



**TARGEM GAMES**

# РАЗРАБОТКА ИГР

---

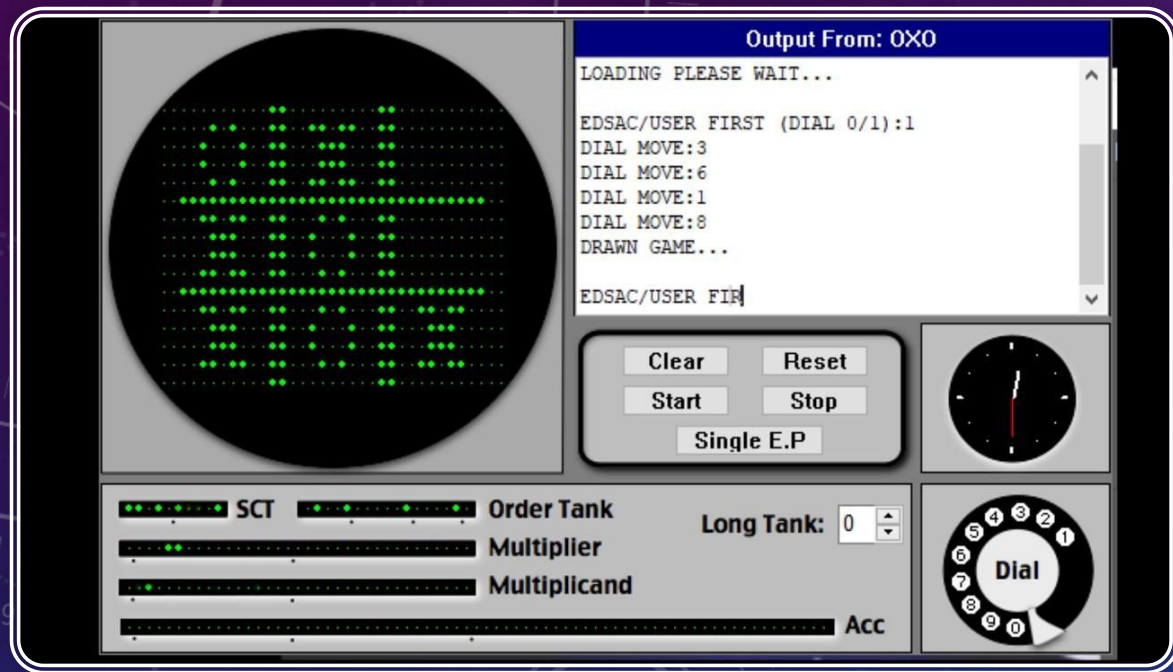
ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И СТАНОВЛЕНИЯ ВИДЕОИГР

# СТАРЫЕ ИГРЫ ГЛАЗАМИ ПРОГРАММИСТА

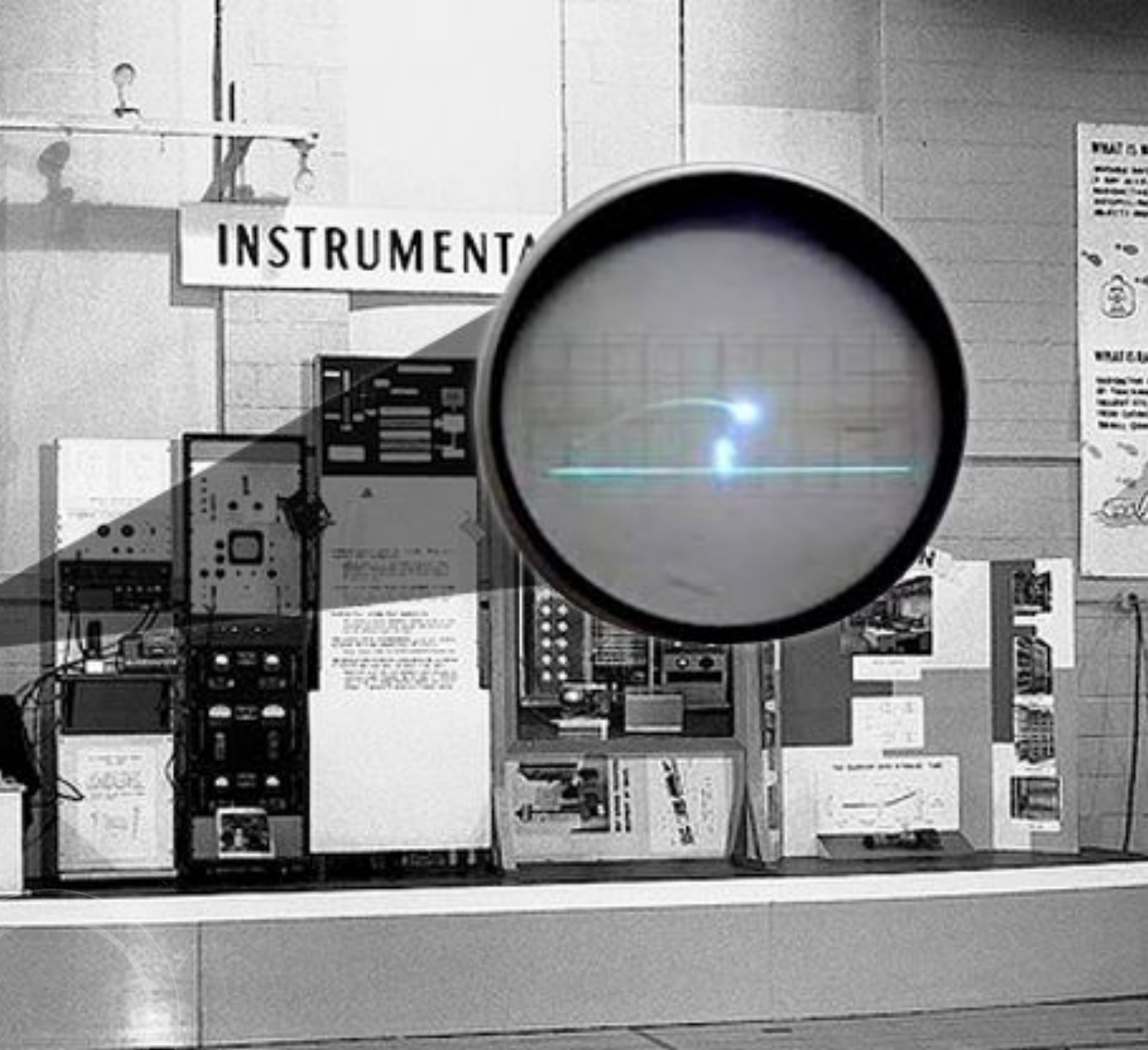
Старые видеоигры всегда помогали мне расслабиться и поднимали настроение. Как бы ни было паршиво у меня на душе, я просто нажимал на кнопку «Игрок 1», и все печали снимало как рукой, разум переключался с жизненных неприятностей на безжалостное пиксельное сражение, происходящее на экране.

