

ИННОВАЦИИ В ВИДЕОИГРАХ



ФОМЕНКО Е.В.

УГИ-373509

ЧТО ТАКОЕ ИННОВАЦИИ?

- Инновация – введённый в употребление новый или значительно улучшенный продукт.
- Больше всего геймеры ценят инновации, новые игровые механики, которые дарят совершенно новый игровой опыт.



- Сегодня видеоигры – основная отрасль, которой ежедневно пользуются миллиарды людей.



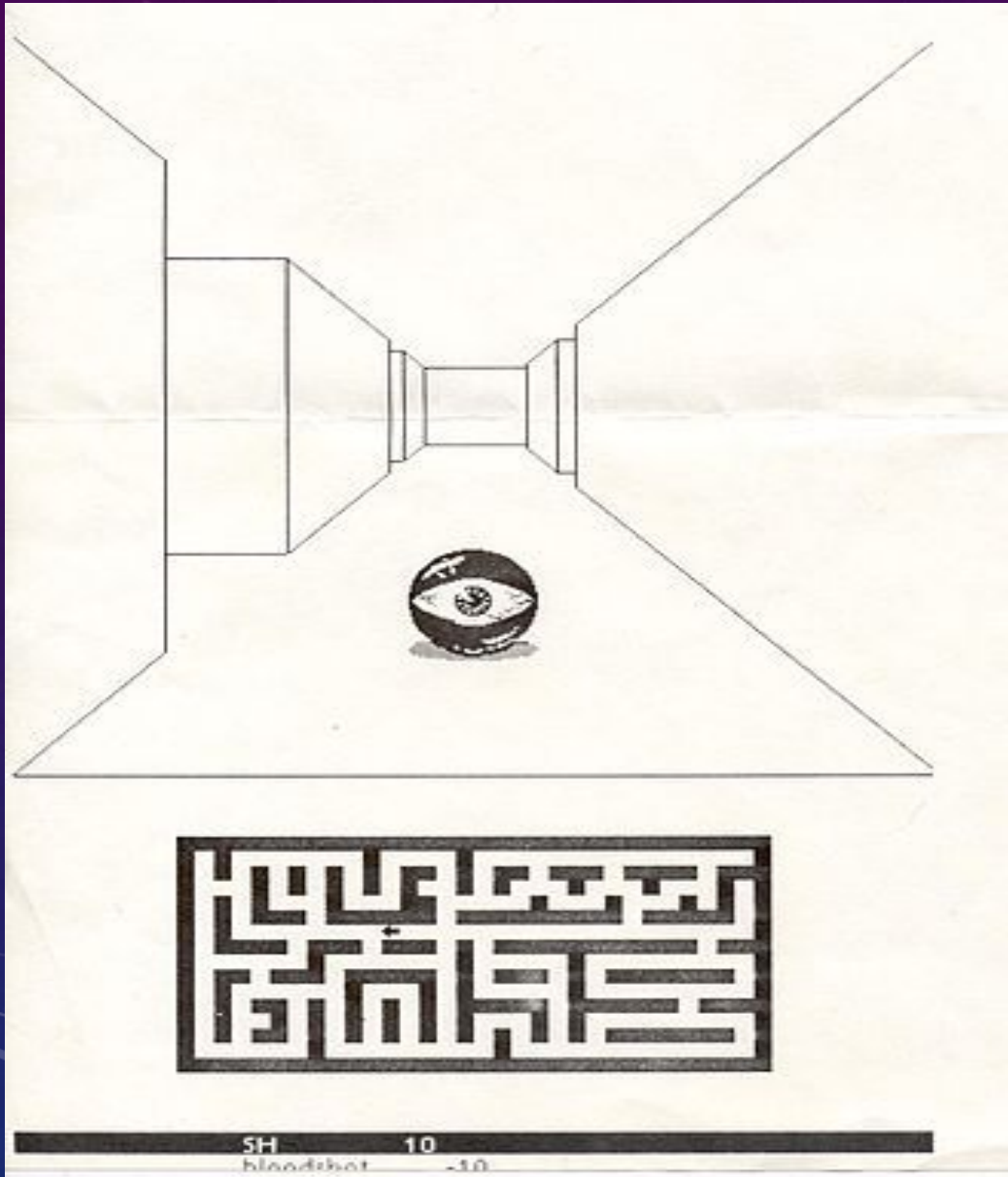
Чтобы попасть на влиятельную позицию, в которой она находится сегодня, потребовались быстрые инновации и изменения.

ПЕРВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА – И ЕСТЬ ИННОВАЦИЯ. **SPACEWAR!**

- Речь идет о первой компьютерной игре, получившей широкое распространение. Дуэль двух космических кораблей, игра была разработана студентами Массачусетского технологического института. Сначала написали простую программу, затем это была уже простенькая игра с двумя стреляющими друг в друга ракетами.
- Spacewar работала на новом по тем временам компьютере PDP-1. Его процессор выполнял 100 тысяч операций в секунду, а оперативной памяти у PDP-1 было 9 килобайт.



MAZE WAR – ПРАРОДИТЕЛЬ ШУТЕРОВ ОТ 1-ГО ЛИЦА



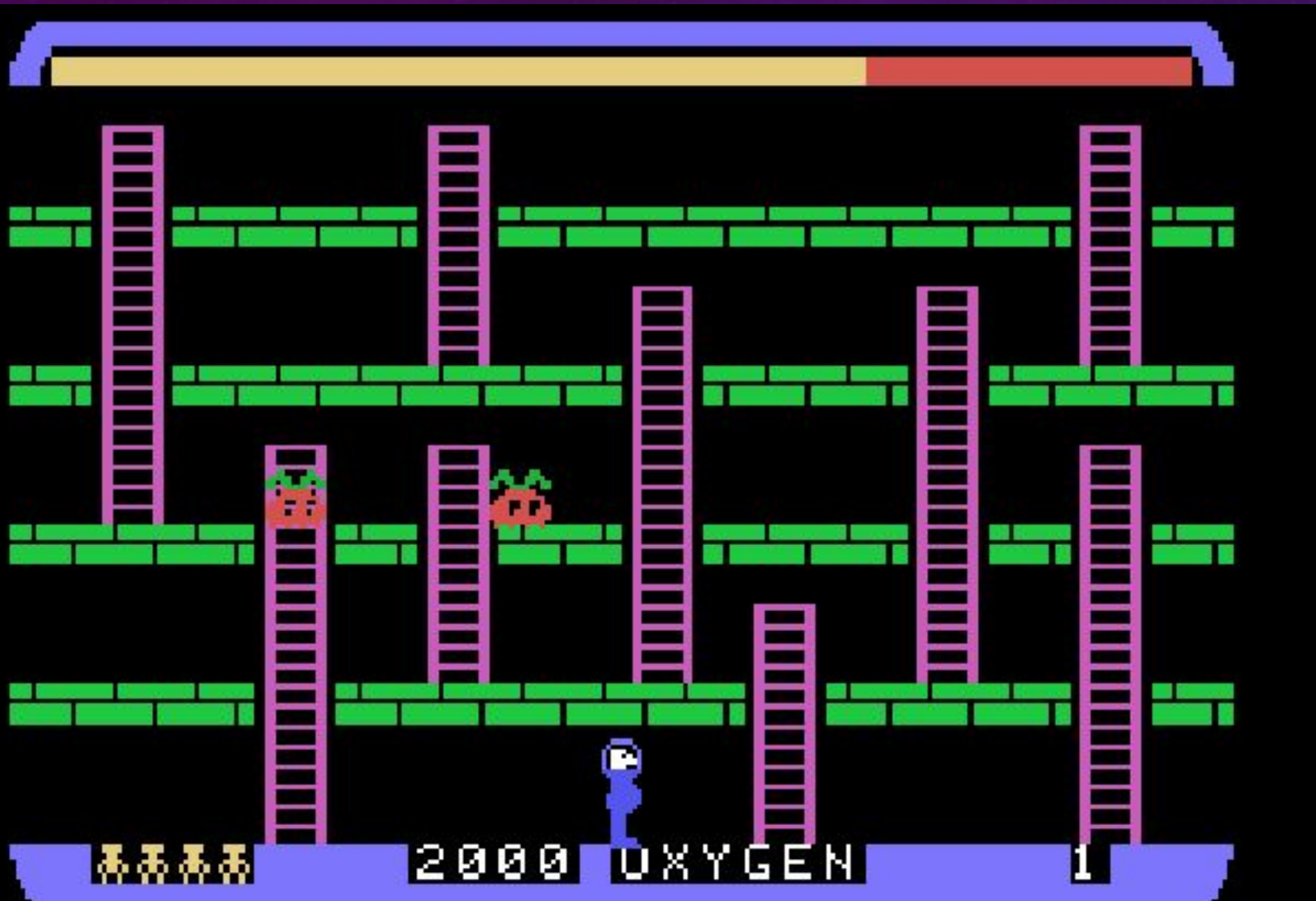
- Maze War – прародитель современных шутеров от первого лица, также первая игра с многопользовательским режимом Deathmatch. В игре 1973 года игроки перемещаются по лабиринту; доступна возможность перемещения вперёд, назад, поворачиваться направо и налево, а также заглядывать в дверные проёмы.
- *Maze War* также оказала влияние на игры от первого лица в других жанрах, в частности, на RPG. Впервые вид от первого лица был заимствован в ролевой компьютерной игре *Moria*, выпущенной для PLATO в 1975 году. Затем он использовался в серии игр *Ultima* и *Wizardry*, а затем — в *Dungeon Master*, *Phantasy Star*, *Eye of the Beholder* и многих других.

