

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

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.



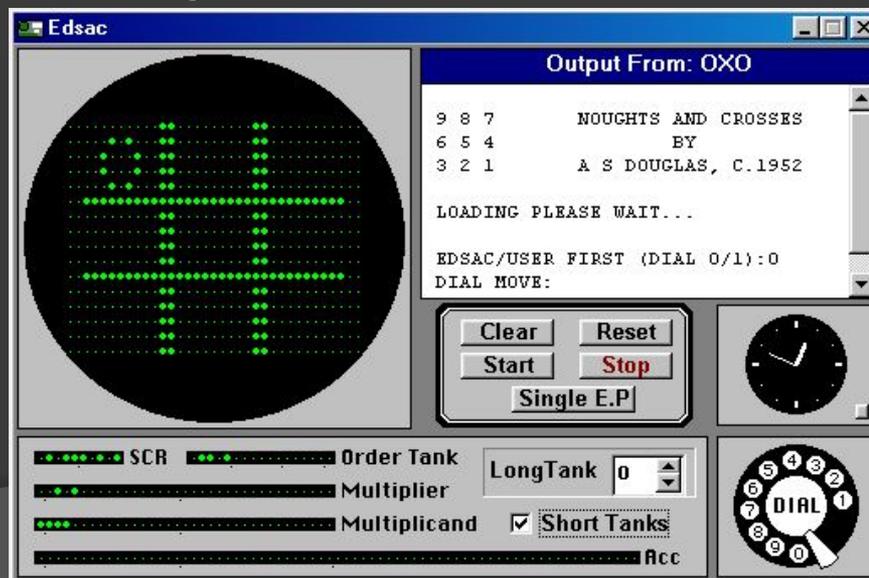
Ральф Баэр

Будучи инженером в 1951 году он предложил общественности идею интерактивного телевиденья. Баэра считают изобретателем приставки. *(На фото Ральф Баэр, получивший в 2005 году национальную медаль США в области технологий и инноваций).*



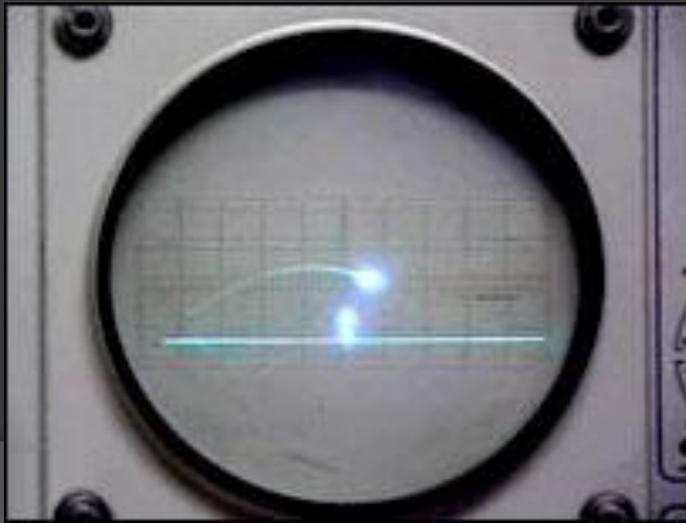
Артур Дуглас

Одним из отцов видеоигр принято считать британского учёного Артура Дугласа, 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 (англ. Electronic Delay Storage Automatic Computer).



Уильям Хиггинботем

И третьим человеком, которого можно назвать отцом компьютерных игр, является Уильям Хиггинботем (помогавший строить первую ядерную бомбу). В 1958 году он создал компьютерную игру «Tennis for Two». В нее могли играть два человека. Цель: Развлекать посетителей Брукхейвенской национальной лаборатории.



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**. В 1961 году группой студентов из MIT (Массачусетского Технологического Института) была создана первая интерактивная игра "Космическая Война" (анг. Spacewar).



Свои игры, воспринимающиеся не более чем забавы, разработчики не патентовали, так как компьютеры по тем временам были, мягко говоря, не самым дешёвым удовольствием.



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**. (На картинке один из первых джойстиков).*



В 1972 году американцы Бушнэлл и Дабни (Nolan Bushnell, Ted Dabney) 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).



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

```
Inside Building                               Score: 36   Moves: 3

At End Of Road
You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you
is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>enter

Inside Building
You are inside a building, a well house for a large spring.

There are some keys on the ground here.

There is tasty food here.

There is a shiny brass lamp nearby.

There is an empty bottle here.

>_
```

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

В продажу поступает Atari 2600. Приставочный бум.

5 июля выходит в свет Apple II. Появление первых графических игр для домашних компьютеров.



