



Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και
Μηχανικών Υπολογιστών
Σχολή Μηχανικών
Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

« Success Stories και μελέτη Business Model
εταιρειών »

Φώτης Ψάρρης
Α.Μ.: 15346

Επιβλέπων:
Σπύρος Συρμακέσης, Καθηγητής

© eBusiness & User Experience Laboratory
www.ebusiness-lab.gr
Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών
Σχολή Μηχανικών

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή ολόκληρου ή τμήματος του κειμένου χωρίς την έγγραφη άδεια του εργαστηρίου.

Περίληψη

Θέμα της πτυχιακής εργασίας είναι η μελέτη και η παρουσίαση ιστοριών και επιχειρηματικών μοντέλων γνωστών εταιρειών, οι οποίες ήταν σημείο αναφοράς στην ανάπτυξη της τεχνολογίας με την πάροδο του χρόνου.

Δομή Εργασίας

Η εργασία ακολουθεί της εξής δόμηση:

- Το 1^ο κεφάλαιο περιέχει την ιστορία του PACMAN
 - Το 2^ο κεφάλαιο αναλύει την ιστορία του TETRIS
 - Το 3^ο κεφάλαιο ασχολείται με την MOTOROLA
 - Το 4^ο κεφάλαιο αναφέρεται στην NOKIA
-

Summary

The subject of the present diploma thesis is the study and the demonstration of business model and stories of well-known companies, which had a big impact on the technological development in the course of time.

Structure

The thesis is structured as follows:

- Chapter 1 provides an introduction to the field of PACMAN
 - Chapter 2 analyzes/focuses on story of TETRIS
 - Chapter 3 regards to MOTOROLA
 - Chapter 4 refers to NOKIA
-

Περιεχόμενα

1. The story of Pacman
 2. The story of Tetris
 3. The story of Motorola
 4. The story of Nokia
-

The story of PACMAN

Ο Masaya Nakamura, Ιάπωνας επιχειρηματίας παιχνιδιών, της οποίας εταιρείας του η πιο καρτερική δημιουργία, Pac-Man, έγινε παγκόσμια πολιτιστική πηγή, πέθανε στις 22 Ιανουαρίου. Ήταν 91 ετών.

Ο κ. Nakamura ήταν στο τιμόνι της Namco μέχρι το 2002, όταν ανέλαβε έναν πιο τελετουργικό ρόλο. Όταν η Namco συγχωνεύθηκε με αντίπαλο παιχνίδι και κατασκευαστή παιχνιδιών, τη Bandai, το 2005, τα δημόσια φορολογικά αρχεία έδειξαν ότι ο κ. Nakamura ήταν 68ος πλουσιότερος άνθρωπος της Ιαπωνίας.

Γεννημένος στην Yokohama της Ιαπωνίας, στις 24 Δεκεμβρίου 1925, ο κ. Nakamura φοίτησε στο Εθνικό Πανεπιστήμιο της Yokohama. Σπούδασε ναυπηγική βιομηχανία, σύμφωνα με ένα σύντομο βιογραφικό σημείωμα της Bandai Namco.

Ο θάνατός του ανακοινώθηκε τη Δευτέρα από τη Bandai Namco, την επιχείρηση όπου διατηρούσε τον τίτλο του επίτιμου συμβούλου. Δεν δόθηκε καμιά αιτία θανάτου και η εταιρεία δεν έλεγε πού πέθανε.

Η επιχειρηματική δραστηριότητα του κ. Nakamura ξεκίνησε το 1955. Μια δεκαετία μετά την καταστροφική ήττα της Ιαπωνίας στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, η οικονομία της χώρας αναζωπυρώθηκε και η κακή διάθεση της πρώτης μεταπολεμικής δεκαετίας υποχώρησε. Οι Ιάπωνες ήταν έτοιμοι να αγκαλιάσουν ξανά τη διασκέδαση και τα παιχνίδια.

Το πρώτο του εγχείρημα - η τοποθέτηση δύο ξύλινων αλόγων για τα παιδιά για να οδηγούν στην οροφή ενός πολυκαταστήματος - ήταν απλή και μετατράπηκε σε μέτρια επιτυχία.

Καθώς πέρασε ο καιρός, οι οροφές του έδωσαν περισσότερη επιτυχία. Στις αρχές της δεκαετίας του '60, εξασφάλισε μια συμφωνία με την Mitsukoshi, μια κορυφαία αλυσίδα ιαπωνικών πολυκαταστημάτων, για να εγκαταστήσει ένα άλλο παιδικό παιχνίδι, αυτό με τη χρήση μικρών αυτοκινήτων ρέπλικα που τρέχουν σε πίστες, στην οροφή της θέσης της ναυαρχίδας της στο Τόκιο. Το ονομαστό, Roadway Rides, αποδείχθηκε δημοφιλές, και η Mitsukoshi το ανέθεσε για όλα τα καταστήματα της.



Η αληθινή φήμη και περιουσία ήρθαν αργότερα, με την άνοδο των βιντεοπαιχνιδιών

Ο κ. Nakamura πίστευε στην προοπτική τους. Στη δεκαετία του 1970, προσέλαβε μηχανικούς λογισμικού και διεύθυνε την αναπτυσσόμενη εταιρεία του, Nakamura Manufacturing - που μετονομάστηκε αργότερα σε Namco – για να αναπτύξουν arcade παιχνίδια. Το πρώτο του χτύπημα ήταν το Galaxian, το παράγωγο Space Invaders που πώλησε στην αμερικανική εταιρεία Midway Games το 1979. Το Pac-Man δημιουργήθηκε το επόμενο έτος.

Σχεδιάστηκε από έναν 25χρονο υπάλληλο της Namco, τον Toru Iwatani, ο οποίος αργότερα δήλωσε ότι εμπνεύστηκε από τη μορφή μιας πίτσας με ένα κομμάτι που λείπει. Το "Pac" προήλθε από την ιαπωνική λέξη "pakku", που ισοδυναμεί με την αγγλική "gobble" ή "munch".

Και όσο πιο γρήγορα το Pac-Man μπορούσε να καταβροχθίσει τα σφαιρίδια στο λαβύρινθο του, οι παίκτες το χαστούκισαν.

"Ποτέ δεν σκέφτηκα ότι θα ήταν τόσο δημοφιλές", δήλωσε ο κ. Nakamura σε έναν δημοσιογράφο το 1983, αφού το παιχνίδι κέρδισε πάρα πολύ κόσμο σε μικρό χρονικό διάστημα.

Στις επόμενες δεκαετίες μετά την κυκλοφορία του Pac-Man, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν γίνει ολοένα πιο βίαια και περίπλοκα, αλλά το Pac-Man παραμένει φιλικό προς τα παιδιά, προσιτό και ανταγωνιστικό. Εκδόσεις του Pac-Man υπάρχουν σε διαφορετικές πλατφόρμες παιχνιδιών και είναι άμεσα διαθέσιμες στο διαδίκτυο. Εκατομμύρια ώρες εργασίας είχαν σπαταληθεί, αφού η Google κυκλοφόρησε μια έκδοση του παιχνιδιού στην αρχική της σελίδα το 2010.

Στις 22 Μαΐου 1980, το βιντεοπαιχνίδι Pac-Man κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία και τον Οκτώβριο του ίδιου έτους κυκλοφόρησε και στις ΗΠΑ. Ο κίτρινος χαρακτήρας Pac-Man σε σχήμα πίτσας, που ταξιδεύει μέσα σε ένα λαβύρινθο και προσπαθεί να φάει τελείες και να αποφύγει τέσσερα φαντάσματα, έγινε γρήγορα μια εικόνα της

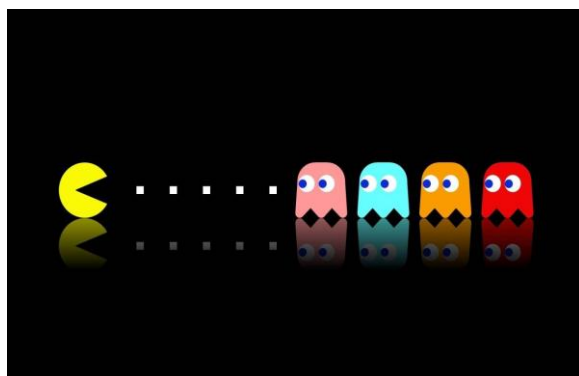
δεκαετίας του 1980. Μέχρι σήμερα, το Pac-Man παραμένει ένα από τα πιο δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια στην ιστορία.

Κατασκευάζοντας το Pac-Man

Αν σκεφτήκατε ποτέ ότι ο χαρακτήρας Pac-Man έμοιαζε με κάποιο είδος φαγητού, εσείς και ο σχεδιαστής παιχνιδιών της Ιαπωνίας Toru Iwatani σκέφτεστε το ίδιο. Ο Iwatani έτρωγε πίτσα όταν του ήρθε η ιδέα για τον χαρακτήρα Pac-Man. Ο Iwatani είπε πρόσφατα ότι ο χαρακτήρας Pac-Man είναι μια απλούστευση του χαρακτήρα kuchi.

Ενώ μια πίτσα με μια φέτα να της λείπει μετατράπηκε στον κύριο χαρακτήρα του Pac-Man, τα μπισκότα έγιναν τα σφαιρίδια ισχύος. Στην ιαπωνική έκδοση, τα σφαιρίδια μοιάζουν με cookies, αλλά έχασαν την εμφάνιση των cookies όταν το παιχνίδι έφτασε στις Η.Π.Α.

Προφανώς, η Namco, η εταιρεία που δημιούργησε το Pac-Man, ελπίζει να δημιουργήσει ένα βιντεοπαιχνίδι που θα προσελκύσει τα κορίτσια να παίζουν καθώς και τα αγόρια. Και όλοι γνωρίζουν ότι τα κορίτσια προτιμούν φαγητό. Εν πάση περιπτώσει, ένα σχετικά μη βίαιο παιχνίδι, με χαριτωμένα μικρά φαντάσματα και λίγο χιούμορ έγινε ελκυστικό και στα δύο φύλα, γεγονός που έκανε γρήγορα το Pac-Man αδιαμφισβήτητη επιτυχία.



Πώς πήρε το όνομά του

Το όνομα "Pac-Man" συνεχίζει το θέμα της διατροφής του παιχνιδιού. Στα ιαπωνικά, η λέξη "puck-puck" (μερικές φορές λέγεται "raku-raku") είναι μια λέξη που χρησιμοποιείται για το μασούλημα. Έτσι στην Ιαπωνία, η Namco ονόμασε το βιντεοπαιχνίδι Puck-Man. Μετά από όλα, ήταν ένα βιντεοπαιχνίδι αφορώντας μια πίτσα που τρώει σούπερ-μπισκότα.

Ωστόσο, όταν ήρθε η ώρα να πωληθεί το παιχνίδι αυτό στις Η.Π.Α., πολλοί ανησυχούσαν για το όνομα "Puck-Man", κυρίως επειδή το όνομα ακουγόταν παρόμοιο με μια λέξη τεσσάρων γραμμμάτων στα αγγλικά. Έτσι, το Puck-Man υπέστη

αλλαγή ονόματος και έγινε Pac-Man.

Παίζοντας Pac-Man

Είναι πιθανώς ένα πολύ σπάνιο άτομο που δεν έχει παίξει ποτέ Pac-Man. Ακόμα και για όσους μπορεί να το έχασαν τη δεκαετία του '80, το Pac-Man έχει επανασχεδιαστεί σχεδόν σε κάθε πλατφόρμα βιντεοπαιχνιδιών από τότε. Το Pac-Man εμφανίστηκε ακόμη και στην μπροστινή σελίδα της Google στην 30η επέτειο του.

Όμως, για εκείνους τους λίγους που δεν είναι εξοικειωμένοι με το παιχνίδι, εδώ είναι τα βασικά. Εσύ, ο παίκτης, ελέγχεις το κίτρινο κυκλικό Pac-Man χρησιμοποιώντας είτε βέλη πληκτρολογίου είτε ένα joystick. Ο στόχος είναι να μετακινήσεις τον Pac-Man γύρω από την οθόνη που μοιάζει με λαβύρινθο και να καταβροχθίσει όλες τις 240 κουκίδες πριν σε πιάσουν τα τέσσερα φαντάσματα (μερικές φορές αποκαλούμενα τέρατα).

Τα τέσσερα φαντάσματα είναι όλα διαφορετικά χρώματα: Blinky (κόκκινο), Inky (γαλάζιο), Pinky (ροζ) και Clyde (πορτοκαλί). Ο Blinky ήταν επίσης γνωστός ως Shadow γιατί είναι ο γρηγορότερος. Τα φαντάσματα αρχίζουν το παιχνίδι στο "κλουβί φάντασμα" στο κέντρο του λαβυρίνθου και περιφέρονται γύρω από αυτόν καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται. Εάν το Pac-Man συγκρουστεί με ένα φάντασμα, χάνει μια ζωή και το παιχνίδι ξεκινά ξανά. Εάν το Pac-Man φάει ένα από τα τέσσερα σφαιρίδια ηλεκτρικής ενέργειας που διατίθενται σε κάθε επίπεδο, τα φαντάσματα όλα αλλάζουν χρώμα σε σκούρο μπλε και το Pac-Man είναι σε θέση να φάει τα φαντάσματα. Μόλις κάποια φάντασμα φαγωθεί, επιστρέφει πίσω στο κλουβί.

Περιστασιακά, στην οθόνη εμφανίζονται φρούτα και άλλα αντικείμενα. Εάν ο Pac-Man φάει εκείνα τότε κερδίζει ένα μόνονος πόντους, με φρούτα διαφορετικής αξίας.

Ενώ όλα αυτά συμβαίνουν, ο Pac-Man κάνει έναν ήχο wocka-wocka που είναι σχεδόν τόσο αξέχαστος όσο ο κίτρινος χαρακτήρας. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο Pac-Man έχει χάσει όλες (συνήθως τρεις) τις ζωές του

Όταν κερδίζεις

Πολλοί άνθρωποι εντυπωσιάζονται από τον εαυτό τους αν φτάσουν στο επίπεδο πέντε ή έξι στο Pac-Man. Ωστόσο, υπάρχουν πάντα εκείνοι που έχουν αποφασίσει να ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Παρά το πόσο δημοφιλές Pac-Man ήταν στη δεκαετία του '80, χρειάστηκε 19 χρόνια ώστε κάποιος να τερματίσει το Pac-Man. Αυτό το καταπληκτικό κατόρθωμα αναφέρθηκε ότι ολοκληρώθηκε από τον 33χρονο Billy Mitchell, ο οποίος

ολοκλήρωσε το Pac-Man με το "τέλειο παιχνίδι" στις 3 Ιουλίου 1999.

Ένα σκάνδαλο στο παιχνίδι

Ο Mitchell ολοκλήρωσε και τα 255 επίπεδα του Pac-Man. Όταν έφτασε στο επίπεδο 256, η μισή οθόνη έγινε ανακατεμένη. Αυτό είναι ένα αδύνατο επίπεδο για να ολοκληρωθεί. Ο Μίτσελ χρειάστηκε περίπου έξι ώρες για να κερδίσει το παιχνίδι και το έκανε με την υψηλότερη δυνατή βαθμολογία-3.333.360 μονάδες. Ο Mitchell συνέχισε να γράφει ρεκόρ στο Donkey Kong, το Donkey Kong Jr. και το Centipede, και έγινε μία μίνι-διασημότητα, που ονομάστηκε "Gamer του αιώνα", που παρουσιάστηκε στο περιοδικό Life το 1982 και στην ταινία του 2007 "The King of Kong: A Fistful of Quarters."

Το 2018, ωστόσο, οι Αμερικανοί οργανισμοί που παρακολουθούν αρχεία βίντεο παιχνιδιών, ανακοίνωσαν την ανακάλυψή τους ότι μερικά από τα ρεκόρ του Mitchell δεν επιτεύχθηκαν σε μια arcade μηχανή, αλλά μάλλον χρησιμοποιώντας λογισμικό εξομοίωσης, δηλαδή παραβίαση των κανόνων. Όλοι οι τίτλοι του Μίτσελ, συμπεριλαμβανομένων των παγκόσμιων ρεκόρ Guinness, έχουν έκτοτε αφαιρεθεί.

Pac-Man Πυρετός

Στις αρχές της δεκαετίας του 1980, η μη βίαιη και χαζοχαρούμενη φύση του Pac-Man το έκανε μια εκπληκτική έλξη. Το 1982, περίπου 30 εκατομμύρια Αμερικανοί ξόδεψαν \$ 8 εκατομμύρια την εβδομάδα παίζοντας Pac-Man, τροφοδοτώντας τις μηχανές που βρίσκονται σε στοές ή μπαρ. Η δημοτικότητά του μεταξύ των εφήβων το έκανε να απειλή για τους γονείς τους: το Pac-Man ήταν ισχυρό και εκπληκτικά δημοφιλές και οι στοές όπου βρίσκονταν τα μηχανήματα ήταν θορυβώδεις. Πολλές πόλεις στις Ηνωμένες Πολιτείες πέρασαν τα καταστατικά για να ρυθμίσουν ή να περιορίσουν τα παιχνίδια, ακριβώς όπως τους επιτράπηκε να ρυθμίζουν τα μηχανήματα φλίπερ και τα τραπέζια μπιλιάρδου για την καταπολέμηση των τυχερών παιχνιδιών και άλλων «ανήθικων» συμπεριφορών. Η Des Plaines, Illinois, απαγόρευσε στους ανθρώπους κάτω των 21 ετών να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, εκτός εάν συνοδεύονται από τους γονείς τους. Ο Μάρσφιλντ της Μασαχουσέτης απαγόρευσε τα βιντεοπαιχνίδια εντελώς.

Άλλες πόλεις χρησιμοποίησαν άδεια για να περιορίσουν την αναπαραγωγή των βιντεοπαιχνιδιών. Μια άδεια για να λειτουργήσει μια στοά όριζε ότι έπρεπε να είναι τουλάχιστον μια ορισμένη απόσταση μακριά από ένα σχολείο, ή δεν θα μπορούσε να πουλήσει τρόφιμα ή αλκοόλ.



Κα. Pac-Man και περισσότερα

Το παιχνίδι Pac-Man ήταν τόσο δημοφιλές που μέσα σε ένα χρόνο δημιουργήθηκαν και απελευθερώθηκαν spin-off, μερικά από αυτά χωρίς άδεια. Η πιο δημοφιλής από αυτές ήταν η κυρία Pac-Man, η οποία εμφανίστηκε για πρώτη φορά το 1981 ως μη εξουσιοδοτημένη έκδοση του παιχνιδιού.

Η κ. Pac-Man δημιουργήθηκε από την Midway, την ίδια εταιρεία που εξουσιοδοτήθηκε να πουλήσει το αρχικό Pac-Man στις Η.Π.Α. Η κα. Pac-Man έγινε τόσο δημοφιλής που η Namco τελικά το έκανε ένα επίσημο παιχνίδι. Η Pac-Man έχει τέσσερις διαφορετικούς λαβύρινθους με ποικίλους αριθμούς κουκίδων, σε σύγκριση με τον Pac-Man με 240 κουκίδες. Οι τοίχοι, οι κουκκίδες και τα σφαιρίδια της κυρίας Pac-Man διατίθενται σε διάφορα χρώματα. και το πορτοκαλί φάντασμα ονομάζεται "Sue", όχι "Clyde".

Μερικά από τα άλλα αξιοσημείωτα spin-off ήταν το Pac-Man Plus, ο καθηγητής Pac-Man, ο Junior Pac-Man, το Pac-Land, το Pac-Man World και ο Pac-Pix. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1990, το Pac-Man ήταν διαθέσιμο σε οικιακούς υπολογιστές, κονσόλες παιχνιδιών και συσκευές χειρός.

Κουτιά Γεύματος και Άλλα Συλλεκτικά

Όπως και με οτιδήποτε πολύ δημοφιλές, το merchandising έγινε άγριο με την εικόνα του Pac-Man. Μπορούσες να αγοράσεις μπλουζάκια Pac-Man, κούπες, αυτοκόλλητα, επιτραπέζια παιχνίδια, βελούδινες κούκλες, παζλ, παιχνίδια καρτών, χάρτινα παιχνίδια, χαρτοσακούλες, πιτζάμες, κουτιά για γεύμα, φύλλα, αυτοκόλλητα και πολλά άλλα.

Εκτός από την αγορά προϊόντων Pac-Man, τα παιδιά θα μπορούσαν να ικανοποιήσουν τους πόθους τους για το Pac-Man παρακολουθώντας ένα cartoon 30 λεπτών που άρχισε να εκπέμπει το 1982. Παράγεται από τη Hanna-Barbera και η προβολή του διήρκεσε 2 τηλεοπτικές σεζόν.

Σε περίπτωση που θέλεις πραγματικά να ακούσεις τον ήχο wocka-wocka, άκουσε ξανά το τραγούδι του 1982 από τον Jerry Buckner και τον Gary Garcia που ονομάζεται "Pac-Man Fever", το οποίο το κατέκτησε μέχρι το Νο 9 στο Top Billboard 100.

Αν και η δεκαετία του "Pac-Man Fever" μπορεί να έχει τελειώσει, το Pac-Man συνεχίζεται να αγαπιέται και να παίζεται κάθε χρόνο.

Πως το Pac-Man επηρέασε την κουλτούρα και άλλα παιχνίδια

Σίγουρα, το Pac-Man, που γίνεται 33 χρονών στις 22 Μαΐου, δεν γίνεται να συγκριθεί με, παραδείγματος χάρη, το Call of Duty: Ghosts.

Αλλά το arcade παιχνίδι που δημιούργησε ο Ιάπωνας σχεδιαστής Toru Iwatani ήταν κάτι αξιοπρεπές για την εποχή του το 1980 όταν κυκλοφόρησε κιόλας, συγκριτικά με ασπρόμαυρα παλαιότερα παιχνίδια όπως το Pong και οι αστεροειδείς.

«Ήμουν 12 χρονών όταν είδα για πρώτη φορά το Pac-Man», υπενθυμίζει ο τεχνολόγος και ειδικός στα παιχνίδια Chris Melissinos, πρώην επικεφαλής παιχνιδιών στην Sun Microsystems. «Μεγάλωσα στο Flushing της Νέας Υόρκης και θυμάμαι ότι ήμουν δίπλα σε ένα χαρτοπωλείο που βρισκόταν στην καθιερωμένη διαδρομή μου και το έβλεπα για πρώτη φορά και σκέφτηκα «Ω, Θεέ μου. Τι είναι αυτό; "Δεν είχε καμία σχέση με αυτά είχαμε δει πριν. Ήταν πολύ έντονο χρώμα. Ήταν πολύ γρήγορο. Ήταν σίγουρα πιο περίπλοκο από αυτό που παίζαμε στο σπίτι. "»

Ύστερα από τρεις δεκαετίες το Pac-Man θα γινόταν σημείο κλειδί της τέχνης των βιντεοπαιχνιδιών. Με την επεξεργασία του Μελισσινού, το έκθεμα που ερευνά την καλλιτεχνική εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών, ταξιδεύει τώρα σε μουσεία σε όλη τη χώρα.

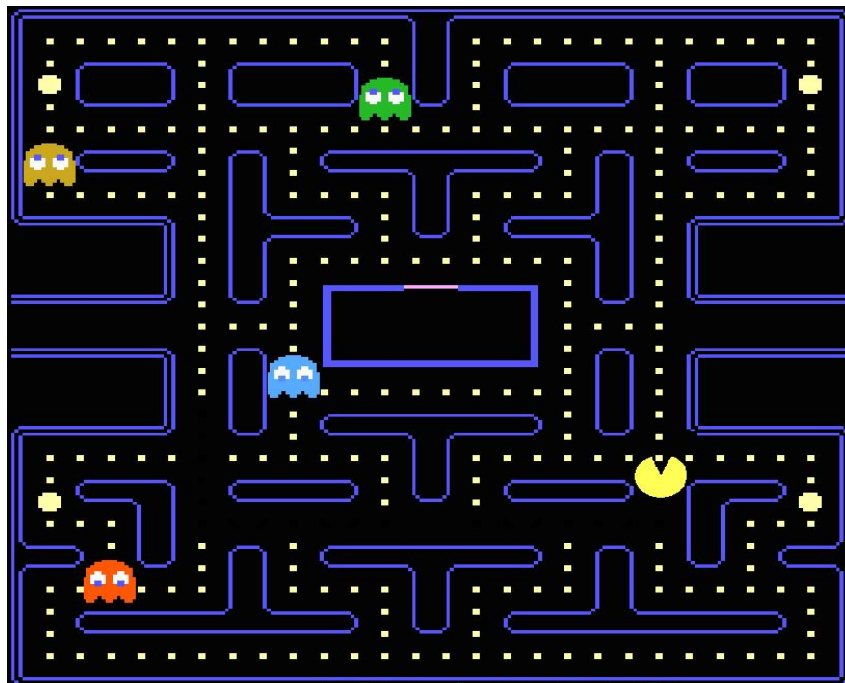
Το Pac-Man έκανε τους πάντες να νιώθουν άνετα με τα arcade παιχνίδια.

Τα περισσότερα παιχνίδια αφορούσαν την εξόντωση (την περίοδο που κυκλοφόρησε το Pac-Man). Τα περισσότερα παιχνίδια ήταν παιχνίδια με θέμα το Παγκόσμιο Πόλεμο ή άλλα πολεμικά. Εδώ ήταν ένα παιχνίδι που δεν περιείχε τίποτα από αυτά τα πράγματα. Δεν υπήρχε όπλο. Το όλο νόημα του ήταν: Προσπεράστε τους διώκτες σας μέχρι να έχετε αρκετή δύναμη για να τους κυνηγήσετε. Και τελικά αυτό που κατάντησε να κάνει ήταν να αλλάξει το πρόσωπο των arcade παιχνιδιών. Τώρα για πρώτη φορά υπήρχαν γυναίκες και παιδιά, που συναντιόντουσαν σε καταστάματα βιντεοπαιχνιδιών για να παίζουν το Pac-Man, και όλο αυτό καλυτέρευσε τις συνθήκες και την επιρροή που είχαν τα arcade παιχνίδια στον κόσμο.

Το Pac-Man ενέπνευσε σχεδιαστές βιντεοπαιχνιδιών να ακολουθήσουν νέες οδηγίες.

Ήταν ένα από αυτά τα παιχνίδια και υπάρχουν παιχνίδια σε κάθε γενιά που κάνουν το ίδιο πράγμα, αλλά ήταν ένα από τα πρώτα που άλλαξε τον τρόπο, με μια ευρεία έννοια, που σκεφτόντουσαν τόσο η κοινωνία όσο και οι σχεδιαστές παιχνιδιών για το βίντεο παιχνίδια. Ήταν τόσο διαφορετική. Αυτό ήταν το παιχνίδι που άρεσε εξίσου τόσο στους άνδρες όσο και στις γυναίκες και επηρέασε τα παιχνίδια που βγήκαν μετά, όπως το Rengo, ένα παιχνίδι που αφορούσε ένα χαριτωμένο μικρό πιγκουίνο που έτρεχε γύρω γύρω και ωθούσε τους εχθρούς του μακριά, μπλοκάροντάς τους. Το βλέπετε αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο οι προγραμματιστές σκέφτονταν τα παιχνίδια. Ήταν μια απίστευτη δυναμική στην ωρίμανση της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών.

Το Pac-Man ώθησε τους σχεδιαστές να πειραματιστούν με ένα ευρύτερο φάσμα χαρακτήρων, περιβαλλόντων και ιστοριών στα παιχνίδια τους. Ανέφερα το Rengo από το Sega ως άλλο παιχνίδι που κυκλοφόρησε την ίδια εποχή. Παρόλο που δεν μπερδεύονταν άμεσα με τον τρόπο παιχνιδιού του Pac-Man, η αισθητική του σχεδιασμού πάντοτε αντηχούσε λες και ήταν από το ίδιο στρατόπεδο. Ένας πιγκουίνος γελοιογραφίας, άμορφες κηλίδες σαν εχθροί, απλά ενδιάμεσα κινούμενα σχέδια μεταξύ των επιπέδων, περίεργη μηχανική παιχνιδιού, όλα αυτά τα πράγματα οφείλονταν στην επιρροή που είχε το Pac-Man στη βιομηχανία. Μια ματιά στο τι ακολούθησε: κ. Do, Dig-Dug, και Pac-Man, Tutankham κλπ. Όλα τα παιχνίδια ήρθαν μετά από το Pac-Man και είχαν μια εικονική μασκότ που ήταν το κέντρο του παιχνιδιού. Αλλά το Pac-Man ήταν το πρώτο.



Το Pac-Man παραμένει ευρέως γνωστό όλα αυτά τα χρόνια.

Το Pac-Man είναι τόσο εμβληματικό στην αμερικανική κουλτούρα που ξεπερνά τις γενιές με ευκολία. Ήμουν συνοδός της κόρης μου για μια σχολική εκδρομή σε ένα ενυδρείο και φορούσε ένα μπλουζάκι Pac-Man. Τα παιδιά το είδαν και δεν χρειάστηκε καμία εξήγηση για αυτόν τον εικονικό κίτρινο κύκλο. Τα παιδιά ονόμασαν την ομάδα μας "Team Pac-Man", για άλλη μια φορά αποδεικνύοντας πως ο αναγνωρίσιμος Pac-Man είναι μέσα στη λαϊκή κουλτούρα.

Το Pac-Man και οι χαρακτήρες στο παιχνίδι είναι τόσο αναγνωρίσιμοι που επιλέξαμε το κόκκινο φάντασμα τέρας "Blinky" για να κοσμοούν το μπροστινό εξώφυλλο του βιβλίου μου, *The Art of Video Games: Από το Pac-Man στο Mass Effect*. Όταν βλέπετε το κάλυμμα και το ένα μάτι του Blinky να σας κοιτάζει πίσω από μια κόκκινη κουβέρτα, δεν υπάρχει καμία εξήγηση. Καταλαβαίνετε τι είναι αυτό το βιβλίο.

