Игровая индустрия: вчера, сегодня, завтра

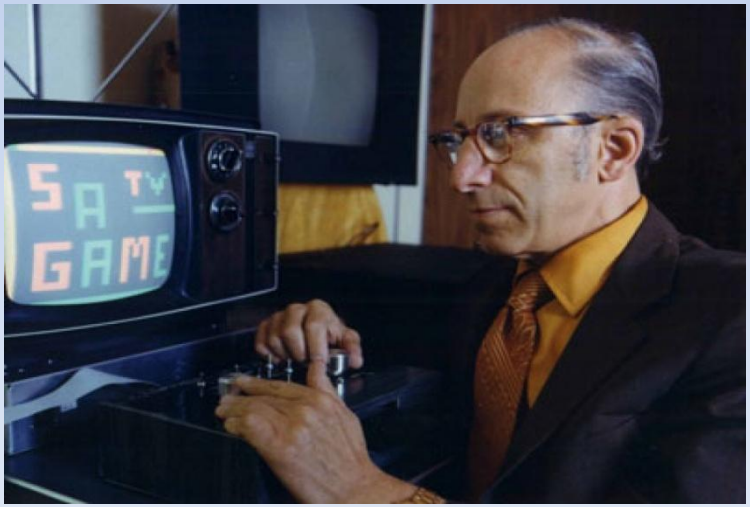
Выполнил: Бахтияров В.С.
ЭН-350008

Начало

- **Компьютерные игры берут свое начало в 50-ые года двадцатого века**
- **История знает трех человек, которые в 1950-ые годы начинали работать над данным вопросом:**
- ***Ральф Баэр***
- ***Артур Дуглас***
- ***Уильям Хигинботем***

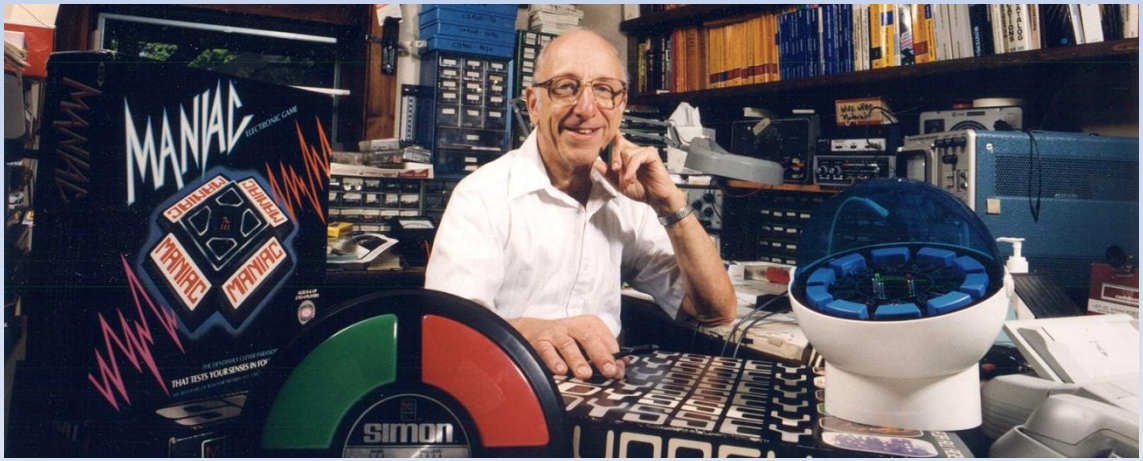
Ральф Баэр

- **предложил общественности идею интерактивного телевиденья**
- **изобретатель приставки**
- ***в 2005 году получил национальную медаль США в области технологий и инноваций***



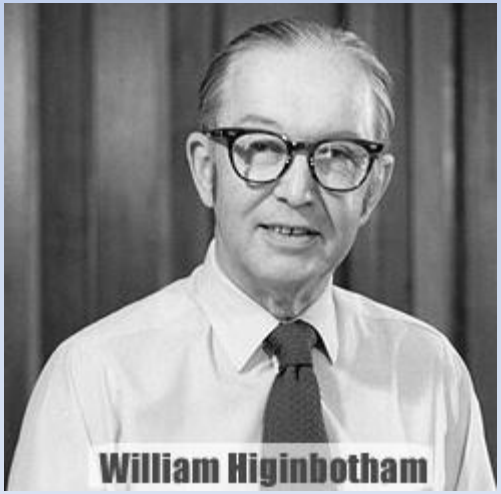
Артур Дуглас

- **британский учёный, который в 1952 году, демонстрируя возможности компьютера, представил диссертационной комиссии в Кембридже игровую программу под названием Оу-Экс-Оу (англ. OXO, "Крестики-нолики") для EDSAC.**



Уильям Хигинботем

- В 1958 году он создал компьютерную игру «Tennis for Two». В нее могли играть два человека. Цель: Развлекать посетителей Брукхейвенской национальной лаборатории



60-е годы 20 века

- 1960 год - компанией Digital Equipment Corporation был выпущен первый компьютер серии PDP
- 1961 год - группой студентов из Массачусетского Технологического Института была создана первая интерактивная игра "Космическая Война" (анг. Spacewar)

