

История развития компьютерных игр

История компьютерных игр развивалась достаточно медленно. Представлена хронология основных событий, которые покажут вам основные шаги и этапы развития игровой компьютерной индустрии.

Компьютерные игры в 50-е годы XX века



Компьютерные игры берут свое начало в 50-ые года двадцатого века. Сегодня игровая общественность до конца не определилась, кто является их первоначальным создателем. История знает трех человек, которые в 1950-ые годы начинали работать над данным вопросом. Первым из этих людей

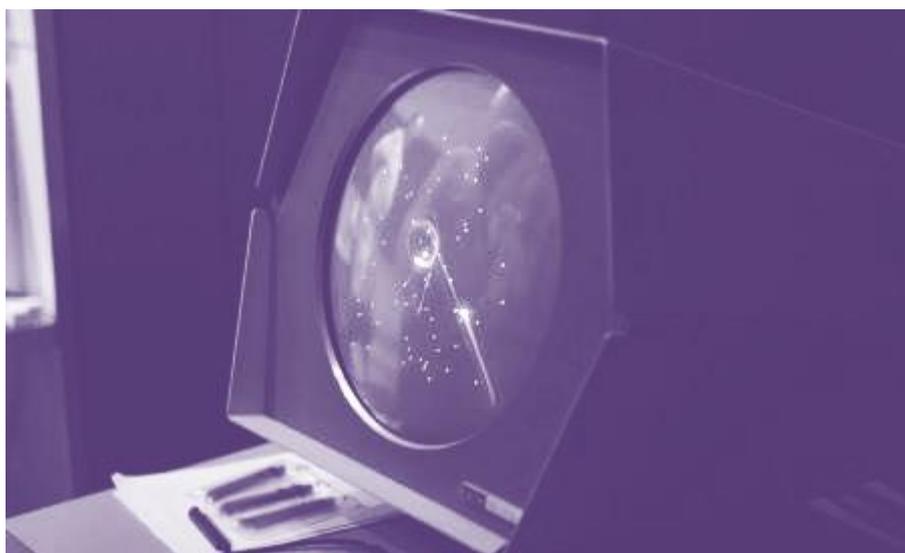
является **Ральф Баэр**. Будучи инженером в 1951 году он предложил общественности идею интерактивного телевиденья. Вторым человеком является **А.С. Дуглас**. В 1952 году им была написана игра, получившая название «ОХО». Данная игра представляла собой программную реализацию всем известных «крестиков-ноликов». И третьим человеком, которого можно назвать отцом компьютерных игр, является **Уильям Хигинботем**. В 1958 году он создал компьютерную игру «Теннис». В нее могли играть два человека.



Видеоигры в 60-е годы XX века

В 1960 году компанией **Digital Equipment Corporation** был выпущен первый компьютер **серии PDP**. Он получил название **PDP-1**. Спустя 2 года, в 1962 году для него была разработана первая компьютерная игра, которую разработчик назвал **Space War**.

Компьютерные игры в 70-е годы XX века



В 1970 году 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**.

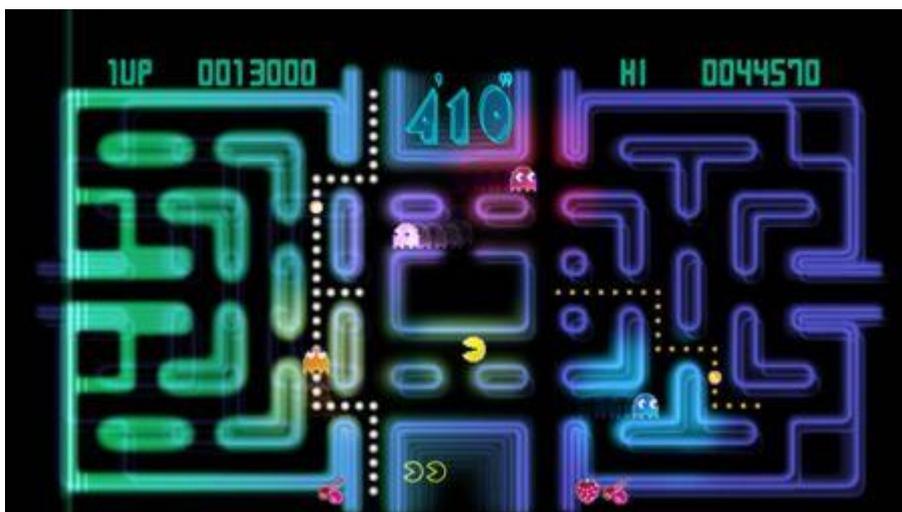
1975 год стало годом проявления интереса к компьютерным играм со стороны общественности. **Уильям Кроутер** создает игру, которая является прообразом приключенческого жанра и называет ее **Colossal Cave Adventure**. Данная игра распространяется моментально через сеть **ArpaNET**.