Το Pac-Man παραμένει ακόμα ευχάριστο για παιχνίδι.

Το Pac-Man είναι διαχρονικός. Ο σχεδιασμός του χαρακτήρα και οι μηχανικοί του είναι τόσο απλοί. Είναι σχετικά οι βασικές κινήσεις σε μια πυξίδα, σωστά; Βόρεια, νότια, ανατολικά, δυτικά, αυτό είναι. Έτσι είναι απίστευτα προσιτό, απίστευτα προσιτό και είναι ένα παιχνίδι που δεν χρειάζεται να βασίζεται στην τεχνολογία για να αποδείξει το σκοπό του. Βασίζεται στη μηχανική και στο στυλ της τέχνης, όχι απαραίτητα στην τεχνολογία.

Και το Pac-Man σήμερα είναι το ίδιο ακριβώς όπως ήταν, ακόμα και το Pac-Man CE, το πρωτάθλημα που κυκλοφόρησε στο Xbox 360. Υπέροχο παιχνίδι. Είναι ένας νέος αυτοσχεδιασμός στο Pac-Man, αλλά μάντεψε τι; Ο τρόπος παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει ούτε λίγο. Έχουν προστεθεί νέα χαρακτηριστικά σε αυτό, αλλά και πάλι, παραμένει το ίδιο ως προς τις κινήσεις.

Δεν υπάρχουν πάρα πολλά παιχνίδια που μπορούν να παιχθούν από γενιά σε γενιά, που εξακολουθούν να έχουν το ίδιο επίπεδο δυσκολίας ή πολυπλοκότητας ή το ίδιο απαιτητικά, αλλά το Pac-Man είναι ένα από αυτό.

Είναι ένα μακροχρόνιο παιχνίδι. Νομίζω ότι σε 20 ή 30 χρόνια από τώρα οι άνθρωποι θα μπορούν να αναγνωρίσουν το Pac-Man και ακόμα να το παίζουν.

Ξεκίνησε με πίτσα.

Το 1979, ο 27χρονος υπάλληλος της Namco, Toru Iwatani ισχυρίζεται ότι κοίταξε μια πίτσα όταν είχε μια ιδέα για ένα βιντεοπαιχνίδι που επικεντρώνεται γύρω από το φαγητό. Τι τον ενέπνευσε; Δύο κομμάτια πίτσας που έλειπαν, την έκαναν να μοιάζει με στόμα. Αυτό που προέκυψε ήταν το Pakkuman - ένα όνομα που ήταν παράγωγο της ιαπωνικής φράσης "paku-paku taberu". Αυτός είναι ένας ονοματοποιός όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τον ήχο που κάνει ένα στόμα όταν ανοίγει και στη

συνέχεια κλείνει. Με λίγα λόγια - ακριβώς αυτό που κάνει ο χαρακτήρας Pac-Man για να φάει τις νόστιμες κουκίδες του. Μιλώντας για το φαγητό, η έμπνευση για τον Pac-Man που καταναλώνει φαγητό για να αποκτήσει δύναμη, σύμφωνα με πληροφορίες, προέρχεται από τον Popeye.

Μέχρι στιγμής, τα πιο δημοφιλή παιχνίδια arcade στόχευαν κατά κύριο λόγο προς τις νεαρές ηλικίες (νεαρά παιδιά και έφηβοι). Ο Iwatani ήθελε το παιχνίδι του να προσελκύσει μια ευρύτερη πληθυσμιακή ομάδα, η οποία τον οδήγησε να προσθέσει τόσο το λαβύρινθο του παιχνιδιού, όσο και τα φαντάσματα «kawaii» (Blinky, Pinky, Inky και Clyde). Το παιχνίδι άλλαξε σε Puck Man πριν από την κυκλοφορία λόγω της μορφής του χαρακτήρα.

Μόλις κυκλοφόρησε το παιχνίδι στις Ηνωμένες Πολιτείες, άλλαξαν πολλά πράγματα. Πρώτον, η δυσκολία αυξήθηκε ώστε να προσελκύσει ένα δυτικό κοινό, όπως ήταν και ο ρυθμός του παιχνιδιού και το έργο τέχνης στο υπουργικό συμβούλιο. Το πιο σημαντικό όμως, το όνομα άλλαξε από το φόβο των περιέργων να μετατρέψει το "P" σε "F". Έξυπνη κίνηση.

Μια άλλη σημαντική διαφορά ήταν η ανταπόκρισή του. Στην Ιαπωνία, ήταν απλή και χλιαρή, ενώ στις ΗΠΑ ήταν μια εντελώς διαφορετική ιστορία. Οι ίδιοι οι επενδυτές δεν είδαν πολλά πλεονεκτήματα στο παιχνίδι και δεν εντυπωσιάστηκαν υπερβολικά από αυτό σε εμπορικές εκθέσεις πριν από την κυκλοφορία του. Στην πραγματικότητα, ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου με το όνομα Rally-X αναμενόταν να είναι το πιο δημοφιλές του έτους. Φυσικά, έκαναν λάθος και το Pac-Man μέσα σε μια νύχτα έγινε επιτυχία στις ΗΠΑ, ξεπερνώντας γρήγορα τους Space Asteroids στα έσοδα και έκανε πάνω από ένα δισεκατομμύριο δολάρια στο πρώτο τρίμηνο του έτους. Από τη δεκαετία του 1990, το arcade παιχνίδι είχε δημιουργήσει περίπου δυόμισι δισεκατομμύρια δολάρια. Σήμερα, το Pac-Man αναφέρεται συχνά ως το παιχνίδι με τις υψηλότερες απολαβές όλων των εποχών. Τώρα φανταστείτε αν ο Toru Iwatani είχε αποφασίσει να βγει για κινέζικο φαγητό εκείνο το βράδυ αντί για πίτσα.

Έξτρα γεγονότα για το Pac-Man:

- Η έντονη δημοτικότητα του παιχνιδιού έχει δημιουργήσει τουλάχιστον 31 επακόλουθα πράγματα, λιμάνια, επανεκδόσεις και αναδιατάξεις με την πάροδο των ετών - και αυτά δεν περιλαμβάνουν συλλογές.
- Μόνο μία από τις προαναφερθείσες συνέχειες περιελάμβανε τον Iwatani, και ένας μεγάλος αριθμός αυτών ήταν μη εξουσιοδοτημένος και σίγουρα δεν

παρήχθηκε από τη Namco. Ο χειρότερος δράστης ήταν η Midway που αγόρασε μια παράνομη έκδοση του παιχνιδιού από το General Computer Organisation. Αρχικά ονομάζεται Crazy Otto, το παιχνίδι τελικά έγινε αυτό που είναι τώρα γνωστό ως κα. Pac-Man. Φυσικά, η Namco μήνυσε την Midway και τελικά έγινε μια συμφωνία για να κυκλοφορήσει το παιχνίδι ως επίσημη συνέχεια. Ωστόσο, αυτό δεν εμπόδισε το τελευταίο να κυκλοφορήσει τέσσερα άλλα μη εξουσιοδοτημένα παιχνίδια - τον καθηγητή Pac-Man, τον Jr. Pac-Man, τον Baby Pac-Man και τον Pac-Man Plus. Αρκεί να πούμε ότι οι δύο εταιρείες δεν συνεργάζονται πλέον μεταξύ τους μετά τη συνεχή παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Στη συνέχεια το 2009, η Midway δήλωσε πτώχευση.

- Αξίζει να αναφερθεί ότι το πιο πρόσφατο sequel θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2013 και θα έχει τον τίτλο: Pac-Man and the Ghostly Adventures. Θα κυκλοφορήσει σε πολλαπλές πλατφόρμες - PS3, Wii U και Xbox 360. Αυτή θα είναι μια καλή ευκαιρία για βετεράνους παίκτες να απολαύσουν τα παλιά καλά χρόνια τους, αλλά και μια νέα γενιά να ανακαλύψει γιατί το Pac-Man εξακολουθεί να είναι ένα σχετικό και ευχάριστο μέρος της βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών.

Μερικά από τα άλλα εντυπωσιακά στατιστικά στοιχεία του Pac-Man περιλαμβάνουν:

- Κατά τους πρώτους 18 μήνες πωλήθηκαν περισσότερα από 350.000 μηχανές Pac-Man. Η λιανική πώληση σε περίπου 2.400 δολάρια το κομμάτι, είχε ως αποτέλεσμα σχεδόν ένα δισεκατομμύριο δολάρια σε πωλήσεις.
- Υπήρξαν περίπου 30 εκατομμύρια ενεργοί παίκτες του Pac-Man στις ΗΠΑ μέχρι το 1982.

Η δημοτικότητα και τα έσοδα του Pac-Man δεν είναι αυτό που το καθιστά ένα σημαντικό και πρωτοποριακό παιχνίδι. Σίγουρα, και οι δύο αυτοί παράγοντες είναι εντυπωσιακοί, αλλά δεν είναι αυτό που τον καθιστά τον πιο ισχυρό τίτλο όλων των εποχών. Το Pac-Man έσπρωξε τους κανόνες της γενιάς παιχνιδιών arcade και άνοιξε τον κόσμο του παιχνιδιού σε εντελώς νέο κοινό. Περιέλαβε επίσης έναν εντυπωσιακό αριθμό πρωτιών για τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, μερικές από τις οποίες περιλαμβάνουν:

- Πρώτη μασκώτ παιχνιδιού
- Πρώτο παιχνίδι για να στοχεύσει σκόπιμα σε θηλυκό κοινό

- Το πρώτο παιχνίδι λαβύρινθου κυνηγιού
- Πρώτη επιτυχία στην αδειοδότηση παιχνιδιών
- Πρώτη φορά παιχνιδιού μυστικότητας (ο Pac-Man αποφεύγει τους εχθρούς του, αντί να τους επιτίθεται)
- Το πρώτο παιχνίδι που σταθερά δημοσιεύεται μέσα σε τρεις δεκαετίες (τόρα τέσσερις)
- Η Hanna-Barbera δημιούργησε μια τηλεοπτική εκπομπή Pac-Man που ονομάζεται Pac-Man Fever το 1982
- Υπάρχουν αναδημιουργίες IRL που εξακολουθούν να παίζονται σήμερα. Ένα από τα πιο δημοφιλή είναι το Pac-Manhattan , μια παραλλαγή με δέκα παίκτες που ξεκίνησε το 2004. Ο χαρακτήρας 'Pac-Man' κυνηγάει σε όλη την πόλη τέσσερα 'Φαντάσματα'. Κάθε χαρακτήρας καθοδηγείται από έναν παίκτη «ελεγκτή» που κρατά επαφή μαζί του μέσω κινητού τηλεφώνου. Οι ελεγκτές μπορούν να παρακολουθήσουν τους παίκτες τους, και στην περίπτωση του Pac-Man, την πρόοδό του.

Πέντε άγνωστα γεγονότα, προς το ευρύ κοινό, που αφορούν το παιχνίδι:

Ο σκοπός του παιχνιδιού ήταν να προσελκύσει κορίτσια.

Ενώ οι gamers στις μέρες μας είναι συνήθως άνδρες, το παιχνίδι τότε στα τέλη της δεκαετίας του '70 ήταν αποκλειστικά ανδρική υπόθεση. Ο Iwatani θέλησε να αλλάξει αυτό, δημιουργώντας κάτι που θα μπορούσε να απευθύνεται τόσο στις γυναίκες όσο και στις οικογένειες.

"Ο λόγος για τον οποίο δημιούργησα το Pac-Man ήταν ότι θέλαμε να προσελκύσουμε γυναικείους gamers. Τότε, δεν υπήρχαν παιχνίδια στο σπίτι. Οι άνθρωποι έπρεπε να πάνε στο κατάστημα με τις παιχνιδιομηχανές για να παίξουν. Αυτή ήταν μια παιδική χαρά που αφορούσε τα αγόρια, επειδή ήταν βρώμικο και δύσσομο. Έτσι, θέλαμε να συμπεριλάβουμε γυναίκες παίκτες, ώστε να γίνουν καθαρότερες και φωτεινότερες ».

Κάθε φάντασμα είχε συγκεκριμένες εντολές.

Όταν παίζετε το παιχνίδι, μπορεί να φαίνεται ότι τα τέσσερα φαντάσματα σας κυνηγούν. Αυτό δεν είναι αλήθεια. Ο Iwatani σκόπιμα απέφυγε τον προγραμματισμό τους με αυτόν τον σκοπό, αφού αυτό θα είχε ως αποτέλεσμα ο Pac-Man να τρέχει στην οθόνη με τέσσερα φαντάσματα πάντα να τον κυνηγάνε.

Αντ' αυτού, είναι μόνο το Blinky, το κόκκινο φάντασμα, που σας επιδιώκει επιθετικά σε όλο το παιχνίδι. Το Pinky, το ροζ φάντασμα, απλά θέλει να τοποθετηθεί σε ένα σημείο, το οποίο βρίσκεται 32 pixels μπροστά από το στόμα του Pac-Man. Το μπλε φάντασμα, Inky, επιδιώκει να τοποθετηθεί σε ένα παρόμοιο σημείο. Και η Clyde, το πορτοκαλί φάντασμα, κινείται εντελώς τυχαία.

Επειδή ο παίκτης έχει συνεχώς τον Pac-Man να κινείται, τα φαντάσματα αλλάζουν πάντα την κατεύθυνση και προσπαθούν να επιτύχουν το στόχο τους, γεγονός που συμβάλει στη δυσκολία του παιχνιδιού.

Τι ακριβώς σημαίνει Pac-Man;

Μπορεί να έχετε ακούσει την ιστορία για το πώς μια πίτσα με ένα κομμάτι που λείπει ενέπνευσε το σχέδιο του Pac-Man, αλλά φαίνεται ότι το παιχνίδι σχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου γύρω από τα τρόφιμα.

«Σκέφτηκα κάτι που μπορεί να προσελκύσει κορίτσια», λέει ο Iwatani. "Ίσως ιστορίες με αγόρια ή κάτι που έχει να κάνει με τη μόδα. Ωστόσο, στα κορίτσια αρέσει να τρώνε επιδόρπια. Η σύζυγός μου το κάνει συχνά! Έτσι, το ρήμα «τρώω» μου έδωσε μια υπόδειξη για να δημιουργήσω αυτό το παιχνίδι ».

Το θέμα συνεχίστηκε με το όνομα του παιχνιδιού. Στην Ιαπωνική γλώσσα, το "puck puck" είναι όμοιο με το "munch munch" στα Αμερικάνικα. Έτσι, το αρχικό όνομα - Puck-Man - μεταφράστηκε ως "Munch man." (Ένας αξιόλογος εργαζόμενος του Midway Games το άλλαξε στο Pac-Man όταν το παιχνίδι έφτασε στις ΗΠΑ για να αποθαρρύνουν τους "περίεργους" από το να αλλάξουν το γράμμα «P», δημιουργώντας έτσι μια άσεμνη λέξη.)



Υπήρχε ένα κομμάτι παζλ που λείπει.

Το Pac-Man σχεδιάστηκε για να είναι όσο το δυνατόν απλούστερο, για να προσελκύει ένα ευρύ κοινό. Τα όρια της τεχνολογίας του 1980, κατέστησαν αυτό λίγο πιο εύκολο να επιτευχθεί. Ο Iwatani λέει ότι είναι ευτυχισμένος γι 'αυτό τώρα, αλλά εκείνη την εποχή υπήρχε ένα ακόμα πράγμα που ήθελε να προσθέσει στο παιχνίδι.

"Ήθελα να έχω ένα καταφύγιο και να κινιόταν πάνω και κάτω", λέει. "Όταν έρθει το φάντασμα, να μπορούσε να παγιδευτεί από το καταφύγιο, το οποίο καταφύγιο θα παραμόρφωνε το φάντασμα."

Τα φαντάσματα ήταν σχεδόν μόνο ένα χρώμα.

Είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς σήμερα το Pac-Man χωρίς τα έντονα χρωματιστά φαντάσματα, αλλά όταν αναπτύχθηκε το παιχνίδι, ο Iwatani πίεστηκε σκληρά για να το αλλάξει αυτό.

Ο πρόεδρος του Namco τον διέταξε να φτιάξει τα φαντάσματα με ένα μόνο χρώμα - κόκκινο, για να είμαι ακριβής - εφόσον πίστευε ότι οι παίκτες θα μπερδευόντουσαν ότι μερικά φαντάσματα ίσως και να ήταν σύμμαχοι του Pac-Man.

Ο Iwatani αρνήθηκε την διαταγή και στα ερωτηματολόγια που δόθηκαν στους δοκιμαστές του παιχνιδιού, ρώτησε αν προτιμούν ένα φάντασμα ενός

χρώματος ή τέσσερα. Δεν υπήρχε ούτε ένα άτομο που να επιθυμούσε την επιλογή ενός χρώματος. Αυτό τελικά έπεισε τον πρόεδρο ότι έκανε λάθος.

Στα 36 χρόνια από την κυκλοφορία του, εκτιμάται ότι έχει παιχτεί πάνω από 10 δισεκατομμύρια φορές. Το Ινστιτούτο Smithsonian και το Μουσείο Τύγχρονης Τέχνης διαθέτουν μηχανές Pac-Man στις συλλογές τους.

Ο κ.Nakamura δεν ήταν σχεδιαστής παιχνιδιών. Αντίθετα όμως με τον αντίπαλό του και τον πιο σύγχρονο Hiroshi Yamauchi, τον μακροπρόθεσμο πρόεδρο της Nintendo, ο οποίος δήλωσε ότι ποτέ δεν παίζει βιντεοπαιχνίδια, ο κ. Nakamura εξέτασε εντατικά τα προϊόντα της Namco. Οι υπάλληλοι είπαν ότι έπαιζε μέχρι 23 ώρες την ημέρα πριν από την παρουσίαση του παιχνιδιού.

Παρά τη συνήθεια αυτή - ή ίσως εξαιτίας της - προειδοποίησε ενάντια σε αυτό που σήμερα ονομάζεται εξάρτηση οθόνης.

«Ανησυχώ λίγο για το ότι μερικοί νέοι το παίζουν τόσο πολύ», δήλωσε στο πικ του Pac-Man. "Μόλις ξεπεράσει ένα ορισμένο επίπεδο, δεν είναι καλό για τους νέους."

Η Namco συνέχισε να αναπτύσσει βιντεοπαιχνίδια, αν και κανένας δεν θα μπορούσε να ξεπεράσει την επιτυχία του Pac-Man. Η εταιρεία επεκτάθηκε σε άλλες επιχειρήσεις, συμπεριλαμβανομένης μιας αλυσίδας ψυχαγωγικών πάρκων με θέμα τα τρόφιμα στην Ιαπωνία, τα περισσότερα από τα οποία έχουν κλείσει ή έχουν πωληθεί. Το 1993, αγόρασε το χρεοκοπημένο ιαπωνικό κινηματογραφικό στούντιο Nikkatsu, γνωστό για παραγωγές όπως το έπος του σαμουράι και την πορνογραφία του μαλακού πυρήνα.

The story of Tetris

"Tetris" - "Tetra" συν "τένις"

Όλα ξεκίνησαν με έναν μηχανικό λογισμικού που ονομάζεται Alexey Pajitnov, ο οποίος δημιούργησε το 1984 το Tetris ενώ εργαζόταν για το κέντρο πληροφορικής Dorodnitsyn της Σοβιετικής Ακαδημίας Επιστημών, ένα κέντρο έρευνας και ανάπτυξης στη Μόσχα που δημιούργησε η κυβέρνηση. Ο Pajitnov δεν σκόπευε να κερδίσει χρήματα από τη δημιουργία του. Σχεδίασε το παιχνίδι "για διασκέδαση", δήλωσε ο Brown στον Live Science. «Το έκανε ακριβώς για να δει αν μπορούσε να το κάνει». Ο Pajitnov εμπνεύστηκε από ένα παιχνίδι γρίφων που ονομάζεται "πεντόμινο", στο οποίο συναρμολογούνται διαφορετικά ξύλινα σχήματα από πέντε ίσα τετράγωνα σε ένα κιβώτιο. Ο Brown έγραψε ότι ο Pajitnov φανταζόταν τα σχήματα που πέφτουν από πάνω σε ένα ποτήρι, με τους παίκτες να ελέγχουν τα σχήματα και να τα καθοδηγούν στη θέση τους. Ο Pajitnov προσάρμοσε τα σχήματα σε τέσσερα τετράγωνα το καθένα και προγραμματίστηκε το παιχνίδι στον ελεύθερο χρόνο του, ονομάζοντας το "Tetris". Το όνομα συνδυάζει τη λατινική λέξη "tetra" - το αριθμητικό πρόθεμα "τέσσερα" για τα τέσσερα τετράγωνα του κάθε κομματιού του παζλ - και το "τένις", το αγαπημένο παιχνίδι του Pajitnov.

Και όταν μοιράστηκε το παιχνίδι με τους συναδέλφους του, άρχισαν να παίζουν - και συνέχισαν να παίζουν και να παίζουν. Αυτοί οι πρώτοι παίκτες αντέγραψαν και μοίρασαν το "Tetris" σε δισκέτες, και το παιχνίδι γρήγορα εξαπλώθηκε στη Μόσχα. Όταν ο Pajitnov έστειλε ένα αντίγραφο σε έναν συνάδελφο στην Ουγγαρία, κατέληξε σε έκθεση λογισμικού στο Ουγγρικό Ινστιτούτο Τεχνολογίας, όπου έπεσε στην αντίληψη του Robert Stein, ιδιοκτήτη της Andromeda Software Ltd., ο οποίος επισκέφθηκε την έκθεση από το Ηνωμένο Βασίλειο.

Το "Tetris" κίνησε το ενδιαφέρον του Stein. Παρακολούθησε τον Pajitnov στη Μόσχα, αλλά τελικά η μοίρα του παιχνιδιού βρισκόταν στα χέρια ενός νέου σοβιετικού οργανισμού, της Elektronorgtechnica (Elorg), που δημιουργήθηκε για να επιβλέπει την ξένη διανομή του σοβιετικού λογισμικού. Η Elorg χορήγησε άδεια για το παιχνίδι στον Stein, ο οποίος στη συνέχεια το χορήγησε στους διανομείς στις ΗΠΑ και τη Βρετανία - Spectrum HoloByte και Mirrorsoft Ltd - Οι New York Times ανέφεραν το 1988 ότι το Tetris ήταν το πρώτο λογισμικό που δημιουργήθηκε στη Σοβιετική Ένωση και θα πωληθεί στην Αμερική.



Ο σοβιετικός ερευνητής της ακαδημίας επιστημών που εφευρέθηκε το Tetris έλαβε λίγα προσωπικά κέρδη

Χωρίς μια αφήγηση, χαρακτήρες, τοπία παιχνιδιών και οποιαδήποτε τέχνη παιχνιδιών για αυτό το θέμα, το Tetris είναι το απλούστερο αλλά πιο εθιστικό παιχνίδι. Διαδόθηκε σε όλο τον κόσμο στα τέλη της δεκαετίας του 1980 και στις αρχές της δεκαετίας του 1990. Και στην πραγματικότητα, εξακολουθεί να είναι.

Αποτελείται από πολυμορφισμούς με διαφορετικά σχήματα, αλλά με τέσσερα τμήματα, για τα οποία ο δημιουργός του παιχνιδιού του έδωσε το πρόθεμα tetra, το οποίο είναι ο ελληνικός αριθμός για τέσσερα. Η δημοτικότητα του Tetris φαίνεται διαρκής. Έχει παίξει σε οποιαδήποτε συσκευή που μπορεί να φανταστεί κανείς, από το Nintendo Game Boy έως τους υπολογιστές, από τη συσκευή παιχνιδιών που δημιουργήθηκε ειδικά για το Tetris στις σύγχρονες κινητές συσκευές που πολλοί από εμάς έχουμε.

Στο παιχνίδι, πρέπει να δημιουργήσετε γραμμές με το χειρισμό των polyominoes για να εξαφανιστούν. Σχεδιάστηκε το 1984 από τον Ρώσο μηχανικό υπολογιστών Alexey Pajitnov, ο οποίος τότε εργαζόταν ως ερευνητής τεχνητής νοημοσύνης στη Σοβιετική Ακαδημία Επιστημών στο Κέντρο Υπολογιστών της Μόσχας. Η δημιουργία ενός παιχνιδιού εκείνη την εποχή δεν ήταν ο στόχος του, αλλά δημιούργησε το πρόγραμμα έτσι ώστε να μπορεί να δοκιμάσει τις δυνατότητες του νέου υλικού στον υπολογιστή Elektronika 60. Η απεικόνιση επάνω σε αυτό ήταν με βάση το κείμενο, που σημαίνει ότι οι τέτροινοι είχαν τη μορφή χαρακτήρων επιστολής. Αρχισαν να γεμίζουν γρήγορα την οθόνη, οπότε ο Pajitnov αποφάσισε να διαγράψει τις ολοκληρωμένες γραμμές. Από εκεί και πέρα, το παιχνίδι δοκιμών του άρχισε να ακούγεται όλο και περισσότερο σαν το Tetris που γνωρίζουμε. Για την αρχική έκδοση, ο Pajitnov είπε αργότερα στο The Guardian, "Δεν υπήρχε βαθμολογία, κανένα επίπεδο, αλλά άρχισα να παίζω, και δεν μπορούσα να σταματήσω. Έδωσε τον κώδικα του παιχνιδιού σε αρκετούς φίλους, ανάμεσα στους οποίους ο Vadim Gerasimov, ο οποίος το μετέφερε στο IBM PC.

Αυτό το απλό παιχνίδι απέκτησε επιρροή σε όλο τον κόσμο. Σε λιγότερο από δύο χρόνια, εξαπλώθηκε πέρα από τη Σοβιετική Ένωση και σε ολόκληρη τη Δύση, όπου δημιουργήθηκαν γρήγορα εκδόσεις για τα Commodore 64 και Apple II. Στο πικ του

Ψυχρού Πολέμου, οι βιομηχανίες από παντού είδαν χρήματα σε αυτό. Και για ένα τόσο απλό παιχνίδι, η ιστορία γίνεται πολύ πιο περίπλοκη.

Το παιχνίδι στη Μεγάλη Βρετανία

Όλα ξεκίνησαν όταν η βρετανική εταιρεία Andromeda ανακάλυψε το Tetris. Αν και δεν διέθεταν τα δικαιώματα του παιχνιδιού, τα πώλησαν με κάποιο τρόπο στο Spectrum HoloByte, το οποίο παρήγαγε μια εμπορική έκδοση του Tetris. Αυτό ξεκίνησε για πώληση στο βρετανικό κοινό το 1987 και άρχισε η μηχανή χρήματος. Το παιχνίδι ήταν μια τέτοια κερδοφόρα επιτυχία που αποφάσισαν να μεταπωλήσουν τα δικαιώματα στο παιχνίδι σε κάποιον άλλο. Και ενώ οι εταιρείες άρχισαν να πλουτίζουν με την εκ νέου πώληση μιας βασικά ανύπαρκτης άδειας, ο Ραϊτνον και η ΕΣΣΔ δεν κέρδισαν ούτε μία δεκάρα.

Εκείνη την εποχή, ο Ραϊτνον δεν μπορούσε να κατοχυρώσει το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας του επειδή δημιούργησε το παιχνίδι ενώ εργάστηκε στη Σοβιετική Ακαδημία Επιστημών, οπότε παραχώρησε τα δικαιώματά του στην κυβέρνηση για 10 χρόνια. Οι Σοβιετικοί ίδρυσαν την Elorg (Elektronorgtechnica) το 1988, μια οργάνωση που διέθεσε στην αγορά και χορήγησε άδεια στον Tetris. Την επόμενη χρονιά η Nintendo έλαβε μια νόμιμη άδεια και πακέτο Tetris με το νέο Game Boy. Και ο Ραϊτνον δεν απέκτησε ακόμα τίποτα από την εφεύρεσή του μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '90.

Το 1996, 12 χρόνια μετά τη δημιουργία του παιχνιδιού, ο Ραϊτνον ίδρυσε την εταιρεία Tetris. Έλαβε τα παγκόσμια δικαιώματα για το παιχνίδι και άρχισε να παίρνει ό,τι του ανήκε - πολλά χρήματα. Την ίδια χρονιά έγινε μέλος της Microsoft, όπου εργάστηκε μέχρι το 2005. Στη συνέχεια άρχισε να συνεργάζεται με τη WildSnake Software για την απελευθέρωση μιας νέας σειράς παιχνιδιών γρίφων. Ο συνεργάτης και συνιδρυτής της εταιρίας Tetris, ο εκδότης παιχνιδιών Henk Rogers, σχολίασε ότι "ο Alexey Ραϊτνον είναι ίσως ο πιο διάσημος σχεδιαστής παιχνιδιών στον κόσμο, όμως ήταν πάντα καλοπροαίρετος και φιλοσοφικός για το να στερηθεί τα κέρδη από το παιχνίδι του . "

Αλλά το 1988 όλα άλλαξαν. Τότε, ο ολλανδός σχεδιαστής βιντεοπαιχνιδιών εκδότης Henk Rogers παρουσίασε το "Tetris" στο Consumer Electronics Show του Las Vegas εκείνο το έτος και έγινε αμέσως εθισμένος με το παιχνίδι.

"Η πρώτη μου εντύπωση ήταν ότι αυτό το παιχνίδι ήταν πολύ απλό, ότι δεν υπήρχε τίποτα», δήλωσε ο Henk στο The Guardian σε συνέντευξή του σε σχέση με την 25η επέτειο του παιχνιδιού. "Τότε επέστρεψα και το έπαιξα ξανά και πάλι, σύντομα συνειδητοποίησα ότι κάτι συνέβαινε - κανένα παιχνίδι δεν με είχε τραβήξει τόσο πολύ».