PEDIT5 (THE DUNGEON) – РОДОНАЧАЛЬНИЦА ЖАНРА RPG.

- В ней присутствовали лишь самые базовые элементы RPG: исследование подземелий, поиск сокровищ и уничтожение монстров. Игра была написана для образовательного компьютера PLATO, а университетские власти, само собой, не поощряли нецелевое использование казенного оборудования, так что просуществовала pedit5 считанные месяцы.
- В игре игрок ведет героя, который бродит по одноуровневому подземелью, накапливая сокровища и убивая монстров. Когда игрок встречает монстра, он может использовать одно из нескольких заклинаний.



SPACE PANIC – «ПРАДЕДУШКА ВСЕХ ПЛАТФОРМЕРОВ».



- Space Panic является предшественником игры Donkey Kong от Nintendo которую часто упоминают в качестве родоначальника жанра платформер. В отличие от Donkey Kong, Space Panic лишен возможности прыжка. Вместо этого персонаж роет ямы, в которые ему необходимо заманить пришельцев и нанести удар, чтобы выкинуть их из ямы и экрана, сохранив запас кислорода.

METAL GEAR

- Эта первая хорошо известная игра 1987 года в жанре, выпущенная на игровых приставках. Поскольку компьютер MSX2 не продавался в Северной Америке, там эта игра была доступна только в версии для NES. В Metal Gear скрытности придавалась бóльшая значимость, чем в других играх того времени.
- Так, главный герой, Солид Снейк, в начале игры вообще не имеет оружия (из-за чего необходимо избегать стычек с врагом до завладения оружием), а количество боеприпасов для каждого типа оружия ограничено. Враги же могут заметить Снейка на удалении (при этом используется механика угла зрения) и слышат выстрелы оружия без глушителя.



DOOM



- Doom является одной из самых влиятельных и инновационных игр в истории видеоигр, в которой игра популяризирует жанр шутеров от первого лица, который сейчас доминирует в индустрии, как никакая другая.
- Да, есть Wolfenstein 3D, который был выпущен годом ранее. Однако именно Doom выпустил джина из бутылки и продемонстрировал, насколько динамичными и интуитивными могут быть видеоигры.
- Его сильные стороны заключаются в инновационном дизайне уровней, который передает историю, ускоряет и замедляет действие, а также вознаграждает игрока за исследования, многочисленных секретных комнат и областей.
- Оригинальный Doom остается очень популярным даже сегодня, укрепляя свои позиции в качестве инновационного краеугольного камня игровой индустрии.

QUAKE

Игра в жанре шутера от первого лица, разработанная id Software и выпущенная 22 июля 1996 года.

Игра совершила прорыв в 3D технологиях, используя текстурированные полигональные модели вместо спрайтов, тем самым реализовав полностью трёхмерный мир. С появлением первого Quake зародилось понятие «киберспорт», стали проводиться крупные чемпионаты, а также возникло понятие трикинг в отношении компьютерных игр: применение некоторых багов игры в движении персонажа для достижения сверхвозможностей профессиональными игроками.



