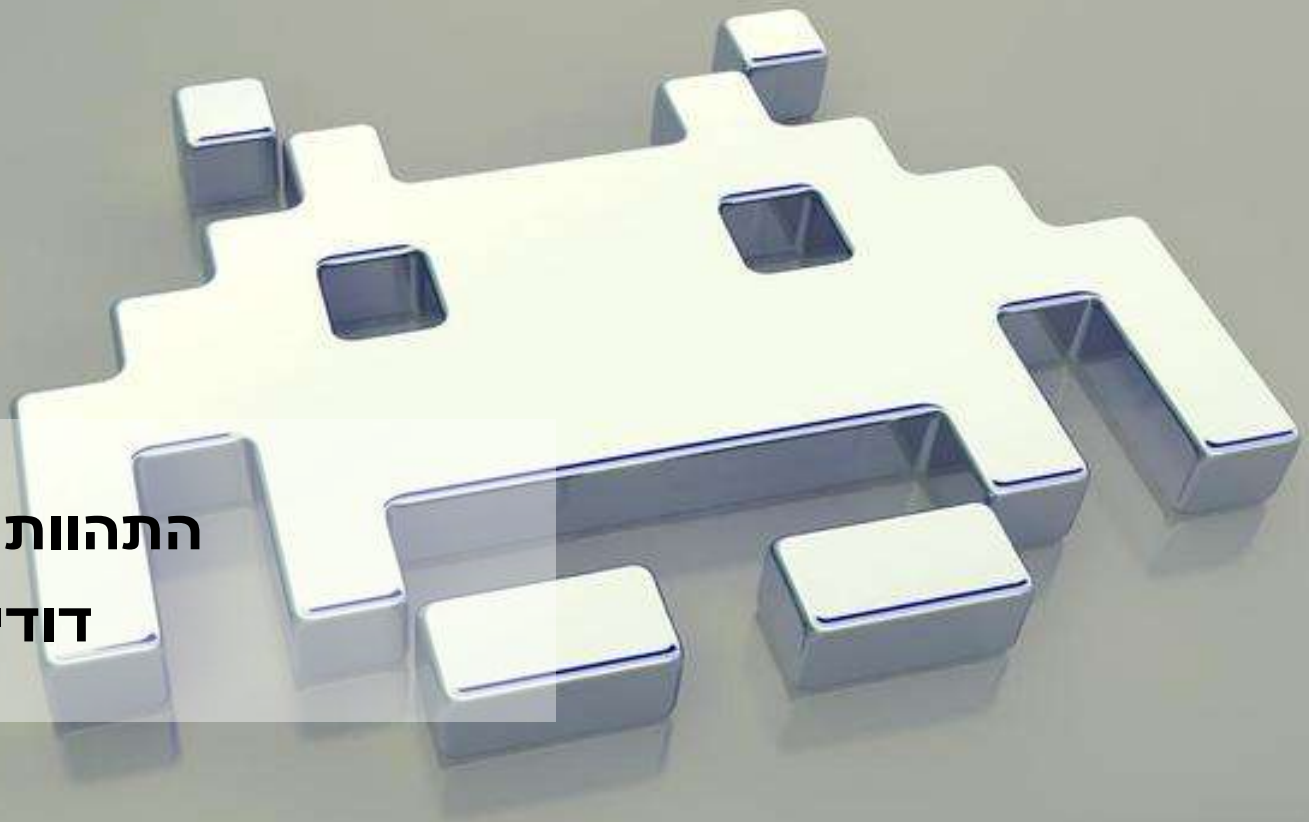


מבוא למשחקי מחשב

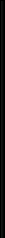
התהוות התעשייה
דודי פלס



The Crash

באופן רשמי הנפילה החלה בדצמבר 1982
באזהרת רווח של Atari (15% גידול במקום
50% שהיה צפוי).

ב 1985 כבר כמעט ולא הייתה תעשיית
משחקים בארה"ב. כולם חשבו שזה היה טרנד
שנעלם והטרנד הבא הוא: מחשבים אישיים



GAME OVER

למה הייתה התרסקות?