(с) Эрнест Клайн. Первому игроку приготовиться





# ПЕРВАЯ В МИРЕ ВИДЕО ИГР А "OXO" 1952



# "TENNIS FOR TWO" 1958

ПЕРВАЯ  
МАССОВАЯ  
ВИДЕОИГР  
A COMPUTER  
SPACE  
1971



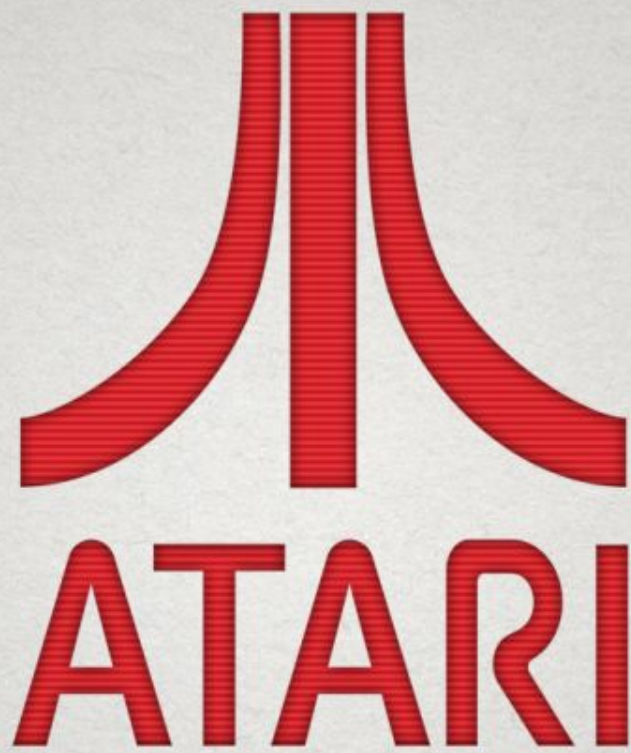


# НАЧАЛО ЭПОХИ КОНСОЛЕЙ 1972



# РАЛЬФ БАЕР

СОЗДАТЕЛЬ ПЕРВОЙ  
ИГРОВОЙ  
ПРИСТАВКИ





Нолан Бушнелл



Тед Дабни



ПЕРВЫЙ  
ИГРОВОЙ  
АВТОМАТ С  
ИГРОЙ PONG И  
ПЕРВЫЙ  
БОЛЬШОЙ  
УСПЕХ ATARI.



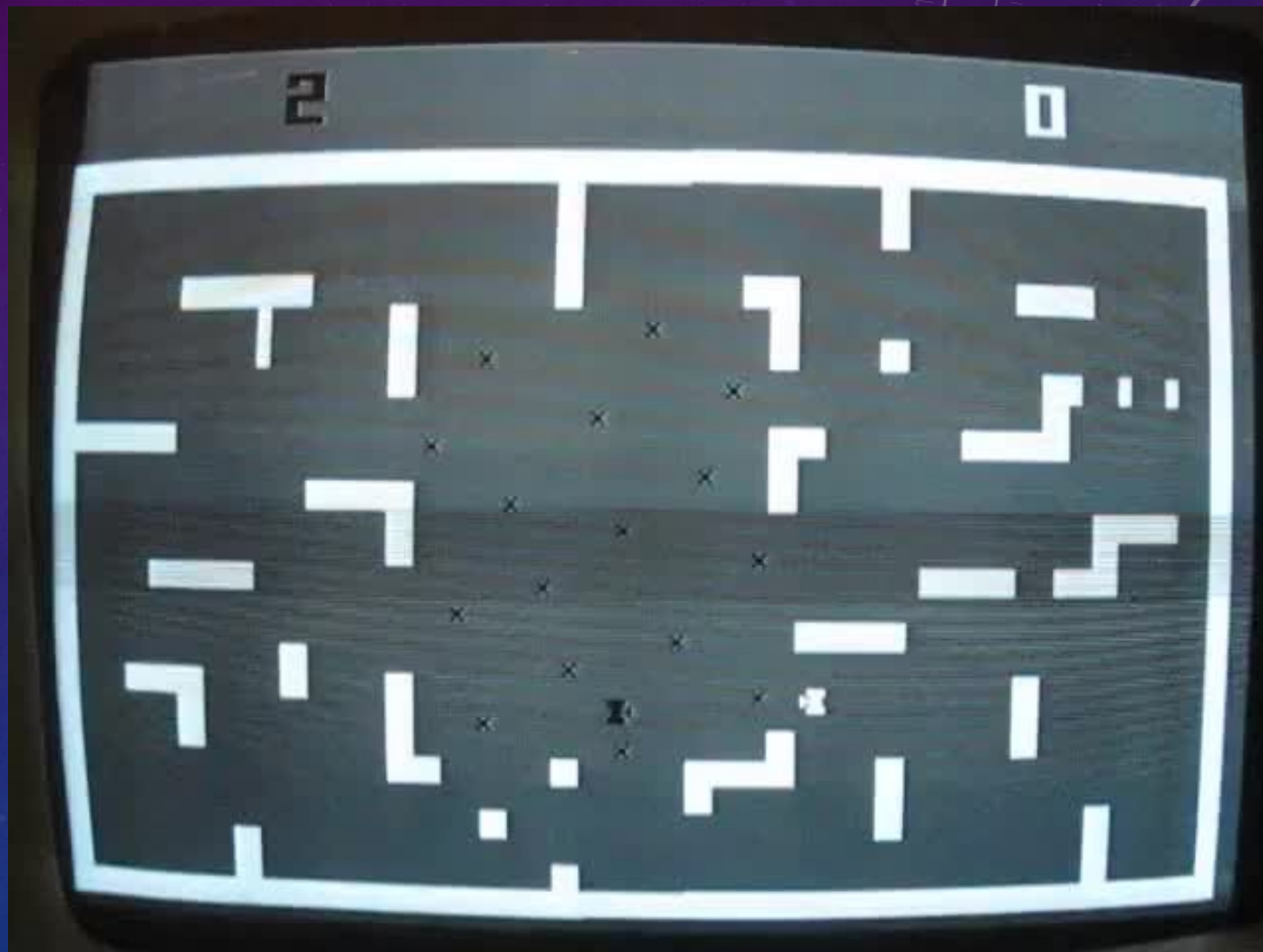
# БУШНЕЛ И ДЖОБС

**"Очень интересная штука, но я не думаю, что это будет интересно покупателям. У массовых персональных компьютеров нет будущего." - Бушнел о Прототипе Apple I**

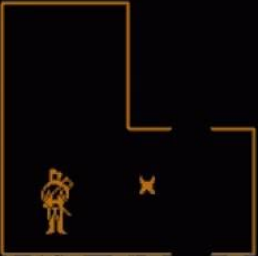
Игра "Maze war"



Игра "Tank"



pedit5

		level 4 Scorpion Press NEXT.	
ROOM		You have 11 HITS left.	
<u>Characteristics</u> Strength: 10 Intelligence: 10 Constitution: 12 Dexterity: 13		<u>Stats</u> Experience: 0 Money: 0 Weight: 0 Next level: 1000	
<u>Spells On:</u>		<u>Magical Items:</u>	
Equipment: Sword: Normal Shield: Normal Armor: Normal		Spells: 4 units Player Level: 1 Current users: 1	
Press DATA to show a map of where you have been on this level.			

