

Dünden Bugüne Video Oyunları

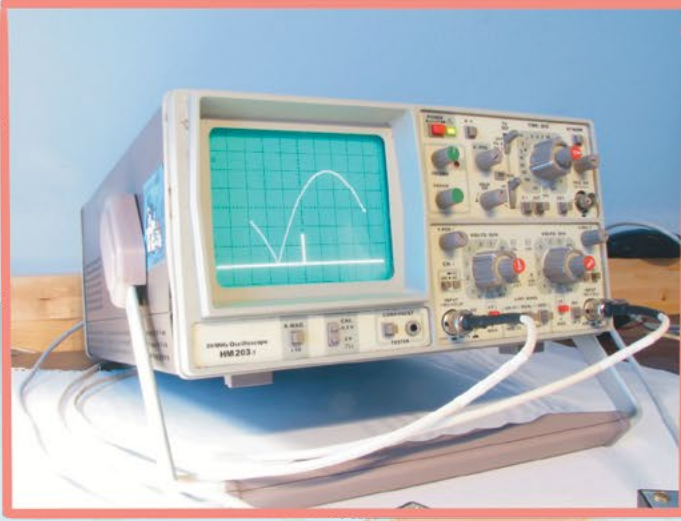
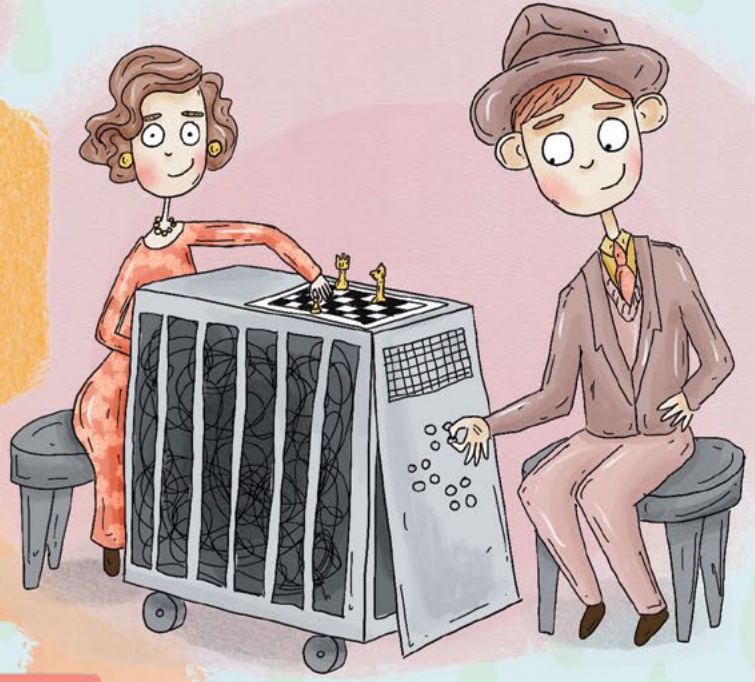
Bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon, tablet ya da sanal gerçeklik gözlüğü aracılığıyla oynanabilen video oyunlarını pek çoğumuz severiz. Bu oyunları ailemiz ve arkadaşlarımızla da paylaşıp, bazen birlikte oynarız. Peki bundan 20, 30 hatta 40 yıl önce video oyunları nasıldı dersiniz? Elbette 40 yıl önce de oldukça sevilen ve ailece oynanabilen video oyunları vardı. Ancak eski oyunlar, günümüzdekilere kıyasla çok daha farklı görünüyordu. Gelin, geçmişe doğru bir yolculuğa çıkalım ve video oyunlarının nasıl değiştiğini inceleyelim.

Bir ekran ve bu ekran için görüntü sinyallerini işleyen bilgisayarlar aracılığıyla oynanan oyunlara video ya da bilgisayar oyunu denir.



Video oyunlarının ortaya çıkması ve gelişmesi bilgisayar bilimi alanındaki gelişmelerle yakından ilgili. Üretilen ilk bilgisayarlar belli başlı hesaplamalar yapmak için kullanılıyordu. Bilgisayarlar bu hesaplamaları basit kuralları takip ederek yapıyordu. Bazı bilim insanları bu kurallardan yararlanarak oyunların geliştirilebileceğini düşündü. Yani aslında bir oyun gibi çalışan programlar tasarlanabilirdi. İşte ilk video oyunu fikri de böyle doğdu.

1950 yılında bir matematikçi, satranç oynayabilen bir bilgisayar programı hakkında bilimsel bir dergide yazı yazdı. Böylece başlı başına bir çalışma alanı olan video oyunlarının gelişim yolculuğu başlamış oldu.



1958 yılında bir fizikçinin geliştirdiği "Tennis for Two" oyunu, ilk video oyunlarından biri olarak tarihte yerini aldı. Oyun, bir osiloskop ve kumanda kolu yardımıyla oynanıyordu. Osiloskobun asıl görevi elektrik sinyallerini görüntülemektir. Ancak elektrik sinyallerinde yapılan özel ayarlamalarla osiloskop ekranında bir tenis oyununu simgeleyen çizgiler oluşturuldu.

1962 yılında bir grup üniversite öğrencisi, "Spacewar!" adındaki birden fazla bilgisayarda oynanabilen ilk oyunu geliştirdi. İki oyuncunun birlikte oynayabildiği oyunda, uzay gemileri kontrol ediliyordu.



Bir mühendisin televizyon ekranını oyun oynamak için kullanmayı düşüncesiyle

1972 yılında ilk oyun konsolu ortaya çıktı. Bu oyun konsolu o kadar sevildi ki birkaç yıl sonra başka üreticiler de oyun konsolları üretmeye başladı.