70-е годы 20 века

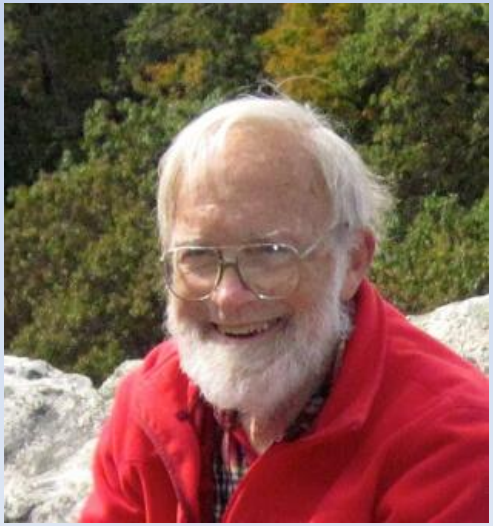
- **1970 год - выдается патент на компьютерный манипулятор, без которого сейчас не может обойтись не один игрок. Речь идет о компьютерной мышке. Человека, получившего патент, звали Дуглас Энгельбарт (на картинке первая компьютерная мышь)**

70-е годы 20 века

- **1972 год - американцы Бушнэлл и Дабни основали компанию Атари (англ. Atari), которая стала первой фирмой по производству видеоигр. Первым успешным продуктом компании стала уже известная игра в теннис, получившая название Понг (англ. Pong)**

70-е годы 20 века

- **1975 год - Уильям Кроутер создает игру, которая является прообразом жанра квест и называет ее Colossal Cave Adventure. Данная игра распространяется моментально через сеть ArpaNET.**
- **1977 год – приставочный бум; выходит в свет Apple II. Появление первых графических игр для домашних компьютеров.**



80-е годы 20 века

- **Наступила эпоха компьютерных игр. Появилось множество компаний занимающихся исключительно разработкой игр.**
- **Компания Namco выпускает игру Pac-Man самую распространённую игру в мире (согласно книге рекордов Гиннеса)**
- **К середине восьмидесятых лидер на рынке видеоигр поменялся. На смену Атари пришла компания Нинтендо , предложившая более качественные игры**

90-е годы 20 века

- **Расцвет эры видеоигр**
- **Приставки самых разных типов и производителей стали появляться практически в каждом доме**
- **1993 году 10 декабря - компанией Id Software, был выпущен великий Doom. Игра которая заложила основы жанра шутер.**

DOOM
DOOM

90-е годы 20 века

- **Выходит Rise of the Triad, первая игра с компьютерной реализацией многопользовательского режима игры «захват флага». Позднее режим перекочевал в популярные киберспортивные шутеры.**

90-е годы 20 века

- 1996 год - на свет появилась Voodoo I – первая видео карта с поддержкой полноценного 3D. Это позволило выпуститьDuke Nukem 3D и Quake – первые полностью трехмерные игры.
- В этом же году появились такие игры, как Super Mario, Command & Conquer: Red Alert, Tomb Raider, Resident Evil, Diablo и многие другие.

90-е годы 20 века

- Выходит культовая RTS StarCraft от Blizzard, которая сразу становится самой продаваемой игрой года. Чемпионаты по этой игре проводились вплоть до 2010 года.
- Выходит Half-Life — игра, на основе движка которой было создано множество action-игр. Самой популярной из них безусловно является Counter-Strike.
- Выходит Unreal — первая игра в одноимённой серии. Игра ознаменовала начало разработки популярного движка Unreal Engine.

21 век

- **В первом десятилетии 21-го века игровая индустрия идет вперед семимильными шагами. Ежегодно выпускаются тысячи игр, расходящиеся по всему миру миллионами копий, а оборот составляет десятки миллиардов долларов.**

Будущее

- Огромной популярностью будут пользуются игры, в которых можно погрузиться в выдуманный фэнтезийный мир, наполненный фантастическими пейзажами и дивными существами.

- Для полного погружения в игру могут использоваться две перспективные технологии: виртуальная реальность и дополненная реальность. В первом случае полная вовлеченность достигается за счет абсолютного замещения окружающего мира виртуальным. Второй вариант предполагает дополнение нашего мира виртуальными деталями. Такие попытки уже делаются в Pokémon GO, Mosquito, Minecraft и других разработках. Эффект вхождения усиливается применением различных манипуляторов и контролеров.

- Возможно, игры будут иметь вид конструкторов. Тогда геймеры смогут сами создавать героев, механизмы, арсенал и даже сюжет. Уже сейчас спросом пользуются нелинейные сюжетные векторы. Дальнейшее следование по этому пути развития позволит влиять не только на повествовательную линию и концовку, но и на сам геймплей.

Источники

- https://www.gkh11.ru/news/budushhee_kompjuternykh_igr_chto_ikh_zhdet/2018-03-22-2583 (29.05.2018)
- **https://ru.wikipedia.org/wiki/Категория:Компьютерные_игры_в_жанре_фэнтези** (29.05.2018)
- **http://orbitnetwork.ru/uvlecheniya-hobbi/igry/35499-kartinki-iz-kompyuternyh-igr-44-foto.html** (29.05.2018)
- **https://www.syl.ru/article/355419/v-kakom-godu-izobreli-kompyuternuyu-myish-pervaya-kompyuternaya-myish** (29.05.2018)