## Colossal cave adventure

Colossal Cave Adventure • Score: 157 • Turns: 86

> SW

You are in a secret canyon which here runs E/W. It crosses over a very tight canyon 15 feet below. If you go down you may not be able to get back up.

> ne

There is no way to go that direction.

> W

You are in a secret canyon which exits to the north and east. A huge green fierce dragon bars the way! The dragon is sprawled out on a persian rug!

> kill dragon

With what? Your bare hands?

> YES

Congratulations! You have just vanquished a dragon with your

What's next?



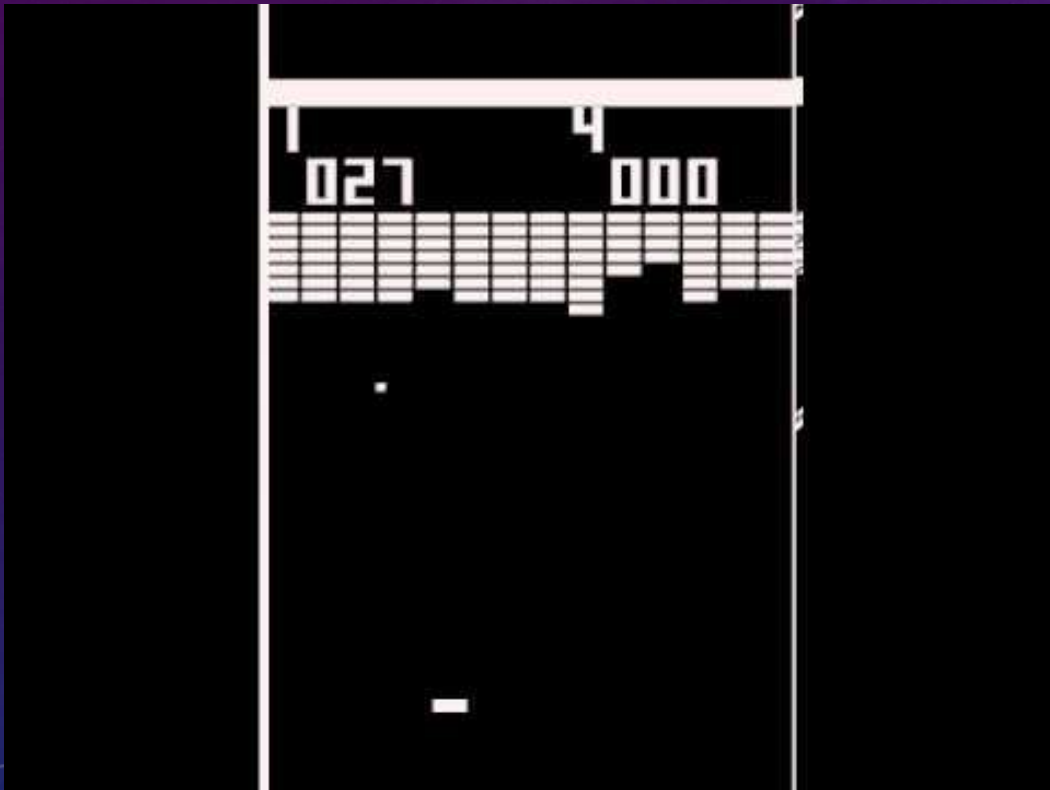
1977 ГОД. ATARI  
2600



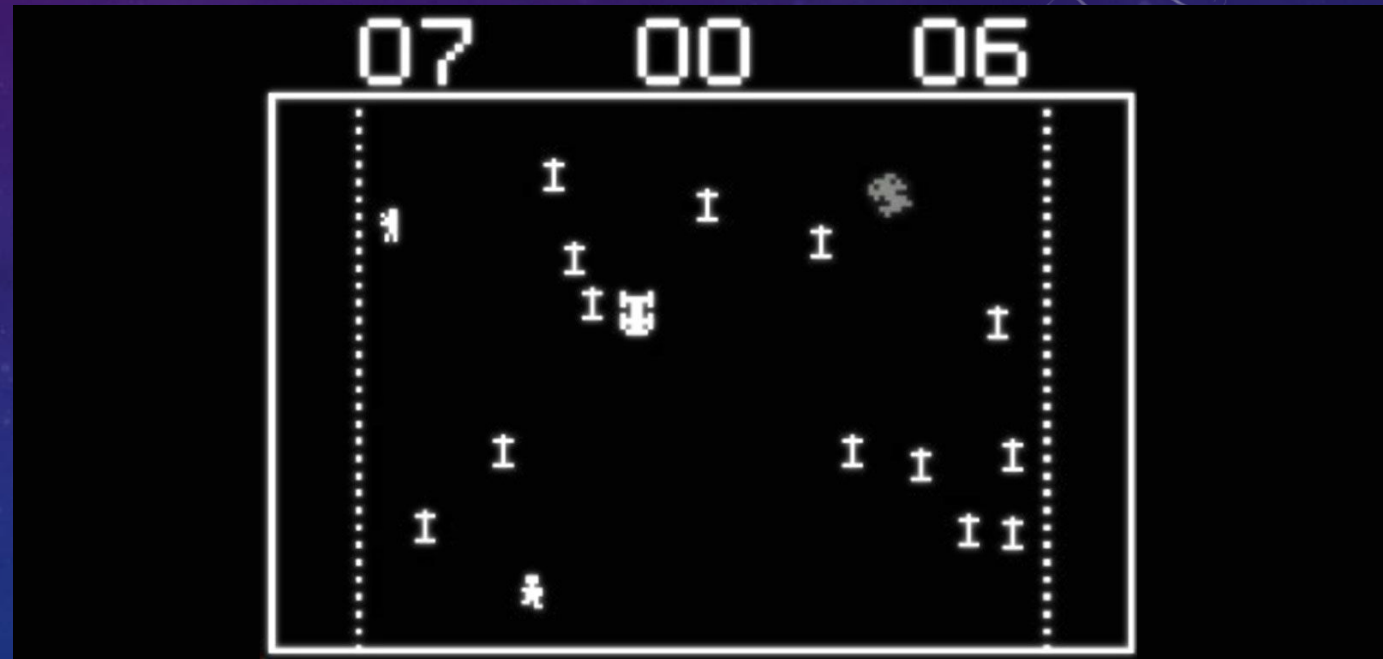
# ХАРАКТЕРИСТИКИ ATARI 2600

- Процессор: 6507, 1,19 МГц
- Оперативная память: 128 байт
- Видеоконтроллер: Stella, графический чип, частота видеоконтроллера: 1.19 МГц
- Носители информации: картриджи

