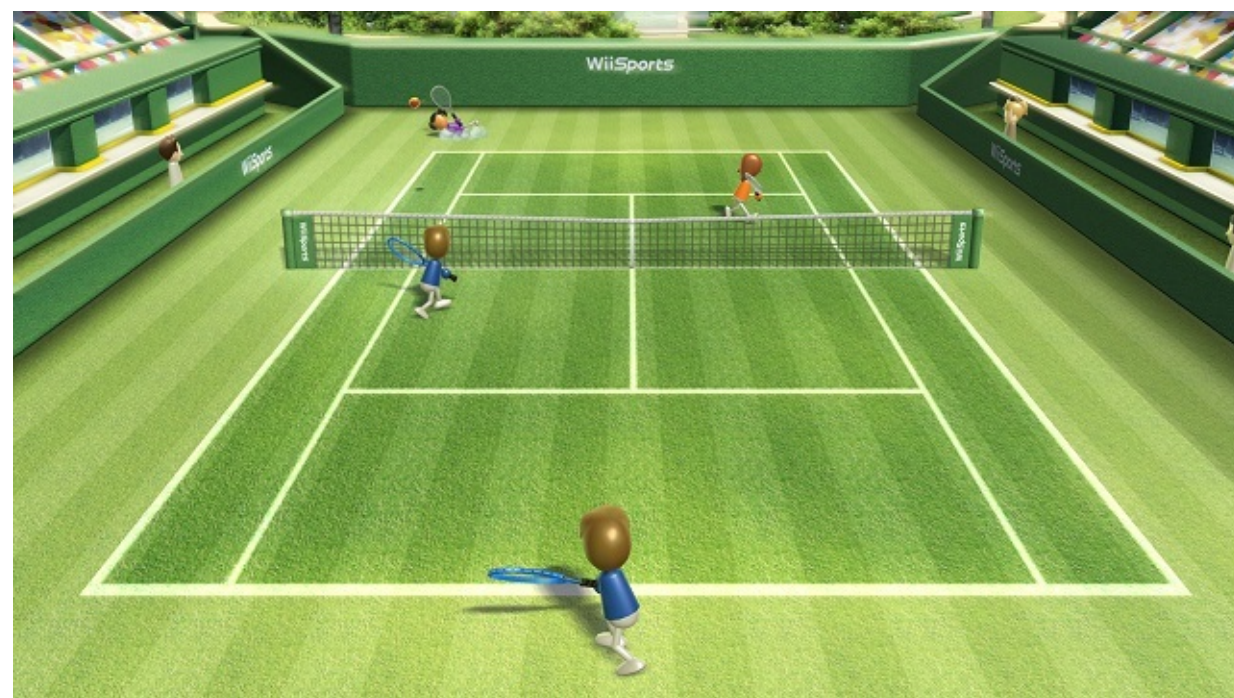
Basketball (1978 m.), krepšinis



Double Dribble (1988 m.), krepšinis



NBA Live 1998 (1997 m.), krepšinis



Wii Sports (2006 m.), tenisas (valdomas judesiais)



Wii Fit (2007 m.), virtualus treniruoklis (valdomas judesiais)