HALF-LIFE



- Игра 1998 года позволила игроку не только наблюдать, как история разворачивается, но и фактически разыгрывать ее.
- Геймеры впервые столкнулись с отрядами морской пехоты. Солдаты использовали гранаты, чтобы выманить вас, обойти вас с фланга, и это помогло игре закрепиться за титул "истинная классика".
- Та поездка на поезде в начале Half-Life показывала геймерам, насколько инновационным будет шутер от первого лица, с захватывающим жанром, с точки зрения повествования, искусственного интеллекта и построения мира.
- Мир, созданный Valve с его подземной лабораторией Black Mesa, инопланетянами из Xen, и таинственным и загадочным G-Man, был настолько силен, что мог повлиять на игровой дизайн в целом.

PORTAL

- Еще одна игра от Valve, в которой вы должны пройти через ряд сложных комнат головоломок, создавая и закрывая порталы в среде, чтобы перейти к каждому выходу, прежде чем столкнуться с антагонистом игры, GLaDOS (Genetic Lifeform и Disk Operating System). Что поистине поразительно, так эта преданность игры инновациям в физических игровых системах, при этом на каждом портале сохраняются такие аккуратные свойства, как величина линейного импульса. Это означало, что игроки были вознаграждены за эксперименты и творческое мышление с использованием своих порталов.
- Сказочная эволюция испытанного и проверенного и довольно несвежего жанра шутеров от первого лица, Portal показала, что этот тип игры не должен ограничиваться стрельбой.



WORLD OF WARCRAFT



- Онлайн-игры существовали задолго до появления World of Warcraft в 2004 году, но только ей удалось заставить тысячи и тысячи игроков взаимодействовать друг с другом.
- Это также всколыхнуло традиционную бизнес-модель продажи игры – она предложила постоянную подписку, при которой игра могла воспроизводиться только в течение продолжительного периода времени, если покупатель платил - факт, который на сегодняшний день принес игре более 9,23 миллиарда долларов.
- Множество других игр последовали примеру World of Warcraft, но каждая из них не достигла финансового успеха и известности. Его сочетание командных квестов и рейдов, классического ролевого построения персонажей и постоянно развивающегося фэнтезийного повествования остается непревзойденным.

THE SIMS

- Самая успешная игра EA выехала на оригинальной игровой механике, дав игрокам в 2000 году не мощные пушки и автомобили, а возможность прожить жизнь так, как хотелось бы им в своих фантазиях.
- Сегодня серия The Sims выросла до четырёх номерных частей и бесчисленного количества аддонов. Вряд ли теперь кто-то решится создать свой симулятор жизни в формате игры, поэтому The Sims так и будет приносить миллиарды своим создателям.



FAHRENHEIT



- Скрестить кино и игры пытались многие. Успех Heavy Rain был безоговорочным, но главные механики придумали ещё в Fahrenheit. Разработчики отказались от реальных съемок в пользу технологии «моушен кепчур», сделали систему нелинейных диалогов, добавили динамичные QTE и как следует поработали над постановкой. По сути, эта игра стала первым интерактивным фильмом, в который действительно было интересно играть.

SUPER MARIO BROS.

- Именно Super Mario Bros. действительно подняли персонажа и его мир на стратосферные высоты. Его геймплей на платформе с боковой прокруткой полностью переработали принципы аркады своего предшественника Mario Bros.
- Выпущенный в 1985 году Super Mario Bros. не только установил жанр в мейнстриме, но и выступил в качестве технического эталона и образца, с которым будут судить будущих конкурентов. Когда игра вышла на рынок, она была настолько успешной, что эта игра считается одной из главных причин, по которой индустрия видеоигр оправилась от очень разрушительного краха в 1983 году.



OMIKRON: THE NOMAD SOUL



- Навороченная даже по сегодняшним меркам игра. В игре 1999 года добавлена функция выбора реплик в диалогах, исследование миров, файтинг, созданный с помощью «моушен кепчур», режим стрельбы и живой город, как в ГТА 3 (и за два года до его выхода).
- В игре даже были клубы для взрослых, а ведь многие думали, что они впервые появились в ГТА Вайс Сити.