Breakout

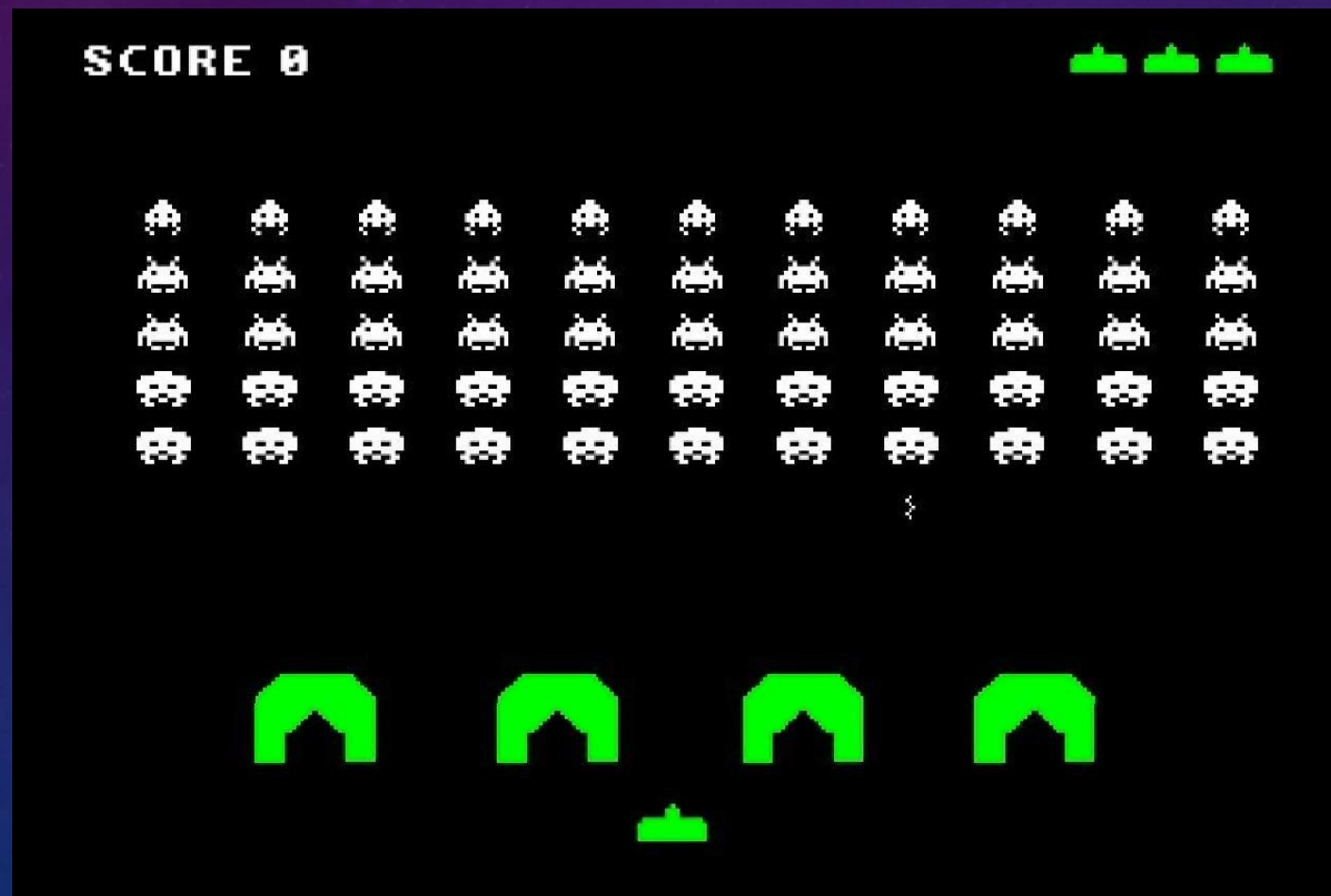


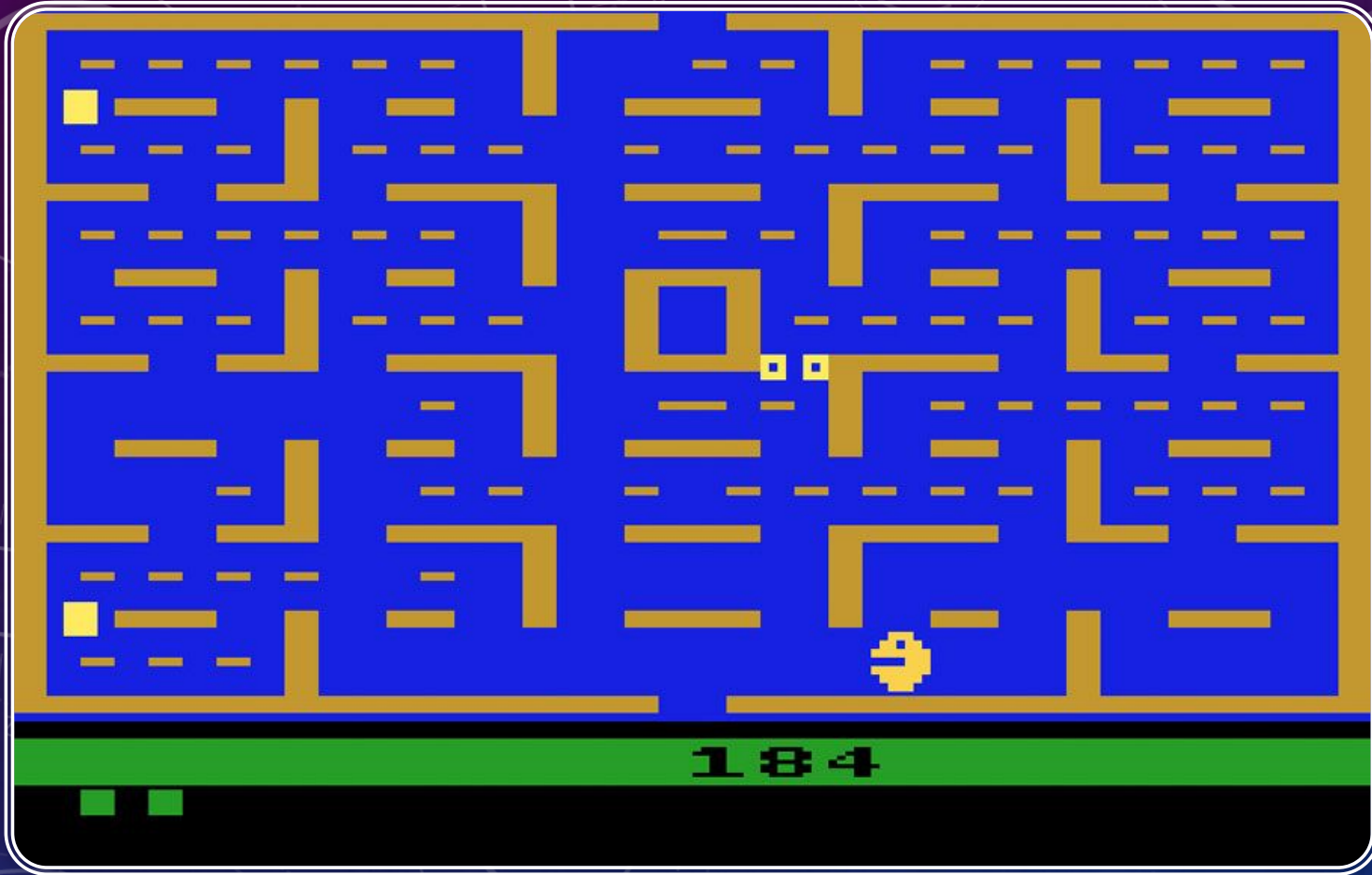
Death race





# 1978 ГОД. SPACE INVADERS





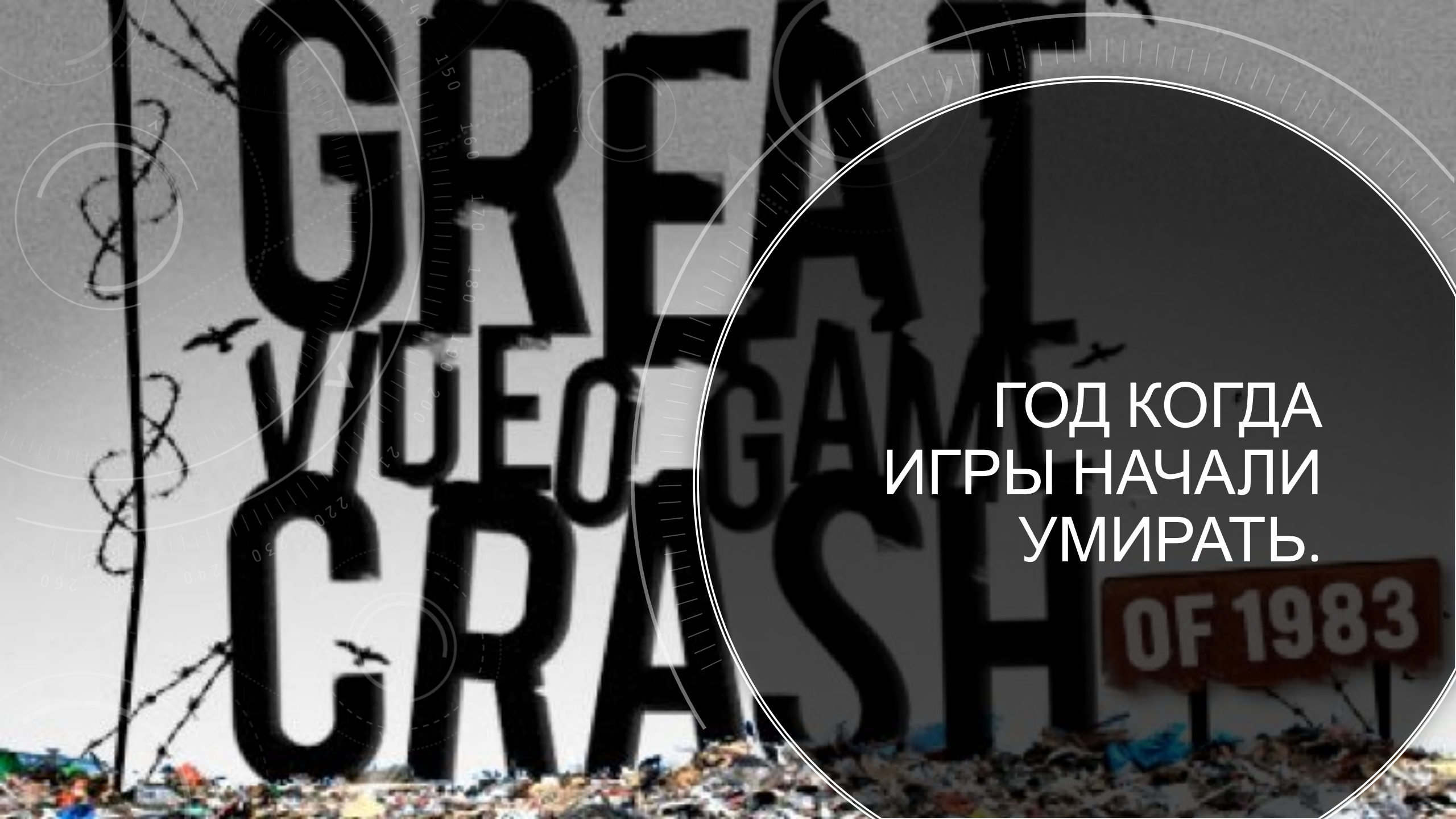
1982 ГОД.  
РАСМАН  
ДЛЯ АТАРИ  
2600

1979 ГОД.  
MICROVISION



1980 ГОД.  
NINTENDO  
GAME&WATCH





ГОД КОГДА  
ИГРЫ НАЧАЛИ  
УМИРАТЬ.