NBA Live 2010, krepšinis

©Augustinas Žemaitis

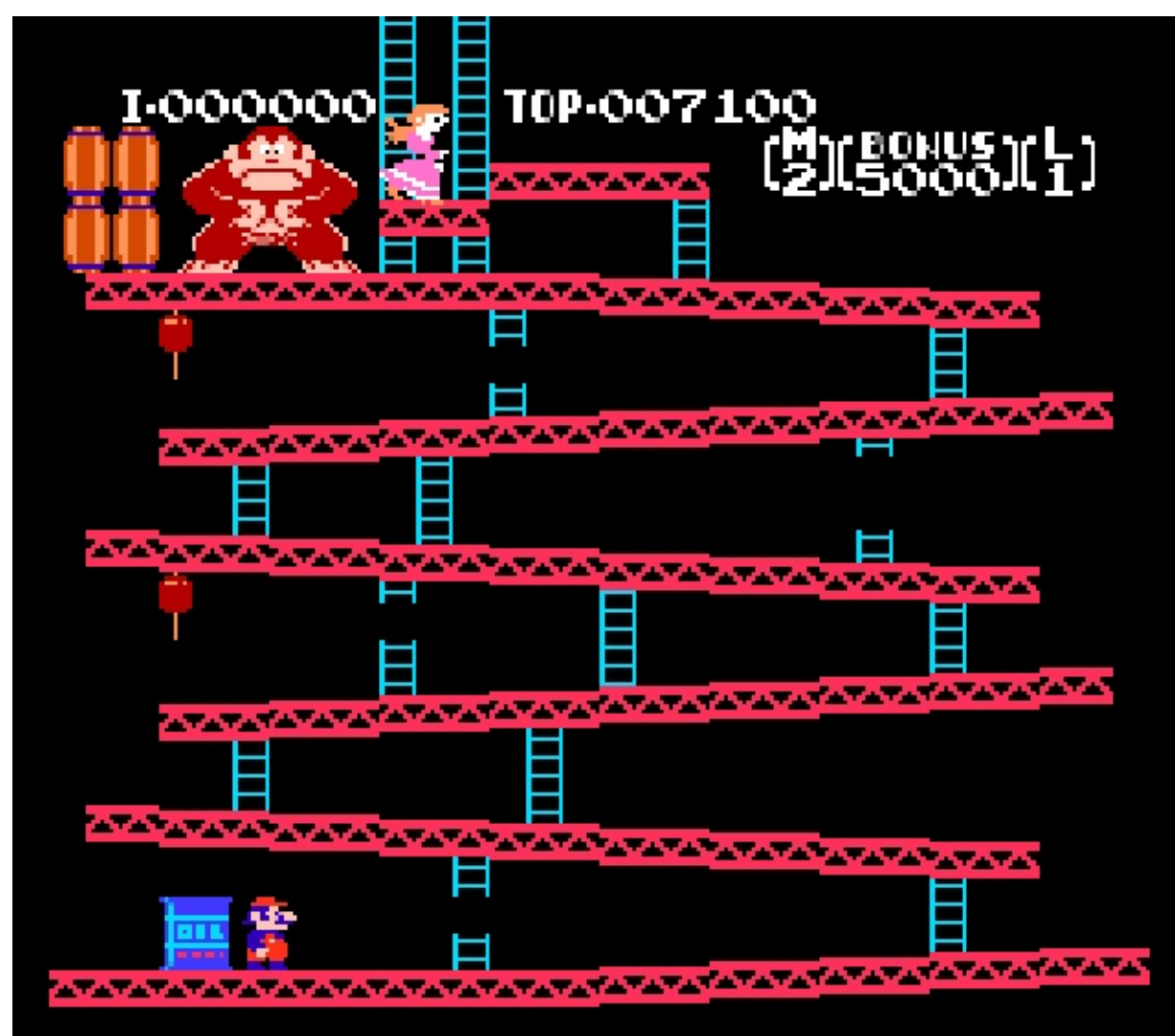
Priedas 5: Action žaidimų istorija

Action žanro žaidimai siekia sukelti žaidėjui aštrių įspūdžių, jis metamas į patį veiksmo sūkurį, kur reikia greitos reakcijos. Paprastai action žaidimai imituoja kovą. Smūgiai ar šūviai atima gyvybes, o visų gyvybių netekęs herojus žūva.

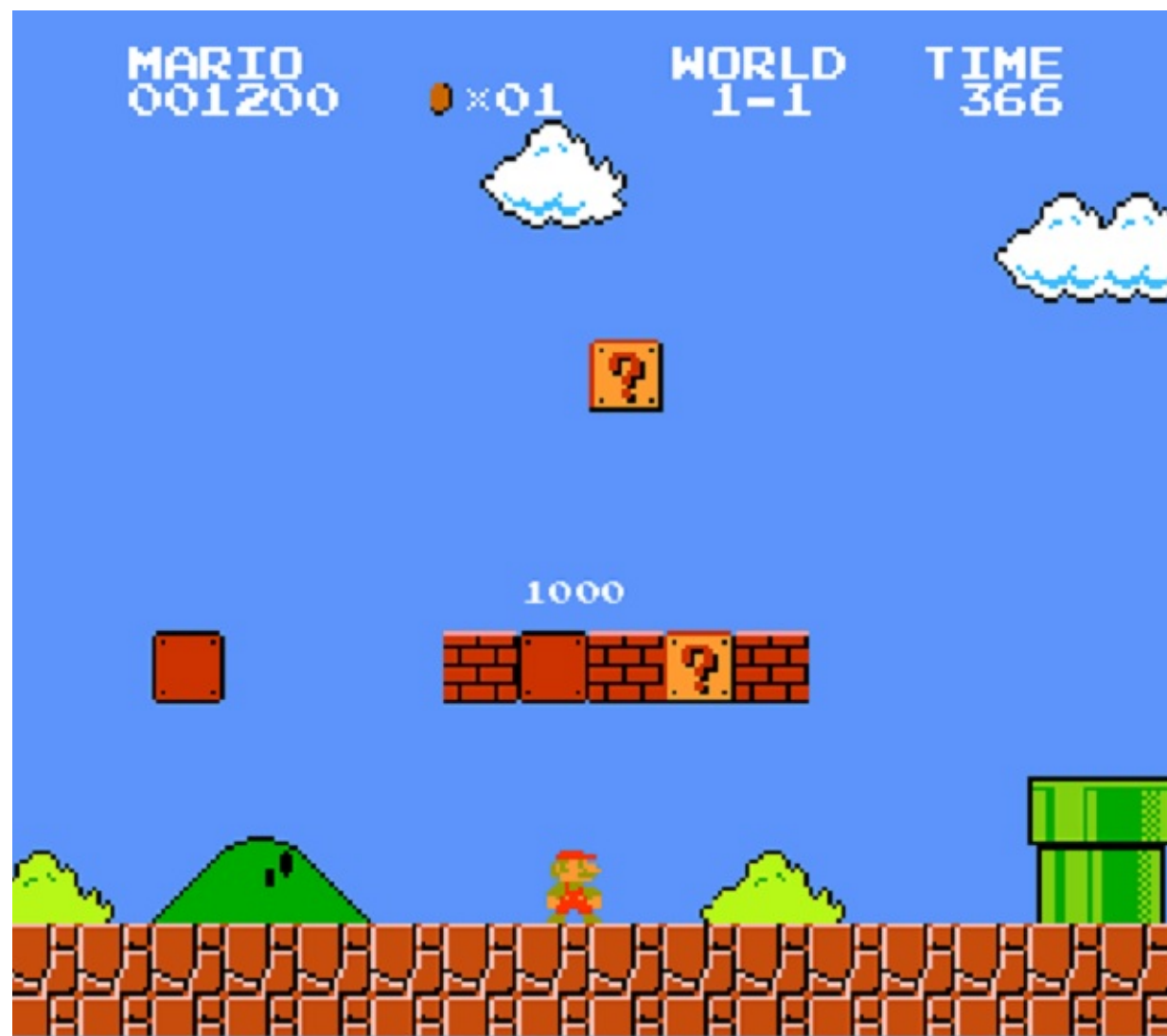
Pirmieji action žaidimai ~1980 m. buvo platformeriai, kuriuose vaizdas rodytas tik iš šono. Atsiradus trimačiam vaizdui ~1992 m. juos išstūmė pirmojo asmens šaudyklės, kuriose ekrane rodoma tai, ką matytų herojus. Po ~1997 m. action vis dažniau įtraukdavo kitų žanrų elementus: galimybę valdyti transporto priemones it simulatoriuje, puikius it adventure scenarijus, poreikį kurti strategiją ar pulti iš pasalų užuot šaudžius visur iš eilės.

