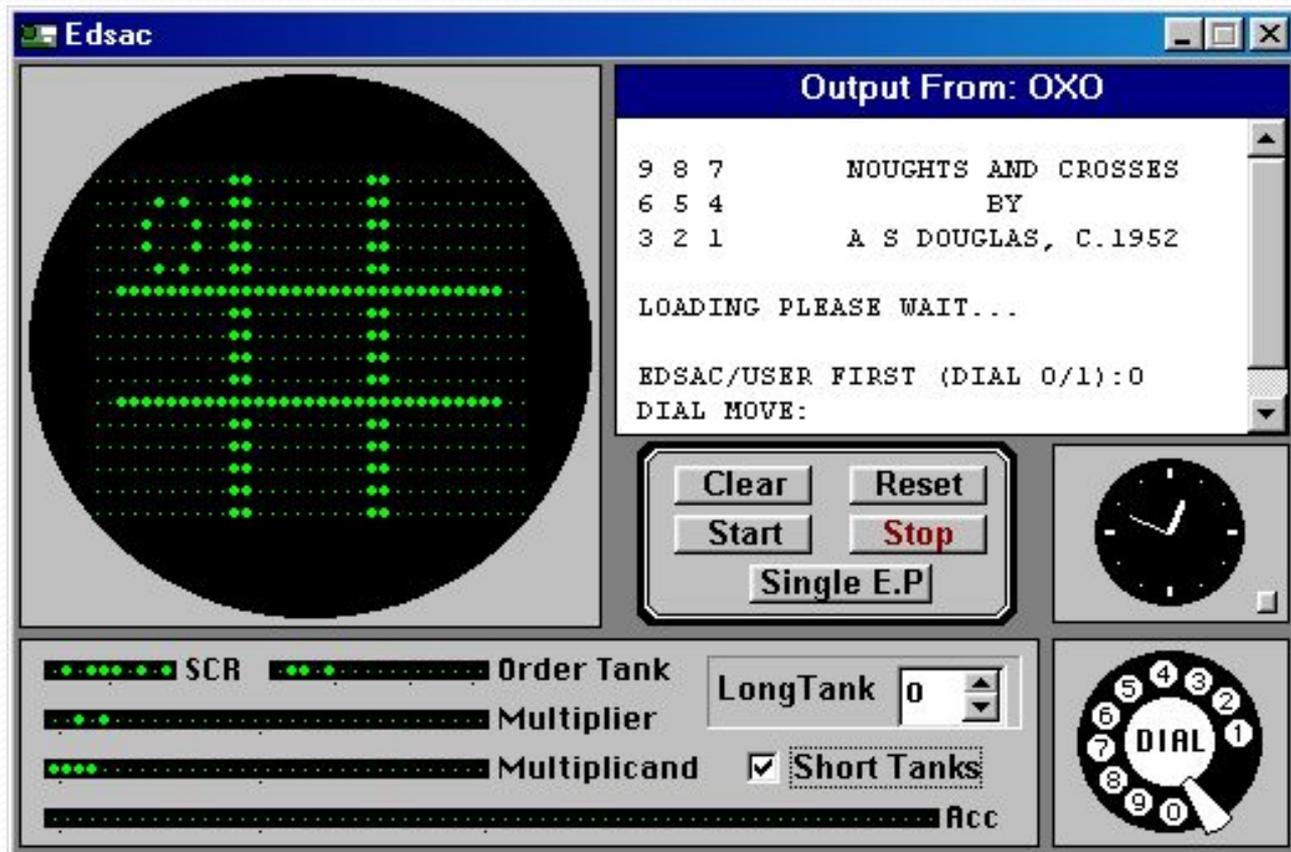


**Administracja**  
**g.ADI/III.**  
**Oreshkin Mykhailo**

# Gry komputerowe

Definicja Gra komputerowa to program komputerowy, który służy do organizowania procesu gry (rozgrywki) komunikacji z partnerami w grze lub samemu działając jako partner





