

# **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

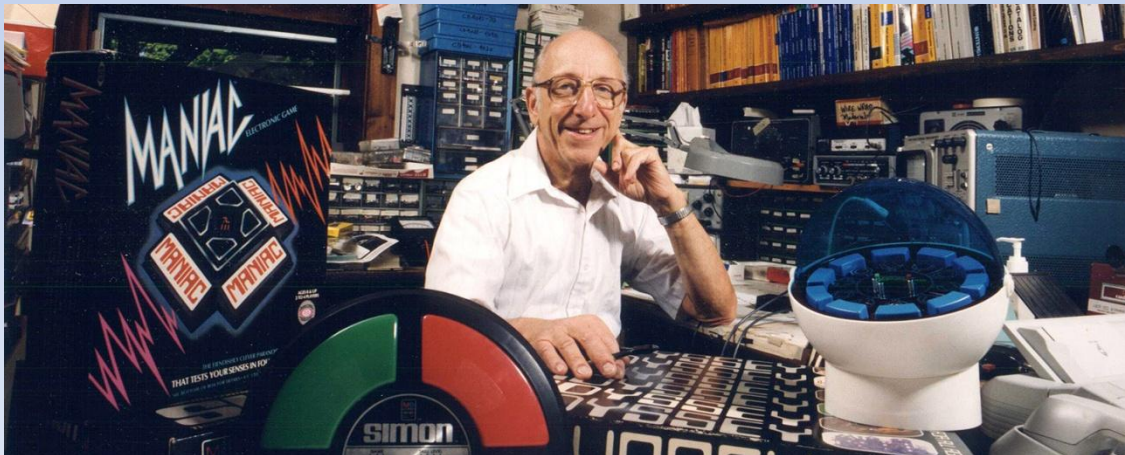
# Ральф Баэр

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



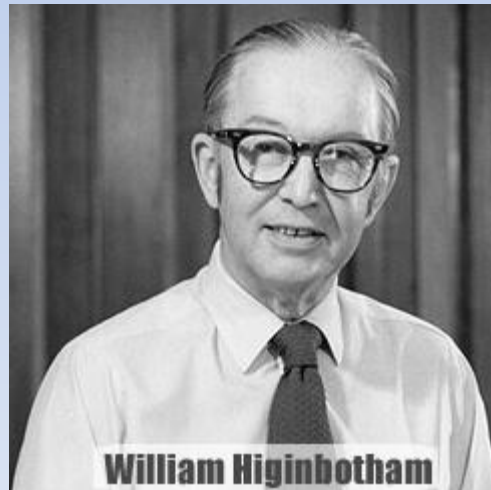
# Артур Дуглас

- 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 Хиггинботем

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



William Higinbotham

# 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

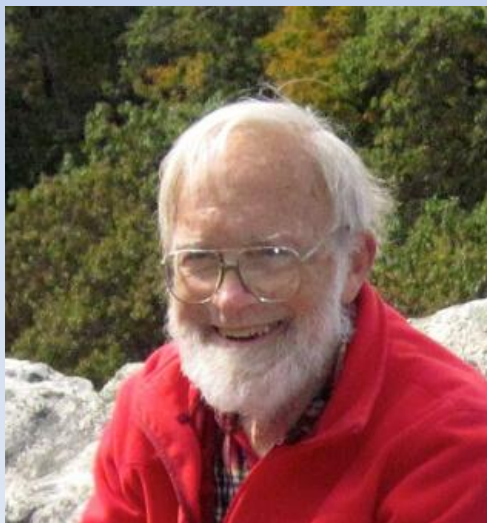
- 1972 год - американцы Бушнэлл и Дабни основали компанию Атари (англ. Atari), которая стала первой фирмой по производству видеоигр. Первым успешным продуктом компании стала уже известная игра в теннис, получившая название Понг (англ. Pong)





# 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 Nintendo , 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.**



# 90-е ГОДЫ 20 ВЕКА

- Выходит **Rise of the Triad**, первая игра с компьютерной реализацией многопользовательского режима игры «захват флага». Позднее режим переключался 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 выпустить Duke 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 пользоваться 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\\_kompjuter\\_nykh\\_igr\\_chno\\_ikh\\_zhdet/2018-03-22-2583](https://www.gkh11.ru/news/budushhee_kompjuter_nykh_igr_chno_ikh_zhdet/2018-03-22-2583)  
(29.05.2018)
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/Категория:Компьютерные\\_игры\\_в\\_жанре\\_фэнтези](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)