Platformeriai

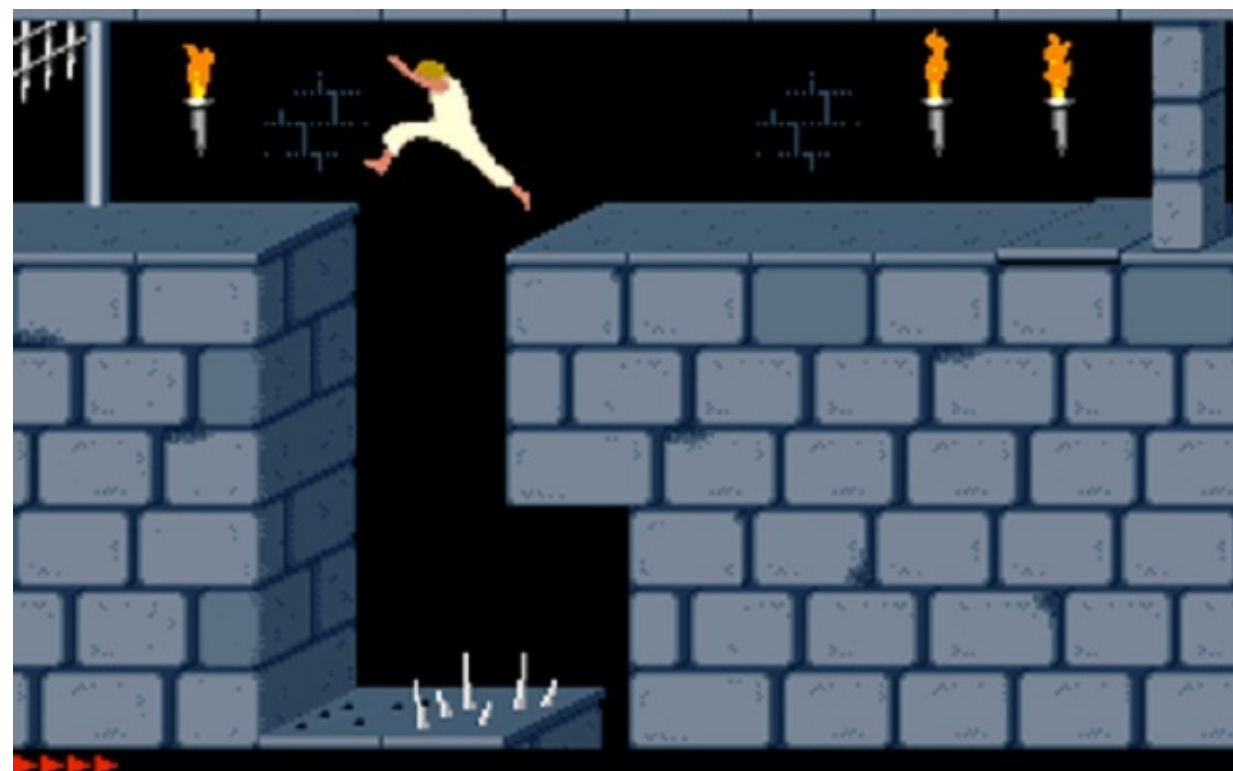
Dėl menkų ano meto technologijų vaidas rodytas tik iš šono. Herojus judėdavo iš kairės į dešinę ar iš apačios į viršų paeiliui naikindamas priešus (lygių gale - "bosus") ir rinkdamas daiktus, padedančius laimėti (gyvybes, geresnius ginklus ir pan.). Pasibaigus gyvybėms žaidimas pralošiamas, perėjus visus lygius - laimimas. Pirmieji platformeriai buvo vos keletu spalvų, vėliau spalvų daugėjo, rezoliucijos augo, o galiausiai pieštinius platformerius pakeitė "kinematografiniai" su realistiška grafika.



Donkey Kong (1981 m.), pieštiniis platformeris



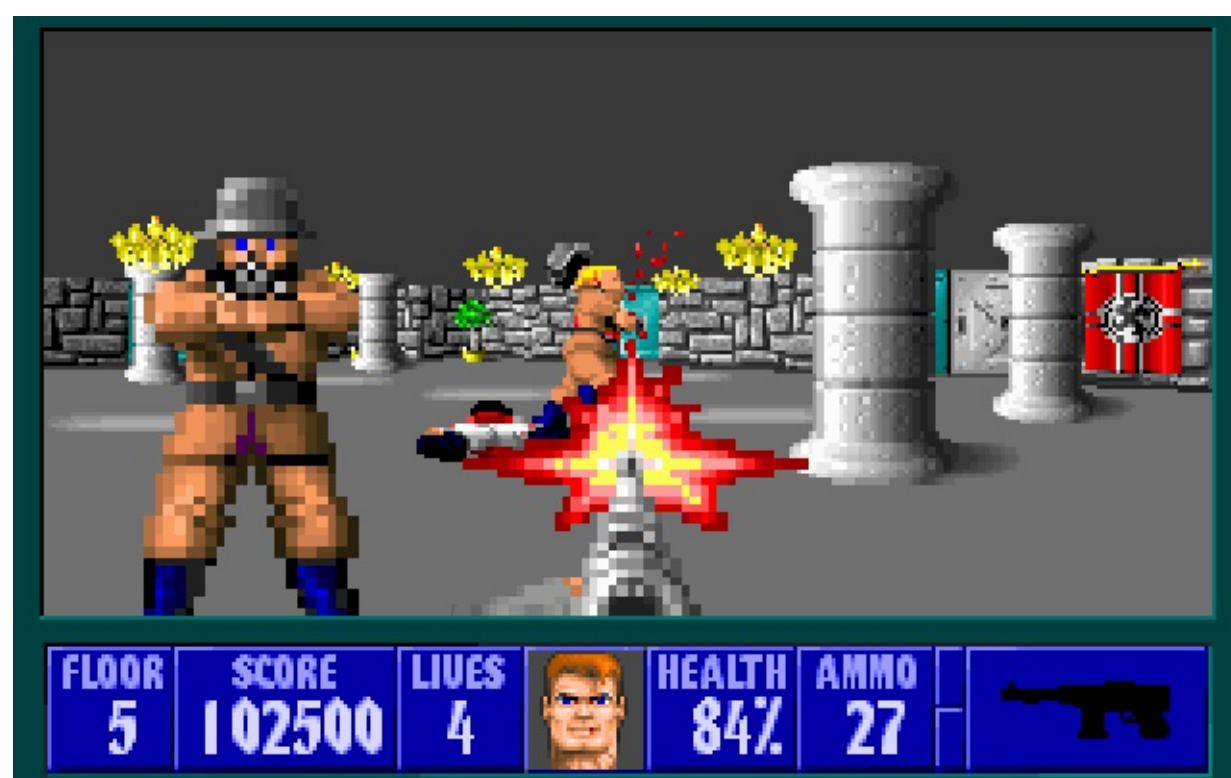
Super Mario (1985 m.), pieštiniis platformeris