1998



1994



1988



1985

ЭВОЛЮЦИЯ SEGA



2001



1996



1990



1983

ЭВОЛЮЦИЯ NINTENDO





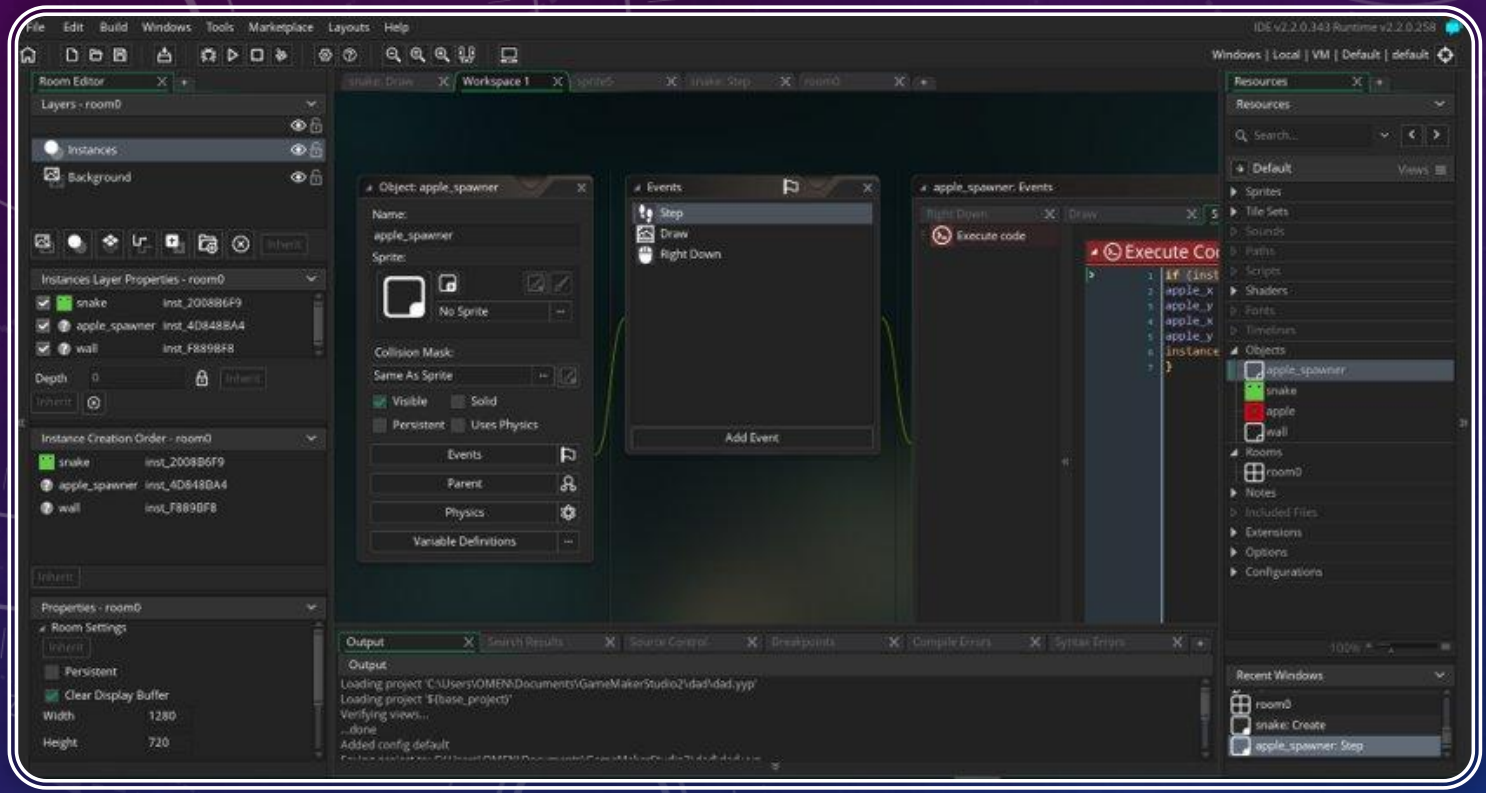
1. Вы даете команду

2. Сигнал передается на сервер Playkey



4. Вы получаете только видеопоток

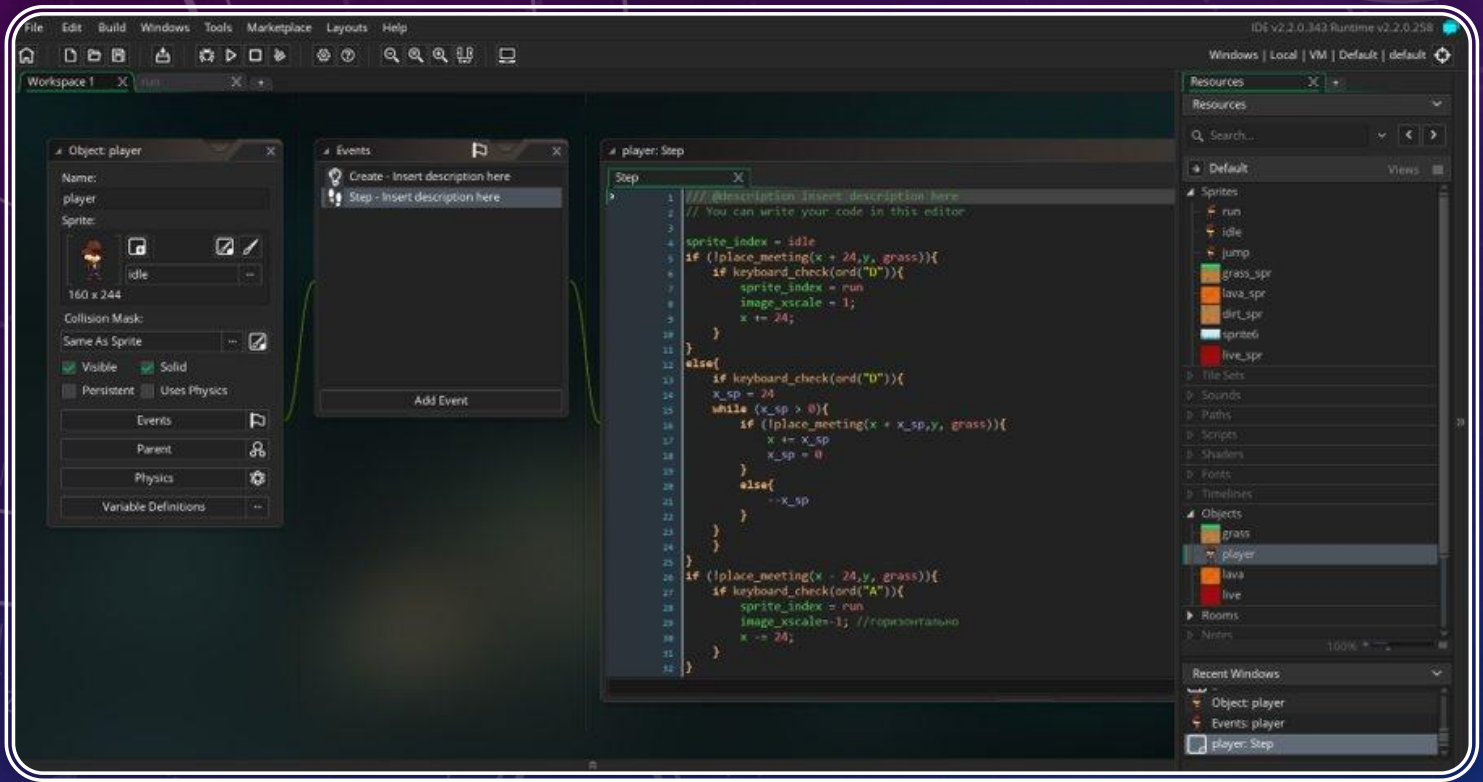
# VR, СТРИМИНГОВЫЕ СЕРВИСЫ И БУДУЩЕЕ КОНСОЛЕЙ