Видеоигры в 80-е годы XX

века

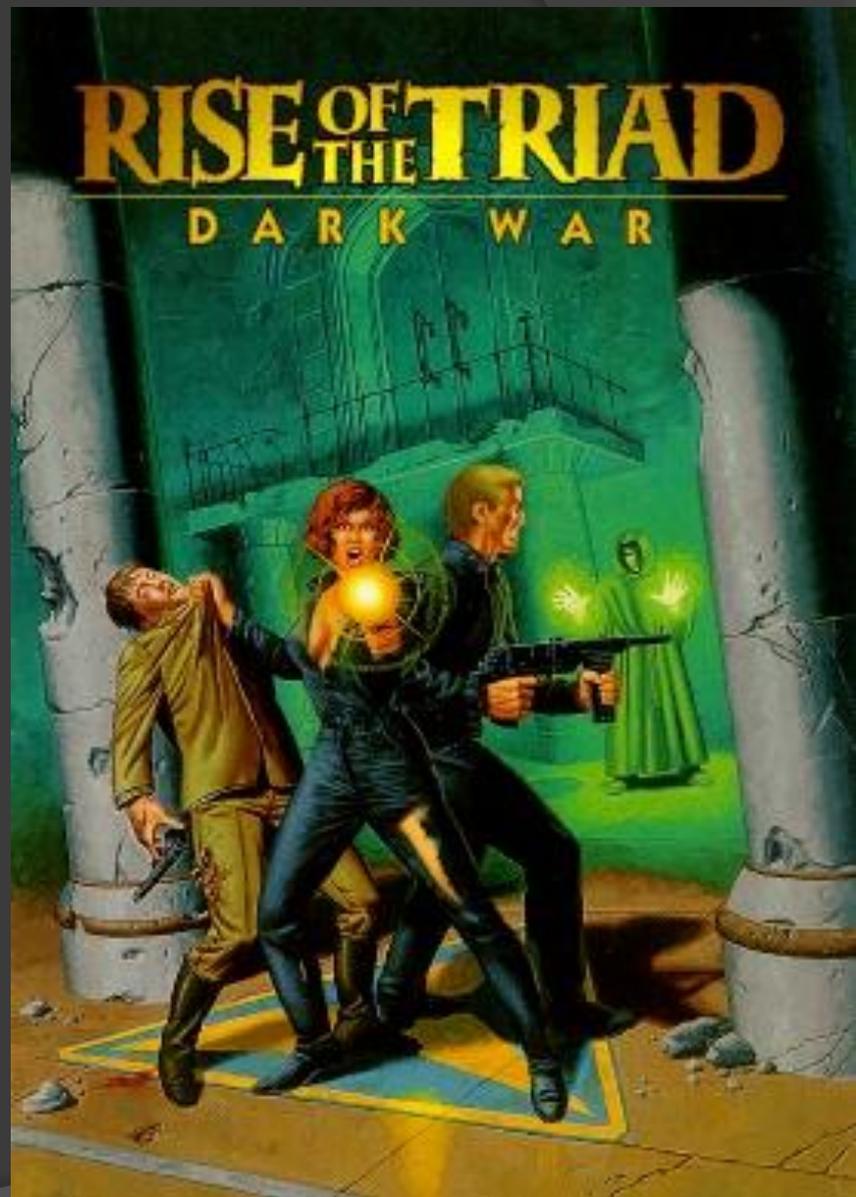
В 80-е годы в связи с заметным удешевлением домашних компьютеров (спасибо IBM), рынок компьютерных игр стал быстро расти. Сейчас можно сказать, что именно в 1980-х наступила эпоха компьютерных игр. Появилось множество компаний занимающихся исключительно разработкой игр. Компания **Namco** выпускает игру **Pac-Man** самую распространённую игру в мире (согласно книге рекордов Гиннеса).



К середине восьмидесятых лидер на рынке видеоигр поменялся. На смену Атари пришла компания Нинтендо (англ. Nintendo), предложившая более качественные игры. Расцвет эры видеоигр пришёлся на девяностые. Приставки самых разных типов и производителей стали появляться практически в каждом доме.



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



В 1996 году на свет появилась **Voodoo I** – 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.



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.



Компьютерные игры в XXI

веке

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. Наиболее успешные игровые проекты собирают сотни миллионов долларов от продаж. Замедление вызванное мировым финансовым кризисом, постепенно уходит и индустрия вновь набирает обороты.



Развитие компьютеров тесно связано с развитием игр. Именно для них создаются мощные видео карты, процессоры, растет объем доступной оперативной памяти. Существует даже мнение, и весьма не безосновательное, что компьютеры стали такими, какими мы их знаем именно благодаря играм.