Prince of Persia (1989 m.), kinematografinis platformeris

Pirmojo asmens šaudyklės

Pirmojo asmens šaudyklės yra action žaidimai, kuriuose vaizdas rodomas taip, tarsi jį matytų pagrindinis herojus. Pirmieji (~1992 m.) buvo labai panašūs į platformerius (su gyvybių rinkimu, lygiais, bosais ir lėkštais "siužetais"). Vėliau galimybės plėtėsi (daugėjo ginklų, tapo įmanoma naudotis transporto priemonėmis). Vieno žaidėjo režimą ~1999 m. beveik išstūmė internetinis, kur žaidėjai pavieniui ar komandomis kovoja vieni prieš kitus.



Wolfenstein 3D (1992 m.), pirmojo asmens šaudyklė



Doom (1993 m.)



Quake 3: Arena (1999 m., pirmojo asmens šaudyklė)



Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009 m.)

Faitingai

Faitinguose į dvikovą stoja du herojai. Smūgiuojama spaudant mygtukus o gražiausius ir galingiausius smūgius iššaukia sudėtingos mygtukų kombinacijos. Su klaviatūra jas rinkti nepatogu, dar nepatogiau prie jos sprautis dviese (o juk įdomiausia kovoti su gyvais žmonėmis), todėl dauguma

faitingų skirta vien konsolėms ir žaidimų automatams.



Street Fighter (1987 m.), pieštinis faitingas



Tekken 3 (1997 m.), 3D faitingas



Mortal Kombat (2013 m.), 3D faitingas

Action / adventure

Action/adventure yra trimačiai žaidimai, kuriuose kovos ir šaudymo intarpus keičia galvosūkių sprendimas, siužetą vystantys pokalbiai. Vaizdas, lyg filme, paprastai rodomas iš šalies. Dažnai būna siaubo (vadinami "Survival Horror") arba nuotykiniai. ~1996 m., kai žanras dar buvo kūdikystėje, action/adventure siužetai būdavo it B kategorijos filmų: tik pretekstas kovoms ir galvosūkiams, kuriame gėris ir blogis akivaizdūs, o prasmės ieškoti nereikia. Vėliau į scenarijus kreiptas didesnis dėmesys, jie ėmė prilygti adventure žanrui.



Tomb Raider (1996 m.), nuotykių



Resident Evil (1996 m.), siaubo



Resident Evil 4 (2005 m.), siaubo



Tomb Raider (2013 m.), nuotykių

Plataus profilio action (atviro pasaulio žaidimai)

Šiuose žaidimuose žaidėjo laisvė itin didelė: tarkime, judėti po visą miestą, vykdyti misijas ar laisvai siausti, vaikščioti ar vairuoti automobilius, erzinti policiją ar mafiją ir t.t. Pirmieji "laisvesni" žaidimai ~1987 m. atrodė kaip kelių žaidimų rinkiniai: paeiliui būdavo įjungiami dvikovos, apsipirkimo ar kiti režimai. ~1997 m. viską jau buvo galima daryti tame pat "pasaulyje", bet dėl laisvės dar tekdavo aukoti grafiką (vaizdą rodyti tik iš viršaus). ~2001 m. ir ši auka jau buvo nebūtina, o galimų veiksmų asortimentas vis plėtėsi (nuo prostitutės samdymo iki treniruočių). Didžiausioms laisvėms - pavyzdžiui, laisvei statyti bet ką, kaip "Minecraft" - grafikos grožio aukos reikalingos dar ir šiandien.



Sid Meier's Pirates (paukimo režimas, 1987 m.)



Sid Meier's Pirates (dvikovo režimas, 1987 m.)



Grand Theft Auto (1997 m.)



Grand Theft Auto 3 (2001 m.)



All Points Bulletin (2010 m.)



Minecraft (2011 m.)