Αλλά αυτή είναι η αρχή της επιτυχίας του «Tetris». Όπως και με κάθε σπουδαία ιστορία, υπήρχε πρώτα πάντα ένα δράμα.

Την εποχή εκείνη, το "Tetris" διανεμήθηκε με μια συμφωνημένη άδεια. Και οι λεπτομέρειες της αδειοδότησης εξακολουθούσαν να είναι αβέβαιες. Πράγματι, μέχρι το 1989, αρκετές διαφορετικές εταιρείες διεκδικούσαν τα δικαιώματα δημιουργίας και διανομής λογισμικού "Tetris" για υπολογιστές, κονσόλες και φορητά συστήματα. Οι εταιρείες χορήγησαν δικαιώματα και δικαιώματα αδειοδότησης στο παιχνίδι, τα οποία δεν είχαν καν για να αρχίσουν. Μερικές εταιρείες διανέμουν το παιχνίδι στις κονσόλες, μερικές στους υπολογιστές. Αλλά κανένας από αυτούς δεν κυρώθηκε από τη σοβιετική κυβέρνηση, η οποία στην πραγματικότητα είχε τα δικαιώματα πάνω στο

παιχνίδι. Τέλος, η σοβιετική κυβέρνηση ξεκίνησε να εμπορεύεται τα δικαιώματα του "Tetris" μέσω μιας οργάνωσης που ονομάζεται Elorg. Αποφάσισε ότι η Atari θα έχει δικαιώματα στην έκδοση arcade και η Nintendo θα έχει δικαιώματα στις κονσόλες και τις φορητές εκδόσεις του "Tetris".

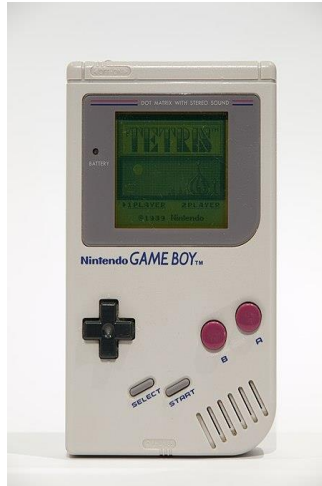
Για να απλοποιήσει τα πράγματα, το κατέβασε σε τέσσερα squares, μειώνοντας έτσι τον αριθμό των σχημάτων από δώδεκα σε επτά.

"Τα αγγλικά μου ήταν πραγματικά κακά την εποχή εκείνη, γι 'αυτό έβγαλα μια θετική απάντηση, λέγοντας ότι είμαστε πολύ χαρούμενοι που λάβαμε την πρόταση και ότι θα μπορούσε να γίνει κάποια συμφωνία", δήλωσε ο Ραϊτνον. Ήξερε ότι η απευθείας συνεργασία με μια δυτική επιχείρηση θα μπορούσε να τον είχε πετάξει στη φυλακή, ακόμα και πριν βγάλει οποιαδήποτε χρήματα, οπότε άρχισε να διερευνά πώς θα μπορούσε να πουλήσει τα δικαιώματα του Tetris μέσω του κράτους.

Ο Rogers ξεκίνησε να αποκτά τις απαραίτητες άδειες και γρήγορα συνειδητοποίησε ποια ήταν η πρόκληση που θα είχε. Είχε ήδη δημοσιεύσει μια έκδοση του Tetris στην Ιαπωνία, για το δημοφιλές σύστημα της Nintendo Famicom, μόνο για να ανακαλύψει ότι υπήρχαν μισές εταιρίες που ισχυρίζονται ότι κατέχουν τα δικαιώματα στο παιχνίδι. "Έτσι πήρα ένα αεροπλάνο και πήγα στη Μόσχα με μια τουριστική βίζα για να εντοπίσω την πηγή των δικαιωμάτων, Elorg - και να μιλήσω με τον τρόπο μου", είπε.

Μία φορά στη Μόσχα, ο Rogers σημείωσε λίγη πρόοδο μέχρι που προσέλαβε έναν διερμηνέα, ο οποίος τον πήγε γρήγορα στην Elorg. "Γνώριζε αμέσως πού ήταν όλα, έτσι ήταν, δεν έπρεπε να μιλάμε με αλλοδαπούς και δεν υποτίθεται να μιλήσω με τους Ρώσους, πόσο μάλλον τους ανθρώπους μέσα στην κυβέρνηση . Έτσι έσπασα όλα τα είδη των κανόνων με το να βρίσκομαι εκεί. Με ανακρίνουν για δυο ώρες, σκέφτηκα ότι προσπαθούσαν να καταλάβουν αν θα με έστειλαν στη Σιβηρία ή όχι, "είπε. Αλλά μεταξύ των υπαλλήλων στην αίθουσα ήταν και ο Alexey Ραϊτνον, ο οποίος αμέσως άρχισε να συμπαθεί τον Rogers. "Ο Alexey ήταν ο μόνος τύπος στην αίθουσα που ήξερε τα πάντα για παιχνίδια", θυμάται ο Rogers. "Εξήγησα πώς εργάζονται οι επιχειρήσεις και γίναμε φίλοι. Μια εβδομάδα αργότερα, έφυγα από τη Μόσχα με μια υπογεγραμμένη συμφωνία για το Tetris στο Game Boy".

Το τελευταίο, που κυκλοφόρησε στις αρχές του 2019 και συμπίπτει με την 35η επέτειο του παιχνιδιού, είναι μια online έκδοση για πολλούς παίκτες που ονομάζεται "Tetris 99" και μπορεί να παιχτεί μέχρι και με 99 παίκτες ταυτόχρονα. Από το 2010, ένα τουρνουά eSports βασισμένο στην έκδοση του Tetris του Nintendo Entertainment System του 1989 έχει δει τους καλύτερους παίκτες του κόσμου να συγκεντρώνονται στο Πόρτλαντ του Όρεγκον. Μερικοί από τους αγώνες, οι οποίοι μπορούν να ξεπεράσουν τα 30 λεπτά, έχουν συγκεντρώσει πάνω από 10 εκατομμύρια προβολές στο YouTube.



Η Nintendo ιδρύθηκε το 1889, σχεδόν ένας αιώνας πριν από την NES

Η εταιρεία Tetris εξακολουθεί να λειτουργεί και προστατεύει το εμπορικό της σήμα με νομικές ενέργειες. Έτσι, όταν η Apple τράβηξε ένα παιχνίδι με τίτλο Tris από το App Store το 2009, πήρε μια καταγγελία από την Tetris Company. Ω, και ήταν ο Ραϊντν που ονόμασε το παιχνίδι μετά τον ελληνικό αριθμό tetra, και το αγαπημένο του άθλημα τένις.

Παίζοντας το σύστημα

Η συμφωνία του Stein με την Elorg κάλυπτε την άδεια "Tetris" μόνο για προσωπικούς υπολογιστές, όχι για μηχανές που λειτουργούν με κέρματα ή συσκευές χειρός. Ο Stein δήλωσε στον διανομέα της Mirrorsoft ότι αυτά τα δικαιώματα θα είναι σύντομα έτοιμα και η Mirrorsoft προχώρησε σε συμφωνίες αδειοδότησης με τις εταιρείες παιχνιδιών Atari και Sega στην Ιαπωνία για κιόσκια arcade και κονσόλες παιχνιδιών.

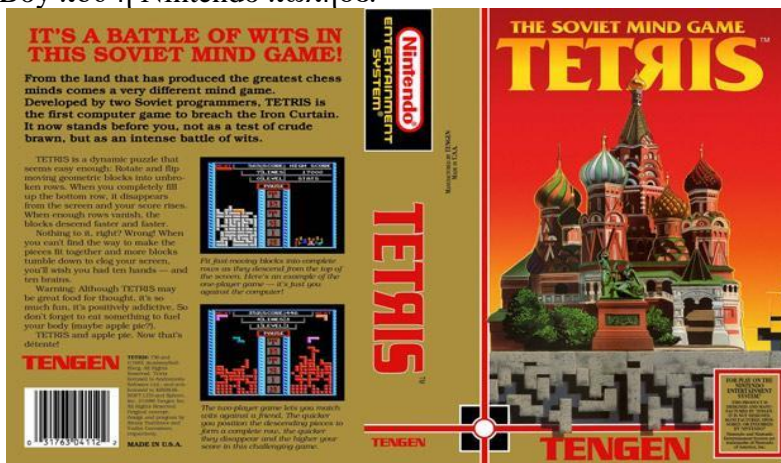
Ο Henk Rogers το BulletProof Software είχε στο νου του να κανονίσει τις διαπραγματεύσεις για το "Tetris" στην Ιαπωνία και εξασφάλισε τα δικαιώματα διανομής "Tetris" σε υπολογιστές και κονσόλες για τη Nintendo, μέσω του διανομέα των ΗΠΑ, Spectrum HoloByte.

Ωστόσο, ο νόμιμος ιδιοκτήτης του "Tetris", του σοβιετικού οργανισμού Elorg, δεν γνώριζε τίποτα από αυτές τις προσφορές, έγραψε ο Brown. Η μόνη σύμβαση που είχε υπογράψει ο οργανισμός ήταν η συμφωνία με τον Stein που κάλυπτε τα δικαιώματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και τίποτα άλλο.

Η πέννα έπεσε όταν ο Rogers συναντήθηκε με αξιωματούχους της Elorg στη Μόσχα για την παροχή αδειών για το "Tetris" για φορητές συσκευές - η Nintendo είχε μόλις δημιουργήσει το Game Boy - και τους έδειξε μια κασέτα "Tetris" για το σύστημα Nintendo Entertainment (NES). Οι Σοβιετικοί ήταν εξοργισμένοι, αλλά ο Rogers τους έπεισε ότι αν τα δικαιώματα αυτά ήταν στην πραγματικότητα για μεγάλο κέρδος, η χορήγηση άδειας χρήσης στη Nintendo - τόσο για φορητές συσκευές όσο και για κονσόλες θα ήταν εξαιρετικά κερδοφόρα.

Η Elorg συμφώνησε ότι ο Rogers θα μπορούσε να εξασφαλίσει τα δικαιώματα για τη Nintendo, για κονσόλα και μηχανήματα με κέρματα που θα προστέθηκαν αργότερα,

εν μέσω θυμωμένων διαμαρτυριών από την Atari για τις δικές τους εκδόσεις του "Tetris". Συνεχίστηκε μια παρατεταμένη νομική μάχη μεταξύ των δύο εταιρειών ανταγωνιστικών βιντεοπαιχνιδιών, αλλά επιλύθηκε τελικά υπέρ της Nintendo. Η εταιρία αυτή εγκατέστησε γρήγορα το "Tetris" που κρατάει ενθουσιασμένους τους καταναλωτές σε ολόκληρη την Αμερική, συμπεριλαμβάνοντας ένα αντίγραφο με κάθε Game Boy που η Nintendo πώλησε.



Για την αγάπη των παζλ

Πολλά χρήματα άλλαξαν χέρια κατά τη διάρκεια αυτών των συμφωνιών, αλλά ο Rajitnov, ο δημιουργός του παιχνιδιού, δεν ήταν μέρος των διαπραγματεύσεων και δεν είδε καθόλου κέρδη, χάνοντας περίπου 40 εκατομμύρια δολάρια, ανέφερε το SFGate το 1998.

Ωστόσο, οι Rajitnov και Rogers έγιναν φίλοι και με τη βοήθεια του Rogers, ο Rajitnov μετανάστευσε στην Αμερική το 1991 και αφιέρωσε τη ζωή του στη δημιουργία παιχνιδιών, πρώτα για τη δική του εταιρεία σχεδιασμού παιχνιδιών και αργότερα για τη Microsoft. Και το 1996, όταν η Elorg διαλύθηκε, ο Rogers επέστρεψε στη Μόσχα για έναν τελικό γύρο διαπραγματεύσεων "Tetris" - για να επιστραφεί η κυριότητα του παιχνιδιού στον άνθρωπο που το δημιούργησε.

Στο βιβλίο του Brown, η ασυνήθιστη ιστορία του "Tetris" είναι συνυφασμένη με μια εξερεύνηση του παιχνιδιού: γιατί οι άνθρωποι το κάνουν, πώς τους αλλάζει και πώς φέρνει τους ανθρώπους μαζί. Ο ίδιος ο Rajitnov ξεκίνησε αυτό το ταξίδι απλά επειδή αγαπούσε τα παιχνίδια και τα παζλ ήθελε να το μοιραστεί με τον κόσμο. Και κατά τη διάρκεια, ο Brown είπε στη Live Science, το "Tetris" πήρε μια δική του ζωή.

"Για μένα, αυτό είναι το παγκόσμιο πράγμα που συμβαίνει με όλες τις τέχνες και τους καλλιτέχνες", δήλωσε ο Μπράουν. "Κάνετε κάτι για τους ανθρώπους και γίνεται δημοφιλές. Μόλις βγει στον κόσμο, μπορεί να επαναπροσδιοριστεί από άλλους ανθρώπους και να γίνει κάτι άλλο εξ ολοκλήρου. Αυτό συνέβη με το « Tetris ». Με έναν ακραίο τρόπο, σκέφτομαι ότι είναι ένας φακός για να δείτε αυτό το θέμα σε όλη την τέχνη και το εμπόριο. "

Η διανομή και το λαθρεμπόριο συνέβαλαν στην αρχική δημοτικότητα του

Με την ιδιωτική επιχείρηση να είναι παράνομη στη Σοβιετική Ένωση, ο Rajitnov ήταν νευρικός για το τι θα μπορούσαν να κάνουν οι προϊστάμενοί του αν προσπάθησε να καταστήσει το Tetris εμπορικό λογισμικό. Παρ' όλα αυτά, ο Rajitnov συνέχισε να

αναπτύσσει το Tetris με τη βοήθεια ενός συναδέλφου Dmitry Pavlovsky και ενός 16χρονου προγραμματιστή ηλεκτρονικών υπολογιστών, Vadim Gerasimov. Ο Gerasimov βοήθησε να αναπτυχθούν κάποιες από τις ιδέες και κανόνες που υπάρχουν στο τελικό παιχνίδι και, εξίσου σημαντικό, μετέφερε το Tetris απέναντι από την ογκώδη και σκοτεινή Elektronika 60 στο πιο συνηθισμένο PC. Με την έκδοση του PC να υποστηρίζει έγχρωμα γραφικά, η πραγματική αξία του Tetris ως παιχνιδιού γρίφων έγινε εμφανής. Ο Ραϊτνιόν και ο Gerasimov άρχισαν να διανέμουν την έκδοση του Tetris PC μεταξύ φίλων το 1985 και μοιράζονταν ότι η φήμη του παιχνιδιού άρχισε να εξαπλώνεται. Το Τέτρις πέρασε λαθραία από τη Σοβιετική Ένωση στην Ουγγαρία και λίγο αργότερα σε ολόκληρη την Ευρώπη. Όπως ένας ιός, το Tetris επεκτείνει τις εθιστικές του ιδιότητες από υπολογιστή σε υπολογιστή.



Ο Robert Maxwell συνδέθηκε αόριστα με την εμφάνισή του στο Ηνωμένο Βασίλειο

Η Mirrorsoft ήταν μία από τις πολλές εταιρίες λογισμικού που ξεκίνησαν στη βρετανική έκρηξη υπολογιστών της δεκαετίας του '80. Τα ιδρυτικά του μέλη ήταν ο Jim Mackonochie και ο Robert Maxwell. Ο τελευταίος είναι ο μεγαλοπρεπής μεγιστάνας εκδοτών του οποίου η αυτοκρατορία κατέρρευσε μετά το θάνατό του το 1991. Ήταν η Mirrorsoft (και η αμερικανική θυγατρική της Spectrum HoloByte) που δημοσίευσε τις πρώτες εμπορικές εκδόσεις του Tetris το 1987 και το 1988, με θύρες που έχουν αναπτυχθεί για τέτοιους υπολογιστές όπως το ZX Spectrum, το Amstrad CPC και το Commodore 64.

Το πακέτο του Tetris της Mirrorsoft και τα γραφικά του φόντου έμοιαζαν σε μεγάλο μέρος με αυτά της ρωσικής καταγωγής του παιχνιδιού (μια εκδοχή ισχυρίστηκε ακόμη ότι το Tetris απαγορεύτηκε στην ΕΣΣΔ εξαιτίας των εθιστικών του ιδιοτήτων). Ωστόσο, το δικαίωμα της Mirrorsoft να δημοσιεύει το Tetris ήταν κάπως ύποπτο διότι, είχε αγοράσει την άδεια να φτιάχνει το παιχνίδι από μια άλλη βρετανική εταιρεία, Andromeda, αλλά η Andromeda και ο πρόεδρος της Robert Stein δεν είχαν καταλήξει σε σωστή συμφωνία για τη δημοσίευση του Tetris, είτε από τον Ραϊτνιόν ή τη σοβιετική κυβέρνηση.

Παρ' όλα αυτά, το Tetris ήταν μία άμεση επιτυχία, κερδίζοντας εκστατικές κριτικές και πωλήσεις σε καλές ποσότητες. Η φήμη του παιχνιδιού εξαπλωνόταν, αλλά καθώς

το όνομα του Tetris έγινε όλο και πιο πολύτιμο, η συζήτηση για το ποιος θα είχε τα δικαιώματα σε αυτό σύντομα θα γίνει πιο έντονη.

Η ιστορία της δυτικής συμφωνίας χορήγησης αδειών θα έκανε ένα θαυμάσιο θρίλερ Ψυχρού Πολέμου

Ένας από τους βασικούς ανθρώπους που εμπίπτουν στο μάθημα του Tetris ήταν ο Henk Rogers, ένας ολλανδός σχεδιαστής και εκδότης βιντεοπαιχνιδιών. Πρώτα είδε το Tetris στο Computer Electronics Show του Λας Βέγκας τον Ιανουάριο του 1988 και αναγνώρισε αμέσως τις τεράστιες δυνατότητές του. Το πρόβλημα ήταν, όπως και αρκετοί άλλοι σημαντικοί παράγοντες της βιομηχανίας σε ολόκληρη την Αμερική, την Ευρώπη, την Ιαπωνία και τη Σοβιετική Ένωση. Πίσω από το σιδερένιο παραπέτασμα, μια κρατική εταιρεία που ονομάζεται Elektronorgtechnica (ή Elorg για συντομία) είχε αναλάβει την ευθύνη της πώλησης των δικαιωμάτων του Tetris στο εξωτερικό. Επειδή ο Ραζίτνοβ και οι συνεργάτες του δημιούργησαν το Tetris ενώ εργάζονταν στην Σοβιετική Ακαδημία Επιστημών, αυτό ανήκε στην πολιτεία και κατ'επέκταση στην Elorg.

Είναι εδώ που το θέμα των δικαιωμάτων γύρω από το Tetris έγινε κάπως τεταμένο. Η βρετανική εταιρεία Andromeda αναγκάστηκε να διαπραγματευτεί μια κατάλληλη συμφωνία αδειοδότησης με την Elorg όταν ο διευθυντής της τελευταίας, Alexander Alexinko, παρατήρησε ότι η Andromeda πωλούσε για δικαιώματα που δεν της ανήκαν. Εν τω μεταξύ, η Spectrum HoloByte παραχωρούσε τα δικαιώματα της στην εταιρεία «Bulletproof Software» του Henk Rogers, η οποία σχεδίαζε να πουλήσει το Tetris στην Ιαπωνία, χωρίς να συνειδητοποιήσει ότι η Mirrorsoft είχε επίσης υποδεχθεί το παιχνίδι στον Atari, ο οποίος σχεδίαζε να το πουλήσει όχι μόνο στην Αμερική αλλά και στην Ιαπωνία.

Εάν όλα αυτά ακούγονται συγκεχυμένα, αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ήταν. Για να δώσει περισσότερη τροφή στην ίντριγκα, ο Henk Rogers είχε συμφωνήσει με τη Nintendo να δημιουργήσει μια έκδοση του Tetris για την κονσόλα χειρός Game Boy. Αλλά πρώτα, ο Rogers έπρεπε να πάρει τα δικαιώματα σε μια φορητή έκδοση του Tetris από την Elorg.

Αυτό που συνέβη στη συνέχεια ήταν σαν κάτι από ένα θρίλερ πολέμου του τηλεοπτικού παιχνιδιού geek. Ο Rogers μετέβη στη Μόσχα για να έρθει σε συμφωνία πρόσωπο με πρόσωπο, χωρίς την άδεια της σοβιετικής κυβέρνησης (ταξιδεύει με τουριστική βίβα και όχι με επιχειρηματική βίβα που θα μπορούσε να τον βάλει σε σοβαρό πρόβλημα). Αυτό που δεν γνώριζε ο Rogers ήταν ότι ο Robert Stein από την Andromeda και ο Kevin Maxwell (γιος του Robert) της Mirrorsoft είχαν επίσης πετάξει στη Μόσχα, τόσο εξίσου ανήσυχοι για να εξασφαλίσουν τα δικά τους δικαιώματα στον Tetris.

Ο Rogers στη συνέχεια υποβλήθηκε σε μια διήμερη συνέντευξη με μια σειρά μελών του KGB, δικηγόρων και επιχειρηματιών για το ακανθώδες ζήτημα των δικαιωμάτων του Tetris. Τελικά, ο Rogers χρησιμοποίησε τη "γοητεία" του και κέρδισε τα δικαιώματα της κονσόλας στο Tetris, παρά τις καλύτερες προσπάθειες του Robert Maxwell, ο οποίος έκανε άμεση έκκληση στον σοβιετικό πρόεδρο Mikhail Gorbachev σε μια προσπάθεια να αλλάξει τη συμφωνία. Η τεράστια νομική μάχη για το παιχνίδι θα συνεχίσει να οργώνει για αρκετά χρόνια. (Σε ένα ημι-σχετικό θέμα, το FBI, χρόνια

μετά το θάνατο του Maxwell, παρουσίασε ότι ο τελευταίος μεγιστάνας ίσως ήταν ρώσος κατασκόπος).



Η έκδοση NES του Atari είναι σπάνια

Ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα στη μάχη για τα δικαιώματα του Tetris ήταν ο Atari. Δημιούργησε μια arcade έκδοση του Tetris το 1988, και μέσω του εκδοτικού βραχίονα Tengen, κυκλοφόρησε ένα μέρος του παιχνιδιού για το Nintendo Entertainment System το Μάιο του επόμενου έτους. Υπήρξε όμως πρόβλημα για την Atari, ωστόσο: χάρη στη συμφωνία αποκλειστικότητας του Henk Rogers με την Elorg, η Nintendo κέρδισε τελικά μια δικαστική υπόθεση που αρνήθηκε στον αντίπαλό της το δικαίωμα να δημοσιεύσει το Tetris στις κονσόλες του. Ο Atari, υποφέροντας μια ταπεινωτική ήττα, αναγκάστηκε να αποσύρει τα υπόλοιπα αντίγραφα του NES Tetris από την αγορά και πιστεύει ότι μόνο περίπου 100.000 αντίγραφα της έκδοσης του παιχνιδιού παραμένουν στα αζήτητα. Θεωρείται ευρέως ότι είναι ανώτερη από την έκδοση της Nintendo του Tetris, το παιχνίδι Atari-Tengen είναι πλέον ένα επιδιωκόμενο αντικείμενο συλλογής.

Αλλά δεν είναι τόσο σπάνια όπως η έκδοση Sega

Η Sega, έχοντας δημιουργήσει τη δική της έκδοση Tetris στα τέλη της δεκαετίας του '80, είχε επίσης προετοιμάσει μια θύρα για την 16-bit κονσόλα της, το Sega Mega Drive. Η θύελλα που περιβάλλει το Tetris ώθησε τη Sega να βγάλει γρήγορα το παιχνίδι και εκτιμάται ότι μόνο μια χούφτα αντίγραφα του Sega Mega Drive Tetris εξακολουθούν να υπάρχουν. Το 2011, ένα αντίγραφο του Mega Drive Tetris, υπογεγραμμένο από τον Rajitnov, κυκλοφόρησε στο eBay για 1 εκατομμύριο δολάρια.

Αλλάζει το πρόσωπο του φορητού παιχνιδιού για πάντα

Ο πραγματικός νικητής στη μάχη ιδιοκτησίας Tetris ήταν, φυσικά, η Nintendo. Αναπτυγμένη από την εταιρεία του Henk Rogers, Bullet Proof Software, η έκδοση Tetris για το Game Boy έγινε η καλύτερη εφαρμογή του. Παρόλο που ήταν λογικό ότι το Game Boy θα ήταν επιτυχές ακόμα και χωρίς το Tetris, είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς ένα παιχνίδι πιο κατάλληλο για την μονόχρωμη οθόνη του συστήματος - και το απλό αλλά εντυπωσιακό design του Tetris το έκανε τέλειο για σύντομες και έντονες περιόδους παιχνιδιού. Συνδυασμένο ως πακέτο με το Game Boy

το 1989, το Tetris έγινε γρήγορα ένα από τα μεγαλύτερα και πιο πανταχού παρόντα παιχνίδια στη Γη. Το φορητό παιχνίδι δεν θα ήταν ποτέ το ίδιο.

Κατακτώντας τον κόσμο σαν θύελλα

Το 1988, η Nintendo εργαζόταν πάνω στο σύστημα παιχνιδιών χειρός Game Boy.

Όταν ο Rogers πέταξε στη Μόσχα για να πάρει τα δικαιώματα του "Tetris", έκανε μια συμφωνία που θα άλλαζε την ιστορία για πάντα: αποκλειστικό πακέτο δικαιωμάτων για το παιχνίδι που θα έπρεπε να συνδυαστεί με το Game Boy, αντί για το παιχνίδι της ίδιας της εταιρείας "Super Mario Bros. "

"Έπεισε τον Διευθύνοντα Σύμβουλο της Nintendo of America, Minoru Arakawa, να συμπεριλάβει τον Tetris και όχι τον Mario, λέγοντάς του:" Αν θέλετε μικρά αγόρια να αγοράσουν το μηχάνημά σας, συμπεριλάβετε το "Mario", αλλά εάν θέλετε να αγοράσει ο καθένας το μηχάνημά σας, συμπεριλάβετε το «Tetris», λέει ο Rogers στο Business Insider. "Οι άνθρωποι λένε ότι το «Tetris» ανέβασε το Game Boy και το Game Boy ανέβασε το« Tetris ». Και οι δύο δηλώσεις είναι αληθινές. "

Θα συνέχιζε να κάνει τη φορητή πλατφόρμα το πιο δημοφιλές φορητό σύστημα παιχνιδιών της εποχής του και, κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, να πουλήσει περισσότερα από 35 εκατομμύρια αντίτυπα.

"Το Tetris είναι ένα απλό γεωμετρικό παιχνίδι. Δεν υπάρχει κάτι τέτοιο, όπως ένα πρόσωπο που δεν του αρέσουν πλατείες ή κύκλοι", λέει ο Rogers. "Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν άνθρωποι που δεν τους αρέσει το Mickey Mouse ή το Mario." Η βασική ευχαρίστηση να ταξινομούν γεωμετρικά σχηματάκια μαζί για να φτιάξουν κάτι είναι ένα βασικό κέντρο ευχαρίστησης. Το "Tetris" χτυπά αυτό το κέντρο ευχαρίστησης ακριβώς στο κέντρο.

Από τότε, έχει γίνει ένα από τα κορυφαία βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών. Έχει κυκλοφορήσει σε περισσότερες από 50 πλατφόρμες, μεταφράστηκε σε περισσότερες από 50 γλώσσες και έχει παιχτεί σε περισσότερες από 185 χώρες. Έχουν πωληθεί περισσότερα από 170 εκατομμύρια αντίτυπα μέχρι σήμερα.

Η Ubisoft ανακοίνωσε μια συνεργασία με την Tetris Company για να φέρει το αγαπημένο παιχνίδι στο Xbox One και στο PlayStation 4. Το παιχνίδι "Tetris Ultimate" θα κυκλοφορήσει αυτό το καλοκαίρι.

"Βλέπω το Tetris να γίνεται ένα εικονικό αθλητικό γεγονός. Θα υπάρχουν πρωταθλήματα και ομάδες από πόλεις ή από κολέγια που συναγωνίζονται", λέει ο Rogers. "Θα υπάρξουν επαγγελματίες παίκτες και θα είναι ένα άθλημα θεατών."

Αλλά το κλειδί για να γίνει επαγγελματίας; "Εξάσκηση, εξάσκηση, εξάσκηση", λέει ο Rogers. "Δεν υπάρχει κανένας τρόπος να γίνει ένας σπουδαίος παίκτης χωρίς να θυσιάσεις χρόνο".



Ο Andrew Lloyd Webber είχε ένα hit που αφορούσε το Tetris και βρέθηκε στο TOP-10

Παρόλο που δεν είναι η μόνη μουσική που μπορείτε να επιλέξετε από το Game Boy Tetris, η διάταξη του Hirokazu Tanaka για το παραδοσιακό λαϊκό τραγούδι "Korobeiniki" είναι αναμφισβήτητα το πιο αναγνωρίσιμο. Έτσι, αναγνωρίζεται, στην πραγματικότητα, ότι είναι πιο ευρέως αναφερόμενο ως το τραγούδι Tetris, και είναι αυτή η μελωδία που ακούστηκε πιο συχνά από τους μικρούς ομιλητές του Game Boy στα τέλη της δεκαετίας του '80 και του '90. Κατατάσσεται μαζί με το θέμα στο Super Mario Bros ως ένα από τα πιο γνωστά κομμάτια σε βιντεοπαιχνίδια. Η διασκευή Tetris "Korobeiniki" έγινε ακόμη το θέμα ενός ρεκόρ στις αρχές της δεκαετίας του '90.