- הסיבה המרכזית: משחקים גרועים
- כדאי להבין מה זה משחק גרוע
נשחק במשחקים שרבים נוטים
ליחס להם סיבה מרכזית, אם לא
בהתרסקות התעשייה כולה, אז
לפחות בהתרסקות של אטארי
- עוד סיבות: עליית המחשב האישי,
הצפת השוק, מלחמת מחירים

(יורים עם TAB)



[E.T](#)



[Pac-Man](#)

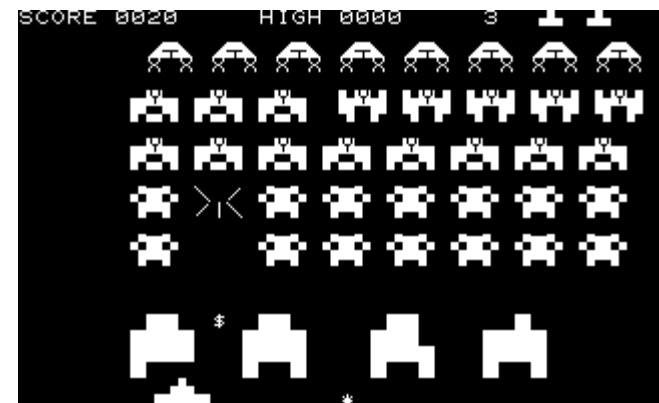
שוק ה PC

Commodore

- Jack Tramiel – ניצול אושוויץ, לאחר שחרור המחנה עובר עם משפחתו לארה"ב, ב 1954 מקים חברה ליצור מכונות כתיבה בשם Commodore
- ב 1977 מופץ המחשב הביתי הראשון של Commodore ה-PET, ב 1982 ה-Commodore64.
- "כל תוכנה שמפותחת למחשב נותנת עוד סיבה ללקוחות לקנות אותו"
- 1984 – ג'ק מתפטר בעקבות סכסוך עם הבורד וקונה את יחידת המחשב הביתי של... Atari.



משחקים על ה PET



ה MAC



Load Runner –1983



Mystery House –1980



Apple II – 1977

העכבר והממשק הגרפי
(בניגוד לטקסטואלי) מופצים
לראשונה בצורה מסחרית



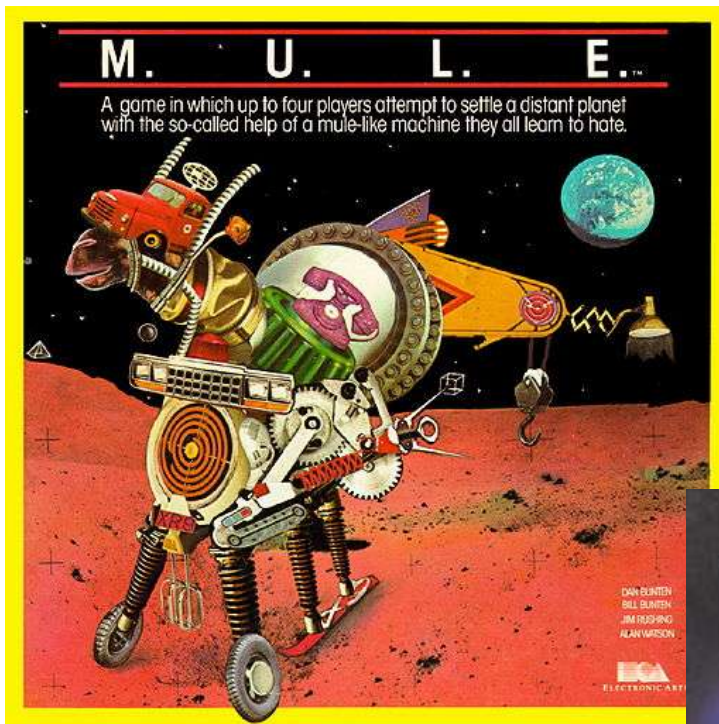
Macintosh – 1984

Trip Hawkins



- עד 1982 מנהל האסטרטגיות והשיווק של Apple
- לאחר שנחשף להצלחתם של משחקים על מחשבי Apple פורש ומקים חברה חדשה שמתמחה אך ורק בפיתוח והפצת משחקים למחשבים אישיים.
- מטרתו של הוקינס הייתה להפוך את מעצבי המשחקים לכוכבים בדיוק כמו זמרים ושחקנים

איך הופכים מעצבי משחקים לכוכבים?