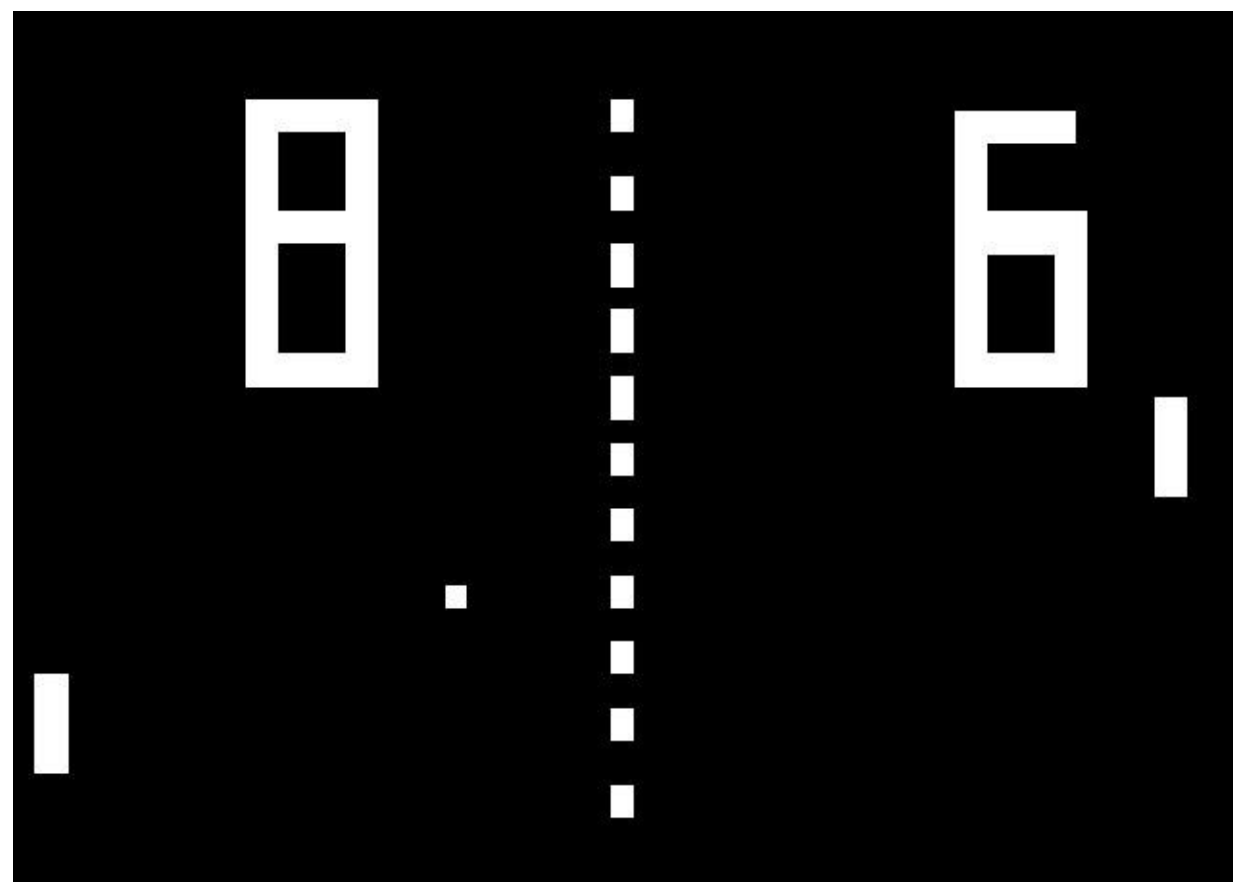
©Augustinas Žemaitis

Priedas 6: Paprastųjų žaidimų istorija

Paprastieji žaidimai (*casual games*) yra tokie, kurių nereikia ilgai mokytis ar jiems pasišvęsti.

Ankstyvieji arkadiniai žaidimai

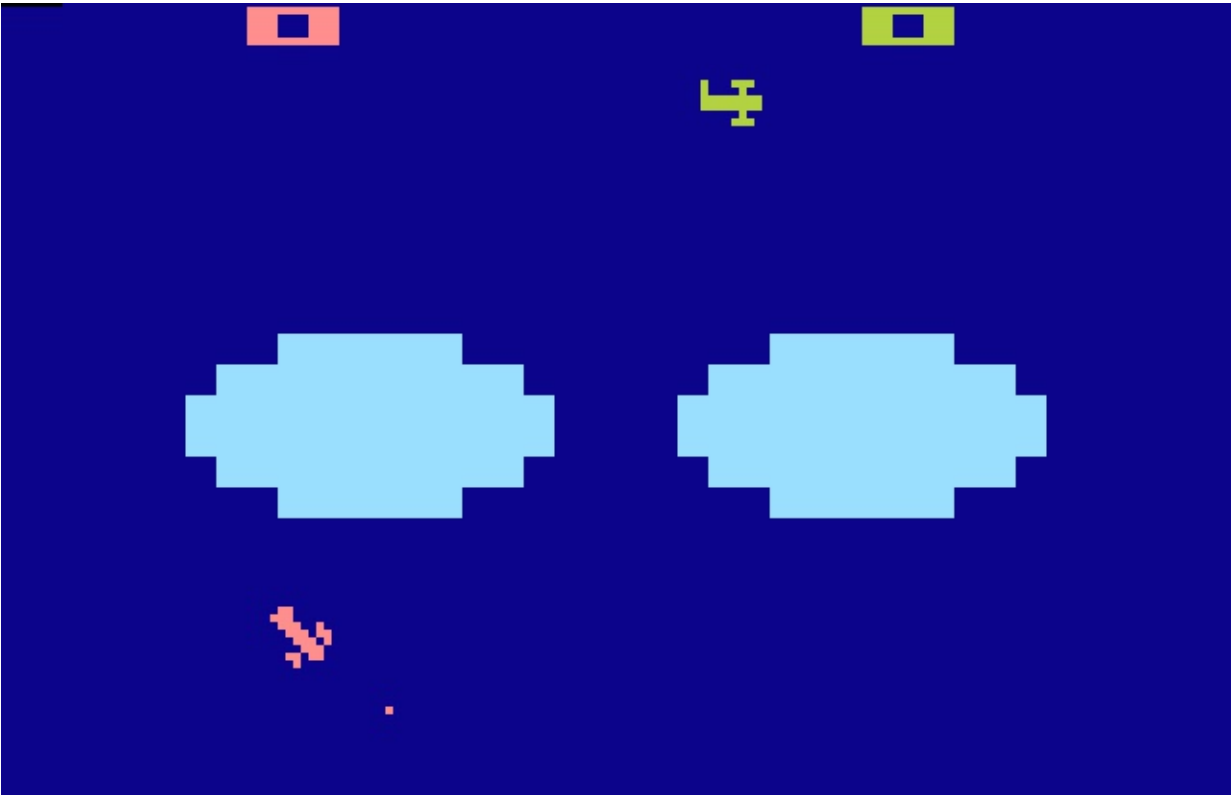
Abstraktūs žaidimai vyravo pirmuosiuose automatuose ir konsolėse. Jie kurti taip, kad išnaudotų ribotas tų laikų technologijas, todėl nesivaikė tikrovės atkūrimo. Detales ir "herojus" čia atstojo geometrinės figūros (kvadratai ir stačiakampiai), nors paskui jos tapo sudėtingesnės. Atsiradus galimybei tiksliau vaizduoti tikrovę tokie "pirmųkščiai žaidimai" nunyko, nors jų modernizuotos kopijos iki šiol mėgiamos. Žaisti reikėdavo vienam prieš kitą arba siekiant išsilaikyti kuo ilgiau nepralošus (kuo ilgiau žaidi, tuo daugiau taškų gauni).



Pong (1972 m.)