Το Tetris έχει το δικό του σύνδρομο που ονομάστηκε από αυτό

Μερικοί παίκτες έχουν πει ότι παίζοντας Tetris για παρατεταμένες χρονικές περιόδους μπορεί να οδηγήσει σε αυτό που ονομάζεται «Tetris Effect» ή «Σύνδρομο Tetris»: οι πάσχοντες αρχίζουν να βλέπουν σχήματα Tetris στον κόσμο γύρω τους και αρχίζουν να φαντάζονται πώς θα καθαρίσουν αυτά τα σχήματα, προσαρμόζοντας τα τακτοποιημένα μεταξύ τους. Άλλοι ονειρεύονται τα πολύχρωμα μπλοκ, που πέφτουν στο Tetris, ενώ κοιμούνται.

Αυτές οι παρενέργειες φαίνεται να είναι ακίνδυνες, ωστόσο, και ορισμένοι επιστήμονες ισχυρίστηκαν ότι μπορεί να υπάρξουν πολλά οφέλη από το παιχνίδι Tetris. Αυτά κυμαίνονται από την παροχή βοήθειας στους ασθενείς να ανακάμπτουν από το μετατραυματικό άγχος, βοηθώντας τους καπνιστές να εγκαταλείψουν το κάπνισμα, σε προτάσεις ότι το Tetris ενισχύει ένα μέρος του εγκεφάλου που ονομάζεται εγκεφαλικός φλοιός. Θεωρείται επίσης ότι το Tetris μπορεί να βελτιώσει τη αίσθηση του χώρου σε όσους το παίζουν τακτικά - πράγμα που σημαίνει ότι μια γενιά ανθρώπων που μεγάλωσαν με το Tetris στη δεκαετία του '80 και του '90 θα πρέπει πραγματικά να είναι καλοί στο χώρο στάθμευσης αυτοκινήτων των σούπερ μάρκετ.

Ένας μαθηματικός έγραψε μια διατριβή Tetris

Ίσως να πιστεύετε ότι, επειδή το Tetris περιλαμβάνει την ακύρωση ολοκληρωμένων σειρών τετρομινών, ένας ικανός παίκτης θα μπορούσε θεωρητικά να συνεχίσει να παίζει το παιχνίδι για όλη την αιωνιότητα. Σύμφωνα με τον μαθηματικό John

Brzustowski, ωστόσο, ένα αρκετά μεγάλο παιχνίδι του Tetris θα τελειώνει πάντα στην ήττα.

Η διατριβή Master of Science του Brzustowski, που δημοσίευσε το 1992, δείχνει ότι εάν ο παίκτης τελικά λάβει πολλά από τα λεγόμενα τετράγωνα (τα οποία έχουν σχήμα S ή Z), θα αναγκαστεί να αφήσει κενά στην περιοχή παιχνιδιού, οδεύοντας τελικά σε Game Over. Πιο πρόσφατες αναθεωρήσεις του Tetris έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι τετρομνοί είναι τυχαία στιβασμένοι, πράγμα που σημαίνει ότι ένας παίκτης θα μπορούσε πραγματικά να συνεχίσει να παίζει για πάντα - ή τουλάχιστον μέχρι να τους καλέσει το αφεντικό, ρωτώντας γιατί δεν πήγαν στη δουλειά τους την περασμένη εβδομάδα.

Οι εθιστικές ιδιότητες του Tetris οφείλονται σε κάτι που ονομάζεται Zeigarnik Effect

Είναι πλέον 30 χρόνια από τότε που ο Rajitnov ονειρευόταν το Tetris, και είναι ακόμα ένα από τα πιο πανταχού παρόντα παιχνίδια στον κόσμο. Διαθέσιμο για σχεδόν κάθε σύστημα που μπορείτε να φανταστείτε - από τα smartphones έως τις πιο πρόσφατες κονσόλες - Το Tetris έχει παιχτεί, εκτιμάται, από τουλάχιστον ένα δισεκατομμύριο ανθρώπους παγκοσμίως.

Τι είναι το μυστικό του Tetris; Γιατί είναι τόσο εξωφρενικά εθιστικό; Σύμφωνα με τον Dr. Tom Stafford, ψυχολόγο του Πανεπιστημίου Stafford, αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι μπαίνει σε κάτι που ονομάζεται Zeigarnik Effect. Στη δεκαετία του 1930, ένας ρωσικός ψυχολόγος, Bluma Zeigarnik, διαπίστωσε ότι μια σερβιτόρα σε ένα καφενείο είχε τη δυνατότητα να θυμάται μια δωδεκάδα παραγγελιών από τους πελάτες της, αλλά αμέσως να ξεχάσει όλες τις πληροφορίες που συγκέντρωσε μόλις ολοκληρώθηκε η παραγγελία. Ο Zeigarnik κατέληξε στο συμπέρασμα ότι ο ανθρώπινος εγκέφαλος είναι σκληρός για να αποθηκεύσει ατελή καθήκοντα και στη συνέχεια να απορρίψει αυτές τις μνήμες μόλις δεν είναι πλέον χρήσιμες.

"Το Tetris κρατά την προσοχή μας δημιουργώντας συνεχώς ατελείωτες αποστολές", γράφει ο Stafford το 2012. "Κάθε δράση στο παιχνίδι μας επιτρέπει να λύσουμε μέρος του παζλ, γεμίζοντας μια σειρά ή σειρές εντελώς ώστε να εξαφανιστούν, αλλά είναι εξίσου πιθανό να δημιουργήσει μια νέα, ατελείωτη εργασία. Μια αλυσίδα από αυτές τις μερικές λύσεις και τα νεοεμφανιζόμενα αδιευκρίνιστα σχήματα μπορεί εύκολα να εκτείνεται σε ώρες, κάθε στιγμή γεμάτη από την ίδια ικανοποίηση με το ζύσιμο μιας φαγούρας».

Σχεδόν τυχαία, ο Alexey Rajitnov δημιούργησε ένα παιχνίδι το οποίο φυσικά απευθύνεται στο πρόβλημα που επιλύει το μυαλό μας, καθιστώντας το εθιστικό σαν το ξεφούσκωμα μιας φουσαλίδας. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο εξακολουθούμε να παίζουμε και να σκεφτόμαστε και να ονειρευόμαστε για το Tetris, 30 χρόνια από τη δημιουργία του - και γιατί σχεδόν σίγουρα θα συνεχίσουμε να το παίζουμε για ακόμα περισσότερες δεκαετίες.

Ιστορία του Tetris®

1984

Το Tetris γεννήθηκε στη Μόσχα. Ο Ρώσος επιστήμονας Alexey Rajitnov αναπτύσσει την πρώτη έκδοση του Tetris σε ένα Electronika 60.

1985

Το Tetris μεταφέρεται στην IBM PC και εξαπλώνεται γρήγορα σε όλη τη Σοβιετική Ένωση.

1987

Το Tetris κυκλοφορεί πια για υπολογιστές στη Βόρεια Αμερική και την Ευρώπη - το πρώτο βήμα στην παγκόσμια επέκτασή του πέρα από τη Σοβιετική Ένωση.

1988

Ο σχεδιαστής βιντεοπαιχνιδιών και εκδότης Henk Rogers ανακαλύπτει το Tetris σε μια εμπορική έκθεση του Λας Βέγκας και είναι άμεσα συνδεδεμένος με το παιχνίδι. Σύντομα, η εταιρεία του Henk, Bullet-Proof Software, κυκλοφορεί το Tetris σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και στη Nintendo στην Ιαπωνία. Μετατρέπεται σε "υπερπαραγωγή λογισμικού", που πωλεί πάνω από δύο εκατομμύρια αντίτυπα.

1989

Ο Henk Rogers συναντά τον Alexey Pajitnov για πρώτη φορά και αμέσως γίνονται φίλοι.

Ο Henk Rogers εξασφαλίζει τα δικαιώματα χειρός (για το Game boy) στο Tetris. Εν συνεχεία δίνει τα δικαιώματα αυτά στη Nintendo.

Το Game Boy της Nintendo εγκαινιάζει νέα πλατφόρμα Tetris. Πωλούνται πάνω από 35 εκατομμύρια αντίτυπα.

Η Ένωση Εκδότη Λογισμικού βραβεύει το Tetris με τέσσερα Αριστεία στα βραβεία λογισμικού, τα οποία στη συνέχεια θεωρήθηκαν τα "Όσκαρ" για τη βιομηχανία λογισμικού.

1993

Το Tetris γίνεται το πρώτο βιντεοπαιχνίδι που "πηγαίνει" στο διάστημα σύμφωνα με την έκδοση του Guinness World Records 2014.

1995

Ο Henk Rogers δημιουργεί το λογισμικό Blue Planet, το οποίο γίνεται αποκλειστικός αντιπρόσωπος της μάρκας Tetris.

1996

Η Tetris Company δημιουργείται και γίνεται η αποκλειστική πηγή όλων των αδειών χρήσης του Tetris.

Οι Οδηγίες Tetris δημιουργούνται για να καθορίσουν τα πρότυπα ποιότητας και ποιότητας για το Tetris.

1997

Ο καλλιτέχνης Roger Dean σχεδιάζει ένα τολμηρό και διακριτικό λογότυπο για το Tetris.

2002

Ο Henk Rogers δημιουργεί το Blue Lava Wireless για την ανάπτυξη του Tetris για κινητές συσκευές στη Βόρεια Αμερική. Το Tetris εξαπλώνεται ραγδαία στην αγορά κινητής τηλεφωνίας στη Βόρεια Αμερική και με από κοινού συνεργασίες στην Κορέα και την Ευρώπη, καθίσταται ο ηγέτης των παιχνιδιών για κινητά.

2005

Η Jamdat αγοράζει το Blue Lava Wireless και αποκτά αποκλειστική παγκόσμια 15ετή άδεια για τη δημοσίευση του Tetris σε κινητές συσκευές.

2006

Η EA αγοράζει την Jamdat και γίνεται ο νέος αποκλειστικός κάτοχος άδειας χρήσης του Tetris για κινητές συσκευές.

Το Tetris για το iPod ξεκινά και αμέσως γίνεται το # 1 κατεβασμένο παιχνίδι της Apple.

Η Nintendo εγκαινιάζει το Tetris για DS και πωλεί πάνω από δύο εκατομμύρια

αντίτυπα παγκοσμίως.

Το Tetris DS κερδίζει το παγκόσμιο ρεκόρ Guinness για το "πρώτο ασύρματο παιχνίδι Tetris", υποστηρίζοντας μέχρι και 10 παίκτες τοπικά ή τέσσερις online μέσω σύνδεσης Wi-Fi.

2007

Ο Alexey Pajitnov λαμβάνει το πρώτο βραβείο Penguin στο συνέδριο προγραμματιστών παιχνιδιών. Το Tetris αναγνωρίζεται ευρέως ως το παιχνίδι που γέννησε την απλή βιομηχανία παιχνιδιών.

2008

Το Tetris Online, Inc. κυκλοφορεί το Tetris Party στο Wii. Σύντομα ανεβαίνει στο # 1 για downloads του WiiWare και είναι υποψήφιο για το Best WiiWare Game 2008 και το Best Puzzle Game 2008 από την IGN.

Η EA Mobile κυκλοφορεί το Tetris για το iPhone / iPod Touch.

Η NHN Hangame εγκαινιάζει ένα νέο online multiplayer Tetris στην Κορέα και γρήγορα γίνεται το # 1 παιχνίδι στη χώρα.

2009

Το Tetris Online παρουσιάζει την πρώτη επίσημη ιστοσελίδα του παιχνιδιού Tetris στο internet: Tetris Friends Online Games (www.tetrisfriends.com).

Στα βραβεία Guinness World Records 2009 το Gamer's Edition κατατάσσει το Tetris # 2 στο "Top 50 Παιχνίδια Κονσόλας όλων των εποχών".

Το Tetris γιορτάζει την 25η επέτειό του!

2010

Νέο παιχνίδι Tetris για το iPad debuts.

Το Tetris Party Deluxe εγκαινιάζεται στο Nintendo Wii και στο DS.

Ο επιρροή του Tetris μεγαλώνει με την εισαγωγή της νέας σειράς προϊόντων που περιλαμβάνει ρούχα, κοσμήματα, διακοσμητικά αντικείμενα, είδη οικιακής χρήσης και πολλά άλλα.

Το Tetris για το PlayStation Network εγκαινιάζεται για να πάρει την αναγνώριση.

Το Tetris ξεπερνάει τις 100 εκατομμύρια λήψεις κινητής τηλεφωνίας, καθιστώντας το το παιχνίδι κινητού με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών.

2011

Το Tetris επεκτείνεται γρηγορότερα με την έναρξη του Tetris Axis για το Nintendo 3DS.

Το Tetris ονομάστηκε #1 PSN παιχνίδι.

Το Tetris Link λαμβάνει πολλαπλά βραβεία, όπως το βραβείο Mensa Select, το βραβείο Παιχνιδιού της Χρονιάς (TOTY), το "Παιχνίδι της Χρονιάς" και πολλά άλλα.

Η πολιτεία του Νιου Τζέρσεϋ παρουσιάζει τα Tetris themed lottery tickets.

2012

Το Tetris Battle ξεπερνά το ένα δισεκατομμύριο παιχνίδια που παίζονται online κάθε μήνα.

Η Tetris επεκτείνει την προσφορά εμπορευμάτων με δημιουργικά και διασκεδαστικά νέα προϊόντα.

Το Tetris ονομάστηκε ένα από τα κορυφαία downloads παιχνιδιών της χρονιάς στο App Store της Apple.

2013

Η Electronic Arts εισάγει το Tetris Blitz για iOS και γρήγορα γίνεται το # 1 δωρεάν παιχνίδι στο App Store. Το Tetris Blitz επίσης ξεκινάει σε συσκευές Android σε όλο τον κόσμο.

Η Hasbro εγκαινιάζει την Jenga Tetris και την Bop It! Tetris.

Το Tetris Light του Paladone κερδίζει το βραβείο Δωρεά της Χρονιάς.

Το παιχνίδι Tetris προστίθεται στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης της Νέας Υόρκης, ως μέρος της μόνιμης έκθεσης του στο Applied Design.

Το Tetris Battle στο Facebook φτάνει τα περισσότερα από 20 δισεκατομμύρια παιχνίδια μέχρι σήμερα, καθιστώντας το ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της κοινωνικής πλατφόρμας.

2014

Το Tetris επιτυγχάνει πάνω από 425 εκατομμύρια πληρωμένες λήψεις κινητών συσκευών.

Ονομάζεται ένα από τα κορυφαία βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών, σύμφωνα με το Guinness World Records 2014 Gamer's Edition.

Έπαιξε στο 29^ο ιστορικό κέντρο Cira στη Φιλαδέλφεια της Πενσυλβάνια, κερδίζοντας ένα νέο παγκόσμιο ρεκόρ Guinness για τη μεγαλύτερη οθόνη οπτικοακουστικού παιχνιδιού (11.111,2 τετραγωνικά μέτρα).

Ο κόσμος γιορτάζει 30 χρόνια Tetris!

2015

Το Tetris εισήχθη στην εναρκτήρια τάξη της The Strong στα βραβεία Hall of Fame βιντεοπαιχνιδιών (Rochester, Νέα Υόρκη).

Ο δημιουργός του Tetris Alexey Pajitnov απονεμήθηκε το βραβείο Honorary Award στο Φεστιβάλ Fun & Serious Games (Μπιλμπάο, Ισπανία).

Το Tetris παρουσιάζεται στο διαδραστικό εκθετήριο του Μουσείου Μεταφορών και Τεχνολογίας "Get Smart" (Auckland, Νέα Ζηλανδία).

Το Tetris εμφανίζεται μαζί με άλλα εικονικά σήματα βιντεοπαιχνιδιών στο Pixels της Sony Pictures.

Για να γιορτάσουν την 60ή επέτειο του Παλατιού του Πολιτισμού και της Επιστήμης, τα παράθυρα των παλατιών μετατρέπονται σε ένα ζωντανό παιχνίδι Tetris (Βαρσοβία, Πολωνία).

Κάνει ντεμπούτο στην πλατφόρμα παιχνιδιών Steam με το Tetris Ultimate.

Η Texas Lottery εισάγει το παιχνίδι "Do not Mess with Tetris", που πωλεί το 37% των εισιτηρίων τις πρώτες τέσσερις εβδομάδες.

Το Tetris κερδίζει το παγκόσμιο ρεκόρ Guinness για "τις περισσότερες παραλλαγές ενός videogame" με 215 επίσημες παραλλαγές που κυκλοφόρησαν από τον Μάιο του 2015.

2016

Το Tetris Burst, το πρώτο σε εξέλιξη παιχνίδι Tetris με μετρητά, ξεκινάει στο Worldwinner.com της GSN.

Η εταιρεία Tetris διορίζει τον Dentsu ως εμπορικό και διαφημιστικό πράκτορα στην Ιαπωνία.

Το Tetris Twist κάνει το ντεμπούτο του στο Yahoo! Ιαπωνία και CoolGames.com, χρησιμοποιώντας την τελευταίας τεχνολογίας γλώσσα προγραμματισμού Web HTML5.

2017

Το Tetris, από το CoolGames, πηγαίνει στην πλατφόρμα Instant Games για το Messenger.

Το OrpoSuits αποτίει φόρο τιμής στο διάσημο σχέδιο Tetrimino της μάρκας Tetris με ένα κοστούμι Tetris για άνδρες.

Η SG Digital εγκαινιάζει το Tetris Super Jackpots, φέρνοντας την Tetris στον τομέα των online καζίνο Real Money για πρώτη φορά σε Η/Υ και κινητά.

2018

Το Tetris Effect, από την Enhance Inc., εγκαινιάζεται για το PlayStation4 και το

PlayStationVR, κερδίζοντας περισσότερες από 60 φορές "Καλύτερο του 2018" και "Παιχνίδι της χρονιάς".

Η εταιρεία Tetris συνεργάζεται με κορυφαίους προγραμματιστές και χειριστές online παιχνιδιών στην Κίνα, για να φέρει τα παιχνίδια Tetris-branded για κινητές συσκευές στην Κίνα.

Η Dentsu Inc. και η Litaartisan LLC συνεργάζονται για να αναπτύξουν νέα προϊόντα "Made in Japan" Tetris που εμπνέονται από την ιαπωνική τέχνη.

The story of Motorola

Για τους λάτρεις των κινητών τηλεφώνων, το όνομα Motorola συνήθως επαναφέρει τις εικόνες μερικών από τα πιο κομψά flip τηλέφωνα που έχουν γίνει ποτέ. Ωστόσο, η εταιρεία έχει σίγουρα πολλά περισσότερα για να είναι υπερήφανη. Με πολλά εικονικά gadgets στο όνομά της, η Motorola βρίσκεται στην πρώτη γραμμή των τεχνολογικών εφευρέσεων και καινοτομιών για πάνω από μισό αιώνα τώρα.

Η αρχή: εξουδετερώσεις μπαταριών και ραδιόφωνα αυτοκινήτου

Όλα ξεκίνησαν τη δεκαετία του 1920 όταν ο Paul Galvin από τον Illinois πήγε στο Σικάγο αναζητώντας εργασία. Αφού εργάστηκε για μια τοπική εταιρεία αποθήκευσης μπαταριών και μερικές αποτυχημένες προσπάθειες να ξεκινήσει τις δικές του επιχειρήσεις, μαζί με τον αδελφό Joe Galvin ίδρυσε Galvin Manufacturing Corporation το έτος 1928.

Η εταιρεία, η οποία είχε κεφάλαια κίνησης 565 δολάρια και μόλις πέντε εργαζόμενους, επικεντρώθηκε στην κατασκευή εξουδετερωτών μπαταριών, μια συσκευή που επιτρέπει στα ραδιόφωνα με μπαταρίες να λειτουργούν με ηλεκτρικό ρεύμα οικιακής χρήσης.

Όπως όλες σχεδόν οι άλλες εταιρείες, η Galvin Manufacturing επηρεάστηκε επίσης σοβαρά από τη Μεγάλη Ύφεση που έπληξε τις ΗΠΑ το 1929. Σε μια προσπάθεια να βγάλει την εταιρεία εκτός κινδύνου, ο Galvin άρχισε να πειραματίζεται με την αγορά κινητής τηλεφωνίας, ζητώντας από τους υπαλλήλους του να σχεδιάσουν ένα φθηνό ραδιόφωνο αυτοκινήτου που θα μπορούσε να εγκατασταθεί σε οχήματα οποιασδήποτε μάρκας.

Τα πρώτα χρόνια

Πριν ήταν ένας διεθνής τηλεπικοινωνιακός γίγαντας, η Motorola ήταν το όνομα ενός ραδιοφώνου αυτοκινήτου. Το brand name ήταν μια μίξη του "motocar" από το "αυτοκίνητο" μαζί με το "ola", που αναγνωρίζεται σαν "ήχος". Το ραδιόφωνο αυτοκινήτου της Motorola βγήκε στην αγορά από την Galvin Manufacturing Corporation το 1930, δύο χρόνια μετά την ίδρυση της εταιρείας στο Σικάγο, ξεκίνησε στοχεύοντας τα οικιακά ραδιόφωνα να τροφοδοτούνται με μπαταρίες μη σπαταλώντας οικιακή ηλεκτρική ενέργεια. Η εταιρεία ξεκίνησε από δύο αδέρφια, Joseph και Paul Galvin, ο τελευταίος από τους οποίους δήλωσε ότι επονόμασε το ραδιόφωνο αυτοκινήτου με το όνομα του που σύντομα θα γινόταν δημοφιλές. Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε. Η Motorola έγινε το πρώτο διεθνώς πωλημένο προϊόν του

Galvin - αν και σε αρκετά μικρή κλίμακα, μεταφέροντας δύο τμήματα της εταιρείας στην πόλη του Μεξικού. Δεν είναι κάποιο επικό κατόρθωμα, αλλά οι εταιρείες σπανίως γίνονται πολυεθνικές υπάρξεις μέσα σε μια νύχτα. Το 1947, η εταιρεία αφαίρεσε το όνομα των ιδρυτών της υπέρ ενός δυναμικού ψευδώνυμου που δανείστηκε από το πρώιμο στερεοφωνικό αυτοκινήτου - ένα όνομα που σήμαινε "ήχο σε κίνηση", σύμφωνα με τη γραμμή της εταιρείας. Μια διαδικασία, υπό τη παρουσία του Galvin για όλα τα ραδιόφωνα, συμπεριλαμβανομένων των μοντέλων για το σπίτι, των αστυνομικών καταδρομικών και των αμφίδρομων μονάδων όπως το Handie-Talkie, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για τα πεδία μάχης του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Η εταιρεία δεν θα υιοθετήσει το ήδη γνωστό λογότυπο "M" της Motorola για σχεδόν μια ακόμη δεκαετία, ευνοώντας επί του παρόντος μια εντελώς λιγότερο εικονική, καλλιγραφική γραμματοσειρά.

Η Motorola φλερτάρει ακόμα με μια πρόωρη έκδοση του τηλεφώνου για αυτοκίνητα το 1946, αναπτύσσοντας το ραδιοτηλέφωνο αυτοκινήτου για το Illinois Bell. Η εταιρεία βρήκε περισσότερη επιτυχία με την έκδοση της τηλεόρασης Golden View, τη δεκαετία του 1947, επτά ιντσών που πωλούσε σε ένα λογικό πλαίσιο 190 δολαρίων. Τη δεκαετία του '60, η εταιρεία θα λειτουργούσε με ασύρματη συσκευή, την τηλεόραση Astronaut 19 ιντσών, προσφέροντας έγχρωμους χρωματισμούς και με μια άλλη μεγάλη τεχνολογία ραδιοεπικοινωνίας για την προσγείωση στο φεγγάρι του Apollo 11.

Γέννηση του κινητού τηλεφώνου

Το 1973, η Motorola πραγματοποίησε μερικά σημαντικά βήματα προς την τεχνολογία που θα την καθορίσει στις επόμενες δεκαετίες, επιδεικνύοντας το DynaTAC και παρουσιάζοντας το φαινόμενο των κυψελοειδών τηλεφώνων στον κόσμο. Μόλις το 1984, το τηλέφωνο μεγέθους τούβλου θα αρχίσει να μπαίνει στη ζωή των καταναλωτών. Η δεκαετία του '80 είδε επίσης την ανάπτυξη της Six Sigma, σημαδεύοντας ποιοτικά σε προϊόντα χωρίς σφάλματα. Μέχρι το τέλος της δεκαετίας, το MicroTAC βγήκε στην αγορά, μειώνοντας το μέγεθος και το βάρος. Η δημιουργία ακουστικών επιτεύχθηκε το 1996 από το πραγματικά εικονικό StarTAC, ένα (σχετικά) μικροσκοπικό, φορητό ακουστικό που προώθησε τη σχεδίαση clamshell και έφερε την επιλογή των δονήσεων από την πλευρά των τηλεειδοποιητών της Motorola.

Στην εποχή των έξυπνων τηλεφώνων

Η Motorola είχε άλλη μια δυνατή επιτυχία στα χέρια της με το RAZR το 2004, ωθώντας τα όρια του μεγέθους κινητού τηλεφώνου και της μόδας, καθιστώντας το το μοντέλο με τις περισσότερες πωλήσεις που έγιναν ποτέ σε κινητά με ανοιγόμενα καπάκια. Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας, η Motorola είχε μετατοπίσει την εστίασή της στο Android της Google, σε μια προσπάθεια να βρεθεί μέσα στα κορυφαία smartphone που ξεκίνησε από το iPhone και το δικό της. Η εταιρεία προσπάθησε να βάλει τη σφραγίδα της στο κινητό λειτουργικό σύστημα με το MotoBlur, που τελικά απογοήτευσε τους χρήστες και τους κριτές. Τον Οκτώβριο του 2009, η εταιρεία στράφηκε μακριά από τα φυσικά πληκτρολόγια εξαγοράζοντας το εικονικό πληκτρολόγιο ονόματος Droid, ενός slider Android 2.0 με όνομα Lucasfilm και άδεια που η Motorola θα δανειζόταν για μια νέα σειρά από φορητά ακουστικά.

Η εταιρεία ξεκίνησε το 2011 με ρήξη. Μετά από χρόνια συζητήσεων, χωρίστηκε σε

δύο μέρη: τη Motorola Solutions, μια επιχείρηση και κυβερνητική οργάνωση και τη Motorola Mobility, που ειδικεύεται στα φορητά ακουστικά και τους αποκωδικοποιητές.



Το επόμενο έτος, η εταιρεία κατάφερε να παράγει ένα μοντέλο εργασίας, το οποίο έφερε την επωνυμία Motorola. Στη δεκαετία του 1930, η Galvin Manufacturing έφτιαξε συσκευές όπως το αστυνομικό ραδιόφωνο (ένα ραδιόφωνο αυτοκινήτου που λάμβανε μόνο αστυνομικές εκπομπές) και το οικιακό ραδιόφωνο με χαρακτηριστικά κουμπιού συντονισμού, το πρώτο του είδους.

Προς το τέλος της δεκαετίας, η εταιρεία άρχισε έρευνα στον τομέα της τηλεόρασης. Ωστόσο, οι ερευνητικές εργασίες σταμάτησαν για δύο χρόνια λόγω σχεδίων σχετικών με τον πόλεμο, τα οποία παρήγαγαν προϊόντα όπως το φορητό αμφίδρομο ραδιόφωνο Handie-Talkie SCR536, καθώς και το Walkie-Talkie, και τα δύο από τα οποία χρησιμοποιούσαν τις ΗΠΑ Σώμα Σήματος Στρατού στο Β Παγκόσμιο Πόλεμο.

Έρευνα, ανάπτυξη και εργασίες στην τηλεόραση συνεχίστηκαν το έτος 1945 και η εταιρεία παρουσίασε την πρώτη της τηλεόραση το 1947. Με την ονομασία Golden View, η τηλεόραση των 179 δολαρίων έγινε εξαιρετικά δημοφιλής, με την εταιρεία να πουλάει πάνω από 100.000 κομμάτια εντός του έτους της κυκλοφορίας της.

Το έτος 1947 αποδείχθηκε σημαντικό έτος στην ιστορία της εταιρείας, καθώς ο γιος του Galvin προσχώρησε στην εταιρεία, καθώς και η εταιρεία μετονομάστηκε σε Motorola, Inc.

Προς το τέλος της δεκαετίας, σε μια προσπάθεια να επεκτείνει την αυτοκινητοβιομηχανία της, η Motorola προσπάθησε επίσης να αναπτύξει θερμαντήρες αυτοκινήτων, αλλά το έργο απέτυχε αφού οι μηχανικοί της δεν μπόρεσαν να λύσουν ορισμένα τεχνικά ζητήματα όπως αυτά που σχετίζονται με την κατάλληλη εξάντληση των καυσαερίων της βενζίνης.

Ψυχαγωγία στο σπίτι

Όπως στην περίπτωση της Sony, η εφεύρεση του τρανζίστορ δημιούργησε μια νέα επιχειρηματική ευκαιρία για τη Motorola, η οποία σύντομα σχημάτισε μια ομάδα

ανάπτυξης ημιαγωγών, η οποία έβαζε προϊόντα όπως τρανζίστορ ισχύος τριών ενισχυτών. Επίσης, άρχισε να παρέχει τρανζίστορ σε άλλες εταιρείες, συμπεριλαμβανομένων μερικών από τους ανταγωνιστές της.

Η δεκαετία του 1950 ήταν επίσης η δεκαετία που η απαίτηση για εξοπλισμό οικιακής ψυχαγωγίας όπως οι τηλεοράσεις. Άρπαξε την ευκαιρία στην αγορά οικιακής ψυχαγωγίας καθώς η Motorola επικεντρώθηκε στη δημιουργία στερεοφωνικών φωνογραφημάτων, τα πρώτα από τα οποία εισήχθησαν το έτος 1958.