Начиная с 1977 года, различные разработчики выпускают все больше и больше новых компьютерных игр, которые в последствии значительно ускорят развитие персональных компьютеров.



Видеоигры в 80-е годы XX века

В 80-е годы в связи с заметным удешевлением домашних компьютеров (спасибо **IBM**), рынок компьютерных игр стал быстро расти. Сейчас можно сказать, что именно в 1980-х наступила эпоха компьютерных игр. Появилось множество



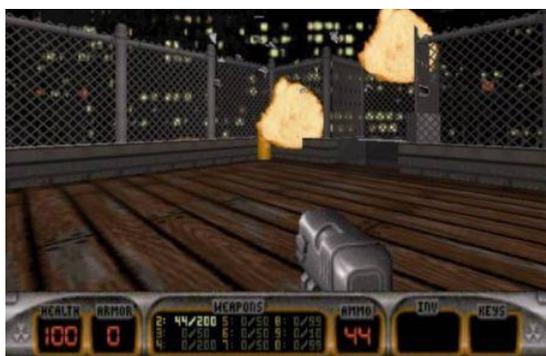
компаний занимающихся исключительно разработкой игр. Компания **Namco** выпускает игру **Pac-Man**, суть которой сводилась к управлению непонятным существом, которое должно было собирать разбросанные по лабиринту точки, уклоняясь от врагов. Идея данной игры жива до сих пор и часто находит свое выражение на мобильных платформах. В 1987 году появился **видеоадаптер VGA**, а следом **SVGA**. Эти события отправили в прошлое 16 цветное царство. Теперь на мониторах 256 цветов, что естественно сделало игры более красочными и относительно похожими на современные.



Компьютерные игры в 90-е годы XX века

Начиная с 90-х бум компьютерных игр стал только набирать обороты, а индустрия расти и расти. В 1993 году 10 декабря компанией **Id Software**, был выпущен великий **Doom**. Игра которая заложила основы жанра шутер. Подробнее об этом и других жанрах рс-игр можно узнать из статьи о жанрах компьютерных игр. Именно там будут представлены типичные их представители.

В 1994 году появилась первая игра с мультиплеером - **Rise of the Triad**. А на следующий год появляется **The Terminator: Future Shock**, первый шутер с элементами трехмерности мира и врагов, а так же свободным обзором при помощи мышки.



В 1996 году на свет появилась **Voodoo 1** – первая видео карта с поддержкой полноценного 3D. Это позволило выпустить **Duke Nukem 3D** и **Quake** – первые полностью трехмерные игры. Так же в этом году появились такие игры, как Super Mario, Command & Conquer: Red Alert, Tomb Raider, Resident Evil, Diablo и многие другие.

В 1998 году появляются **Half-life** и **StarCraft**.



Компьютерные игры в XXI веке

В первом десятилетии XXI века игровая индустрия идет вперед семимильными шагами.

Ежегодно выпускаются тысячи игр, расходящиеся по всему миру миллионами копий, а оборот составляет десятки миллиардов долларов. Наиболее успешные игровые проекты собирают сотни миллионов долларов от продаж. Вы можете познакомиться с одним из рекорсменов по кассовым сборам, если скачаете одним файлом игру Call of Duty Modern Warfare 2.

Замедление вызванное мировым финансовым кризисом, постепенно уходит и индустрия вновь набирает обороты.



Как видно из этой статьи развитие компьютеров тесно связано с развитием игр. Именно для них создаются мощные видео карты, процессоры, растет объем доступной оперативной памяти. О значении компьютерных игр можно также почитать в статье о роли видеоигр в общественной жизни - Компьютерные игры.

