

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Презентацию выполнил
студент группы ПКС-1-62
Ротов Евгений

ПЕРВАЯ ВИДЕОИГРА

1972

- **PONG** - одна из первых аркадных видеоигр и первая столь популярная видеоигра. Оригинальная игра была разработана компанией Atari Incorporated (Atari), которая выпустила ее в 1972 году. Аллан Алкорт создал Pong в качестве тренировки навыков, которую ему предложил основатель Atari Нолан Бушнелл. В отличие от вышедших ранее аркадных видеоигр Pong ждал невероятный успех и признание игроков.
- Индустрия видеоигр вошла в свой «золотой век» в **1978** после выхода **Space Invaders**



8-БИТ 16-БИТ

- В 1985 в Америке игровой рынок консолей получил новый толчок развития благодаря тому, что Nintendo выпустила свою 8-ми битную приставку Famicom, известную в Азии как
- **Nintendo Entertainment System (NES)**
- Развитие игровой индустрии активно продолжалось. Свет увидели десятки классических игр. Во многие из них мы играли в детстве, восхищаясь тем, как они выглядят, и тем, какие эмоции дарят. Сегодня мы испытываем ностальгические чувства, глядя на эти игры.
- Sega Genesis, известная за пределами Северной Америки как Mega Drive, является 16-ти битной приставкой, которую разработала компания Sega Enterprises, Ltd. Sega Genesis была третьей приставкой в линейке консолей компании. Sega была выпущена в 1988 году в Японии.
- Развитие технологий не могло не затронуть и игровую индустрию. С течением времени разработчики получили все больше возможностей для создания своих игр. А сами же игры, в свою очередь, становились все более детализированными. Однако это было только начало пути развития графики в играх... и скоро мы в этом убедимся.



32 БИТА, 1994

PlayStation

- **PlayStation** (официальное сокращение PS) — игровая приставка пятого поколения, разработанная компанией Sony Computer Entertainment под руководством Кэна Кутараги. Релиз консоли состоялся 3 декабря 1994 года в Японии. Приставка оказалась очень популярной, было продано более 100 млн. приставок.



64 БИТА

Nintendo 64

- **Nintendo 64** — 64-разрядная игровая приставка. Разрабатывалась японской компанией Nintendo совместно с Silicon Graphics. Была выпущена в 1996 году и стала ответом на приставки конкурентов Sony PlayStation и Sega Saturn. Приставка получила заслуженное признание игроков по всему миру.



GRAND THEFT AUTO 3

- Grand Theft Auto III — консольная и компьютерная игра, разработанная компанией Rockstar Limited и выпущенная Rockstar Games. Это третья по счету и первая трехмерная игра в серии Grand Theft Auto. Она вышла в октябре 2001 года на PlayStation 2.

Концепция игры и геймплей в сочетании с использованием 3D-движка игры впервые в данной серии игр способствовали тому, что Grand Theft Auto III была хорошо встречена геймерами и стала самой продаваемой видеоигрой 2001 года и оказала значительное влияние на игровую индустрию и продажи игровой приставки PlayStation 2.

SHENMUE II

- Shenmue II — сиквел видеоигры Shenmue, вторая игра серии, выпущенная для консоли Xbox в 2002 году. Руководитель и продюсер игры — **Ю Судзуки**.

Действия Shenmue II разворачиваются вскоре после событий первой части, когда Рё Хадзуки, главный герой серии, покинул Японию и отправился по следам убийцы своего отца. Если предшественница выступает в качестве пролога и рассказывает историю лишь первой главы, то вторая игра повествует с третьей по пятую.

ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ

- **Портативные консоли** имели легкий вес, встроенный экран, элементы управления и динамики. Они были меньшего размера нежели домашние консоли, что позволяло людям брать их с собой в дорогу в любое время.



ТЕКУЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ

- В настоящее время рынок игровых консолей делят Sony, Microsoft и Nintendo. Лидирует PS4 от Sony, на втором месте Xbox One от Microsoft и замыкает гонку Wii U от Nintendo.













СПАСИБО ЗА ПРОСМОТР

- Добра тебе 😊