Το βήμα αποδείχθηκε επιτυχημένο, καθώς οι πωλήσεις ξεπέρασαν τις πωλήσεις όλων των φωνογραφιών και του εξοπλισμού hi-fi του προηγούμενου έτους. Ακολούθησε η ανάπτυξη μονάδων όπως ένας συνδυασμός στερεοφωνικών, ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών συσκευών. Αυτά τα προϊόντα αποδείχθηκαν τόσο δημοφιλή ώστε το εμπορικό σήμα «Motorola» έγινε συνώνυμο της «ψυχαγωγίας στον αέρα».

Το 1958 ήταν επίσης η χρονιά που άρχισε να υπάρχει η Εθνική Διοίκηση Αεροναυτικής και Διαστήματος (NASA) και η Motorola έγινε ένας από τους πρώτους προμηθευτές του οργανισμού, παρέχοντας εξοπλισμό διαστημικής επικοινωνίας όπως αναμεταδότες που χρησιμοποιήθηκαν στο Mariner II, το οποίο ξεκίνησε το 1962 για να εξερευνήσει τον πλανήτη Αφροδίτη.

Η διάσημη αποστολή Apollo 11 είδε εκατοντάδες μηχανικούς της Motorola να σχεδιάζουν, να δοκιμάζουν και να παράγουν τα εξελιγμένα ηλεκτρονικά της πτήσης. Αφού έγινε ο πρώτος άνθρωπος που προσγειώθηκε στο φεγγάρι, ο Neil Armstrong είτε τα πρώτα του λόγια - «ένα μικρό βήμα για έναν άνθρωπο, ένα γιγαντιαίο άλμα για την ανθρωπότητα» - χρησιμοποιώντας έναν πομποδέκτη Motorola.

Εστίαση στον ηλεκτρονικό εξοπλισμό υψηλής τεχνολογίας

Η δεκαετία του 1970 έφερε σημαντικές αλλαγές στην Motorola. Κατά το έτος 1974, η εταιρία πώλησε το τμήμα καταναλωτικών προϊόντων της και, προς το τέλος της δεκαετίας, ξεκίνησε επίσης την ολοκλήρωση της δραστηριότητάς της στο ραδιόφωνο αυτοκινήτου. Η Motorola παρήγαγε το τελευταίο της ραδιόφωνο αυτοκινήτου το 1987.

Οι αλλαγές ήταν ένα άμεσο αποτέλεσμα της στροφής της εταιρείας στο επίκεντρο των ηλεκτρονικών εξαρτημάτων υψηλής τεχνολογίας. Το 1974, η Motorola εισήγαγε τον πρώτο μικροεπεξεργαστή της, το MC6800, μια βελτιωμένη έκδοση της οποίας έφτασε και στα αυτοκίνητα General Motors αργότερα τη δεκαετία.

Άλλα ορόσημα της Motorola το 1980 περιλαμβάνουν συμφωνία με την Toshiba της Ιαπωνίας για την εμπορία της εμπειρογνομosύνης της στον τομέα των μικροεπεξεργαστών με την τεχνογνωσία της τελευταίας στην κατασκευή DRAMs, την παραγωγή του τηλεειδοποιητικού τραπέζιού της Bravo σε ένα πλήρως αυτοματοποιημένο εργοστάσιο και την εφεύρεση της διαδικασίας βελτίωσης της ποιότητας Six Sigma. Η δεκαετία είδε επίσης την οικογένεια μικροεπεξεργαστών 68000 της εταιρείας που τροφοδοτεί τους υπολογιστές και τους σταθμούς εργασίας της Apple, HP, DEC και Sun Microsystems.

Επιχειρήσεις επικοινωνιών

Με την αλλαγή της δεκαετίας, η εστίαση της Motorola άρχισε να μετατοπίζεται προς την επικοινωνιακή της επιχείρηση, η οποία πήγαινε αρκετά καλά. Η εταιρεία, η οποία πρόσφερε ειδικούς στην αγορά από διάφορες γιγαντιαίες βιομηχανίες όπως η Apple και η GE, άρχισε να πωλεί τους τηλεειδοποιητές της σε διάφορα χρώματα.

Η Motorola ανακοίνωσε το πρώτο καλωδιακό μόντεμ, το μοντέλο CyberSURFR (που παρουσιάζεται παρακάτω), στις 19 Απριλίου 1995 και ολοκλήρωσε μια κυβελωτή τηλεφωνική κλήση μέσω πρωτοκόλλου Voice over Internet (VoIP) χρησιμοποιώντας το κυβελοειδές πρότυπο GSM αργότερα τη δεκαετία.

Εν τω μεταξύ, η εταιρεία εργαζόταν επίσης στο Iridium, ένα έργο πολλών δισεκατομμυρίων δολαρίων που αποσκοπούσε στην ασύρματη διασύνδεση ολόκληρου του κόσμου μέσω ενός συστήματος χαμηλής τροχιάς δορυφόρων (LEOS).

Η εταιρεία, όμως, είχε οικονομικές απώλειες στο δεύτερο μισό της δεκαετίας του 1990, λόγω της ύφεσης στις αγορές ημιαγωγών και τηλεειδοποίησης, έπεσε στις πωλήσεις κινητής τηλεφωνίας. Αυτό προκάλεσε αλλαγές στην ανώτατη διαχείριση στην εταιρεία καθώς και μαζική αναδιοργάνωση που περιελάμβανε τη συγχώνευση όλων των δραστηριοτήτων επικοινωνίας της εταιρείας σε μια νέα οντότητα που ονομάζεται Enterprise Communications. Το 1999, η εταιρεία επέστρεψε στην κερδοφορία.

Το 1999 ήταν επίσης το έτος κατά το οποίο τέθηκε σε λειτουργία το έργο Iridium. Ωστόσο, όχι μόνο υπέφερε από τεχνικά προβλήματα, αλλά υπήρξε επίσης πολύ μικρή ζήτηση στην αγορά λόγω κυρίως των αστρονομικά υψηλών επιτοκίων κλήσεων (περίπου 3 \$ ανά λεπτό). Το έργο τελικά απέτυχε.

Το 2000, η Motorola εξαγόρασε το General Instrument Corporation, μια εταιρεία που είχε προτείνει το πρώτο παγκόσμιο τεχνικό πρότυπο ψηφιακής τηλεόρασης υψηλής ευκρίνειας (HDTV) το 1990, και ήταν από καιρό ο πρώτος προμηθευτής εξοπλισμού καλωδιακής τηλεόρασης. Η συμφωνία καθορίστηκε στα 17 δισ. Δολάρια, η μεγαλύτερη αγορά στην ιστορία της Motorola.



Η μυστική ιστορία της Motorola Razr, το πρώτο μεγάλο τηλέφωνο της χιλιετίας

Σήμερα, ο Paul Pierce είναι διακεκριμένος σχεδιαστής της Motorola. Αλλά πριν από 15 χρόνια βρισκόταν στην αρχική ομάδα σχεδιασμού του Razr, το μικρό σε όγκο τηλέφωνο που θα άλλαζε τα πάντα, και δεν ήταν τόσο σίγουρος για το πώς διαμορφωνόταν.

Πριν από την κυκλοφορία του Razr το 2004, τα τηλέφωνα είχαν εξελιχθεί σε κομμάτια από ακριβά πλαστικά. Είτε πρόκειται για το Nokia 3310 είτε για ένα ψεκασμένο ασημί τηλέφωνο από τη Sanyo ή τη Samsung, οι συσκευές τοποθετήθηκαν ως λειτουργικές τεχνολογίες. Και καθώς εξελίχθηκε η τεχνολογία, με την εισαγωγή μεγαλύτερων, έγχρωμων οθονών και καμερών, συνέχισαν να γίνονται όλο και πιο παχιά. Οι καινοτομίες από τη Φινλανδία, την Ιαπωνία και την Κορέα μας ωθούσαν αργά προς την κατεύθυνση των γιγαντιαίων συσκευών που μόλις συμπίεστηκαν σε μια τσέπη.

Και τότε υπήρχε η Motorola. Μια αμερικανική εταιρεία με μια ομάδα σχεδιαστών που εργάζεται στο Libertyville, Illinois, ένα μικρό, απομακρυσμένο προάστιο του Σικάγο, με έναν κεντρικό δρόμο που είναι κάθε κομμάτι Americana όπως υποδηλώνει το όνομα. Η Motorola είχε κατασκευάσει το πρώτο κινητό τηλέφωνο παγκοσμίως στη δεκαετία του 1970, έναν ισχυρό επεξεργαστή 32 bit που θα έφερνε επανάσταση στους υπολογιστές σε εταιρείες όπως η Apple στη δεκαετία του '80 και οι ραδιοφωνικοί πύργοι που επέτρεψαν την επανάσταση των κινητών στη δεκαετία του 90. Είχε κυριαρχήσει αποκλειστικά στην παγκόσμια αγορά κινητής τηλεφωνίας πριν το ξεπεράσει το Nokia το 1998.

Ήταν 2003 και η Motorola σχεδίαζε έναν διάδοχο για το δημοφιλές κινητό της, StarTAC, το οποίο κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1996. Το λεπτό μαύρο flip phone είναι απίστευτα ελαφρύ και εντυπωσιακά λεπτό ακόμη και από τα σημερινά πρότυπα. Αλλά ήταν επτά ετών και είχε σταματήσει να μαζεύει την αγορά. Η οθόνη ήταν μικρή και τα κουμπιά ήταν μικροσκοπικά.

Η Motorola γνώριζε ότι το StarTAC χρειάστηκε ένα μοντέρνο makeover για να ανταγωνιστεί, αλλά δεν ήθελε να είναι ακόμα ένα παχύ τηλέφωνο. Η σύντομη περιγραφή του νέου τηλεφώνου χτίστηκε γύρω από μια ενιαία, πρωτοποριακή προϋπόθεση. "Ένα θαυμάσιο κομμάτι της ιστορίας και της κουλτούρας της Motorola είναι ότι είναι μηχανικά πολύ εστιασμένη", λέει ο Pierce, "Και ένα από τα πράγματα εκείνη την εποχή που ήταν εξαιρετικά σαφές θα έλεγα ένα από τα πιο ξεκάθαρα πράγματα για κάθε προϊόν που αναπτύξαμε ήταν μια πολύ αντικειμενική δήλωση" 10 χιλιοστά. "Για να είναι σαφές, ήταν σχεδόν τόσο απλό. Δέκα χιλιοστά."

Η Motorola ήθελε ένα τηλέφωνο 10 χιλιοστών λεπτό. Οι ανταγωνιστές έφτιαχναν μέχρι 20 χιλιοστά την εποχή εκείνη, ενώ οι μηχανικοί και τα στελέχη της Motorola σχεδίαζαν το μισό από αυτόν τον αριθμό για να κάνουν το βήμα παραπάνω.

Δημιουργία του πρώτου κινητού τηλεφώνου μιας νέας εποχής

Η πρώτη σκέψη της ομάδας ήταν να οικοδομήσει κάτι σαν ένα StarTAC 2. Οι σχεδιαστές χλευάζουν ένα μοντέλο που έχει χαθεί στο χρόνο, αλλά ο Pierce περιγράφει μια συσκευή με καυτές αρθρώσεις και ένα κεκλιμένο πηγούνι. Οι άνθρωποι ήταν ενθουσιασμένοι για να δουν το μοντέλο των 10mm εσωτερικά. "Εντός της ομάδας σχεδιασμού, αυτό που θέσαμε ήταν ότι δεν θέλαμε να κάνουμε μια ρετρό συσκευή", θυμάται ο Pierce. «Δεν θέλαμε να κάνουμε μια νέα έκδοση χρόνια

αργότερα».

Η Motorola ήθελε να χτίσει το μέλλον. Η εταιρεία γνώριζε από την παγκόσμια εθνογραφική έρευνα ότι, ενώ η Αμερική καθυστέρησε, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τα τηλέφωνα διαφορετικά. Έχουν γραπτά μηνύματα όλο και περισσότερο. Έτσι το πληκτρολόγιο πρέπει να είναι μεγάλο. Πραγματικά μεγάλο. Η οθόνη έπρεπε να είναι μεγάλη, επίσης, για την έγκαιρη περιήγηση στο Internet και μερικά από τα πρώτα παιχνίδια με δυνατότητα λήψης. Μια δεύτερη, εξωτερική οθόνη θα επέτρεπε να ελέγχεται η ώρα και οι προεπισκοπήσεις. Και έπρεπε να ταιριάζει στην τσέπη. Αυτό το πράγμα έπρεπε να είναι λεπτό, αλλά έπρεπε επίσης να είναι εξαιρετικά χρήσιμο. Τέτοιες αυστηρές απαιτήσεις σχεδίασης σήμαιναν εντελώς επαναξιολόγηση του παράγοντα μορφής κινητού τηλεφώνου.

Παρόλο που δεν ήταν ευρύτερο από ένα σύγχρονο smartphone του σήμερα, τα θέματα στις ομάδες εστίασης της Motorola ανέφεραν ότι δεν θέλουν ένα τηλέφωνο με μια τέτοια εκτεταμένη διάσταση. "Υπήρξαν πολλές ανησυχίες πριν την ξεκινήσουμε, ότι αυτό το προϊόν ήταν απλά πάρα πολύ ευρύ", λέει ο Pierce.

Αλλά το τηλέφωνο έπρεπε να είναι τόσο ευρύ, αν επρόκειτο να φτιαχτεί στα 10 χιλιοστά και να ταιριάζει ακόμα με όλα τα απαραίτητα κυκλώματα μέσα. Το πλάτος επέτρεψε επίσης την προσθήκη ενός μεγαλύτερου πληκτρολογίου στη συσκευή.

Η Elisa Vargas, παγκόσμιος διευθυντής σχεδίασης UX στην Motorola, η οποία έτρεξε πολλές πρώτες μελέτες και πρωτοστάτησε στο UI του Razi, ήταν σίγουρη ότι οι χρήστες θα ήθελαν αυτό το μεγαλύτερο πληκτρολόγιο επειδή αναγνώρισε μια μετατόπιση στη συμπεριφορά των χρηστών σε παγκόσμια κλίμακα: Σε πολλές χώρες, πληκτρολογούσαν με το σύστημα T9 χωρίς καν να κοιτάζουν τους αντίχειρές τους. «Κάναμε μερικές μελέτες σε καθιερωμένες αγορές και σε μία αναδυόμενη αγορά και βλέπαμε παρόμοιες συμπεριφορές», λέει η Vargas. "Είχαμε καλή ιδέα για το τι κάνουν οι άνθρωποι με τα μηνύματα, πριν γινόταν δημοφιλές στις Η.Π.Α. Θυμάμαι ότι προσπαθούσα να στρατολογήσω ανθρώπους στις Η.Π.Α. για μια μελέτη, και κανείς δεν έκανε μηνύματα κειμένου!". Ήταν σίγουρη ότι δεν ήταν θέμα πολιτισμού. Οι Αμερικανοί σύντομα θα ακολουθούσαν και το Razi θα ήταν έτοιμος γι' αυτούς.

Αρχικά, η μηχανική ομάδα της Motorola πρότεινε ένα πληκτρολόγιο με πλαστικό κάλυμμα που έμοιαζε πολύ με αυτό που θα βρείτε σε ένα φούρνο μικροκυμάτων. Ήταν αρκετά λεπτό, αλλά φαινόταν επίσης φθηνό στην αφή. Κατά τη διάρκεια μιας συνάντησης brainstorming μεταξύ μηχανικής και σχεδίασης, ο Pierce πρότεινε μια καλύτερη ιδέα. "Καθώς μεγάλωνα, έκανα πολλή μηχανική σύνταξη με μολύβια. Είχαμε ένα πράγμα που ονομάζεται ασπίδα προστασίας. Ήταν ένα λεπτό κομμάτι μετάλλου που είχε σχήματα σκαλισμένα σε αυτό. Θα το βάλετε σε ένα σχέδιο για να διαγράψετε μέρος μιας γραμμής", λέει.

Ήταν περίεργο για τον Pierce ότι το πληκτρολόγιο του Razi ήταν εμπνευσμένο από ένα εργαλείο σύνταξης; "Χρειαζόμασταν κάτι εξαιρετικά λεπτό! Θα έπρεπε να είναι άκαμπτο και να μην λυγίζει", λέει ο Pierce.

Στην παραγωγή, το πληκτρολόγιο Razi ήταν χαραγμένο με λείζερ από ένα μόνο κομμάτι μέταλλο. Ήταν οπίσθιο φωτισμένο από μια ασυνήθιστη, μπλε οθόνη ηλεκτροφωταύγειας η οποία σχεδιάστηκε για να παρατηρείται από θεατές από 10 μέτρα μακριά. Η τεχνική ομάδα δεν αγόρασε την τεχνολογία οπίσθιου φωτισμού, οπότε ο αρχιτέκτονας Chris Arnholt πήγε στο Radio Shack ένα Σαββατοκύριακο και δημιούργησε ένα μικρό μπλε φωτιστικό κουτί από τις λυχνίες LED. Δεν ήταν αρκετά

μικρό για το τηλέφωνο, αλλά το τραχύ demo επέτρεψε στον επικεφαλής PR της Motorola, Geoffrey Frost, να δει τις γραμμές του Tropic από μόνος του. Το πληκτρολόγιο είχε μια τελευταία πινελιά. Το φινίρισμα κυμαίνεται σαν μια πέτρα που ρίχνεται σε μια λίμνη, δημιουργώντας ένα οπτικό νήμα. Η σύλληψη του μεταλλικού στοιχείου ήταν μια αίσθηση του σχεδιασμού της εποχής του Y2K (το Nokia 3300 ή το βίντεο TLC Waterfalls). Αλλά το φινίρισμα του νικελίου ήταν πραγματικά εμπνευσμένο από το metal backplate έργο που είναι κοινό στη βιομηχανία ρολογιών. Ο τρόπος με τον οποίο το πληκτρολόγιο συλλαμβάνει το φως εξακολουθεί να είναι συναρπαστικό.

"Ένα από τα βασικά πράγματα από την άποψη του σχεδιασμού ήταν μια ιδέα έκπληξης", λέει ο Pierce. "Μας άρεσε η ιδέα ότι ο χρήστης δεν θα έχει καμία προσδοκία, ποτέ δεν είδε ένα προϊόν σαν αυτό και μόλις το ανοίξει, θα έχει αυτό το πλούσιο μεταλλικό φινίρισμα. Και κοιτάξετε πόσο μεγάλο είναι το πληκτρολόγιο! "

Για το εξωτερικό του Razr, η ομάδα επέλεξε την επένδυση αλουμινίου και ένα σκληρυμένο γυάλινο κάλυμμα 0,7 mm για μια εξωτερική οθόνη. Αυτά ήταν υλικά υψηλής ποιότητας που έκαναν το Razr να φαίνεται περισσότερο σαν κόσμημα παρά τεχνολογία. Αλλά ήταν και πάλι πρωτοδοτήση από την ανάγκη: Για να φτάσει αυτό το στόχο 10mm, τα πλαστικά εξαρτήματα απλά δεν μπορούσαν να παρέχουν την απαραίτητη ακαμψία στο σωστό πάχος. (Το γυαλί και το αλουμίνιο έχουν παρόμοια ακαμψία στο ίδιο πάχος, σε αντίθεση με το πλαστικό.)

Η ομάδα συζήτησε την απόφαση να βάλει γυαλί στο εξωτερικό του τηλεφώνου, και δημιούργησε ακόμη ένα δευτερεύον mockup που είχε πλαστικό κάλυμμα οθόνης. Αυτό ώθησε το πάχος του τηλεφώνου στα 11mm. Όταν τα δύο πρωτότυπα παραδόθηκαν στους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων, η επιλογή ήταν απλή: 10mm ή προτομή.

Μια άλλη λεπτομέρεια της ομάδας σχεδιαστών; Πώς ακουγόταν το τηλέφωνο όταν έκλεινε. Είχαν ιδιαίτερη σημασία για τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν για τις στάσεις που προσέκρουσαν την οθόνη από το πληκτρολόγιο. Τεχνικά, ένα υλικό όπως αυτό θα μπορούσε να κάνει τη χειρονομία αυτή σιωπηλή. "Μιλήσαμε γι 'αυτό εκείνη την εποχή, ήταν σαν ένα ελαφρύτερο είδος Zippo", λέει ο Pierce. "Αναγνωρίζετε τον ήχο."

"Είναι όλες αυτές οι μικρές λεπτομέρειες που έκαναν τους ανθρώπους συναισθηματικά να συνδεθούν με τη συσκευή", προσθέτει η Vargas.

Η τελική σύγκρουση μεταξύ σχεδίου και μηχανικής ήταν πάνω από το "πηγούνι" του τηλεφώνου. Το πηγούνι, αναδρομικά, είναι το πιο εικονικό κομμάτι του Razr. Αλλά όπως λέει ο Pierce, δεν ήταν αρχικά θαυμαστής.

"Το πρόβλημα με το πηγούνι είναι, μόλις το ανοίξετε, το πηγούνι σας λέει ακόμα την πλήρη διάσταση του προϊόντος όταν είναι κλειστό", εξηγεί. "Από μια άποψη σχεδιασμού, όταν το έχω ανοιχτό, θέλω αυτό το απίστευτα λεπτό αντικείμενο. Δεν με νοιάζει πώς μοιάζει. "

Η ομάδα σχεδίασε τα μοντέλα Razr χωρίς το πηγούνι, αλλά τελικά αποδείχθηκε λειτουργική αναγκαιότητα. Όπως και το νέο OLED Razr, το πηγούνι ήταν εκεί που οι κεραίες του τηλεφώνου θα έπρεπε να πάνε για να βελτιστοποιήσουν την απόδοση. «Μεγαλώσαμε αγαπώντας το, γιατί είναι ένα από τα πράγματα που το κάνει εικονικό και ήταν μια σημαντική ανακάλυψη για την απόδοση», λέει ο Pierce. "Μας επέτρεψε

να βγάλουμε την κεραία μακρύτερα από το κεφάλι του ατόμου, που μας επέτρεψε να αυξήσουμε τη δύναμη και να έχουμε ένα καλύτερο σήμα. Αυτά ήταν πράγματα που ήταν πραγματικά μέρος της ιστορίας της Motorola: «Μπορώ να πάρω μια κλήση όπου άλλοι άνθρωποι δεν μπορούν».



Οι Celebrities ήθελαν αλλά ο καθένας μπορούσε να αγοράσει

Το Razr κάνει checkk όλα τα κουτάκια εικονικού βιομηχανικού σχεδιασμού: καινοτομίες αναγκαιότητας, εξαιρετική αισθητική, υλικά υψηλής ποιότητας, μια μοναδική οπτική γωνία. Αλλά το ασημένιο Razr ήταν μόνο η αρχή.

Μετά την έναρξη του Razr, ένα έξυπνο μάρκετινγκ από μια διαφημιστική ομάδα του Los Angeles κράτησε μια θέση για τη συσκευή στα 2004 Oscar gift baskets of every Hollywood A-lister. Η κίνηση βοήθησε το Razr να γίνει το πρώτο gadget που ξεπέρασε την τεχνολογία για να γίνει σύμβολο κατάστασης.

"Μόλις έγινε δημοφιλής, ο καθένας ήθελε το δικό του custom Razr", εξηγεί ο Mike Jahnke, κύριος μηχανικός βιομηχανικού σχεδιασμού, ο οποίος χειρίστηκε τον τομέα προσαρμογής στο γραφείο του στο Libertyville. Η ομάδα θα έσπαγε τα Razrs, θα προετοιμάσει εξαρτήματα όπως η πόρτα της μπαταρίας με αστάρι αλουμινίου, έπειτα βαφή, μεταξοτυπία και ειδικά σχεδιασμένα με λέιζερ σχέδια. Μερικά ήταν εφάπαξ σχέδια για επιρροές. Άλλα ήταν μελέτες χρώματος που κατασκευάστηκαν μαζικά στη γραμμή συναρμολόγησης. Ο Jahnke παρήγαγε εκατοντάδες προσαρμοσμένα σχέδια Razr με την πάροδο των ετών, συμπεριλαμβανομένου ενός πλαστικού ξύλου Razr και ενός καλυμμένου με το τατουάζ του David Beckham.

Μια Πέμπτη πριν από το Wimbledon το 2005, ο Jahnke έλαβε κλήση ζητώντας του να δημιουργήσει ένα ροζ Razr για μια ανερχόμενη τενίστρια, την Maria Sharapova. Ο Jahnke έλαβε τα αγαπημένα της ροζ δείγματα, ψέκασε ένα τηλέφωνο και το έστειλε στο εξωτερικό. Δεν θα κέρδιζε εκείνο το έτος, αλλά θα έκανε μια κλήση με το τηλέφωνο μετά το τουρνουά και θα προκαλούσε μια μικρή κινητοποίηση στα μέσα ενημέρωσης. Η Motorola έβαλε σύντομα ένα ροζ Sharapova στη μαζική παραγωγή.

"Έχω μια φωτογραφία του Bono με τα δύο τηλέφωνα Project Red που έκανα και τα κρατάει σαν γυαλιά ηλίου", γελάει ο Jahnke. "Υπάρχει Bono! Ο μεγαλύτερος τραγουδιστής της μεγαλύτερης μπάνας στον κόσμο, χρησιμοποιώντας κάτι από το

οποίο είχα πολύ λίγο μέρος. "

Το Razr θα πωλούσε 130 εκατομμύρια κομμάτια τα επόμενα χρόνια. Ήταν μια τέτοια επιτυχία που το 2006, δύο χρόνια πριν η Apple κυκλοφόρησε το iPhone, η Cupertino συνεργάστηκε με τη Motorola σε ένα κινητό τηλέφωνο με επίκεντρο τα μέσα ενημέρωσης που ονομάζεται ROKR. Ο ίδιος ο Steve Jobs το ονόμασε "ένα iPod Shuffle ακριβώς στο τηλέφωνό σας." Δυστυχώς, η συνεργασία δεν ήταν αρκετή για την κατασκευή του επόμενου επαναστατικού τηλεφώνου. Η διοίκηση της Motorola επέλεξε να σταματήσει από την παραγωγή τη μάρκα Razr παρά να επενδύσει στα είδη των καινοτομιών που επέτρεψαν τον σχεδιασμό ορόσημων σε πρώτη θέση. Για να κερδίσει το marketshare, η εταιρεία βύθισε τις τιμές Razr τόσο χαμηλές ώστε τα κέρδη μειώθηκαν σε μόλις \$ 5 ανά μονάδα.

Αλλά το Razr άλλαξε τον κόσμο, δημιουργώντας ένα μοντέλο για τις πολυτάραχες, πολυτελείς, προσωπικές συσκευές επικοινωνίας που έρχονται. Προτού διαθέτουμε το iPhone, το premium smartphone για όλους, σε αλουμίνιο και γυαλί, είχαμε το Razr, ένα premium τηλέφωνο flip για όλους, σε αλουμίνιο και γυαλί. Το Razr είναι ένα στιγμιότυπο μιας καμπής για τον κλάδο της τεχνολογίας. Οι ηλεκτρονικές συσκευές καταναλωτών ανέλαβαν έναν νέο ρόλο που οδηγεί τον πολιτισμό, σε έναν κόσμο όπου κάθε διασημότητα θέλησε να κατέχει ένα αντικείμενο που κοστίζει εκατοντάδες δολάρια και όχι εκατομμύρια, απλώς και μόνο επειδή ήταν cool.

Ορισμένα από τα ορόσημα που πέτυχε η εταιρεία τα τελευταία 20 χρόνια περιλαμβάνουν:

Παρουσίασε την πρώτη πύλη ασύρματου καλωδιακού μόντεμ στον κόσμο το έτος 2002.

Το 2004, η Motorola SPS έγινε Freescale Semiconductor.

Πωλήθηκε η επιχείρηση κυβελοειδούς υποδομής στη Nokia Siemens το έτος 2010.

Το 2011, χωρίστηκε σε δύο εταιρείες: Motorola Mobility και Motorola Solutions.

Η Google συμφώνησε να αγοράσει κινητή τηλεφωνία Motorola για 12,5 δισεκατομμύρια δολάρια το έτος 2011 και την πώλησε στην Κίνα της Lenovo το 2014 για 2,91 δισεκατομμύρια δολάρια.

Η Motorola Mobility κυκλοφόρησε το Moto 360, το πρώτο smartwatch της, το έτος 2014 - το δεύτερο Moto 360 smartwatch αποκαλύφθηκε πρόσφατα.



Κινητά τηλέφωνα

Το 1973, η εταιρεία παρουσίασε ένα πρωτότυπο του πρώτου φορητού κινητού τηλεφώνου στον κόσμο, χρησιμοποιώντας το σύστημα DynaTAC (Dynamic Adaptive Total Area Coverage). Το 1983, το πρώτο εμπορικό φορητό κινητό τηλέφωνο στον κόσμο, το κινητό τηλέφωνο Motorola DynaTAC 8000X, έλαβε την έγκριση της FCC.

Ζυγίζοντας 794 γραμμάρια, κυκλοφόρησε το επόμενο έτος. Η συσκευή χρησιμοποιείται για 10 ώρες με πλήρη φόρτιση και προσφέρει περίπου 30 λεπτά συνομιλίας. Με δυνατότητα αποθήκευσης των τελευταίων 30 αριθμών κλήσης, έφερε τιμή 3.995 δολαρίων.

Το έτος 1989, η Motorola κυκλοφόρησε το MicroTAC, το οποίο ήταν το μικρότερο και ελαφρύτερο κινητό τηλέφωνο που ήταν διαθέσιμο τότε.

Το έτος 1996, η εταιρεία ξεκίνησε τη διάδοσή της στο DynaTAC. Ονομάστηκε StarTAC, ήταν το πρώτο κινητό τηλέφωνο clamshell / flip.