Yine 1972 yılında jeton ya da madeni parayla çalışabilen büyük bir oyun makinesi geliştirildi. Bu makinede oynanabilen ilk oyunsa "Pong"du. Oyun makinesi çok sevince, hızla yaygınlaştı. Hatta birçok oyun makinesinin bulunduğu oyun salonları, her yaştan oyuncu için oldukça eğlenceli toplanma yerleri hâline geldi. Bu makinelerde oynanan "Space Invaders" ve "Pac-Man" oyunları dönemin en sevilenleriydi.



Pac-Man oyununun ana karakteri, bir dilimi alınmış pizzadan esinlenerek tasarlandı.



Pong, masa tenisi oyununun en basit dijital versiyonuydu.

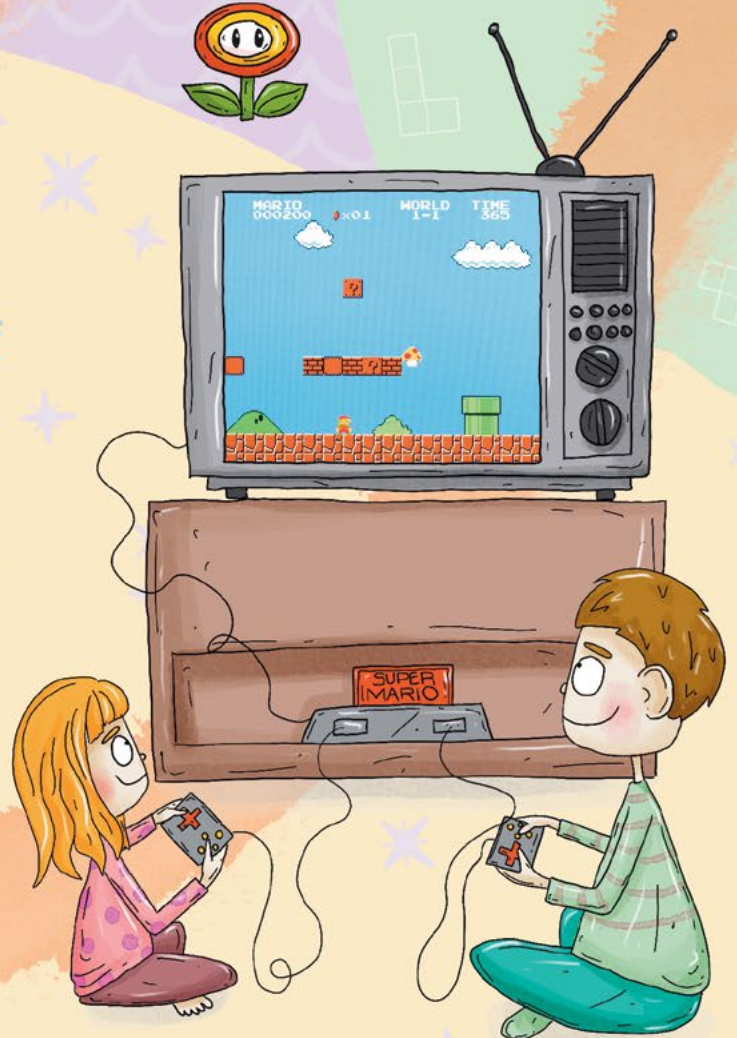


Space Invaders oyunu, uzaylı karakterlere karşı oynanıyordu.

1980'li yıllardaysa daha küçük bilgisayarlar üretilmeye başlandı. Bu dönemdeki konsollar, çıkarılıp takılabilen kasetler ve kablolu kumanda kollarıyla oynanıyordu.



Super Mario oyunu 1980'li yıllarda çıktı. Ülkemizde de yaygın biçimde oynandı.





Bir diğerk sevilen
oyunsa Tetris. Bu oyun
Rus bir mühendis tarafından
tasarlandı. Game Boy denilen
taşınabilir oyun cihazındaki
versiyonu çok sevildi.



1990'lı yıllarda üretilen
bilgisayarlar, yüksek işlem gücüne
sahipti yani çok daha fazla veriyi
kısa sürede işleyebiliyordu.
Bu durum oyun görsellerinin
gelişip daha ayrıntılı ve gerçekçi
görünmesini sağladı.



Oyun konsolları
giderek daha farklı
bir görünüm kazandı.



1990'lı yılların sevilen oyunu Kirpi Sonic,
hızlı oynanışı ve gelişmiş grafikleriyle
başarılı olmuştur.



2000'li yıllarda internetin yaygınlaşmasıyla
çok oyunculu çevrim içi oyunların sayısı
arttı. Ayrıca kablosuz biçimde uzaktan
kumanda edilebilen ve oyuncunun vücut
hareketleriyle kontrol sağladığı konsollar
üretildi.

Akıllı telefonların kullanılmaya
başlanmasıyla video oyunları daha
ulaşılabilir oldu. Bir bakıma, artık
herkes kendi oyun bilgisayarını
cebinde taşıyor, diyebiliriz.



Bilgisayarların gelişimine yapay zekâ alanındaki gelişmeler de
eklenince, son yıllarda video oyunları oldukça büyük projelere
dönüştü. Detaylı bir video oyununun yapımında, yazılımcısından
tasarımcısına, sanatçısından mühendisine, müzisyeninden
yazarına kadar yüzlerce kişi uzun yıllar boyunca çalışabiliyor.
Üstelik artık yalnızca eğlence amacıyla değil, eğitim ve sağlık
alanları için de özel video oyunları tasarlanıyor. Siz bir video
oyunu tasarlasaydınız içinde nelere yer verirdiniz?



Zeynep Betül Kabataş
Çizim: Sevil Keleş