Pierwsze prymitywne gry komputerowe powstały w latach 1950. i 1960. XX wieku. Pracowali na takich platformach, jak ramy uniwersyteckie i komputery EDSAK. W 1952 roku pojawił się program „OXO” imitujący grę „kółko i krzyż” stworzoną przez A.S. Douglas w ramach swojej pracy doktorskiej na Uniwersytecie Cambridge

# Historia

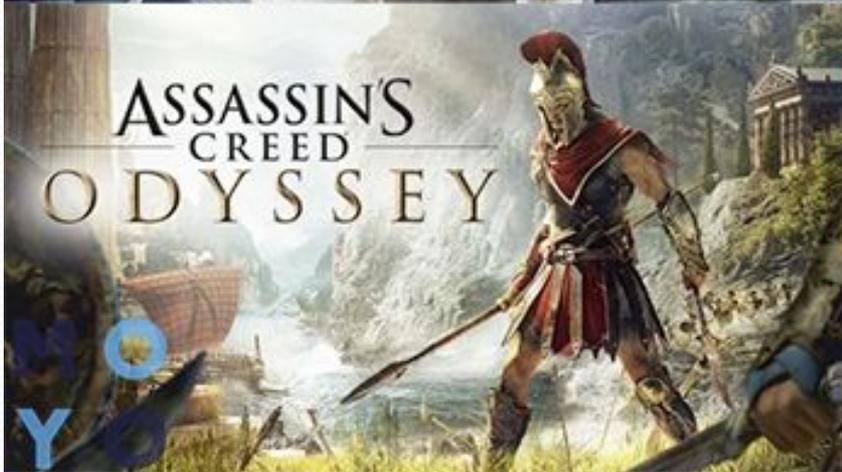
Historia W 1958 roku William Higinbotham stworzył Tennis for Two dla rozrywki gości. W 1962 r. Steve Russell opracował grę Spacewar! Dla minikomputera PDP-1 w Massachusetts Institute of Technology. W 1967 roku Baer stworzył grę w ping-ponga podobną do Tennis for Two.



# Klasyfikacja

- Klasyfikacja Gry komputerowe można klasyfikować według kilku kryteriów:
- 1. Gatunek
- 2. Liczba graczy i sposób ich interakcji
- 3. Prezentacja wizualna 4. Platforma.

# Klasyfikacja według gatunku



# Rozwój

- Rozwój Rozwój gier wideo jest przeprowadzany przez programistę, który może być reprezentowany zarówno przez jedną osobę, jak i przez firmę. Opracowanie projektu AAA kosztuje od miliona dolarów lub więcej. Średni budżet projektu wynosi od 18 do 24 milionów dolarów. Proces tworzenia zwykłej nowoczesnej gry zajmuje około roku, w przypadku projektów AAA może to potrwać do 2-3 lat, cykl tworzenia zwykłych gier „casualowych” zajmuje około 4-6 miesięcy, pomimo faktu, że Rurociąg opracowuje 2-3 projekty jednocześnie.

# Przemysł gier komputerowy

- Przemysł gier komputerowych. Branża gier komputerowych powstała w połowie lat 70. XX wieku jako entuzjastyczny ruch. W ciągu kilku dziesięcioleci rozwinęła się z małego rynku do głównego nurtu, osiągając roczne przychody w Stanach Zjednoczonych w wysokości 9,5 mld USD w 2007 r. I 11,7 mld w 2008 r. Na rynku działają zarówno duzi gracze, jak i małe firmy i startupy, a także niezależni programiści i społeczności (np. Kick starter itp.).

# Etapy



- Etapy e: Historia branży rozpoczęła się w 1971 r. Wraz z premierą gry zręcznościowej Computer Space. W następnym roku Atari wydała pierwszą komercyjną grę wideo Pong. Pojawi się gra Space Invaders. Na całym świecie sprzedano ponad 360 tysięcy automatów zręcznościowych z grą Space Invaders, więc w 1982 r. Gra zarobiła 2 miliardy dolarów na monetach po 25 centów, czyli 4,6 miliarda dolarów w cenach z 2011 roku.