EA – משב רוח חדש



- EA מנצלים את הגישה הפתוחה של מפתחי המחשבים האישיים ומתחילים לפתח משחקים עבור המחשבים – אחד המשחקים הראשונים הוא ARCHON (1983)
- מתחילים את ליין משחקי הספורט ב 1983 עם המשחק: 1-1: דר' ג' נגד לארי בירד (שהופך להיות משחק הספורט הראשון שנעשה על מותג של ספורטאים מפורסמים)

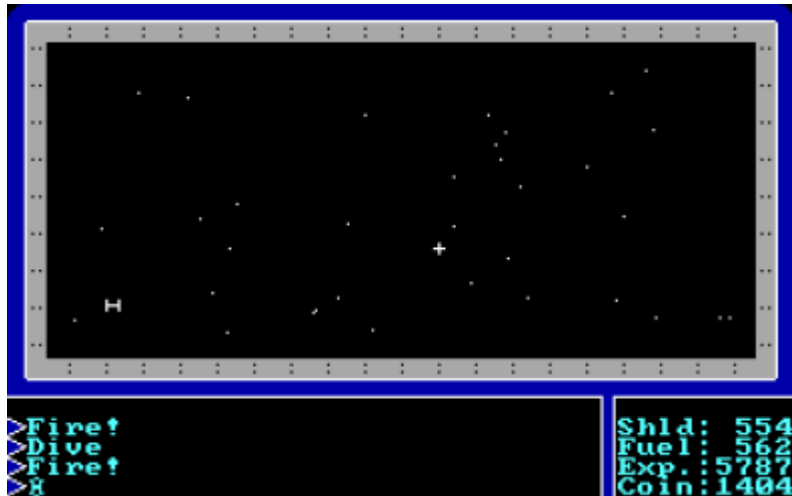
עליית המחשב האישי



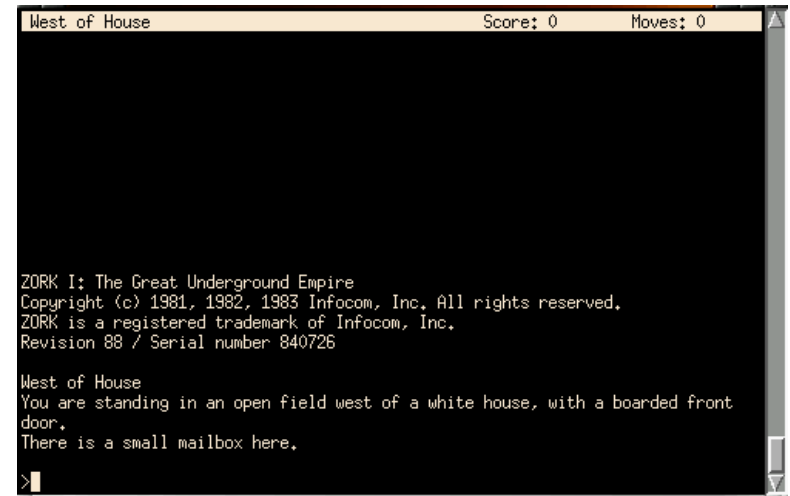
- לקראת סוף 1981 חברת IBM מוצאה לשוק את ה IBM-PC
- אחד המשחקים הראשונים שיוצאים למחשב ב 1982, מפותח על ידי אותה חברה שפיתחה את מערכת ההפעלה למחשב והוא: Microsoft Flight Simulator

- בישראל רוב תעשיית המשחקים היא סביב מחשבים אישיים מסוג זה. תרבות המשחקים בישראל מתחילה פחות או יותר ב 1985, כאשר המחשבים האישיים הופכים נפוצים.

