

Kurkistus videopelien historiaan 1962–1990 -kokonaisuuden kysymykset ja vastaukset

Johdanto

Kysy vanhemmiltasi tai joltain muulta läheiseltä, ovatko he aikoinaan pelanneet näitä pelejä. Jos ovat, mikä näistä oli heidän suosikkinsa? Oliko sinun suosikkipelisi sama kuin heidän?

- ✓ Ei yhtä oikeaa vastausta.

Spacewar!

1.a) Minkä arvosanan (4-10) antaisit Spacewar! -pelille

- ✓ Ei yhtä oikeaa vastausta.

1.b) Minkälainen näyttölaite PDP-1 minitietokoneessa oli?

- ✓ Tutkamainen kuvaputkinäyttö (CRT-näyttö)

PONG

2.a) Kuten muitakin ensimmäisiä videopelejä, missä Pongia pystyi sen ilmestyttyä aluksi vain pelaamaan?

- ✓ Pelihallit, kahvilat, ym. muut julkiset paikat.

2.b) Kuka oli Pongin suunnittelija? Entä mikä yhtiö sen kehitti ja julkaisi?

- ✓ Suunnittelija: Allan Alcorn, yhtiö: Atari Inc.

2.c) Pongin lukuisissa eri konsoliversiossa tuli kaksi ohjainta mukana. Millä nimellä ohjaimia kutsuttiin?

- ✓ Paddle-ohjaimet

ZORK

3.a) Missä Tim, Mark, Dave ja Bruce loivat Zorkin?

- ✓ Massachusetts Institute of Technologyssa (MIT)

3.b) Mikä Zorkissa oli edistyneempää aikaisemmin ilmestyneisiin tekstiseikkailuihin verrattuna?

- ✓ Komentojen jäsennin. Aikaisemmin julkaistut tekstiseikkailut tunnistivat vain pelaajan kirjoittaman verbin tai objektin. Zork pystyi tunnistamaan monimutkaisia komentoja esimerkiksi "mene itään ja käske robottia ottamaan miekka".

Space Invaders

4.a) Vasta 2000-luvulla erilaisissa peleissä on otettu käyttöön ikärajat. Mikä ikärajojen tarkoitus on? Millaiset aiheet nostavat ikärajaa peleissä? Mitä mieltä sinä olet pelien ikärajoista?

- ✓ Tarkoitus: kertoa sisällön soveltuvuudesta eri ikäisille. Ikärajat eivät kerro pelin vaikeustasosta. Muun muassa seuraavat aiheet vaikuttavat pelille määrättyyn ikärajaan: väkivalta, kauhu, kiroilu, seksuaalinen sisältö, uhkapelaaminen, päihteet, syrjintä.

Pac-Man

5.a) Mikä oli Pac-Man -pelin alkuperäinen nimi?

- ✓ Pakku Man

5.b) Pohdi, mikä teki Pac-Man -pelistä suosituksen verrattuna edeltäjiinsä?

- ✓ Pelityypiltään se oli omalaatuinen, hauska ja lähes väkivallaton. Tarkoituksena oli luoda peli, joka ei vetoa pelkästään poikiin/miehiin.

5.c) Tōru Iwatani suunnitteli pelin päättymättömäksi. Miksi kenttä 255 oli kuitenkin viimeinen minkä voi läpäistä?

- ✓ Peli päättyy pelin muistin rajoituksista johtuen tasoon 255. Pelattavaa tasoa kuvataan alareunassa näkyvillä hedelmillä, joita voi näkyä korkeintaan seitsemän. Kun pelaaja saavuttaa tason 256, pelin pelattavaa tasoa määrittävä kahdeksan bitin muistiosio muuttuu arvosta 1111 1111 (255) arvoon 0000 0000 (0) yrittäessään näyttää arvon 1 0000 0000 (256), mikä puolestaan saa aikaan sen, että peli yrittää piirtää ruutuun 256 tasoa kuvaavaa hedelmää (integer overflow). Osa kentällä olevista pisteistä jää ylimääräisten hedelmien ja merkkien alle, jolloin kenttää ei voi läpäistä.

Tetris

6.a) Mistä Tetriksen alkuperäinen tekijä oli kotoisin?

- ✓ Neuvostoliitosta

6.b) Mikä musiikki soi Game Boy:lle julkaistussa Tetriksessä?

- ✓ Venäläinen kansanlaulu Korobeiniki

6.c) Pohdi, millaisia ominaisuuksia huippumenestyviltä peleiltä tänä päivänä vaaditaan? Ovatko ne sellaisia ominaisuuksia, joita sinä kaipaat pelaamiltasi peleiltä?

- ✓ Ei yhtä oikeaa vastausta. Omaa pohdintaa.

Super Mario Bros.

7.a) Millä tavoilla sinä tykkäät oppia pelaamaan pelejä? Luetko yleensä säännöt ennen kuin ryhdyt pelaamaan?

- ✓ Ei yhtä oikeaa vastausta. Omaa pohdintaa.

SimCity

8.a) Mistä tämän tehtäväpaketin pelistä pidit eniten ja mistä vähiten? Miksi?

8.b) Miten lähtisit kehittämään huonoa peliä niin, että siitä tulisi parempi?

- ✓ Ei yhtä oikeaa vastausta. Omaa pohdintaa.