Παρόλο που η συσκευή είχε τιμή 1,000 δολαρίων, ήταν ένα εξαιρετικά επιτυχημένο τηλέφωνο, με σχεδόν 60 εκατομμύρια πωλήσεις.

Το 2001, η Motorola ήρθε με το V60, ένα άλλο τηλέφωνο clamshell αλλά ακόμη μικρότερο σε μέγεθος. Μετρώντας 3.43 x 1.77 x 0.94 ίντσες και ζυγίζοντας 109 γραμμάρια, η συσκευή προσέφερε έως και τρεις ώρες χρόνο ομιλίας, πρόσβαση στο Internet, ανταλλαγή μηνυμάτων κειμένου και ενεργοποίηση κλήσης μέσω φωνής.

Τελικά διατέθηκε και στις τρεις κυβελωτές τεχνολογίες - GSM, TDMA και CDMA - και γρήγορα έγινε παγκόσμιος best seller.

Το 2003, η Motorola παρουσίασε το A760, το πρώτο κινητό τηλέφωνο παγκοσμίως που βασίζεται στο λειτουργικό σύστημα Linux και τεχνολογία Java. Λίγα χρόνια

αργότερα ξεκίνησε η RAZR V3. Με τη μέτρηση των 3,86 x 2,09 x 0,55 ιντσών και στα 95 γραμμάρια, η συσκευή παρουσίασε ένα εντυπωσιακό σχέδιο.

Είχε επίσης μια υποδοχή mini-USB για τη φόρτιση. Ήταν μια μεγάλη επιτυχία, με πάνω από 130 εκατομμύρια πωλήσεις, όντως το καλύτερο πωλημένο τηλέφωνο clamshell στον κόσμο μέχρι σήμερα.

Το Motorola Q κυκλοφόρησε το έτος 2005. Ήταν μια συσκευή Windows Mobile που περιέχει πλήρες πληκτρολόγιο QWERTY τύπου BlackBerry και κουμπιά πλοήγησης. Υπήρχε επίσης ένας τροχός αντίχειρα στην πλευρά που βοηθούσε να μετακινηθείτε εύκολα στις σελίδες.

Η εταιρεία επίσης έβγαλε ένα τηλέφωνο που ονομάζεται PEBL (μοντέλο U6) το ίδιο έτος. Και πάλι, ήταν ένα τηλέφωνο clamshell, αλλά μοιάζει με μικρή, κρυστάλλινη πέτρα, εξ ου και το όνομά του. Τα μοντέλα U9 και U3 της σειράς ξεκίνησαν το 2008.

Το έτος 2005 είδε επίσης την εταιρεία να ξεκινάει το τηλέφωνο SLVR L7. Η Motorola ξεπέρασε το σχεδιασμό clamshell υπέρ της εμφάνισης του candybar καθώς και των άλλων μοντέλων που κυκλοφόρησε κάτω από τη σειρά SLVR. Το L7e ήρθε το 2006 ενώ το L9 ξεκίνησε το 2007.

Το 2008, η εταιρεία ξεκίνησε το τηλέφωνο Aura R1. Παρόλο που παρουσίασε μια κυκλική οθόνη και ένα κέλυφος από ανοξείδωτο χάλυβα, αυτό που πραγματικά διαφοροποιήθηκε από τα άλλα κινητά τηλέφωνα της Motorola ήταν το περιστρεφόμενο περίβλημα των 180 μοιρών. Υπήρχε επίσης ένας φακός κρυστάλλου ζαφείρι 62 καρατίων.

Το έτος 2009 σηματοδότησε την έναρξη της σειράς Droid των συσκευών, η πρώτη από τις οποίες ήταν το Motorola Droid, το οποίο έτρεξε το Android έκδοση 2.0 out-of-the-box.

Η συσκευή διαθέτει μια οθόνη αφής που θα μπορούσε κάποιος να ολισθήσει για να αποκαλύψει το υποκείμενο πληκτρολόγιο. Κοινώς γνωστό ως DROID 1, ήταν επίσης η πρώτη συσκευή που εφοδιάζεται με την δωρεάν πλοήγηση Google Maps (beta).

Την επόμενη χρονιά, η Motorola ξεκίνησε μια ενδιαφέρουσα τηλεφωνική συσκευή που ονομάζεται FlipOut. Παρουσιάστηκε μια οθόνη αφής (QVGA 320x240 pixel, 2,8 ίντσες σε μέγεθος) καθώς και ένα πληκτρολόγιο τύπου BlackBerry εκτελώντας έκδοση Android 2.1.

Το 2010 σηματοδότησε επίσης την κυκλοφορία του smartphone Droid X, το οποίο διαθέτει μια μεγάλη οθόνη 4,3 ιντσών (μεγάλη σε σύγκριση με τους ανταγωνιστές της την εποχή εκείνη), 8MP πίσω κάμερα, καθώς και μια ενσωματωμένη έξοδο HDMI.

Ένας διάδοχος της συσκευής, που ονομάστηκε Droid X2, κυκλοφόρησε το επόμενο έτος.

Το έτος 2011, η εταιρεία αναβίωσε τη μάρκα RAZR με την κυκλοφορία του Droid RAZR, το οποίο ήταν τότε το λεπτότερο (μόνο 7,1 χιλιοστά πάχους) smartphone στον κόσμο.

Έχει επίσης μια 8MP πίσω κάμερα και έτρεξε Android έκδοση 2.3.5 (Gingerbread). Η συσκευή ήταν αρκετά επιτυχημένη.

Ένα χρόνο μετά την απόκτησή του από την Google το 2012, η εταιρεία ξεκίνησε το smartphone Moto X.

Οι σειρές Moto G και Moto E της Motorola είναι επίσης πολύ δημοφιλείς. Η εταιρεία κυκλοφόρησε το τρίτο γενιάς smartphone Moto G (που φαίνεται παρακάτω) περίπου ένα μήνα πριν.

Μια κληρονομιά της καινοτομίας: Χρονοδιάγραμμα της ιστορίας της Motorola από το 1928

Από το 1928, η Motorola έχει δεσμευτεί με την καινοτομία στον τομέα των επικοινωνιών και της ηλεκτρονικής. Η εταιρεία έχει επιτύχει πολλά ορόσημα στην ιστορία της εδώ και 85 πλέον χρόνια. Πρωτοπορούσε στις κινητές επικοινωνίες στη δεκαετία του 1930 με ραδιόφωνα αυτοκινήτων και δίκτυα δημόσιας ασφάλειας. Έκανε τον εξοπλισμό που έφερε τις πρώτες λέξεις από το φεγγάρι το 1969. Το 1983 προήγαγε την επανάσταση των επικοινωνιών με το πρώτο εμπορικό φορητό κινητό τηλέφωνο και σύστημα. Σήμερα, ως παγκόσμιος ηγέτης της βιομηχανίας, η αριστεία στην καινοτομία συνεχίζει να διαμορφώνει το μέλλον της.

1928: Ίδρυση Εταιρείας

Στις 25 Σεπτεμβρίου του 1928, ο Paul V. Galvin και ο αδελφός του, Joseph, ενσωμάτωσαν την ιδρυτική εταιρεία της Motorola, την Galvin Manufacturing Corporation, στο Σικάγο, Illinois, ΗΠΑ.

1928: Εξολοθρευτής μπαταρίας

Το πρώτο προϊόν της Galvin Manufacturing Corporation ήταν ένας εξολοθρευτής μπαταριών 1928. Αυτός ο μετατροπέας ισχύος επέτρεψε να χρησιμοποιηθούν ραδιόφωνα με μπαταρίες σαν οικιακή συσκευή. Ο πρώτος πελάτης της εταιρείας ήταν η Sears, η Roebuck και η Co., η οποία πώλησε τους καταναλωτές για την εξάλειψη μπαταριών.

1930: Πρώτο ραδιόφωνο αυτοκινήτου επωνυμίας Motorola

Το 1930 η Galvin Manufacturing Corporation εισήγαγε το ραδιόφωνο Motorola, ένα από τα πρώτα εμπορικά επιτυχημένα ραδιόφωνα αυτοκινήτων. Ο ιδρυτής της εταιρείας Paul V. Galvin δημιούργησε την επωνυμία Motorola για το ραδιόφωνο αυτοκινήτου που συνδέοντας το "moto" με το "ola" (που υπονοούσε τον ήχο). Έτσι, η μάρκα Motorola σήμαινε ήχο εν κινήσει.

1930: Πρώτο ραδιόφωνο αυτοκινήτου επωνυμίας Motorola

Το 1930 η Galvin Manufacturing Corporation εισήγαγε το ραδιόφωνο Motorola, ένα από τα πρώτα εμπορικά επιτυχημένα ραδιόφωνα αυτοκινήτων. Ο ιδρυτής της εταιρείας Paul V. Galvin δημιούργησε την επωνυμία Motorola για το ραδιόφωνο αυτοκινήτου που συνδέει τον κινητήρα με το "ola" (που υπονοούσε τον ήχο). Έτσι, η μάρκα Motorola σήμαινε ήχο σε κίνηση.

1930: Πρώτες πωλήσεις ραδιοφώνου της Motorola για δημόσια ασφάλεια

Η Galvin Manufacturing Corporation ξεκίνησε να πωλεί ραδιόφωνα αυτοκινήτων

Motorola σε αστυνομικά τμήματα και δήμους τον Νοέμβριο του 1930. Μεταξύ των πρώτων πελατών (όλοι στο αμερικανικό κράτος του Ιλλινόις) ήταν το χωριό River Forest, το χωριό της αστυνομίας Bellwood, η πόλη της αστυνομίας Evanston, η Ιρλανδική κρατική αστυνομία και η αστυνομία Cook County (περιοχή του Σικάγου).

1930: Διεθνείς πωλήσεις της Motorola

Στις 18 Ιουνίου 1930, η Galvin Manufacturing Corporation πούλησε δύο ραδιόφωνα αυτοκινήτων Motorola στον W. Oldenburger στην Πόλη του Μεξικού. Αυτή ήταν η πρώτη καταγεγραμμένη πώληση ενός προϊόντος με επωνυμία Motorola εκτός των Ηνωμένων Πολιτειών.

1936: Δέκτης Ραδιοτηλεφώνου (one-way) Αστυνομικού Cruiser της Motorola

Το 1936 η Galvin Manufacturing Corporation παρουσίασε το ασύρματο ραδιοφωνικό δέκτη της Motorola Police Cruiser, ένα ανθεκτικό ραδιόφωνο αυτοκινήτου σχεδιασμένο μόνο να δέχεται αστυνομικές εκπομπές. Το ραδιόφωνο συντονίστηκε σε μία μόνο συχνότητα που καθορίστηκε από τον πελάτη. Η εταιρεία παρείχε ραδιόφωνα της Motorola για δημόσια ασφάλεια από το 1930.



1937: Ραδιόφωνα οικιακής ψυχαγωγίας της Motorola

Η Galvin Manufacturing Corporation εισήλθε στην επιχείρηση οικιακής ψυχαγωγίας το 1937 με μια σειρά φωνογραφημάτων και οικιακών ραδιοφώνων της Motorola.

1938: Εθνική Διαφήμιση Motorola

Η πρώτη εθνική διαφημιστική καμπάνια της Motorola διεξήχθη στις Η.Π.Α. το 1938. Η καμπάνια περιελάμβανε έντυπα μέσα, πινακίδες και διαφημιστικές πινακίδες.

1939: Εξοπλισμός ραδιοφώνου (two-way) της Motorola AM

Το 1939 η Galvin Manufacturing Corporation εισήγαγε μια ολοκληρωμένη σειρά χαμηλού κόστους, αξιόπιστου ασύρματου εξοπλισμού Motorola AM, συμπεριλαμβανομένου του κινητού πομπού T6920 αμφίδρομης επικοινωνίας. Η εταιρεία στόχευε να καταστήσει το ραδιοεξοπλισμό προσιτό για περισσότερους οργανισμούς δημόσιας ασφάλειας για να τους βοηθήσει να βελτιώσουν τις υπηρεσίες τους στις κοινότητές τους.

1940: Ραδιόφωνο Handy-Talkie SCR536

Το 1940 οι μηχανικοί της Galvin Manufacturing Corporation ανέπτυξαν το φορητό αμφίδρομο ραδιόφωνο Handy-Talkie SCR536 AM. Αυτό το φορητό ραδιόφωνο έγινε εικονίδιο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Το Handy-Talkie και άλλα ραδιόφωνα Galvin Manufacturing που αναπτύχθηκαν για τους στρατιώτες των ΗΠΑ αυτή τη στιγμή δεν έφεραν το εμπορικό σήμα της Motorola.

1940: Πρόγραμμα Έρευνας και Ανάπτυξης της Motorola

Το 1940, η Galvin Manufacturing Corporation αύξησε το ερευνητικό και αναπτυξιακό της πρόγραμμα όταν ο Daniel E. Noble, καθηγητής μηχανικής και διπλός ραδιοφωνικός πρωτοπόρος FM, προσχώρησε στην εταιρεία ως διευθυντής έρευνας.

1941: Εξοπλισμός ραδιοφώνου (two-way) της Motorola FM

Η Galvin Manufacturing Corporation εισήγαγε μια εμπορική γραμμή κινητού ραδιοεξοπλισμού Motorola FM (αυτοκίνητο) το 1941. Αστυνομικά αυτοκίνητα στην πόλη της Φιλαδέλφειας, Πενσυλβανία, ΗΠΑ, ήταν εξοπλισμένα με την πρώτη παραγωγή του εξοπλισμού FM Motorola.

1943: Το πρώτο φορητό αμφίδρομο ραδιόφωνο FM παγκοσμίως

Το 1943 η Galvin Manufacturing Corporation σχεδίασε το πρώτο φορητό αμφίδρομο ραδιόφωνο FM, το μοντέλο σακιδίων SCR300, για το Σώμα Σήμανσης του Στρατού των ΗΠΑ. Με βάρος 15,9 κιλά, το ραδιόφωνο "walkie-talkie" είχε απόσταση 10-20 μιλίων (16-32 χλμ.).

1944: Αμφίδρομα ραδιόφωνα Motorola για ταξί

Τον Οκτώβριο του 1944, η Galvin Manufacturing Corporation εγκατέστησε τα ραδιόφωνα της Motorola στα ταξί της Yellow Cab Co. στο Cleveland, Ohio, το πρώτο εμπορικό σύστημα αμφίδρομης επικοινωνίας με ταξί των ΗΠΑ στις Ηνωμένες Πολιτείες.

1946: Ραδιόφωνο αυτοκινήτου Motorola

Στις 2 Οκτωβρίου 1946, ο εξοπλισμός επικοινωνίας της Motorola πραγματοποίησε τις πρώτες κλήσεις προς τη νέα υπηρεσία ραδιοτηλεφωνικών αυτοκινήτων του Illinois Bell Phone Company στο Σικάγο. Λόγω του μικρού αριθμού διαθέσιμων ραδιοσυχνοτήτων, η υπηρεσία έφθασε γρήγορα σε πλήρη χωρητικότητα.

1947: Αλλαγή ονόματος εταιρείας

Το 1947 η Galvin Manufacturing Corporation έγινε η Motorola, Inc.

1947: Φορητά αμφίδρομα ραδιόφωνα για επιχειρήσεις

Η Motorola εισήγαγε φορητά ασύρματα ραδιόφωνα σχεδιασμένα ειδικά για τη βιομηχανική αγορά το 1947.

1947: Αμφίδρομα ραδιόφωνα Motorola Dispatcher

Η γραμμή 1947 της Motorola Dispatcher των αμφίδρομων ραδιοφώνων οχημάτων χρησιμοποιούσε νέους ραδιοφωνικούς σταθμούς για βιομηχανικούς πελάτες στις Ηνωμένες Πολιτείες.

1947: Τηλεοράσεις της Motorola Golden View

Η Motorola εισήγαγε μια σειρά από τηλεοράσεις Golden View το 1947, ξεκινώντας

από το μοντέλο VK101 Console. Η τηλεοπτική τηλεόραση μοντέλου Golden View VT71 σχεδιάστηκε για να είναι προσιτή και πάνω από 100.000 κομμάτια της πωλήθηκαν σε ένα χρόνο.

1953: Ίδρυμα Motorola

Το 1953 η Motorola ίδρυσε το Ίδρυμα Motorola για να υποστηρίξει κορυφαία πανεπιστήμια στις Ηνωμένες Πολιτείες. Το ίδρυμα αργότερα επεκτάθηκε για να στηρίξει την εκπαίδευση, την τεχνολογία, τη μηχανική και τη μαθηματική (STEM) εκπαίδευση, και τις κρίσιμες ανάγκες της κοινότητας σε παγκόσμιο επίπεδο, όπου η επιχείρηση λειτούργησε. Το ίδρυμα Motorola Solutions Foundation συνέχισε αυτή την αποστολή μέχρι τις αρχές του 2011.

1955: Στυλιζαρισμένο λογότυπο Motorola "M"

Τον Ιούνιο του 1955 η Motorola εισήγαγε ένα νέο λογότυπο της μάρκας, τα στυλιζαρισμένα διακριτικά "M" ή το "emsignia". Δύο επιδιώκουσες κορυφές τριγώνου που καμπυλώνουν σε αφηρημένο "M" αποτέλεσαν τη βάση του νέου σημείου. Επιλέχθηκε για να τυπώσει την προοδευτική ηγετική νοοτροπία της ηλεκτρονικής εταιρείας. Το λογότυπο σχεδιάστηκε από τον Morton Goldsholl, σχεδιαστή από το Σικάγο.

1955: Το πρώτο εμπορικό υψηλής τάσης τρανζίστορ στον κόσμο

Ένα τρανζίστορ γερμανίου το 1955 της Motorola για ραδιόφωνα αυτοκινήτων ήταν το πρώτο εμπορικό τρανζίστορ υψηλής ισχύος στον κόσμο. Ήταν επίσης το πρώτο της μαζικής παραγωγής ημιαγωγών της Motorola.

1955: Σύστημα τηλεειδοποίησης Handie-Talkie της Motorola

Το σύστημα ραδιοτηλεειδοποίησης Handie-Talkie της Motorola, το 1955, προσέφερε ατομική τηλεειδοποίηση σε νοσοκομεία, εργοστάσια και κτίρια γραφείων, μειώνοντας τον θόρυβο από τα συστήματα δημόσιας διεύθυνσης. Το σύστημα περιλάμβανε μια κονσόλα επιλογής, έναν πομπό FM και μεμονωμένους δέκτες ραδιοτηλεειδοποίησης Handie-Talkie.

1956: Robert W. Galvin, Πρόεδρος, Motorola, Inc.

Ο Robert W. Galvin, γιος του ιδρυτή της εταιρείας Paul V. Galvin, έγινε πρόεδρος της Motorola, Inc. το 1956. Μετά το θάνατο του πατέρα του το 1959, ο Bob ανέλαβε την πλήρη ηγεσία της εταιρείας.

1958: Αμφίδρομο ραδιόφωνο Motorola Motrac

Το 1958 η Motorola εισήγαγε το ραδιόφωνο Motrac, το πρώτο ασύρματο αμφίδρομο ραδιόφωνο παγκοσμίως με πλήρως τρανζιστοποιημένο τροφοδοτικό και δέκτη. Η χαμηλή κατανάλωση ισχύος του επιτρέπει στους χρήστες να μεταδίδουν χωρίς να λειτουργούν οι κινητήρες των οχημάτων τους.

1960: Τηλεόραση Astronaut της Motorola

Η τηλεόραση Motorola Astronaut του 1960, μοντέλο 19 ιντσών, ήταν η πρώτη ασύρματη φορητή τηλεόραση μεγάλης οθόνης.

1962: Φορητό αμφίδρομο ραδιόφωνο Motorola HT200

Η Motorola παρουσίασε το τρανζιστοποιημένο φορητό αμφίδρομο ραδιόφωνο Handie-Talkie HT200 το 1962. Μικρό και ελαφρύ τότε, ζύγιζε 935 γραμμάρια και

αποκαλούνταν το "τούβλο" λόγω του σχήματος και της αντοχής του.

1966: Η μικρότερη πρωτότυπη τηλεόραση τσέπης στον κόσμο

Το 1966, η Motorola ανέπτυξε τον μικρότερο φορητό τηλεοπτικό δέκτη στον κόσμο την εποχή εκείνη. Τέσσερις μπαταρίες penlight τροφοδοτούσαν το μαύρο και άσπρο πειραματικό μικροσκοπικό δέκτη 2,86 εκατοστών, που αναφέρεται ως "Tiny Tim TV".

1969: Πρώτα λόγια από τη Σελήνη

Ο ραδιοεξοπλισμός Motorola μεταβίβασε τις πρώτες λέξεις από τη Σελήνη στη Γη στις 20 Ιουλίου 1969. Οι αναμεταδότες S-band στο Apollo 11 και η μονάδα εντολών μεταδίδουν τηλεμετρία, φωνητικές επικοινωνίες, βιοϊατρικά δεδομένα και τηλεοπτικά σήματα μεταξύ της Γης και της Σελήνης. Η Motorola προμήθευσε την ειδικά αναπτυγμένη κεραία στο σακίδιο που φορούσε ο αστροναύτης Neil Armstrong καθώς και εξοπλισμό για την επεξεργασία σημάτων τηλεόρασης στη Γη και εξοπλισμό υπεύθυνο για τις λειτουργίες ασφάλειας εμβέλειας και στις τρεις φάσεις του πυραύλου Saturn V και παρακολούθηση ακριβείας κατά τη διάρκεια της εκτόξευσης.

1972: Ραδιοσύστημα δεδομένων Motorola MODAT

Το ραδιοσύστημα δεδομένων κινητής τηλεφωνίας MODAT του 1972 της Motorola επιτρέπει στους χρήστες σε οχήματα να μεταδίδουν και να λαμβάνουν δεδομένα από υπολογιστές αποστολής. Οι υπεύθυνοι δημόσιας ασφάλειας θα μπορούσαν να καταχωρίσουν τις πινακίδες κυκλοφορίας κατά τη διάρκεια της διακοπής της κυκλοφορίας

1973: Πρώτη φορητή κυψελοειδή επίδειξη στον κόσμο

Στις 3 Απριλίου 1973, η Motorola παρουσίασε δημόσια το πρώτο φορητό κινητό τηλέφωνο και σύστημα στον κόσμο. Οι πρώτες δημόσιες κλήσεις που χρησιμοποιούν την τεχνολογία Motorola DynaTAC (DYNAMIC Adaptive Total Area Coverage) πραγματοποιήθηκαν στην πόλη της Νέας Υόρκης. Οι μηχανικοί της Motorola πειραματίζονταν με ραδιοεπικοινωνίες στα 800 και 900 MHz από τη δεκαετία του 1960.

1974: Μικροεπεξεργαστής Motorola MC6800

Το 1974 η Motorola έβγαλε στην αγορά τον μικροεπεξεργαστή MC6800 8-bit. Ο μικροεπεξεργαστής MC6800 χρησιμοποιήθηκε για εφαρμογές αυτοκινήτων, υπολογιστών και βιντεοπαιχνιδιών.

1975: Φορητά ραδιόφωνα Motorola MX300

Η σειρά MX300 της Motorola, η οποία περιλαμβάνει κινητά ασύρματα ραδιόφωνα που λειτουργούν στη ζώνη των 900 MHz. Περιέχουν χαρακτηριστικά γνωρίσματα κατάστασης, ταυτοποίησης και έκτακτης ανάγκης τα οποία ήταν συμβατά με συστήματα ασύρματης αποστολής με τη βοήθεια υπολογιστή.

1977: Πρώτη ψηφιακή τεχνολογία κρυπτογράφησης για αμφίδρομα δίκτυα ραδιοφώνου

Το σύστημα ψηφιακής φωνητικής προστασίας DVP της Motorola, το οποίο εισήχθη το 1977, ήταν η πρώτη τεχνολογία ψηφιακής κρυπτογράφησης για την παροχή αμφίδρομων χρηστών ραδιοφώνου με πολύ υψηλό βαθμό προστασίας προσωπικών δεδομένων φωνής. Το πρώτο σύστημα εγκαταστάθηκε στη Γκαμπόν της Αφρικής για συνάντηση του ΟΠΕΚ. Η FCC χορήγησε το Salt Lake City της Γιούτα, μια άδεια

ανάπτυξης, καθιστώντας την πρώτη πόλη των ΗΠΑ για να εγκαταστήσει το σύστημα για δημόσια ασφάλεια χρήσης στα πρότυπα κανάλια.

1978: Φορητό ραδιόφωνο δεδομένων RDX1000 της Motorola

Η Motorola παρουσίασε το ασύρματο ραδιόφωνο δεδομένων τύπου RDX1000 το 1978. Το φορητό σύστημα τερματικών δεδομένων RDX συνδυάζει την τεχνολογία σάρωσης και επικοινωνιών. Τα δεδομένα θα μπορούσαν να ληφθούν με σάρωση, φωνή ή είσοδο πληκτρολογίου και στη συνέχεια να μεταδοθούν ασύρματα σε κεντρικό υπολογιστή. Οι πιθανές εφαρμογές περιελάμβαναν τον έλεγχο απογραφής, τη διαχείριση της κυκλοφορίας εμπορευμάτων και τις βιομηχανικές χρήσεις.

1983: Το πρώτο εμπορικό φορητό κινητό τηλέφωνο παγκοσμίως

Το πρώτο κινητό τηλέφωνο στον κόσμο, το κινητό τηλέφωνο Motorola DynaTAC, έλαβε έγκριση από την Ομοσπονδιακή Επιτροπή Επικοινωνιών των Η.Π.Α. στις 21 Σεπτεμβρίου 1983. Το τηλέφωνο (794 γραμμάρια) έγινε διαθέσιμο στους καταναλωτές το 1984.

1983: Φορητό αμφίδρομο σύστημα δεδομένων Motorola KDT800

Το 1983, η Motorola ανέπτυξε ένα ασύρματο δίκτυο, το οποίο αργότερα ονομάστηκε ARDIS, το οποίο επέτρεψε στους τεχνικούς των υπηρεσιών της IBM να χρησιμοποιούν φορητά ασύρματα δίκτυα δεδομένων Motorola KDT800 για να επικοινωνούν με κεντρικούς υπολογιστές. Τα ραδιόφωνα λειτουργούσαν ως ασύρματα τερματικά υπολογιστών.

1986: Διαδικασία Ποιότητας Six Sigma

Η Motorola εφηύρε τη διαδικασία βελτίωσης της ποιότητας Six Sigma το 1986. Η Six Sigma παρείχε μια κοινή παγκόσμια γλώσσα για τη μέτρηση της ποιότητας και έγινε παγκόσμιο πρότυπο.

1991: Εθνικό μετάλλιο τεχνολογίας στον Robert W. Galvin

Ο Robert W. Galvin, ένας μακροχρόνιος ηγέτης της Motorola και γιος του ιδρυτή της εταιρείας, έλαβε το Εθνικό Μετάλλιο Τεχνολογίας του Αμερικανικού προέδρου Τζορτζ Μπους το 1991 για την προώθηση της αμερικανικής βιομηχανίας ηλεκτρονικών ειδών μέσω συνεχών τεχνολογικών καινοτομιών, δημιουργώντας τη Motorola ως παγκόσμιας κλάσης κατασκευαστής ηλεκτρονικών.

1991: Το πρώτο ψηφιακό ραδιοσύστημα ψηφιακής δημόσιας ασφάλειας

Το αμφίδρομο ραδιοσύστημα ASTRO της Motorola, το οποίο εισήχθη στις Η.Π.Α. το 1991, ήταν το πρώτο ραδιοσύστημα ψηφιακής δημόσιας ασφάλειας στενής ζώνης στον κόσμο. Η πολιτειακή αστυνομία του New Hampshire ξεκίνησε εκτεταμένες δοκιμές πεδίου των φορητών συσκευών ASTRO, των κινητών τηλεφώνων, των σταθμών βάσης, των κονσολών και ενός συστήματος ευρείας περιοχής το Δεκέμβριο του 1992.

1995: Πρώτος αμφίδρομος τηλεειδοποιητής παγκοσμίως

Το 1995, η Motorola εισήγαγε τον πρώτο παγκοσμίως τηλεειδοποιητή, τον τηλεειδοποιητή προσωπικών μηνυμάτων Tango. Επιτρέπει στους χρήστες να λαμβάνουν μηνύματα κειμένου και e-mail και να απαντούν με μια τυπική απάντηση. Μπορεί επίσης να συνδεθεί με έναν υπολογιστή για λήψη μεγάλων μηνυμάτων.

1996: Ανάπτυξη Motorola TETRA

Η Motorola ξεκίνησε τη δοκιμή ενός ραδιοσυστήματος TETRA στο νησί Jersey το Μάρτιο του 1996. Η εταιρεία επίσης βραβεύθηκε με σύμβαση το 1996 για να παράσχει ένα σύστημα TETRA για το νέο αεροδρόμιο του Όσλο στο Gardermoen της Νορβηγίας.

2000: Πρώτη δοκιμή πεδίου δεδομένων υψηλής ταχύτητας ευρείας ζώνης 700 MHz για την παγκόσμια δημόσια ασφάλεια

Το 2000, η Motorola εξέτασε το πρώτο σύστημα δεδομένων ευρείας ζώνης υψηλών ταχυτήτων 700 MHz παγκοσμίως για τους χρήστες της δημόσιας ασφάλειας, παρέχοντας προηγμένες λύσεις για κρίσιμες αποστολές. Η υπηρεσία Pinellas County, Φλόριντα, ΗΠΑ, αστυνομία, πυροσβεστική και υπηρεσίες EMS χρησιμοποίησε το δοκιμαστικό σύστημα το 2001.