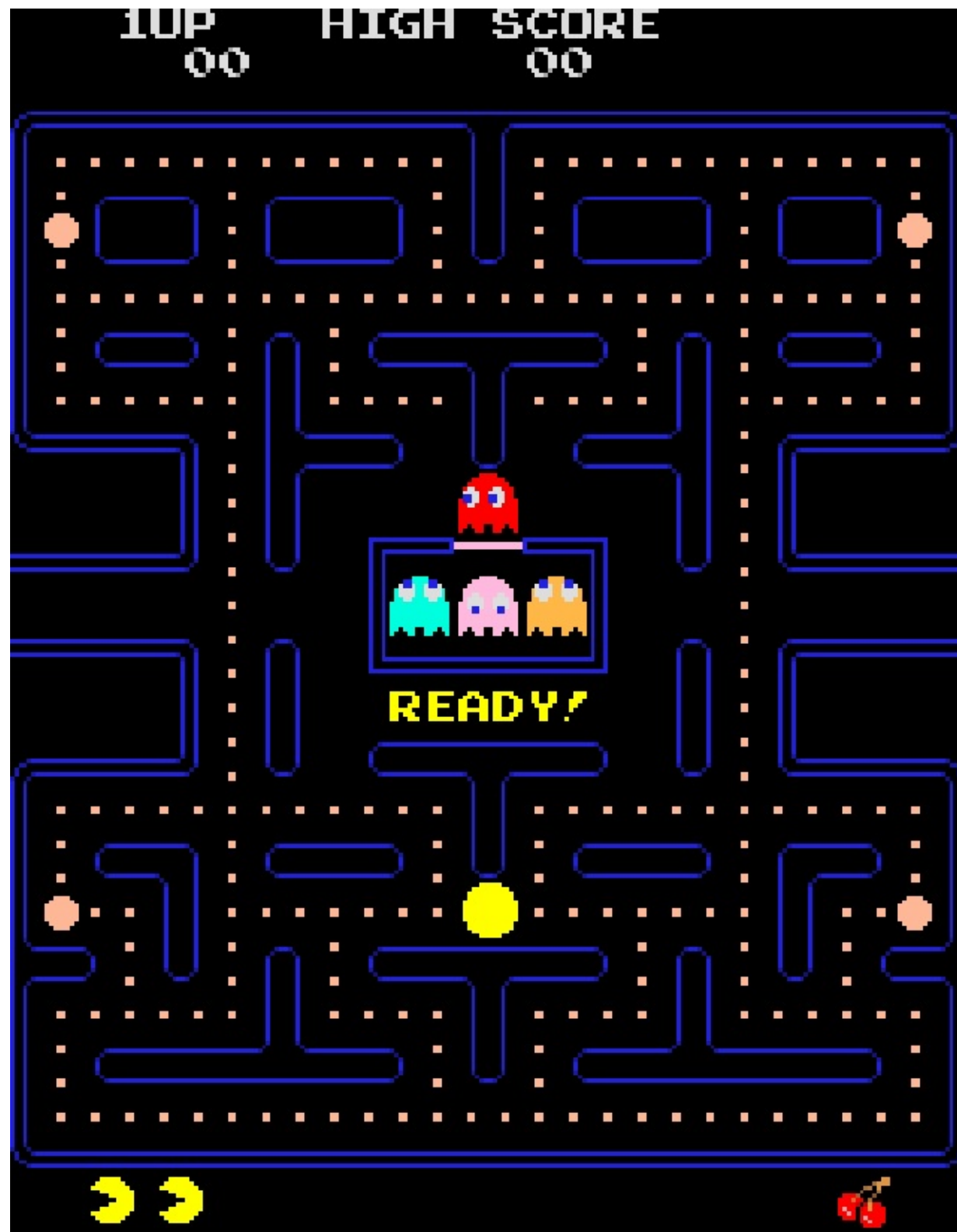
Breakout (1976 m.), platforma kamuloliuku daužo plytelę



Combat (1977 m.), arkadinis žaidimas



Space Invaders (1978 m.), arkadinis žaidimas



Pacman (1980 m.), arkadinis žaidimas

Nešiojami žaidimai

Paprastieji žaidimai po 1980 m. vėl suvešėjo nešiojamuose įrenginiuose, nes čia technologinės galimybės visuomet atsilikdavo maždaug 10 metų. Be to, nešiojami žaidimai buvo skirti laikui užmušti eilėje ar autobuse, todėl negalėjo būti pernelyg įtraukiantys ir sudėtingi. XX a. Devinatajame dešimtmetyje jie būdavo žaidžiami specialiais vienam konkrečiam žaidimui skirtais įrenginiais, nuo 1989 m. atsirado "Game Boy" nešiojamos konsolės (leidusios žaisti ir kitų žanrų žaidimus). Bet didžioji dalis visuomenės nešiojamus žaidimus pažino tik tuomet, kai jie atėjo į mobiliuosius telefonus: ~1997 m. patys paprasčiausi (dvispalviai), o vėliau vis tobulėję, išnaudoję mobilių ir

bevielį internetą viso pasaulio geriausių rezultatų lyginimui ir kitiems tikslams. Kokybė jie niekad nepavijo nešiojamų konsolių, bet skirtumas dabar jau labai nedidelis. Ir nors telefonuose galima žaisti įvairių žanrų žaidimus, smulkieji lieka populiariūs.