Существует даже мнение, и весьма не обосновательное, что компьютеры стали такими, какими мы их знаем именно благодаря играм.

Жанры компьютерных игр

Экшн (action)

Это жанр компьютерных игр потребует от вас быстрой реакции и высокой точности, чтобы решать возникающие игровые задачи. Экшн является одним из основных и, определённо, самым широким жанром. Геймплей компьютерных игр этого жанра обычно имеет акцент на сражении или соревновании.

К экшенам определённо относятся поединки (файтинги), слэшеры, всевозможные шутеры, а также аркады.

Самыми яркими представителями этого жанра компьютерных игр являются следующие:

Doom и Quake – легендарные шутеры от первого лица;

Grand Theft Auto (GTA) – шутер от третьего лица;

Serious Sam – кровавый шутер;

Counter-Strike – тактический шутер;

Mortal Kombat – известная компьютерная игра-файтинг;

Packman и Mario тоже относятся к этому жанру.

Симуляторы (simulation, simulator)

Как становится ясно из названия жанра, в компьютерных играх-симуляторах происходит имитация управления единицей техники или сложной технической системой.

Одним из наиболее известных представителей жанра является игра Microsoft Train Simulator, в которой вы можете попробовать свои силы в качестве машиниста поезда. И это не обязательно будет современный состав на электрической тяге – можно попытаться управлять паровой машиной, а это, поверьте, гораздо сложнее.

Разработчики симуляторов стараются как можно более точно смоделировать не только визуальную составляющую игры, но и воссоздать физическое поведение объектов игры как можно более приближённым к реальному миру.

Тем, кто хочет немного упростить себе жизнь и наслаждаться безумным, пусть и не совсем физически точным игровым процессом, по душе придутся аркадные симуляторы. Пример компьютерной игры этого жанра - небезызвестный Need for Speed.

Стратегии (strategy)

Стратегии - компьютерные игры, требующие от игрока выработки стратегии, а также достижения в процессе игры определённой цели, будь то победа в военной операции, добыча необходимого количества ресурсов или успешное сопровождение артефакта через территории противника.

Разновидностей стратегий существует великое множество, перечислим основные из них:

стратегии реального времени (real-time strategy, RTS): вы и другие игроки производите все действия одновременно. К представителям этого жанра, можно без тени сомнения отнести легендарные Warcraft и Starcraft.

пошаговые стратегии (turn-based strategy, TBS): здесь, в отличие от предыдущего подвида стратегий, игроки делают всё по очереди. Пошаговые стратегии лишены динамизма, но имея куда больше времени на размышления, можно гораздо более глубоко и скрупулезно планировать свои действия. Представители пошаговых стратегий – серия игр Heroes of Might and Magic.

глобальные стратегии (government simulation game): в компьютерных играх этого жанра на вас возложена задача управления целым государством. Пример – серия игр Civilization.

Квесты (quest)

Эти игры можно по другому назвать интерактивным повествованием. По ходу игры вы будете продвигаться по сюжету, решая всевозможные логические задачи и головоломки, применяя различные предметы и общаясь с другими персонажами игры. На первых компьютерах без возможности вывода графики были популярны текстовые квесты.

Пример компьютерной игры этого жанра – легендарный квест Syberia, часть которого проходит на территории бывшего СССР.

Ролевые игры (role playing game, RPG)

В играх этого жанра у главного героя есть набор умений, характеристик и навыков, которые определяют силу и способности персонажа. Путём убийства врагов и выполнения заданий игрок совершенствует своего персонажа, попутно повышая его уровень.

В ролевых играх обычно присутствуют:

сложная сюжетная линия, которая может разветвляться в зависимости от выбора заданий;

большой, детально проработанный мир;

множество различных персонажей, у каждого из которых могут быть свои цели и характер;

большое количество предметов: артефактов, предметов экипировки (одежда, оружие, магические предметы), всевозможный зелий и т.д.

За примерами далеко ходить не надо – это Diablo, Diablo 2 и их многочисленные клоны.

С сайта <http://www.mrwolf.ru/>

