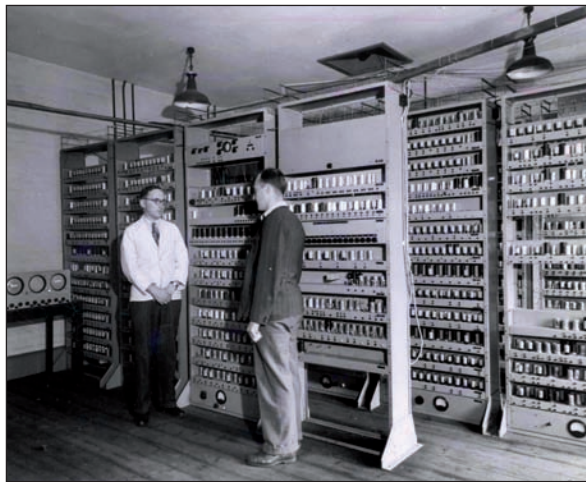


Bideo jokoak bere bakardadean

CAMBRIDGE, 1952. Alexander S. “Sandy” Douglas (1921-2010) informatika irakasleak doktore tesia prestatu zuen konputagailuen eta gizakien arteko interakzioaz. Bere hipotesiak frogatzeko adibide praktikoa bat behar zuen, eta horretarako tresna egokia eskura zeukan. Une horretan programa elektronikoak exekutatzeko gai ziren bi konputagailu besterik ez zeuden munduan: lehen programa 1948an exekutatu zuen SSEM (Small Scale Experiments Machine) hurbil zegoen, Manchesterreko Unibertsitatean. Bestea, berriz, EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), etxean bertan zeukan, Cambridgeko Unibertsitatean. Gela osoa betetzen zuen makinak aukera ezin hobea eskaini zion Douglasi bere tesia eredu praktikoa baten bidez azaltzeko.

Informatikariak joko ezagun simplea aukeratu zuen programatzeko: Erresuma Batuan *Noughts and Crosses* (zeroak eta gurutzak) deritzo, AEBetan *Tic-Tac-Toe* eta gurean *Hirutan Hiru* edo *Artzain Jokoa*. OXO izena ipini zion, jokoa erabiltzen diren ikurrak zirela eta. Haren tesiaren edukiari jarraiki, jokoak ez zuen bi gizakiren arteko lehiarako aukerarik ematen; gizakiak makinaren aurka jokatu behar zuen. Jolas mahaia 35x16 pixeleko katodo izpien hodia zen eta, horrenbestez, Douglasen jokoa lehen bideo-joko grafikoa izan zela esan daiteke, pantaila grafiko digitala erabili zuen lehen izan baitzen.

Aurretik ere izan ziren saiakerak. 1947an Thomas T. Goldsmith Jr. eta Estle Ray Mannek lehen joko elektronikoa sortu zuten. Misil simulatzailea zen, Bigarren Mundu Gerran erabilitako radarretan oinarritua. Baina zirkuitu analogikoak erabiltzen



CAMBRIDGEKO UNIBERTSITATEA



Ezkerrean, EDSAC konputagailua. Lerro hauen gainean, Alexander S. Douglasen OXO bideo jokoak.

zituen, eta misilen helburuak irudikatzeko pantaila gainjarriak erabili zituzten, grafiko digitalak ez baitzeuden oraindik erabilgarri.

1950ean, berriz, Claude Shannonek xakean aritzeko lehen programa diseinatu zuen eta edukiak *Philosophical Magazine* aldizkarian argitaratu zituen. Baina programa diseinu hutsean geratu zen, ez zen sekula gauzatu.

Horregatik guztiatik zaila da bideo jokoaren lehen mugarrira non dagoen zehaztea, eta askok OXOren grafiko digitalak erabiltzen dituzte estreinako bideo jokoa- ren titulua emateko irizpide. Hala ere, lehenbizikoa Pong izan zeneko ustea oso zabaldua dago. Ping-pong-ean oinarritutako jokoa 1972an merkaturatu zuen Atari-rik. Bideo-kontsolen lehen belaunaldiko jokoa zen, eta arrakasta komertzial zabala lortu zuen lehena. Ziurrenik horregatik eman ohi diote ez dagokion titulua.

Hogei urte lehenago OXOk ez zuen arrakasta komertzialik izan. Ez zuen horrelakorik helburu, eta ezinezkoa zen gainera. Programa ezin zen merkaturatu, berau erabil zeza- keten konputagailu bat edo bi besterik ez baitzeuden munduan. ■



Arrastoak

Oraingoan, berri txarrak Ponpeiatik

L'ESPRESSO



JOAN DEN ASTEAN, sail honetan bertan, berri onak ekarri genituen Ponpeiatik: ponpeiarren dietaren berri ematen zuen ikerketa. Ez da hori azkenaldiko aurkikuntza bakarra, Ponpeia-ko industria eremuan lantegi baten teilatua oso- osorik aurkitu baitute (argazkian). Baina 8.000 metro koadroko eremu

horretan merkataritza zentro bat eraikitzen ari ziren, eta tokiko instituzioek, aurkikuntza babestu ordez, obrak amaitzeko baimena eman dute. Ondorioz, arrastoak suntsitu dituzte, eta antzinako erromatarren industriari buruzko informazioa lortzeko aukera paregabea betiko galdu da. ■