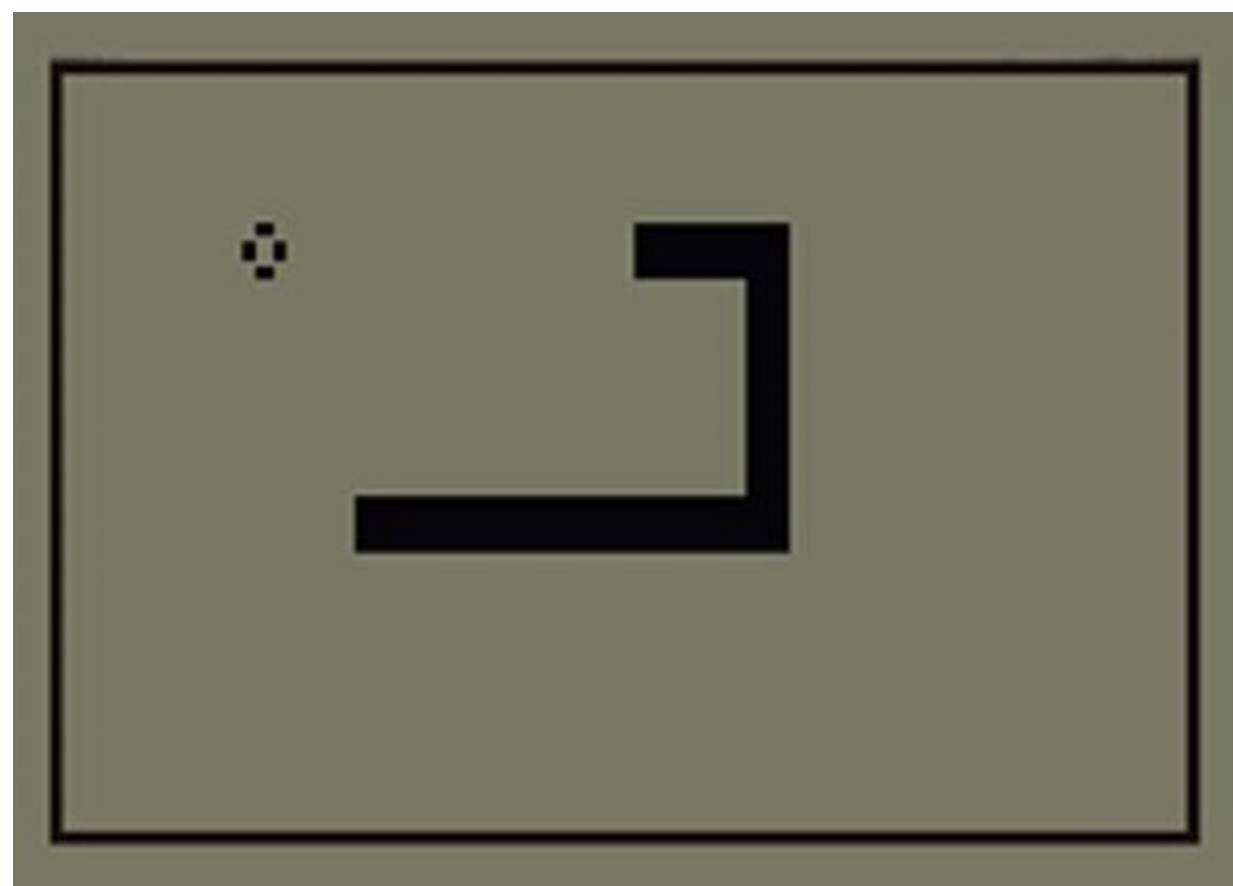
Nintendo Game&Watch OC-22 Octopus (1981 m.)



Elektronika IM-03 Tainy Okeana (1989 m.) - sovietinė OC-22 Octopus kopija



Super Mario (1989 m.), Game Boy konsolėje (platformeris)



Gyvatėlė 1997 m. Nokia telefone



Angry Birds (2009 m.), įvairiuose mobiliuosiuose telefonuose

©Augustinas Žemaitis

Priedas 7: RPG žaidimų istorija

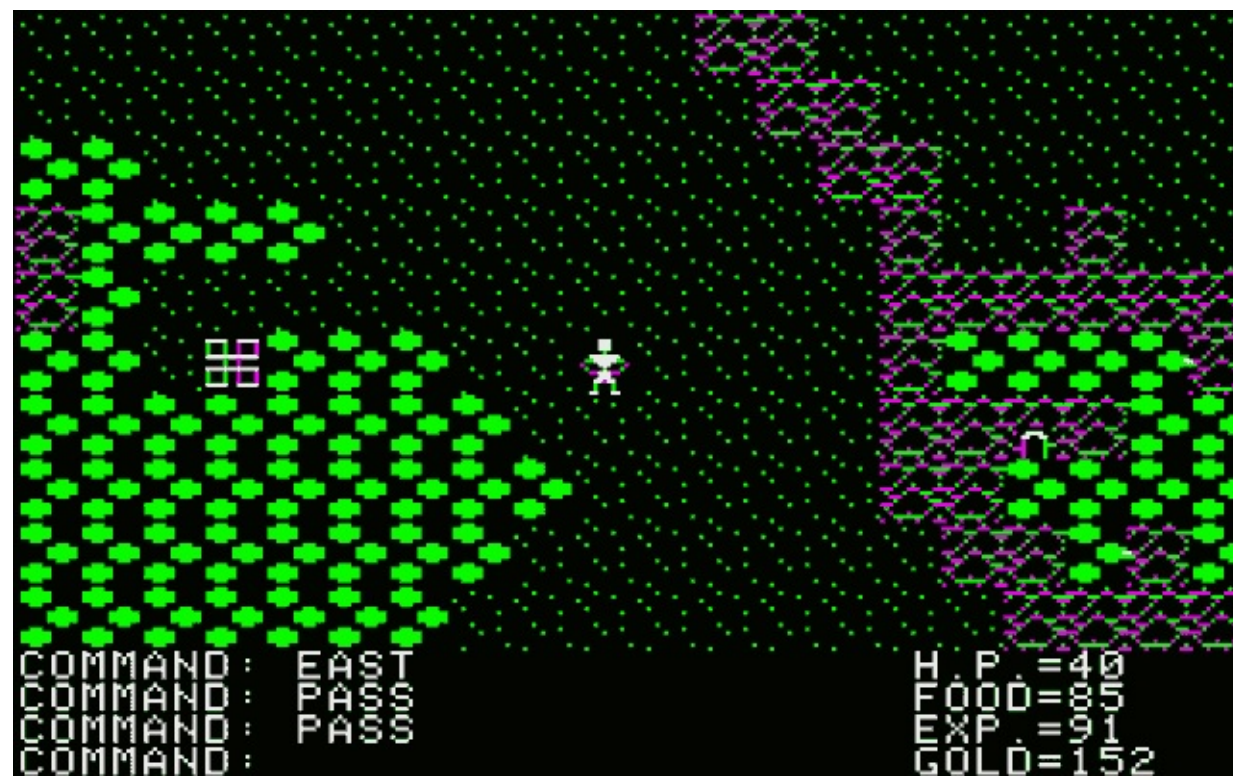
RPG žanro kompiuteriniuose žaidimuose žaidėjas vysto savo susikurtą herojų ("avataką"), kad šis būtų galingesnis ir įveiktų vis stipresnius priešus. Avatakas gauna tobulinimo taškus, kuriuos galima skirti gebėjimams sustiprinti. Be to, avataro savybes gerina ir susirinkti ar už užsidirbtus pinigus nusipirkti ginklai, skydai, magijos priemonės.