משחקים מסוג חדש



Ultima - 1980



Zork – 1980

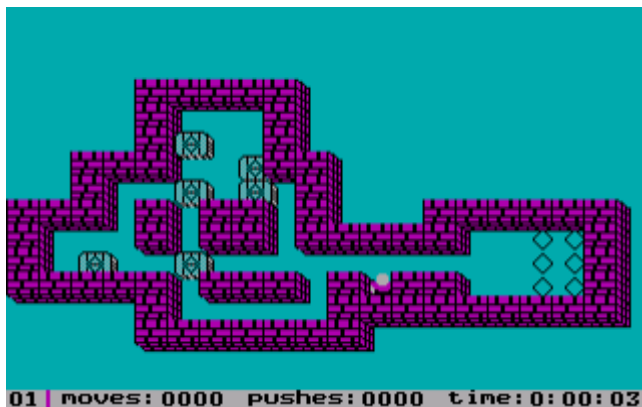


(Sierra - Roberta Williams) King's Quest – 1984

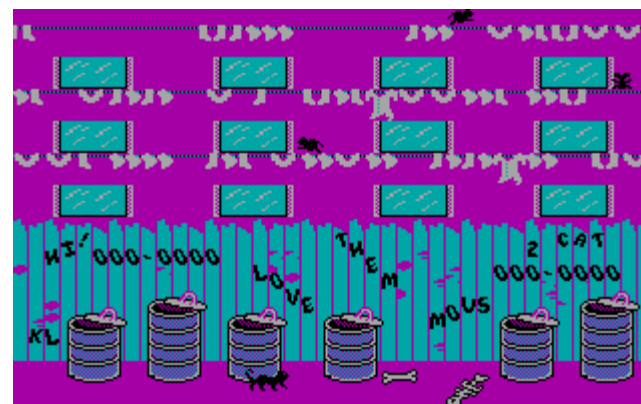


Wizardry - 1981

עוד משחקים שזכו להצלחה בארץ



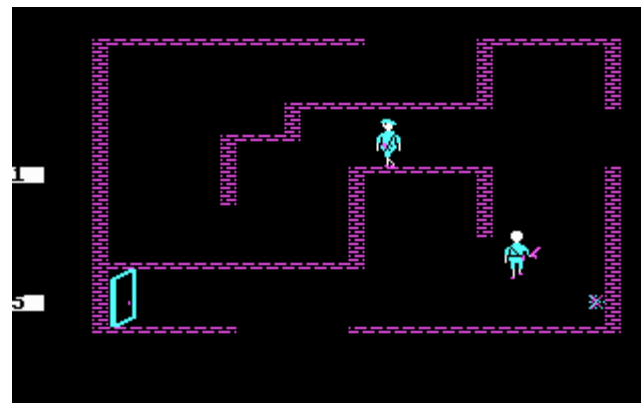
Sokoban(1982)



Alley cat (1983)



Digger(1983)



Beyond Castle Wolfenstein
(1985)

ה-Quest וה-God Games ב PC



(Sierra) Leisure Suit Larry – 1987
– משחק בעולם אמיתי



(LucasArts) Maniac Mansion – 1986



SimCity - 1989



(Peter Molyneux) Populous – 1989

חזרה לאולמות ולשוק הביתי

בינתיים באולמות המשחק

- קשרים ברורים ראשונים לאומנות

- Q*Bert – 1983

- Dragon's Lair – 1983



השוק הביתי ביפן

- נינטנדו, החברה שפיתחה את דונקי-קונג עושה מהלך דומה למהלך אותו עשתה אטארי בארה"ב, עוברת מאלומות המשחק לבתים - FamiCom
- נמכרות 500,000 יחידות בחודשיים הראשונים.
- לאורך כל חיי המכשיר נמכרו קרוב ל M20 יחידות ביפן בלבד.



משחקי ה FamiCom



ובארה"ב

- נינטנדו מנסה למצוא משווק בארה"ב ונכשלת, משחקי הוידאו לא מעניינים אף אחד.
- בסוף 1985 לוקחת סיכון ומחליטה לעשות פיילוט בניו-יורק בעצמה. המכשיר של נינטנדו נקרא NES – הוא נמכר כמערכת בידור עם רובה ורובוט ולא כמכונת משחקים.
- המכירות בינוניות (K50 מכשירים מתוך K100 שיובאו נמכרים בשלושה חודשים).



איך מתמודדים עם בעיית המשחקים הגרועים?