2004: Εθνικό Μετάλλιο Τεχνολογίας της Motorola

Η Motorola απονεμήθηκε το 2004 με το Εθνικό Μετάλλιο Τεχνολογίας "για πάνω από 75 χρόνια τεχνολογικών επιτεύξεων και ηγετικό ρόλο στην ανάπτυξη καινοτόμων ηλεκτρονικών λύσεων, οι οποίες επέτρεψαν τη φορητή και κινητή επικοινωνία να γίνει το πρότυπο σε ολόκληρη την κοινωνία". Η Motorola έλαβε το βραβείο, την υψηλότερη τιμή των Ηνωμένων Πολιτειών για τεχνολογική καινοτομία, σε τελετή Λευκού Οίκου τον Φεβρουάριο του 2006.

2005: Ευρυζωνικό Ραδιοδίκτυο της Motorola MOTOMESH

Το 2005, το ασύρματο δίκτυο κινητής τηλεφωνίας MOTOMESH της Motorola ήταν ένα από τα πρώτα δίκτυα πολλαπλών ραδιοσυχνοτήτων που συνδυάζονταν με κινητά ευρυζωνικά ραδιόφωνα με άδεια χρήσης 4,9 GHz και ραδιόφωνα Wi-Fi χωρίς άδεια χρήσης σε ένα ενιαίο σημείο πρόσβασης. Το πλέγμα δικτύου επέτρεψε στους χρήστες της δημόσιας ασφάλειας να δημιουργήσουν γρήγορα ένα δίκτυο ασύρματων συσκευών συνδεδεμένων σε ένα σύστημα αναμετάδοσης.

2006: Επαγγελματικά ψηφιακά ραδιόφωνα Motorola MOTOTRBO

Η Motorola παρουσίασε τα επαγγελματικά ψηφιακά ραδιόφωνα MOTOTRBO το 2006. Το σύστημα προσφέρει στις επιχειρήσεις ολοκληρωμένες εφαρμογές φωνής και δεδομένων και αυξημένη χωρητικότητα του συστήματος.

2008: Αμφίδρομοι αμφίδρομοι ραδιοφωνικοί σταθμοί APX

Η Motorola εισήγαγε την οικογένεια APX των πολυζωνικών ραδιοφώνων Project 25 το 2008. Σχεδιασμένο με προτάσεις από τους πρώτους ανταποκριτές, τα ραδιόφωνα APX δούλευαν στις ζώνες 700/800 MHz και VHF και είχαν ειδικά διαμορφωμένα μικρόφωνα, ενσωματωμένο GPS και κείμενο μηνυμάτων.

2008: Η πρώτη επίδειξη δεδομένων LTE 700 MHz παγκοσμίως

Στις 3 Νοεμβρίου 2008, η Motorola ανακοίνωσε ότι ολοκλήρωσε την πρώτη διεξαγωγή δεδομένων LTE (over-the-air Long-Term Evolution) στη ζώνη των 700 MHz. Η δοκιμή επιτεύχθηκε στα εργαστήρια της Motorola και σε εξωτερικούς χώρους στο Illinois των Η.Π.Α., χρησιμοποιώντας πρωτότυπο εξοπλισμό. Στις 10 Νοεμβρίου η Motorola παρουσίασε τις πρώτες ασύρματες ευρυζωνικές εφαρμογές δημόσιας ασφάλειας μέσω ζωντανής σύνδεσης LTE 700 MHz. Ένα όχημα

εξοπλισμένο με OFDM 700 MHz που οδηγείται στο Σαν Ντιέγκο στην Καλιφόρνια, διαβίβασε βίντεο και αποστολή δεδομένων σε μια εμπορική έκθεση του IACP στο συνεδριακό κέντρο της πόλης.

2008: Πρώτο βιομηχανικό έργο 25 Πύλες Διαλειτουργικότητας

Το 2008, η Motorola ανήγγειλε την πρώτη επέκταση των Inter RF Subsystem Interface (ISSI) μεταξύ ζωντανών δικτύων δημόσιας ασφάλειας του Project 25. Η πρωτότυπη εγκατάσταση στην Αριζόνα των ΗΠΑ έδειξε την ικανότητα να παρέχει διαλειτουργικότητα μεταξύ των υφιστάμενων συστημάτων επικοινωνιών. Ήταν η κορύφωση των μηνών πολυεθνικής συνεργασίας.

2010: ES400 Παγκόσμιος Ψηφιακός Βοηθός Επιχειρήσεων

Η Motorola παρουσίασε το ESA Enterprise Digital Assistant (EDA) το 2010. Σχεδιασμένο για χρήστες κινητών, η EDA συνδυάζει τη φωνή, τα δεδομένα, τη σάρωση και το GPS σε μια ανθεκτική, ελαφριά συσκευή.

2010: WiNG 5 WLAN Network

Η Motorola ανακοίνωσε την αρχιτεκτονική 802.11n WiNG 5 WLAN ασύρματου δικτύου το 2010. Η νέα αρχιτεκτονική παρουσίασε έξυπνα σημεία πρόσβασης, μειώνοντας τον αριθμό των απαραίτητων ελεγκτών. Η άμεση δρομολόγηση πακέτων δεδομένων επέκτεινε τον αριθμό των χρηστών στο δίκτυο χωρίς να χάσει την ποιότητα των υπηρεσιών κατά τη διάρκεια των μέγιστων χρόνων χρήσης.

2011: Διαχωρισμός της Motorola, Inc.

Στις 4 Ιανουαρίου 2011, η Motorola, Inc. χωρίστηκε σε δύο ανεξάρτητες εταιρείες με δημόσια εγγραφή: Motorola Solutions, Inc. και Motorola Mobility, Inc. Η Motorola Solutions (NYSE: MSI) παρείχε προϊόντα και υπηρεσίες επικοινωνίας κρίσιμης σημασίας για επιχειρήσεις και κυβερνήσεις. Η Motorola Mobility (NYSE: MMI) έφτιαχνε κινητές συσκευές και εξοπλισμό διαχείρισης καλωδιακού βίντεο.

2011: Greg Brown, Διευθύνων Σύμβουλος και Πρόεδρος, Motorola Solutions, Inc.

Στις 4 Ιανουαρίου 2011, ο Greg Brown έγινε διευθύνων σύμβουλος της Motorola Solutions, Inc. Εκλέχθηκε πρόεδρος στις 3 Μαΐου 2011. Προηγουμένως ήταν αναπληρωτής διευθύνων σύμβουλος της Motorola, Inc.

2011: Πρώτο Δίκτυο Δημόσιας Ασφάλειας για το ευρυζωνικό δίκτυο LTE

Το 2011, το κράτος του Μισισσιπή έδωσε συμβόλαιο στη Motorola Solutions για τη δημιουργία του πρώτου δημόσιου δικτύου ευρείας ζώνης LTE των Ηνωμένων Πολιτειών.

2012: Η πρώτη φορητή συσκευή δημόσιας ασφάλειας LTE παγκοσμίως

Το 2012, η Motorola Solutions παρουσίασε τη φορητή συσκευή LEX700, την πρώτη φορητή συσκευή LTE δημόσιας ασφάλειας LTE παγκοσμίως. Η συσκευή συνδύαζε το τραχύ υλικό και το ισχυρό λογισμικό με τη δυνατότητα σύνδεσης με δημόσια δίκτυα LTE, κυψελοειδή, IP και P25.

2016: Απόκτηση Airwave

Στις 19 Φεβρουαρίου 2016, η Motorola Solutions ανακοίνωσε ότι ολοκλήρωσε την

εξαγορά της Airwave στο Ηνωμένο Βασίλειο. Η Airwave, ο μεγαλύτερος ιδιωτικός φορέας εκμετάλλευσης ενός δικτύου δημόσιας ασφάλειας στον κόσμο, πραγματοποίησε αποστολές επικοινωνίας με φωνές και δεδομένα σε περισσότερους από 300 φορείς έκτακτης ανάγκης και δημόσιας υπηρεσίας στη Μεγάλη Βρετανία, συμπεριλαμβανομένων υπηρεσιών αστυνόμευσης, πυρόσβεσης, διάσωσης και ασθενοφόρων.

Συμπέρασμα

Η Motorola, όπως και πολλοί άλλοι τεχνολογικοί γίγαντες, μπορεί να είχε τα πάνω και τα κάτω της, αλλά αυτό που δεν μπορεί να αμφισβητηθεί είναι το γεγονός ότι η εταιρεία έχει κάποια πραγματικά εντυπωσιακά τεχνολογικά επιτεύγματα στο όνομά της. Και το καλό είναι ότι το μέλλον της φαίνεται λαμπρό, καθώς τόσο η Motorola Mobility όσο και η Motorola Solutions προχωράνε πολύ δυναμικά.

The Story of Nokia

Η Nokia είναι μια πασίγνωστη εταιρεία κατασκευής κινητών τηλεφώνων (με χώρα προέλευσης την Φινλανδία) και απασχολεί περίπου 139.000 άτομα σε 120 χώρες και είναι παρούσα σε περισσότερες από 150 χώρες σε όλο τον κόσμο. Αυτό είναι ένα αξιοθαύμαστο επίτευγμα για μια εταιρεία που ξεκίνησε τις δραστηριότητές της ως ένα μικρό εργοστάσιο χαρτοβιομηχανίας στις όχθες ενός ποταμού στη Φινλανδία. Εκτός από αυτό η Nokia κάνει επιχειρήσεις για περισσότερα από 135 χρόνια.

Παρόλο που η Nokia είναι μια κορυφαία πολυεθνική επιχείρηση, μεγάλο μέρος της επιχείρησής της βρίσκεται στη Φινλανδία, όπου η έδρα της εταιρίας βρίσκεται στο Keilaniemi του Espoo. Ως αποτέλεσμα, η επιτυχία ή η αποτυχία της Nokia είναι ζωτικής σημασίας για τη φιλανδική οικονομία. Εκτός από τα ηλεκτρονικά της Nokia, η εταιρεία είναι επίσης παγκοσμίως γνωστή για το σύνθημά της "Nokia-Connecting People", το ringtone της Nokia Tune ή το εντυπωσιακό παιχνίδι Snake.

Ο εικοστός αιώνας χαρακτηρίζεται και αναγνωρίζεται κυρίως με την εισαγωγή κινητών τηλεφώνων στον κόσμο. Η κυψελοειδής συσκευή έχει πράγματι ξεσηκώσει τη ζωή μας και τώρα μας κυβερνά. Οι ζωές μας είναι σήμερα εξαιρετικά συνηθισμένες με αυτές τις συσκευές, αλλά δεν ήταν ότι αυτές οι μικρές κυψελοειδείς μηχανές τσέπης εισήχθησαν πολύ νωρίτερα. Όταν τα κινητά τηλέφωνα εισήχθησαν, δεν ήταν τόσο προηγμένα όσο είναι σήμερα, αλλά περιείχαν χαρακτηριστικά τα οποία θεωρούνταν αρκετά αξιοσημείωτα εκείνη τη στιγμή. Η ιδέα να συνδεθείτε με τους ανθρώπους που βρίσκονται μακριά από εμάς και θα μπορούσατε πραγματικά να τους μιλήσετε με τον ίδιο τρόπο όπως στην πραγματικότητα είναι πραγματικά φανταστικό.

Επίσης, τότε, αγοράζοντας τηλέφωνα δεν ήταν επίσης εύκολο. Δεν ήταν ότι πήγατε σε ένα κατάστημα και θα μπορούσε εύκολα να αγοράσετε ένα τηλέφωνο. Στην πραγματικότητα, υπήρχαν πολύ λίγες εταιρείες που κατασκευάζουν τηλέφωνα και οι αριθμοί ήταν επίσης περιορισμένοι.

Η Nokia ήταν μία από αυτές τις επιλεγμένες επιχειρήσεις που παρείχαν στο λαό τα πρώτα κινητά τηλέφωνα. Ήταν το κινητό τηλέφωνο Nokia 1100 το οποίο είχε κερδίσει τη μεγαλύτερη δημοτικότητα και ίσως το πρώτο κινητό τηλέφωνο κάθε νοικοκυριού. Ο πρώτος ήχος κλήσης που ακούγεται ακόμα στα αυτιά μας είναι πράγματι το γνωστό Nokia Tune. Βασικά, η Nokia είναι μια πολυεθνική εταιρεία που ιδρύθηκε το 1865 και έχει την προέλευσή της στη Φινλανδία. Είναι μια αρκετά ευέλικτη εταιρεία που έχει προωθηθεί σε διάφορες αγορές. Η εταιρεία πήρε το όνομά της από την πόλη Nokia και τον ποταμό Nokianvirta. Ξεκίνησε ως ενιαία επιχείρηση χαρτοποιίας στην πόλη Τάμπερε. Τα επόμενα χρόνια, η εταιρεία μετατράπηκε σε μετοχική εταιρεία. Μέχρι σήμερα, η εταιρεία έχει διακριθεί σε τομείς όπως καλώδια, προϊόντα χαρτιού, μπότες από καουτσούκ και ελαστικά και τηλεπικοινωνιακό εξοπλισμό. Η εταιρεία διευρύνθηκε από μια τοπική φινλανδική εταιρεία σε μια γιγαντιαία επιχείρηση τηλεπικοινωνιών.

Η εταιρεία μεταμορφώθηκε από τότε που ιδρύθηκε. Ξεκινώντας από μια βιομηχανία χαρτοπολυτού, στη συνέχεια μετατράπηκε σε εταιρεία μετοχών και στη συνέχεια αναπτύσσεται ως τηλεφωνική επιχείρηση. Ο μεγαλύτερος μεταβαλλόμενος παράγοντας ήταν η ιδιωτικοποίηση της ευρωπαϊκής βιομηχανίας τηλεπικοινωνιών, καθώς ανάγκασε τις υπάρχουσες εταιρείες να παρουσιάσουν νέες ιδέες και φρέσκα μοντέλα, καθώς υπήρξε τεράστια αύξηση του ανταγωνισμού. Η εταιρεία παρουσίασε ένα πλήρως ψηφιακό τοπικό τηλεφωνικό κέντρο και επίσης το πρώτο τηλέφωνο αυτοκινήτου παγκοσμίως το έτος 1912. Αυτή η συγκεκριμένη περίοδος οδήγησε την εταιρεία να δώσει προτεραιότητα στον τομέα των τηλεπικοινωνιών. Η εταιρεία δήλωσε ότι η τηλεπικοινωνία αποτελεί το κύριο μέλημά της και στην πραγματικότητα άρχισε να τραβάει τα χέρια της από τις επιχειρήσεις καλωδίων, καουτσούκ, χημικών προϊόντων και εργοστασίων ηλεκτροπαραγωγής. Ήταν το τηλέφωνο Nokia που είχε ξεκινήσει την πολύτιμη εγκατάσταση του GSM (Global System for Mobile Communications), η οποία είναι η τεχνολογία που θα μπορούσε να μεταφέρει τη φωνή μαζί με την κίνηση δεδομένων. Αυτή η τεχνολογία συνέχισε την αναδιάρθρωση της ψηφιακής κινητής βιομηχανίας και είχε θέσει το σημείο αναφοράς. Στην πραγματικότητα, οι φωνητικές κλήσεις υψηλής ποιότητας, υπηρεσίες όπως SMS (γραπτά μηνύματα) και εύχρηστες εγκαταστάσεις περιαγωγής ήταν οι βασικοί λόγοι που οδήγησαν στην παγκόσμια χρήση κινητών τηλεφώνων. Βασικά, η Nokia κυβέρνησε στον τομέα των κινητών τηλεφώνων για μια δεκαετία μέχρι να εμφανιστούν τα τηλέφωνα Android και iOS.

Η Nokia ξεκίνησε επίσης την παραγωγή προσωπικών υπολογιστών από τη δεκαετία του 1980, αλλά τα πράγματα δεν πήγαν όπως ήταν προγραμματισμένα. Προκάλεσε την πώληση του κλάδου παραγωγής ηλεκτρονικών υπολογιστών στην εταιρεία British

ICL. Επίσης, παρέσχε στους πελάτες υψηλής ποιότητας καλώδιο καθοδικών ακτινών (CRT) και οθόνες LCD για τους υπολογιστές. Επιπλέον, η εταιρεία κατασκευάζει επίσης modems και set-top boxes. Όμως, τα προϊόντα οθόνης Nokia πωλήθηκαν το έτος 2000 στη ViewSonic και ξεκίνησε η διαφάνεια της εταιρείας.

Η κατάσταση σήμερα

Το μερίδιο αγοράς της Nokia και η ισχύς της μάρκας

Η Nokia Corporation είναι ο δεύτερος μεγαλύτερος κατασκευαστής κινητών τηλεφώνων στον κόσμο, με παγκόσμιο μερίδιο αγοράς περίπου 19,2% το τρίτο τρίμηνο του 2012. Η νοτιοκορεατική πολυεθνική ηλεκτρονική εταιρεία Samsung κατέχει τη νούμερο ένα θέση στην παγκόσμια αγορά κινητής τηλεφωνίας από το πρώτο τρίμηνο του 2012, καθώς η τελευταία ανάλυση της αγοράς δείχνει ότι η Samsung έστειλε περίπου 93 εκατομμύρια τηλέφωνα σε σύγκριση με 83 εκατομμύρια από την αντίπαλο Nokia.

Ωστόσο, η φινλανδική επιχείρηση Nokia ήταν ο μεγαλύτερος πωλητής κινητών τηλεφώνων παγκοσμίως από το 1998 έως το 2012. Δυστυχώς, το μερίδιο αγοράς της Nokia μειώνεται κυρίως λόγω της αυξανόμενης χρήσης smartphones από ανταγωνιστές όπως η Apple ή η Samsung που λειτουργούν για παράδειγμα στο iOS ή στο λειτουργικό σύστημα Android της Google. Το πρώτο τρίμηνο του 2008 το παγκόσμιο μερίδιο αγοράς της Nokia ανήλθε σε 39,1% σε σύγκριση με το μερίδιο αγοράς του τρέχοντος έτους κατά περίπου 20%. Σύμφωνα με την παγκόσμια Brandirectory, το εμπορικό σήμα της Nokia χάνει επίσης τη δύναμή της, μειώνοντας από την 94η θέση το 2011 σε 192η θέση το 2012



Επιχειρηματικές Μονάδες Nokia

Η επιχείρηση της Nokia αποτελείται σήμερα από τέσσερις επιχειρηματικούς ομίλους προκειμένου να διαφοροποιήσει τους κινδύνους και να αποφέρει κέρδη: κινητά τηλέφωνα, πολυμέσα, επιχειρηματικές λύσεις και δίκτυα. Περίπου τα δύο τρίτα των καθαρών πωλήσεων της εταιρείας παράγονται από τον κύριο επιχειρηματικό όμιλο

της Nokia Mobile Phones. Η Nokia Networks, η οποία είναι ένας κορυφαίος παγκόσμιος προμηθευτής υποδομών για κινητά, σταθερά, ευρυζωνικά και IP (Internet Protocol), είναι μια άλλη σημαντική επιχειρηματική ομάδα αυτής της επιχείρησης. Αυτή η επιχειρηματική μονάδα είναι υπεύθυνη για περίπου το 30% των καθαρών πωλήσεων της Nokia. Επιπλέον, το δίκτυο της Nokia καλύπτει περισσότερα από 130 έθνη. Η πλειοψηφία των πωλήσεων της Nokia παράγεται στην Ευρώπη, το ένα τέταρτο στην Αμερική και το 20% περίπου των πωλήσεων προέρχεται από τις χώρες της Ασίας-Ειρηνικού.

Nokia και οι σημαντικότεροι ανταγωνιστές της

Τα τελευταία χρόνια, η Nokia ήταν πολύ επιτυχημένη στην αγορά κινητής τηλεφωνίας χαμηλής και μεσαίας κατηγορίας, όπου έχει εξαλείψει πολλούς από τους ανταγωνιστές της. Στην πραγματικότητα δεν ήταν σε θέση να ανταποκριθούν στον έντονο ανταγωνισμό της Nokia και αποφάσισαν να επικεντρωθούν στα smartphones. Έχει επίσης εξαλείψει πολλούς ανταγωνιστές της σε περιοχές όπως η Νότια Αμερική, η Αφρική, η Κίνα, η Ινδία και η Ρωσία. Αυτό σημαίνει ότι η Nokia επικεντρώθηκε σε αγορές που αντιμετωπίζουν οικονομική ανάπτυξη και η εταιρεία κατάφερε να επιτύχει μια μοναδική θέση στην αγορά σε αυτές τις αγορές.

Από την άλλη πλευρά, η Apple και οι συσκευές Android ήταν πολύ επιτυχημένες σε αγορές που γνώρισαν την τελευταία οικονομική ύφεση. Για το λόγο αυτό, οι μεγαλύτεροι ανταγωνιστές της Nokia στον τομέα των smartphone είναι οι λεγόμενες συσκευές Android και Apple iPhone στις αγορές όπου οι καταναλωτές ενδιαφέρονται όλο και περισσότερο για τη νέα τεχνολογία και χρησιμοποιούν τις συσκευές ως σύμβολο του τρόπου ζωής τους. Ο σημερινός ηγέτης των κατασκευαστών κινητών τηλεφώνων, Samsung, εκτελείται σε λειτουργικό σύστημα Android. Η Apple, ο δεύτερος μεγαλύτερος ανταγωνιστής της Nokia, χρησιμοποιεί συστήματα iOS στις συσκευές της.

Καθώς δεν κατάφερε να δημιουργήσει μέχρι σήμερα μια σοβαρή εναλλακτική λύση στο iPhone, ο τομέας των smartphone παραμένει υπεύθυνος για την πτώση του μεριδίου αγοράς της Nokia. Η Nokia έκανε το πρώτο βήμα τον Φεβρουάριο του 2011, όταν η εταιρεία ανακοίνωσε συνεργασία με τη Microsoft για να ενισχύσει τη θέση της στην αγορά smartphone. Στόχος της στρατηγικής εταιρικής σχέσης ήταν η υιοθέτηση του νέου λειτουργικού συστήματος των Windows 7 και η δημιουργία του επόμενου οικοσυστήματος για να ανταγωνιστεί το iOS και το Android. Πρόσφατα, η Nokia αποφάσισε να μπει δυναμικά στον ανταγωνισμό παρουσιάζοντας την "πιο καινοτόμο κινητή συσκευή στον κόσμο", το Nokia Lumia 920, αλλά δεν θα πετύχει διότι οι ανταγωνιστές τους είναι ήδη ιδιαίτερα αναγνωρισμένοι και αποτιμημένοι στην παγκόσμια αγορά. Δυστυχώς, τα Windows Phone και η Nokia καθυστέρησαν στην τρέχουσα εποχή του smartphone.

Ιστορία της εταιρείας Nokia

Παρά το γεγονός ότι πολλοί χρήστες κινητών τηλεφώνων γνωρίζουν την εταιρεία Nokia ως νέα εταιρεία και επίσης ως έναν από τους μεγαλύτερους ηγέτες στην αγορά που παράγει υψηλής ποιότητας κινητά τηλέφωνα και εξοπλισμό, οι ρίζες της πηγαίνουν πίσω στο 19ο αιώνα. Η εταιρεία υπέστη πολλές αλλαγές κατά τη διάρκεια της παρουσίας της πρώτον στη φινλανδική αλλά αργότερα και στην παγκόσμια αγορά. Μετασχηματίστηκε από μια μικρή επιχείρηση δασικής βιομηχανίας, μέσω της παραγωγής καουτσούκ και καλωδίων σε υπολογιστές κατασκευής, ειδικές οθόνες, και αργότερα κινητά τηλέφωνα. Εκτός αυτού, η Εταιρεία Nokia έχει από την ίδρυσή της σημαντικό αντίκτυπο στη φινλανδική οικονομία, καθώς εξελίχθηκε σε έναν από τους σημαντικότερους ηγέτες της αγοράς στην τηλεπικοινωνιακή περιοχή. Ο σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι να περιγράψει όλα τα σημαντικά ορόσημα της ιστορίας της Nokia βήμα προς βήμα με χρονολογική σειρά.

Μύλος χαρτοπολτού και παραγωγή χαρτιού

Οι ρίζες της εταιρείας Nokia επανέρχονται στο έτος 1865, όταν ο μηχανικός ορυχείων Fredrik Idestam δημιούργησε το δικό του μύλο χαρτοπολτού. Βρισκόταν στο Tammerkoski Rapids στη νοτιοδυτική Φινλανδία. Δύο χρόνια αργότερα το 1867 απονεμήθηκε επίσης στην Παγκόσμια Έκθεση του Παρισιού. Το 1871 ο Fredrik Idestam άνοιξε το δεύτερο μύλο στις όχθες του ποταμού Nokianvirta. Το όνομα του ποταμού τον ενέπνευσε να καλέσει την εταιρεία Nokia Ab την ίδια χρονιά. Κατά τη διάρκεια αυτών των ετών, η εταιρεία είχε επιτυχία στην παραγωγή χαρτιού και χαρτονιού. Είναι σημαντικό να υπογραμμίσουμε σε αυτό το σημείο ότι ήδη σε αυτή την εποχή της εταιρείας, η Nokia έχει επικεντρωθεί στην παραγωγή μιας από τις σημαντικότερες τεχνολογίες επικοινωνιών όλων των εποχών, το χαρτί. Από το 1895 ο γαμπρός του Frederik Idestam, Gustaf Fogelholm, οδήγησε την εταιρεία. Η Nokia εξελίχθηκε σε ηγέτη στον τομέα της παραγωγής χαρτιού και χαρτονιού και ήταν επίσης σε θέση να εισαγάγει κάποιες δικές της νέες μεθόδους παραγωγής. Η αντίδραση προς μια υψηλή ενεργειακή ένταση ήταν η ίδρυση των ιδίων σταθμών ηλεκτροπαραγωγής. Προβλήματα προέκυψαν από την αρχή του Πρώτου και αργότερα από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα χρόνια του πολέμου είχαν ως αποτέλεσμα το κλείσιμο των ξένων αγορών, οι οποίες ήταν πολύ κρίσιμες για την εταιρεία. Το πιο σημαντικό ήταν ότι έκλεισε η ρωσική αγορά, όπου οι επιχειρηματικές σχέσεις δημιουργήθηκαν καλά και λειτούργησαν ομαλά. Μετά τον πόλεμο, η Nokia μπόρεσε να ανακάμψει από τη λεγόμενη μεταπολεμική κρίση και να επιστρέψει στις διεθνείς της δραστηριότητες. Παρά την ύπαρξη πρακτικά δίπλα στη Ρωσική Ομοσπονδία, επικεντρώθηκε στην επιχειρηματική δραστηριότητα με άλλες σκανδιναβικές χώρες μαζί με τη Δυτική Ευρώπη. Οι αλλαγές στον τομέα αυτό έγιναν το 1970, όπου η εταιρεία χρειαζόταν να λάβει μέτρα για να διατηρήσει τη θέση της έναντι του ανταγωνιστή Serlachius, έτσι άρχισε επίσης να παράγει κρεπ χαρτί. Ο επικεφαλής της δασικής βιομηχανίας Nokia Kari Kairamo αύξησε τις επενδύσεις μαζί με την υλοποίηση ορισμένων εξαγορών. Το 1977 η Nokia και ο ανταγωνιστής της Serlachius έγιναν οι ιδιοκτήτες της British Tissue Ltd και αργότερα η Nokia αγόρασε τον Serlachius. Εκτός από αυτά τα γεγονότα, η διοίκηση, αφενός, άρχισε να

διαμαρτύρεται για αυτόν τον τομέα δραστηριοτήτων και, αφετέρου, ήταν στόχος μεγάλων επενδύσεων. Γι' αυτό η εταιρεία άρχισε να αναζητά νέες ευκαιρίες καθώς και νέες δυνατότητες απόκτησης στον τομέα αυτό.

Η πετρελαϊκή κρίση στη δεκαετία του 1970 είχε ισχυρό αρνητικό αντίκτυπο στην εταιρεία, η οποία προκλήθηκε κυρίως από προηγούμενες εκτεταμένες επιχειρηματικές σχέσεις με τη Σοβιετική Ένωση. Μετά από πολλά χρόνια επιτυχημένης επιχειρηματικής δραστηριότητας μεταξύ της Φινλανδίας και της Σοβιετικής Ένωσης, η Φινλανδία μπόρεσε να επωφεληθεί από ειδικές εμπορικές συμφωνίες, όπως τα προϊόντα ξυλείας, τα οποία ανταλλάχθηκαν με σοβιετικό πετρέλαιο. Όμως, καθώς οι τιμές του πετρελαίου κατά την πετρελαϊκή κρίση αυξάνονταν, η αγοραστική δύναμη για όλες τις φινλανδικές εταιρείες συμπεριλαμβανομένης της Nokia μειώθηκε.

Ως αποτέλεσμα, η Nokia δεν μπόρεσε πλέον να στηριχθεί στις δραστηριότητές της με τη Σοβιετική Ένωση, κάτι που έκαναν περίπου το 12% των συνολικών πωλήσεών της πριν από την πετρελαϊκή κρίση. Η αλλαγή έγινε μαζί με το νέο CEO Kari Kairamo το 1975 και η εταιρεία αποφάσισε όχι μόνο να επικεντρωθεί στην εγχώρια αγορά, αλλά και να επεκτείνει την εστίασή της και διεθνώς. Υπήρχαν δύο αντίθετες απόψεις προς τη βιομηχανία χαρτιού. Αφενός, ο Διευθύνων Σύμβουλος Kari Kairamo ήθελε να επενδύσει στην επιχείρηση, αλλά από την άλλη οι άλλοι διευθυντές προτίμησαν να το πωλήσουν. Φοβόταν ότι η εστίαση στην επιχείρηση ηλεκτρονικών ειδών, διατηρώντας παράλληλα και τις άλλες βιομηχανίες, θα τελείωνε στα υπόλοιπα ασυγκράτητα και ανεξέλεγκτα. Ο διευθύνων σύμβουλος αποφάσισε να διατηρήσει τη βιομηχανία χαρτιού και να τον εκσυγχρονίσει. Αυτό θα ενισχύσει τη θέση της Nokia σε σταθερές αγορές. Η χαρτοβιομηχανία μεταφέρθηκε στην παραγωγή ιστών υψηλής ποιότητας, αλλά το ήμισυ της πωλήθηκε το 1989. Το 1990-1991 το άλλο μισό πωλήθηκε, έτσι ώστε η Nokia να τερματίσει τη συμμετοχή της στη δασική βιομηχανία. Αυτό έγινε λόγω της απόφασης της Nokia να δραστηριοποιηθεί στον τομέα των ηλεκτρονικών ειδών.

