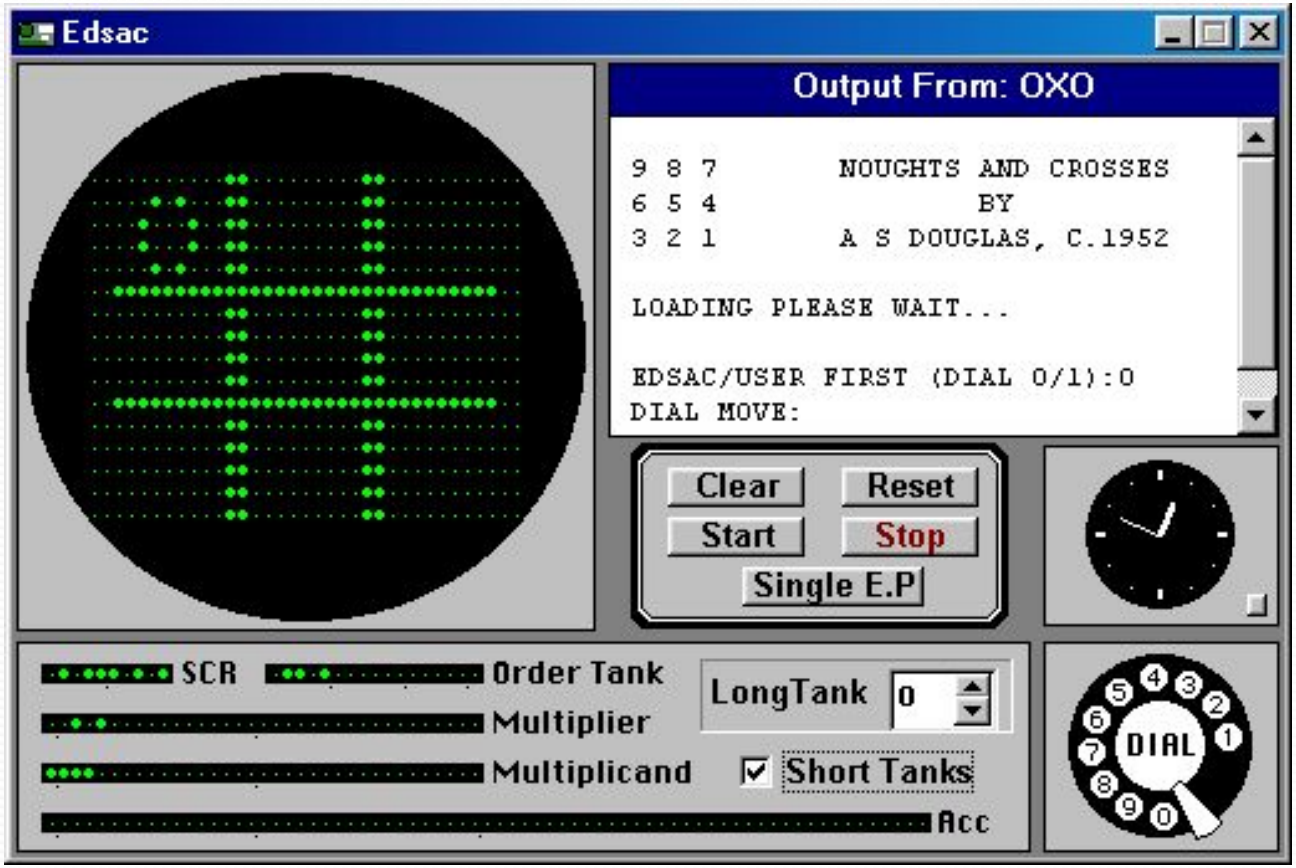
Administracja g.ADI/III.

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 krzyżyk” stworzoną przez A.S. Douglas w ramach swojej pracy doktorskiej na Uniwersytecie Cambridge

Historia

Historia W 1958 roku William Higingbotam 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

Construct 2 (Administrator) - Layout 1
Start page
Layout 1
Layout 2
Event sheet 1
Properties
Layers
Add behavior
Double-click a behavior to add:
General
Anchor
Bound to layout
Destroy outside layout
Drag & Drop
Fade
Pin
Movements
8 Direction
Bullet
Car
Custom Movement
Pathfinding
Physics
Platform
Rotate
Sine
Turret
A solid the Platform behavior can also jump on to from underneath.
Help
Add
Cancel
trooper Behaviors
Name
Type
Platform
Solid
Flash
Wrap
ScrollTo
Ready

- 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.