# ЧТО ИЗ СЕБЯ ПРЕДСТАВЛ ЯЕТ GAME MAKER STUDIO 2



# РЕДАКТО Р СПРАЙТО В



# ОБЪЕКТЫ И ИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

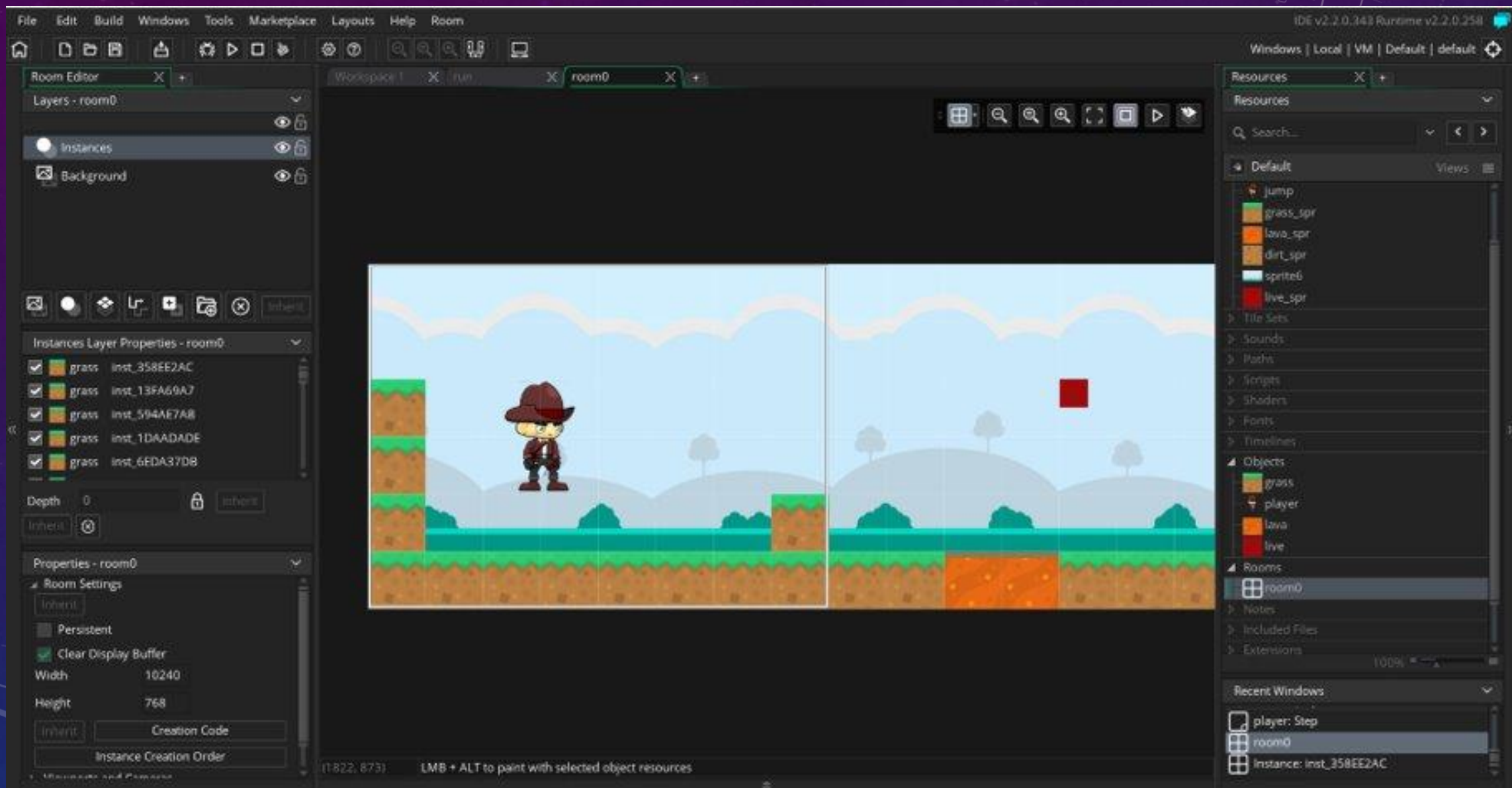
# GAME MAKER LANGUAGE

The image shows a screenshot of the GameMaker Studio 2 IDE. The main window displays a script in GML (GameMaker Language) for generating a tilemap. The code includes comments and logic for creating a grid, setting tile data, and saving the configuration to an ini file.

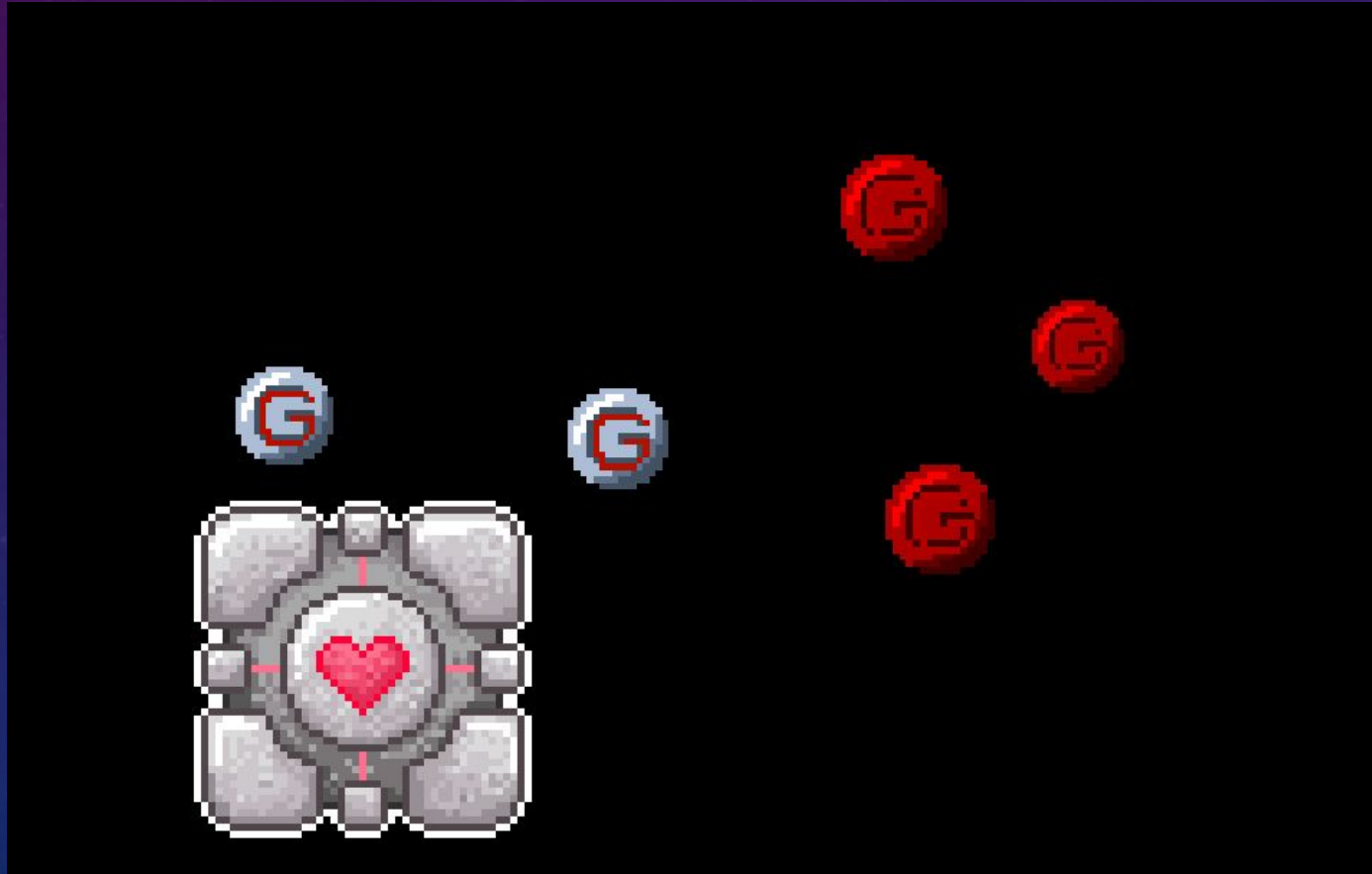
```
5 var tilemap = layer_tilemap_get_id(layer);
6
7 var tmap_width = tilemap_get_width(tilemap);
8 var tmap_height = tilemap_get_height(tilemap);
9 obj_administrator_random.planet1 = ds_grid_create(tmap_width, tmap_height);
10
11 var i, j = 0;
12 for (i = 0; i <= tmap_width - 1; i += 1)
13 {
14     for (j = 0; j <= tmap_height - 1; j += 1)
15     {
16         var tile_data = tmap_get_data(tilemap, i, j);
17         var tile_index = ds_grid_get(obj_administrator_random.planet1, i, j, tile_index);
18         ds_grid_set(obj_administrator_random.planet1, i, j, tile_index);
19     }
20 }
21
22
23 ini_open("planet1.ini");
24 ini_write_string("Save", "planet1");
25 ini_write_real("Meta", "tmap_width", tmap_width);
26 ini_write_real("Meta", "tmap_height", tmap_height);
27 ini_write_real("Meta", "room_width", room_width);
28 ini_write_real("Meta", "room_height", room_height);
29
30 ini_close();
```