- מפתחים מנגנון אבטחה שלא מאפשר לאף אחד לפתח משחק ללא רשות
- רשיון דרקוני: 5 משחקים בשנה, מינימום, תשלום של כ \$10 לכל משחק לנינטנדו
- הגדרת סטנדרטים נוקשים
- דרישת בלעדיות לשנתיים





Nintendo



The Legend of Zelda – 1986



Castlevania – 1987



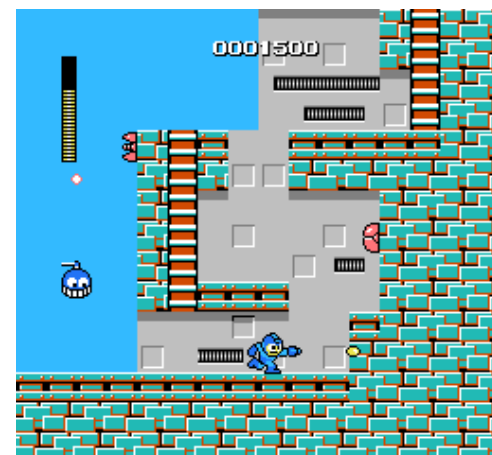
Metroid – 1987



Super Mario Bros – 1985



Final Fantasy – 1987



Megaman - 1987

גיבורי תרבות חדשים נולדים

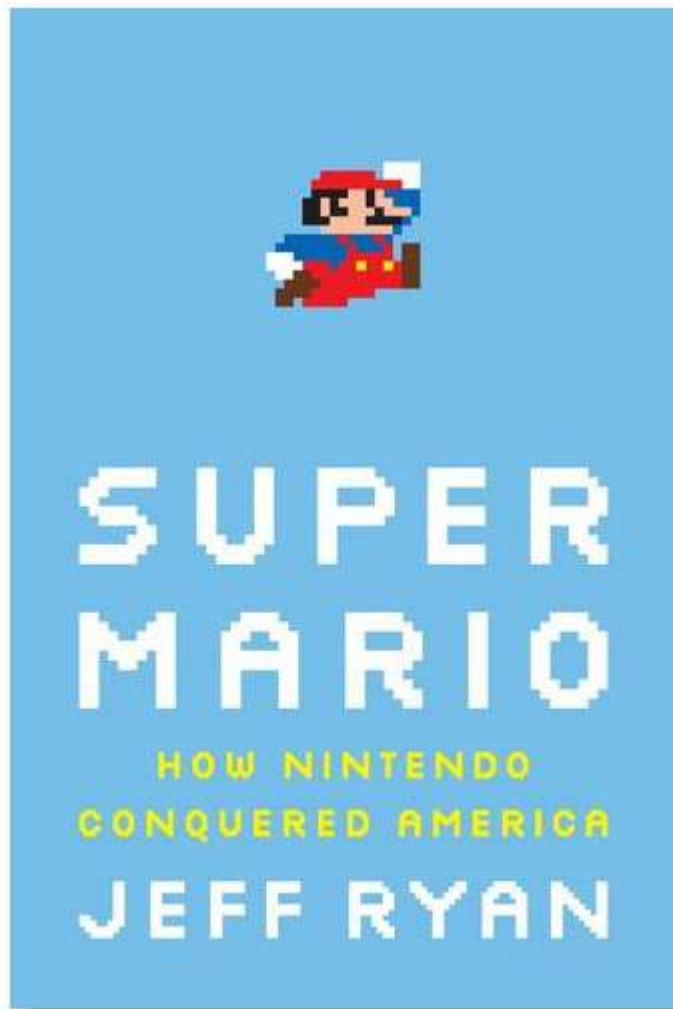


מעל 200 משחקים, קרוב ל M300 יחידות שנמכרו

ב 1990 נערך סקר בקרב ילדים בכל רחבי
העולם – מריו זוהה יותר ממיקי מאוס



הצלחתה של נינטנדו



- תוך 5 שנים בלבד נינטנדו הפכה אחראית ל 23% מכל שוק הצעצועים האמריקאי
- 10% מכלל היצוא של יפן לארה"ב שייך לנינטנדו.
- בזכות הצלחתה ב 1991 לנינטנדו 40 שותפים המיצרים משחקים עבורה מכונת המשחק שלה

לא כולם מרוצים



- ב 1988 בעקבות משבר שבבים
נינטנדו לא מספקת את כל
המשחקים לשותפותיה
- Tengen בבעלותה של Atari
מחליטה לפרוץ את מנגנון
האבטחה ולפתח משחקים משלה
- נינטנדו ואטארי הולכות לבית
המשפט במשפט שהוכרע לטובת
נינטנדו ב 1992. עד הכרעתו
פותחו קרוב ל 100 משחקים ללא
אישור.