RESIDENT EVIL

- Разработчики Resident Evil тонко чувствовали психологию игроков. Игроделы просто отобрали у геймеров патроны и экипировку, сделав их строгим дефицитом.
- Впоследствии эти идеи развили в других хоррорах, например в Penumbra или Outlast, когда у игроков вообще не было ничего, чтобы хоть как-то отбиться от врагов. Сейчас серия RE возвращается к истокам. Седьмая часть и ремейк второй — это типичные представители жанра сурвайвл хорроров.



HALF-LIFE: ALYX



- Это третья игра от Valve в этом списке и первая игра, ради которой стоит купить VR-шлем.
- В виртуальную реальность мало кто верил, и на это были основания. Как ни крути, большинство проектов в VR являлись короткими аттракционами, а не полноценными играми.
- Тут есть все, за что фанаты любят серию: классные и иногда забавные диалоги, крутая вселенная, проработанная до мелочей, реально жуткие хоррор-вставки и уникальный дизайн уровней, аналогов которому не существует.
- Если для вас это первый опыт в VR, то вы будете ошеломлены, потрясены, ошарашены. Первые несколько часов в виртуальной реальности — это абсолютно непередаваемый опыт как таковой, даже если не рассматривать Alyx и тот уровень качества, который предоставляет Valve.
- Разработчики задали новую планку качества, и причем такую высокую, что теперь каждый новый проект для VR будут сравнивать с Alyx. Не пройдет и двадцати лет, и VR войдет в наш обиход так же, как в свое время вошли сервисы цифровой дистрибуции, смартфоны и социальные сети.

ЛЮДОГРАФИ Я

- Doom 1993 г.
- Fahrenheit 2005 г.
- Half-Life 1998 г.
- Half-Life 2020 г.
- Maze War 1973 г.
- Metal Gear 1987 г.
- Omikron: The Nomad Soul 1999 г.
- Pedit5 1975 г.
- Portal 2007 г.
- Quake 1996 г.
- Resident Evil 1996 г.
- Space Panic 1980 г.
- Spacewar! 1962 г.
- Super Mario Bros. 1985 г.
- The Sims 2000 г.
- World of Warcraft 2004 г.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- Wikipedia. Pedit5. [Электронный ресурс]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pedit5> (дата обращения: 06.06.2020)
- Disgusting Men. От первой 3D-игры в истории до иконы киберспорта. Большая ретроспектива Quake. [Электронный ресурс]. URL: <https://disgustingmen.com/games/quake-retrospect-special-quake-champions> (дата обращения: 06.06.2020)
- Блог игромана. Самые инновационные игры. [Электронный ресурс]. URL: <https://zen.yandex.ru/media/gamerblog/samye-innovacionnye-igry-5c93ab3e42c5cc00b3cced13> (дата обращения: 06.06.2020)
- Википедия. Maze War. [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Maze_War (дата обращения: 06.06.2020)
- Википедия. Quake. [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Quake> (дата обращения: 06.06.2020)
- Википедия. Space Panic. [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Space_Panic (дата обращения: 06.06.2020)
- Википедия. История компьютерных игр. [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/История_компьютерных_игр#1975 (дата обращения: 06.06.2020)
- Владимир Тырлов. Обзор Half-Life: Alyx — первая игра, ради которой стоит купить VR-шлем. [Электронный ресурс]. URL: <https://vgtimes.ru/articles/65532-obzor-half-life-alyx-pervaya-igra-radi-kotoroy-stoit-kupit-vr-shlem.html> (дата обращения: 06.06.2020)
- Дмитрий Золотницкий. 35 лет эволюции. Как закалялась RPG. [Электронный ресурс]. URL: https://www.igromania.ru/article/20337/35_let_yevolyucii_Kak_zakalyalas_RPG.html (дата обращения: 06.06.2020)
- Светлана Цуринова. 7 самых инновационных видео-игр всех времен [Электронный ресурс]. URL: <https://www.iguide.ru/blogs/InGame/7-most-innovative-video-games-of-all-time/> (дата обращения: 06.06.2020)
- Факт. Первая компьютерная игра в мире. [Электронный ресурс]. URL: <https://afly.co/bm93> (дата обращения: 06.06.2020)