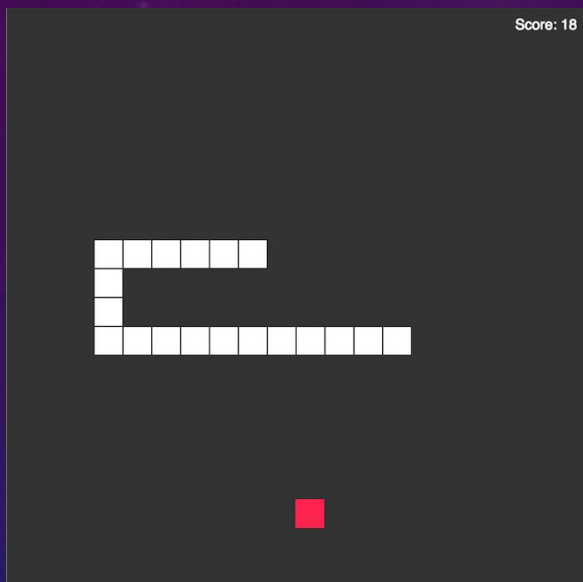
Two logos are visible in the center: a green stylized 'G' logo on the left and a white stylized 'G' logo on the right. The Resources panel on the right shows a tree view of project assets, with 'save\_planet' selected under the 'Scripts' folder. The bottom of the IDE shows a tabbed interface with 'Output' and 'Search Results' tabs.

# РАБОТА С КОМНАТАМИ

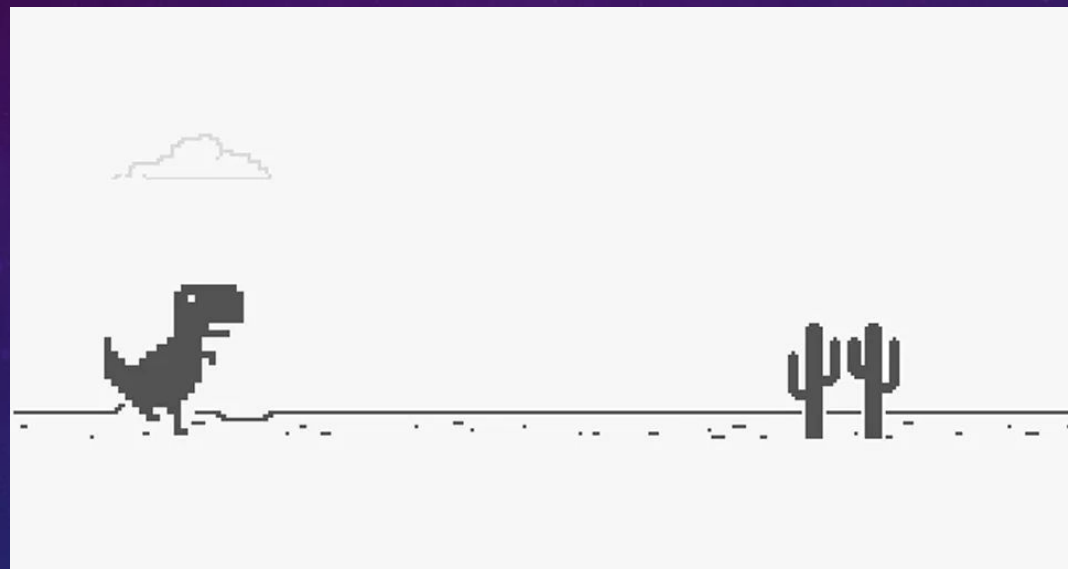


# КАКИЕ ФУНКЦИИ И КОНСТАНТНЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ МОГУТ НАМ ПРИГОДИТЬСЯ?

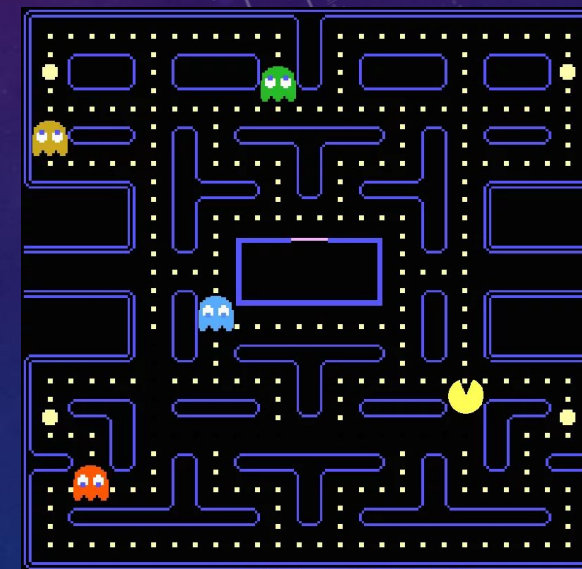




Змейка



Раннер



Рас-man





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!