Tai - į kompiuterio ekranus perkelti senieji stalo RPG žaidimai, kuriuose "meistras" pasakoja istoriją, o žaidėjai įsivaizduoja esantys joje dalyvaujančiais didvyriais. Stalo RPG bendravimas itin svarbus tad ir kompiuterinių RPG autoriai labai anksti ėmė eksperimentuoti su galimybėmis žaisti keliose per tinklą, o ~1997 m. ėmę plisti masiniai tinkle žaidžiami RPG (MMORPG) tapo viena sėkmingiausių visų laikų kompiuterinių žaidimų rūšių.

Paprastieji RPG ir Action/RPG

Tradiciškai RPG vaizdas būdavo rodomas iš viršaus ir viskas vykdavo ėjimais (kol žaidėjas galvodavo laikas tarsi sustodavo ir tik jam paspaudus "baigti ėimą" pasisukdavo į priekį). RPG ilgainiui tapo svarbus ir siužetas, būdavo daug videointarpų. Kaip priešingybė šiam klasikiniam RPG ~1996 m. išpopuliarėjo action/RPG hibridinis žanras, kur siužeto mažai, o pati esybė - realiu laiku vykstančiose kovose. Reakcija ir greitis čia nusvėrė strategiją ir scenarijų.

Dauguma RPG po maždaug 2000 m. tapo trimačiais.



Ultima (1981 m.)



Diablo (1996 m.), action/RPG



Final Fantasy XII (2006 m.), 3D grafika

MMORPG

MMORPG vienu metu dalyvauja dešimtys tūkstančių žaidėjų (ir jų avatarų). Visi jie veikia tame pačiame virtualiame pasaulyje, kur gali tarpusavyje kautis, bendradarbiauti, prekiauti ir susirašinėti. Pirmieji MMORPG išplito ~1997 m., bet juos riboja lėtas internetas, tad grafika nebuvo trimatė, o dalyvių gana mažai. Spartėjantys tinklai įgalino geresnę grafiką ir milijonines avatarų "populiacijas".

MMORPG yra labai įtraukiantys, jų negalima pažaisti tik kartą nes reikia vystyti herojų, be to, žaidime susirandama draugų. Priklausomybė nuo MMORPG žaidimų kai kur tapo suvokiama kaip rimta problema.



Ultima Online (1997 m.), dvimatis MMORPG



World of Warcraft (2004 m.), trimatis MMORPG



Či Šion Čun Pa, kiniškas MMORPG

Bendravimo žaidimai

Masiniai bendravimo žaidimai yra MMORPG ir bendravimo portalo mišiniai. Čia nėra jokių kovų,

taškų rinkimo ar tikslų: tiesiog atvaizduotas virtualus pasaulis, savotiškas "antrasis gyvenimas". Herojaus tobulinti taškais negalima, užtat galima gražinti jo išvaizdą, virtualių namų apstatymą. Pirmieji tokie pasauliai rodyti tik iš viršaus, bet vėliau tapo trimačiai.



Habbo Hotel (2000 m.), pieštinis bendravimo žaidimas, žaidžiamas naršyklėje



Second Life (2003 m.), 3D bendravimo žaidimas

Apie autorių

Knygos autorius Augustinas Žemaitis kompiuterinius žaidimus žaidžia nuo maždaug 1990 m. - 25 metus. Yra rašęs straipsnius į kompiuterinių žaidimų portalus, įkūręs lietuvišką tinklapį apie adventure žanro žaidimus.

Teisininkas, tinklaraščio apie teisę <http://www.zemaiciuteise.lt> bendraautoris.

Tarptautinės viktorinos asociacijos atstovas Lietuvoje, Pasaulio viktorinos čempionatų Lietuvos etapų organizatorius (nuo 2006 m.), Intelektinių žaidimų asociacijos valdybos narys, vienintelio lietuviško proto žaidimų portalo <http://www.protu.lt> šeimininkas. Viktorinas ir proto žaidimus organizuoja nuo 2005 metų. TV žaidimų “Auksinis protas”, “Taip ir ne”, “Žinių riteriai ir damos” daugkartinis dalyvis.

Aistringas keliautojas (aplankęs 80 šalių). Keliaudamas stengiasi pažinti ir perteikti lankomų kraštų kultūrą ir dvasią, tai aprašo nuosavo tinklaraščio <http://www.augustinas.net> kelionių skiltyje, publikavo straipsnius Lietuvos laikraščiuose ir portaluose. Konkurse “Kolumbas LT 2014” apdovanotas Valstybinio turizmo departamento prizų “Už atkaklumą kelionėse ir gyvenime” (už kelionių rašinius ir fotografijas).

Renka informaciją apie lietuvišką paveldą užsienyje. Kuria ir administruoja svetainę “Gabalėliai Lietuvos” (<http://global.truelithuania.com>). Jo lietuviško paveldo tyrinėjimai publikuoti Amerikos lietuvių leidinyje “Vytis”.

Domisi pasaulio kultūromis. Yra knygos “Pasaulio raštų sistemos” autorius, svetainės apie valstybių himnus (su lietuviškais vertimais) <http://www.himnai.lt> kūrėjas. Kaip ekspertas dalyvavo “Lietuvos radijo” ir “Lietuvos televizijos” laidose himnų tema.

Kuria ir administruoja didžiausią anglišką portalą apie Lietuvą (<http://www.truelithuania.com>) bei anglišką portalą apie Latviją (<http://www.onlatvia.com>).

Kiti pomėgiai: istorija, geografija, aviacija, kompiuteriai.