Sega

- דוד רוזן – חייל אמריקאי לשעבר שהוצב בשנות ה 50 במזרח, השתחרר, נשאר במזרח והחל לעסוק ביבוא מוצרי בידור ליפן (מכונות צילום, אולמות כדורות, משחקי יריות לירידים וכד').
- ב 1965 מתאחד עם חברה יפנית לחברה בשם SEGA.
- SEGA מייצרת מכונות משחק כבר מ 1965 ובשנות ה 80 כבר נחשבת ענק בתחום הארקייד.
- באמצע שנות ה 80 לנינטנדו שליטה מחולטת בשוק הביתי היפני – Sega שנכנסה אף היא לשוק הביתי סימנה את ארה"ב כיעד.



Sega



- ב 1985 מתחילה ההפצה של ה Master System.
- ביפן – כשלו
- בארה"ב – כשלו
- באירופה – הצלחה כבירה
- בדרום אמריקה - הצלחה

Sega Games



(1987) After Burner



(1986) Alex Kidd



(1987) Phantasy Star



(1986) Wonder Boy

בישראל

- סביב ה NES התפתחה תעשיית חיקויים. ברחבי העולם חברות החלו לייצר מכשירים דומים מבחינת חומרה ל NES המקורי המסוגלים להריץ עותקים לא חוקיים של משחקי NES.
- המכשירים הלא חוקיים יוצרו והופצו במקומות רבים בהם ניטנדו לא הפיצה באופן רשמי את המכשיר: סין, טייוואן, דרום קוראה, ברית המועצות ודרום אמריקה.
- בין מקומות אלו נמצאה גם ישראל, תואם החומרה המצליח ביותר בישראל נקרא מגאסון וסביבו התחילה בארץ תעשייה של ממש המבוססת על תואמי מכשירים ועותקים לא חוקיים של משחקים.

סיבוב ראשון אחרי הנפילה (דור 3)



60 מיליון

Nintendo®

– 1990



13 מיליון

SEGA®

דור חדש של מכשירים ביתיים



- סגה ממשיכה להיות שחקנית חזקה באולמות המשחק, ב 1988 חוזרת לשוק הביתי עם ה Mega Drive



- ב 1991 SEGA יוצרת דמות איקונית במטרה להתחרות במריו של נינטנדו – סוניק.

Sega Games



Michael Jackson's - 1990
Moonwalker



Golden Axe - 1989



Streets of rage II - 1992



Sonic The Hedgehog - 1991

Console War

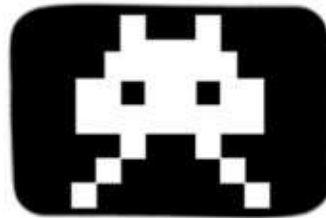
- בשנתיים איחור (1991), מגיע התשובה של נינטנדו ה-SNES
- מכשיר חזק משמעותית מהמכשיר של סגה



Nintendo Games



Super Mario World - 1991



Super Mario Kart - 1992



The Legend of - 1992
Zelda: A Link to the Past



Donkey Kong Country - 1994

סיבוב שני אחרי הנפילה (דור 4)



49 מיליון



29 מיליון



חזרה לאולמות המשחקים



Double Dragon - 1987
(Taito)



Street Fighter - 1987
(Capcom)



(Capcom) Final Fight - 1989



Pit Fighter - 1990
(Atari)



Street Fighter 2 - 1991
(Capcom)



Mortal Kombat - 1992
(Midway)

התארגנות בעקבות הבהלה



- המשחקים מגידים ז'אנרים חדשים: Beat'em up Fighting.
- סערה בסנאט בארה"ב בעקבות MK מובילה להקמה של 2 ארגונים: IDSA – (היום ESA) ESRB –



1995 - מלחמה חדשה באופק



Nintendo®



SONY



SEGA®