Παραγωγή καουτσούκ

Ένα άλλο κρίσιμο κομμάτι της ιστορίας της Nokia ήταν η παραγωγή καουτσούκ. Το 1898 ο Eduard Polón ίδρυσε τα Φινλανδικά Ελαστικά Έργα. Αργότερα έγινε η ελαστική επιχείρηση της Nokia, παράγει μια τεράστια γκάμα προϊόντων από καουτσούκ, κυριολεκτικά από γαλές σε ελαστικά. Από το 1920 τα Ελαστικά έργα χρησιμοποίησαν το εμπορικό σήμα Nokia. Αυτό συνέβη μετά την εξαγορά με την Nokia Ab, η οποία συνίστατο τόσο από τη βιομηχανία ξύλου όσο και από την βιομηχανία ελαστικών. Σε αυτό το διάστημα η εταιρεία ξεκίνησε επίσης με την παραγωγή βιομηχανικών εξαρτημάτων, ταινιών από καουτσούκ ή αδιάβροχων. Έγινε πολύ δημοφιλής στη χώρα, έτσι ώστε σχεδόν κάθε φινλανδική οικογένεια ήταν υπερήφανος ιδιοκτήτης των προϊόντων της Nokia Rubber Works. Κυρίως η παραγωγή υποδημάτων ήταν τόσο επιτυχημένη ώστε να μπορεί να ανταγωνιστεί τις

ρωσικές εισαγωγές.

Η επιτυχία αυτή αποτέλεσε τη βάση για την επέκταση των δραστηριοτήτων της και στις ξένες αγορές. Στη δεκαετία του 1960 η εταιρεία άρχισε να εξάγει χειμερινά ελαστικά και υποδήματα και τη δεκαετία του 1980 η βιομηχανία ελαστικών πήρε το όνομα Nokian Renkaat Oy λόγω της συνεργασίας της με την Renkaat Oy. Επίσης το 1988 η συνεργασία παρατάθηκε μέχρι τα έτη 1988-1991, όπου η βιομηχανία ελαστικών πωλήθηκε σταδιακά.

Παραγωγή καλωδίων

Το 1912 ο Arvid Wickström ίδρυσε τα φινλανδικά καλωδιακά έργα στο Ελσίνκι, τα οποία επικεντρώθηκαν στην επιχείρηση καλωδίων και ηλεκτρονικών ειδών. Λόγω της ανάπτυξης τηλεφώνων και τηλεγραφημάτων, υπήρχε μεγάλη ζήτηση καλωδίων στις αρχές του 20ου αιώνα. Τα σημαντικότερα προϊόντα των φινλανδικών καλωδιακών έργων ήταν τηλεφωνικά, τηλεγραφικά και ηλεκτρικά καλώδια. Μία από τις κύριες πρώτες ύλες ήταν το καουτσούκ που παράγεται από τα Φινλανδικά Ελαστικά Έργα. Οι κύριοι πελάτες της εταιρείας ήταν και άλλες βιομηχανικές εταιρείες που αγόραζαν ηλεκτρικά καλώδια και καλώδια. Αλλά είναι επίσης απαραίτητο να αναφέρουμε το Υπουργείο Σοβιετικής Ένωσης, το οποίο ήταν, αφενός, ένας απαιτητικός αλλά και πολύ σημαντικός πελάτης.

Επίσης, η παραγωγή καλωδίων έχει πληγεί από τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο και τις αρνητικές του επιπτώσεις λόγω των αυξημένων τιμών των πρώτων υλών. Παρά τα γεγονότα αυτά, η παραγωγή καλωδίων θα μπορούσε να επεκτείνει την επιχείρηση τη δεκαετία του 1920 και του 1930 και έγινε πολύ ισχυρή στη φινλανδική αγορά.

Στη δεκαετία του 1950, τα φινλανδικά καλωδιακά έργα θα μπορούσαν να επωφεληθούν από τις νέες εφευρέσεις, ραδιόφωνα και τηλεοράσεις, και θα μπορούσαν να παράγουν όχι μόνο τηλεφωνικά καλώδια αλλά και ομοαξονικά καλώδια. Ήταν επίσης σε θέση να διεισδύσει στις ξένες αγορές στην Ευρώπη καθώς και στη Μέση Ανατολή. Με τους υπολογιστές που κυκλοφορούν στην αγορά τη δεκαετία του 1960, η εταιρεία επικεντρώθηκε επίσης στην παραγωγή και τις πωλήσεις τους και επέκτεινε τις δραστηριότητές της προς αυτήν την κατεύθυνση. Ένα τμήμα του τμήματος πληροφορικής ήταν επίσης το τμήμα E & A που εργαζόταν για την εκτόξευση των προϊόντων της Nokia. Μετά τη συγχώνευση τριών ανεξάρτητων βιομηχανιών στην Nokia Corporation η παραγωγή καλωδίων παρέμεινε η πιο κερδοφόρα επιχειρηματική περιοχή της Nokia. Αποφέρει περισσότερα έσοδα από ότι οι άλλες βιομηχανίες μαζί. Η ιστορία της καλωδιακής παραγωγής της Nokia συνεχίστηκε με πολλές εξαγορές και την ίδρυση γραφείων σε πολλές χώρες τη δεκαετία του 1980. Δυστυχώς, η φινλανδική ύφεση εξασθένησε την εταιρεία, η οποία οδήγησε στην πώληση του τμήματος καλωδιακής παραγωγής το 1996. Τέλος, είναι σημαντικό να τονιστεί ότι η παραγωγή καλωδίων ήταν πολύ σημαντική για την

εταιρεία Nokia, διότι, όπως ήδη αναφέρθηκε, ήταν η πιο επιτυχημένη διαίρεση. Χωρίς αυτό, η Nokia δεν μπορούσε να αναπτυχθεί κατά κάποιο τρόπο.



Συγχώνευση στη Nokia Corporation

Το έτος 1967 ήταν πολύ σημαντικό για την εταιρεία, καθώς η Nokia Ab, η Finnish Cable Works και η Finish Rubber Works συγχωνεύθηκαν στην Nokia Corporation. Αποτελούνταν από πέντε επιχειρήσεις εκείνη την εποχή: καουτσούκ, καλώδιο, δασοκομία, ηλεκτρονική και παραγωγή ενέργειας. Στόχος της συγχώνευσης ήταν να δημιουργήσει μια πιο διεθνή και φιλελεύθερη εταιρεία από τρεις εταιρείες που έχουν ήδη υπαχθεί στην ίδια ιδιοκτησία για μια ορισμένη χρονική περίοδο.

Ανάπτυξη χαρτοφυλακίου

Το 1979, η Nokia ξεκίνησε μια κοινοπραξία με την κορυφαία σκανδιναβική κατασκευαστή έγχρωμων τηλεοράσεων Salora για να δημιουργήσει τη Mobira Oy, εταιρεία ραδιοφωνίας. Λίγα χρόνια αργότερα, η Nokia ξεκίνησε το πρώτο διεθνές κυψελοειδές σύστημα παγκοσμίως που ονομάστηκε δίκτυο Nordic Mobile Telephone, το οποίο συνδέει τη Σουηδία, τη Δανία, τη Νορβηγία και τη Φινλανδία. Ακολούθησε η κυκλοφορία του πρώτου κινητού τηλεφώνου της εταιρείας Mobira Senator, το οποίο ζυγίζει περίπου 10 κιλά. Το 1984, η Nokia εξαγόρασε τη Salora και άλλαξε το όνομα της μονάδας τηλεπικοινωνιών της στο Nokia-Mobira Oy. Το έτος εκείνο σηματοδότησε επίσης την έναρξη της Mobira Talkman, η οποία διαφημίστηκε ως ένα από τα πρώτα μεταφερόμενα τηλέφωνα. Αυτό σημαίνει ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί τόσο μέσα όσο και έξω από το αυτοκίνητο, παρόλο που ήταν ακόμα γύρω στα 5 κιλά. Τρία χρόνια αργότερα, η εταιρεία εισήγαγε το πρώτο compact τηλέφωνο Mobira Cityman 900, το οποίο ήταν επίσης το πρώτο κινητό τηλέφωνο παγκοσμίως. Παρά το γεγονός ότι ζυγίζει γύρω στα 800 γραμμάρια και φέρει τιμή πώλησης περίπου \$ 5.456, πωλείται σαν ζεστό κέικ. Το τηλέφωνο έγινε εικονικό και αποκαλούσε το "Το Γκόρμπα" μετά από τον τότε πρόεδρο της Σοβιετικής Ένωσης Μιχαήλ Γκορμπατσόφ το χρησιμοποίησε για να κάνει κλήση από το Ελσίνκι στη Μόσχα μια συνέντευξη Τύπου τον Οκτώβριο του 1987. Ο επόμενος χρόνος έφερε μια δύσκολη φάση για την εταιρεία, καθώς παρατηρήθηκε απότομη πτώση των κερδών

λόγω του έντονου ανταγωνισμού των τιμών στις αγορές ηλεκτρονικών ειδών ευρείας κατανάλωσης, ενώ ο πρόεδρος της Kari Kairamo αυτοκτόνησε αναμφισβήτητα λόγω άγχους.

Η νέα ηγεσία έφερε αλλαγές, χωρίζοντας την εταιρεία σε έξι μονάδες: τηλεπικοινωνίες, ηλεκτρονικά είδη ευρείας κατανάλωσης, καλώδια και μηχανήματα, δεδομένα, κινητά τηλέφωνα και βασικές βιομηχανίες, ενώ απέβλεπαν άλλες μονάδες όπως τα δάπεδα, το χαρτί, το καουτσούκ και τα συστήματα εξαερισμού. Το 1989, η Nokia-Mobira Oy έγινε Nokia Mobile Phones.



Αλλαγή εστίασης - κινητά τηλέφωνα

Στη δεκαετία του 1990, η κορυφαία ηγετική θέση της Nokia αποφάσισε να επικεντρωθεί αποκλειστικά στην αγορά των τηλεπικοινωνιών, με αποτέλεσμα τα στοιχεία της εταιρείας, της ισχύος, της τηλεόρασης, των ελαστικών και των καλωδίων να πωλούνται στα πρώτα χρόνια της δεκαετίας.

Το 1991, η πρώτη κλήση του κόσμου για το GSM έγινε από τον τότε Φινλανδό πρωθυπουργό Harri Holkeri. Δεν εκπλήσσει το γεγονός ότι έγινε χρησιμοποιώντας εξοπλισμό της Nokia. Την επόμενη χρονιά ξεκίνησε το πρώτο κινητό τηλέφωνο Nokia 1011 της εταιρείας.

Λίγα χρόνια αργότερα, η εταιρία ξεκίνησε τη σειρά των 2100 τηλεφώνων της, τα οποία ήταν επίσης τα πρώτα που παρουσίασαν το εικονικό ringtone Nokia Tune. Ενώ η Nokia σχεδίαζε να πουλήσει 400.000 μοντέλα, η σειρά αποδείχθηκε ότι ήταν ένα blockbuster με περίπου 20 εκατομμύρια συσκευές που πωλήθηκαν παγκοσμίως. Το 1996 κυκλοφόρησε το Nokia 9000 Communicator. Το τηλέφωνο all-in-one, με τιμή 800 δολάρια, επέτρεψε στους χρήστες να στέλνουν μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, φαξ και περιήγηση στο Web, εκτός από τις δυνατότητες επεξεργασίας

κειμένου και υπολογιστικών φύλλων. Παρά το γεγονός ότι το τηλέφωνο κατάφερε να δημιουργήσει μια νέα τάση, δεν ήταν εμπορικά επιτυχής. Το ίδιο έτος, η εταιρεία ξεκίνησε επίσης το Nokia 8110 slider τηλέφωνο. Το παρατσούκλι "τηλέφωνο μπανάνας", η συσκευή που παρουσιάστηκε στη δημοφιλή ταινία επιστημονικής φαντασίας - δράσης The Science Matrix το 1999.

Παγκόσμιος ηγέτης

Η εκπληκτική επιτυχία της σειράς 6100 της Nokia (πώλησε σχεδόν 41 εκατομμύρια κινητά τηλέφωνα το 1998) βοήθησε την εταιρεία να ξεπεράσει τη Motorola και να γίνει ο κορυφαίος κατασκευαστής κινητών τηλεφώνων παγκοσμίως εκείνη τη χρονιά. Αξίζει να σημειωθεί ότι το Nokia 6110 ήταν το πρώτο τηλέφωνο που ήρθε με το κλασικό παιχνίδι Snake προεγκατεστημένο. Οι καθαρές πωλήσεις της Nokia αυξήθηκαν πάνω από 50% σε ετήσια βάση, τα λειτουργικά κέρδη σημείωσαν άνοδο σχεδόν 75% που έπληξε το 220%, με αποτέλεσμα την αύξηση της κεφαλαιοποίησης της αγοράς από περίπου 21 δισεκατομμύρια δολάρια σε περίπου 70 δισεκατομμύρια δολάρια.

Το έτος 1998 είδε επίσης την εταιρεία να ξεκινήσει το Nokia 8810, το πρώτο του τηλέφωνο χωρίς εξωτερική κεραία. Η ναυαρχίδα ήταν επίσης ένα από τα πρώτα τηλέφωνα της Nokia με chrome slider shell. Το επόμενο έτος είδε την εταιρεία να ξεκινάει το Nokia 3210. Ήταν ένα στερεό ακουστικό που ήρθε σε έξι έγχρωμες παραλλαγές και είχε χρόνο ομιλίας 4- 5 ώρες. Εκτός από την προσφορά επιπλέον ήχων κλήσης και παιχνιδιών, η συσκευή επέτρεψε στους χρήστες να στέλνουν προεγκατεστημένα εικονομηνύματα (όπως τα Happy Birthday) μέσω SMS. Περίπου 160 εκατομμύρια μονάδες των συσκευών πωλήθηκαν, καθιστώντας το ένα από τα πιο δημοφιλή και επιτυχημένα τηλέφωνα στην ιστορία.

Η δεκαετία του 2000 - μια νέα εποχή

Παρόλο που η Nokia ήταν ο παγκόσμιος ηγέτης στην αγορά των κινητών τηλεφώνων, η νέα δεκαετία έφερε μαζί της μια νέα σειρά προκλήσεων για την εταιρεία. Οι ασύρματες τεχνολογίες και οι τεχνολογίες του Διαδικτύου συγκλίνουν και η τρίτη γενιά ασύρματης τεχνολογίας, που υποσχέθηκε ενισχυμένη δυνατότητα πολυμέσων, εξελίχθηκε.

Ανταποκρινόμενη στις αλλαγές, η φινλανδική εταιρεία άρχισε να εκσφενδονίζει τόσο εξελιγμένα ακουστικά πολυμέσων όσο και συσκευές χαμηλού επιπέδου. Το 2001 είδε την εταιρεία να ξεκινάει το Nokia 7650, είναι το πρώτο τηλέφωνο που διαθέτει μια ενσωματωμένη κάμερα. Ήταν επίσης ο πρώτος στον αθλητισμό ένα πλήρες έγχρωμο display. Αυτό ακολουθήθηκε από την έναρξη του (καθώς και του κόσμου) πρώτο τηλέφωνο 3G, το Nokia 6650, το 2002. Την ίδια χρονιά, η εταιρεία ξεκίνησε επίσης το Nokia 3650, η πρώτη Symbian Series 60 συσκευή να εμφανιστεί στην αγορά των ΗΠΑ. Ήταν επίσης το πρώτο τηλέφωνο της Nokia που διαθέτει ένα βίντεο recorder.

Το 2003, η εταιρεία ξεκίνησε το Nokia 1100, ένα φιλικό προς το προϋπολογισμό τηλέφωνο που πωλούνται 250 εκατομμύρια συσκευές. Παρεμπιπτόντως, ήταν επίσης το δισεκατομμυριοστό τηλέφωνο της εταιρείας που πωλήθηκε αργότερα το 2005. Το Symbian OS 6.1 (Series 60), το σύστημα παιχνιδιών τηλεφώνου / χειρός δεν ήταν πολύ επιτυχημένο εμπορικά, καθώς πωλήθηκαν μόλις 3 εκατομμύρια. Το επόμενο έτος κυκλοφόρησε το τηλέφωνο "lipstick" Nokia 7280. Μέρος της γραμμής "Fashion Phone" της εταιρείας, η συσκευή κατατάχθηκε ως ένα από τα καλύτερα προϊόντα της χρονιάς από το περιοδικό Fortune. Εμφανίστηκε επίσης στο μουσικό βίντεο "Beep" των Pussycat Dolls.

Μέσα στη δεκαετία, η εταιρεία ξεκίνησε τη σειρά N τηλεφώνων, με τα N70, N90 και N91 να είναι τα πρώτα μέλη της σειράς. Η ναυαρχίδα N8 κυκλοφόρησε αργότερα το 2010. Με την Apple που κυκλοφόρησε το iPhone της πρώτης γενιάς το 2007 και την αυξανόμενη δημοτικότητα των κινητών τηλεφώνων αφής, η Nokia έκλεισε το πρώτο της touch smartphone το 2008. Ονομάστηκε το 5800 Xpress Music. Πρώτα για να τρέξει το touch-driven Symbian v9.4 (S60 5η έκδοση). Ήταν αξιοπρεπής επιτυχία καθώς η εταιρεία κατόρθωσε να πουλήσει περίπου 8 εκατομμύρια μοντέλα της συσκευής, αλλά δεν κατόρθωσε να δημιουργήσει δυσκολία μετά την εμπειρία touch-sub-par.

Πρώρα εμπόδια και η επική πτώση

Ήταν το έτος 2001, όταν τα κέρδη της Nokia κατέρρευσαν για πρώτη φορά αφού έγινε ο κορυφαίος κατασκευαστής τηλεφώνων στον κόσμο. Αυτό οφειλόταν κυρίως στην επιβράδυνση της αγοράς κινητής τηλεφωνίας. Αυτή η πτώση αποδείχθηκε βραχύβια, αλλά τρία χρόνια αργότερα, το 2004, η εταιρεία ανέφερε και πάλι ότι το μερίδιο αγοράς της είναι συρόμενο, παρόλο που εξακολουθεί να οδηγεί με το σταθερό 35%.

Ένα άλλο απρόοπτο ήρθε το 2007, όταν η εταιρεία αναγκάστηκε να ανακαλέσει ένα εκπληκτικό ποσό των 46 εκατομμυρίων συσκευών λόγω ελαττωματικών μπαταριών. Αυτό που είναι ακόμη χειρότερο ήταν ότι οι μπαταρίες, οι οποίες κατασκευάστηκαν από το τέλος του 2005 έως το τέλος του 2006, εμφανίστηκαν σε ένα ευρύ φάσμα τηλεφώνων Nokia, γεγονός που σήμανε ότι επηρεάστηκε μεγάλο μέρος του χαρτοφυλακίου συσκευών της εταιρείας.

Το 2008, το ίδιο έτος που κυκλοφόρησε η έκδοση Android 1.0, τα κέρδη της Q3 της Nokia αυξήθηκαν κατά 30%, ενώ οι πωλήσεις μειώθηκαν κατά 3,1%. Από την άλλη πλευρά, οι πωλήσεις iPhone αυξήθηκαν κατά περίπου 330% κατά την ίδια περίοδο.

Η πτώση

Το έτος 2009 η Nokia απένειμε 1.700 υπαλλήλους παγκοσμίως. Αργότερα το χρόνο, η αγωνιώδης φινλανδική εταιρεία αναγνώρισε τελικά ότι ήταν αργά να αντιδράσει

στην αλλαγή στην αγορά, η οποία αναλήφθηκε από την Apple και BlackBerry και επηρεάστηκε από νεοεισερχόμενους όπως η Samsung, η HTC και η LG .

Το επόμενο έτος, ο Stephen Elop, ο οποίος ήταν προηγουμένως επικεφαλής του τμήματος επιχειρηματικού λογισμικού της Microsoft, διορίστηκε νέος CEO της Nokia. Ήταν επίσης ο πρώτος ηγέτης της εταιρείας που δεν ήταν Φινλανδός. Παρά το γεγονός ότι το 2010 σημειώθηκε αύξηση των κερδών για την εταιρεία, οι περικοπές των θέσεων συνεχίστηκαν.

Ο Elop έγινε διάσημος για μια ομιλία που παρέδωσε στους υπαλλήλους της Nokia στις αρχές του 2011, όπου συνέκρινε τη θέση της εταιρείας με την αγορά σε έναν άνθρωπο. Προφανώς, η κατάσταση της εταιρείας πήγαινε από το κακό στο χειρότερο.

Από την απελπισία να βγει από τη συνεχιζόμενη κρίση και να γίνει πιο ανταγωνιστική, η Nokia ανακοίνωσε μια στρατηγική συνεργασία με το γίγαντα λογισμικού της Microsoft για να κάνει το Windows Phone το βασικό της κινητό OS.

Μετά την ανακοίνωση, υπήρξαν φήμες ότι η Microsoft βρίσκεται σε συνομιλίες για να αποκτήσει τον αγωνιζόμενο φινλανδικό γίγαντα. Ωστόσο, εκείνη την εποχή, ο Elop τους έσφαξε ως "αβάσιμους". Εν τω μεταξύ, η Apple ξεπέρασε την Nokia στις πωλήσεις smartphone το δεύτερο τρίμηνο του 2011.



Ο πρώτος καρπός της εταιρικής σχέσης μεταξύ της Nokia και της Microsoft ήταν τα smartphones Lumia 800 και Lumia 710, τα οποία ανακοινώθηκαν αργότερα το 2011. Ενώ τα πρώτα (που παρουσιάζονται παρακάτω) στοχεύουν στο υψηλότερο σημείο της αγοράς, το τελευταίο στόχευε στους χαμηλότερους οικονομικά πελάτες.

Παρόλο που η εταιρεία κατάφερε να νικήσει τις προσδοκίες της αγοράς πωλώντας πάνω από ένα εκατομμύριο μοντέλα αυτών των συσκευών μέσα σε λίγους μήνες, συνεχίστηκαν οι περικοπές θέσεων εργασίας. Εν τω μεταξύ, σε μια προσπάθεια εξοικονόμησης περισσότερων εξόδων, η εταιρεία ανακοίνωσε επίσης ότι θα κλείσει το παλαιότερο της εργοστάσιο στη Φινλανδία και θα μετατοπίσει την παραγωγή της στην Ασία, η οποία είχε γίνει η μεγαλύτερη αγορά της μέχρι τότε - όλα αυτά συνέβησαν στις αρχές του 2012.

Παρά τις αξιοπρεπείς πωλήσεις, οι νέες συσκευές Windows Phone δεν θα μπορούσαν να κάνουν πολλά για τη Nokia στο 1ο τρίμηνο του 2012, όταν η εταιρεία υπέστη ζημιά εκμετάλλευσης ύψους 1,3 δισεκατομμυρίων ευρώ. Ακολούθησε ένας ακόμη γύρος περικοπών θέσεων εργασίας, που αυτή τη φορά επηρεάζει περίπου 10.000 εργαζόμενους.

Αργότερα εκείνο το έτος, η εταιρεία ξεκίνησε το Windows Phone 8-powered Lumia 920, το οποίο έλαβε μικτές κριτικές και επικρίθηκε κυρίως για το μεγάλο μέγεθος του. Τον Νοέμβριο του 2012, το smartphone έγινε το καλύτερο τηλέφωνο της εβδομάδας για την Amazon και επίσης ξεπέρασε το γράφημα της Exransasys στο Ηνωμένο Βασίλειο κατά τη διάρκεια της ίδιας χρονικής περιόδου, ακόμα όμως δεν φτάνει ποτέ στις επιτυχίες πωλήσεων που χρειάζεται η εταιρεία για να επιστρέψει στην κερδοφορία.

Τέλος, το έτος 2013 έφερε κάποια καλά νέα, καθώς η Nokia επέστρεψε στο κέρδος. Ωστόσο, τα έσοδα μειώθηκαν σημαντικά εξαιτίας της αποτυχίας της εταιρείας να ανοίξει τρύπα στην αγορά των smartphone.

Τον Σεπτέμβριο του ίδιου έτους, η Nokia ανακοίνωσε την πώληση του τμήματος Devices & Services στη Microsoft. Η συμφωνία, στην οποία ο CEO Stephen Elop επέστρεψε στη Microsoft, συμπεριέλαβε επίσης τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας και τις υπηρεσίες χαρτογράφησης της φινλανδικής εταιρείας, αν και απέκλεισε το εργοστάσιο της Nokia Chennai στην Ινδία καθώς και το εργοστάσιο Masan στη Νότια Κορέα. Η πώληση ολοκληρώθηκε επίσημα τον Απρίλιο του 2014.

Συμπέρασμα

Η απροθυμία της φινλανδικής εταιρείας να αγκαλιάσει τη δραστική αλλαγή όταν απαιτείτο περισσότερο ήταν ίσως ο μεγαλύτερος λόγος που οδήγησε τον κινητό γίγαντα να πέσει κάτω. Η εταιρεία πήρε πολύ χρόνο για να αγκαλιάσει την επανάσταση των smartphone και όταν τελικά το έκαναν πραγματοποιήθηκαν πάρα πολλά λάθη στη στρατηγική της.

Κατ' αρχάς, η Nokia προσπάθησε να ανταγωνιστεί απλά προσθέτοντας επαφή με το παλιό Symbian, ένα patch που απέτυχε να αποδώσει την πείρα των χρηστών των αντιπάλων της την εποχή εκείνη. Στη συνέχεια, η μετάβαση στο Windows Phone

ανακοινώθηκε πριν από την ύπαρξη πραγματικού υλικό, μια κίνηση που ο Elop ήλπιζε ότι θα ενισχύσει το ενδιαφέρον των προγραμματιστών, αλλά κατέληξε να σκοτώνει τις πωλήσεις Symbian 7 μήνες πριν η Nokia να έχει εναλλακτική λύση για να προσφέρει. Δύο λάθη αυτού του μεγέθους, σε συνδυασμό με τη μεγάλη καθυστέρηση στο άλμα στην οθόνη αφής, ήταν αρκετά για να κοστίσει η δεσπόζουσα θέση της εταιρείας στην ταχέως κινούμενη αγορά.

Εν πάση περιπτώσει, όπως λένε, τίποτα δεν είναι μόνιμο και ό, τι πηγαίνει πρέπει να κατέβει. Ωστόσο, αυτό δεν αφαιρεί το γεγονός ότι η Nokia παραμένει ένα τεράστιο μέρος της ιστορίας του κινητού τηλεφώνου που δεν θα ξεχαστεί ποτέ.

Βιβλιογραφικές πηγές

The story of PacMan

1. <https://www.nytimes.com/2017/01/30/business/pac-man-masaya-nakamura-dead.html>
2. <https://www.cnbc.com/id/41888021>
3. <https://www.fastcompany.com/1683023/how-pac-man-changed-games-and-culture>
4. <https://www.thoughtco.com/pac-man-game-1779412>
5. <http://www.todayifoundout.com/index.php/2013/08/the-history-of-pac-man/>

The story of Tetris

1. <https://www.livescience.com/56481-strange-history-of-tetris.html>
2. <https://tetris.com/history-of-tetris>
3. <https://www.thevintagenews.com/2017/11/25/the-man-who-invented-tetris-received-low-profit/>
4. <https://www.denofgeek.com/us/games/tetris/236288/tetris-game-weird-history>
5. <https://www.businessinsider.com/tetris-history-2014-6>
6. <https://edition.cnn.com/style/article/tetris-video-game-history/index.html>

The story of Motorola

1. https://www.motorolasolutions.com/en_us/about/company-overview/history/timeline.html
2. https://www.engadget.com/2012/05/30/motorola-a-brief-history/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xllmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAFarRtORkenAccvan-dbsiDAkxGbbnoSDqYrH9DY_VIDrZKQ7RKj-UK5OICY0VLeG1sD75eNmp_DMU8XIH2E35kk1q5jQGT5bMYAnE6foOrvQMHTWwHYjEEbTwDKK-vRr1PJgUwXEF5ANKONGVWN7C3nd2LlE9Av2jv12g1aXy0
3. <https://www.computerweekly.com/photostory/252449163/Motorola-turns-90/1/Motorola-at-90-A-brief-history>
4. https://www.gsmarena.com/sunday_filler_the_company_that_invented_mobile_phone_a_glimpse_at_motorolas_history-blog-13829.php
5. <https://www.fastcompany.com/90435781/the-secret-history-of-the-motorola-razr-the-millenniums-first-great-phone>

The story of Nokia

1. <https://www.nokia.com/about-us/what-we-do/our-history/>
2. <https://www.blizg.com/a-brief-history-of-nokia/>
3. <https://www.grin.com/document/340144>
4. <https://www.bgr.in/news/a-brief-history-of-nokia-from-a-paper-mill-to-the-worlds-biggest-mobile-company-to-being-acquired-by-microsoft-306935/>
5. https://www.gsmarena.com/the_rise_dominance_and_epic_fall_a_brief_look_at_nokias_history-blog-13460.php
6. <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/03/nokia-rise-fall-mobile-phone-giant>
7. <https://www.scribd.com/document/301895532/A-History-of-The-Nokia-Company>