

История развития и создание компьютерных игр



Презентацию выполнил
студент группы ФТ-360009
Масленников Михаил

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 Алкорн 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.



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.



Конструкторы компьютерных игр

THE 3D GAME MAKER.

С помощью программы "Конструктор 3D игр" вы сможете создать неограниченное количество собственных неповторимых игр, даже если вы не знакомы с программированием.



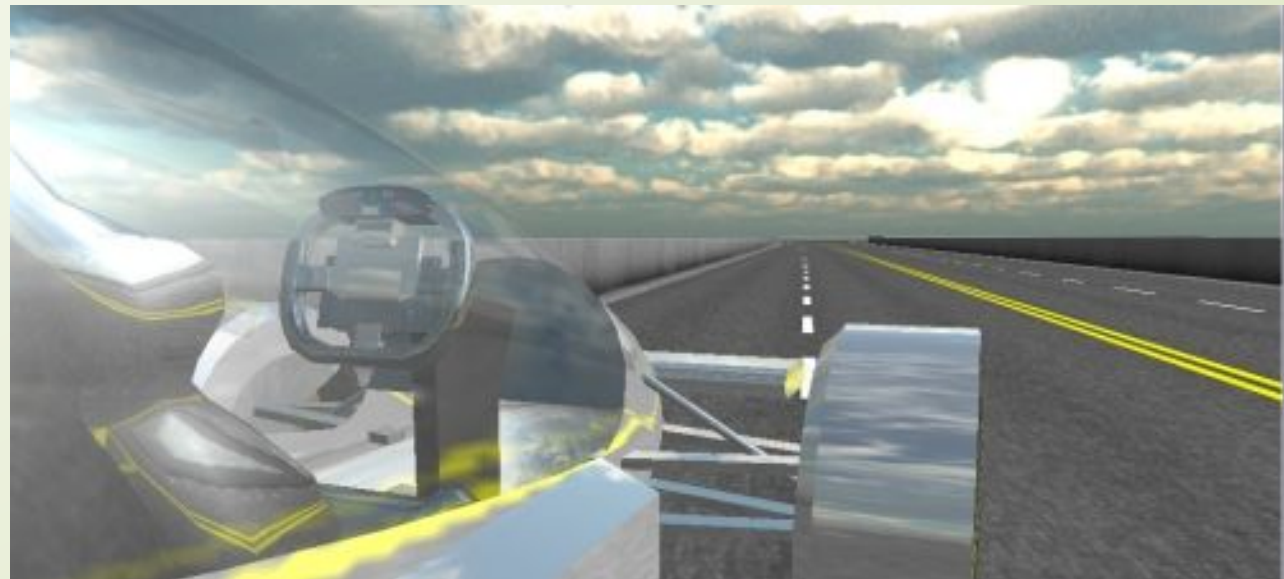
FSP CREATOR



3D GAME STUDIO



3D RAD



QUEST 3D



Game Maker

Game Maker - это программа для создания компьютерных игр. Создание игр в нем не требует предварительного знакомства с каким-либо из языков программирования. Игра в Game Maker строится как набор игровых объектов, поведение которых задаётся путём программирования реакций на события



Сравнительный анализ редакторов компьютерных игр

	Легко освоить	3d объекты	Встроенная библиотека	Скрипты	Навыки программиров ания
The 3d game maker	++	+	+	-	1/10
Fps creator x10	+	+	+	+	4/10
3D RAD	-	+	+	+	6/10
QUEST 3D	+	+	+	+	6/10
Game Maker	+	+ -	+	+	3/10
The 3d gamestudio	--	+	+	+	9/10

Список литературы

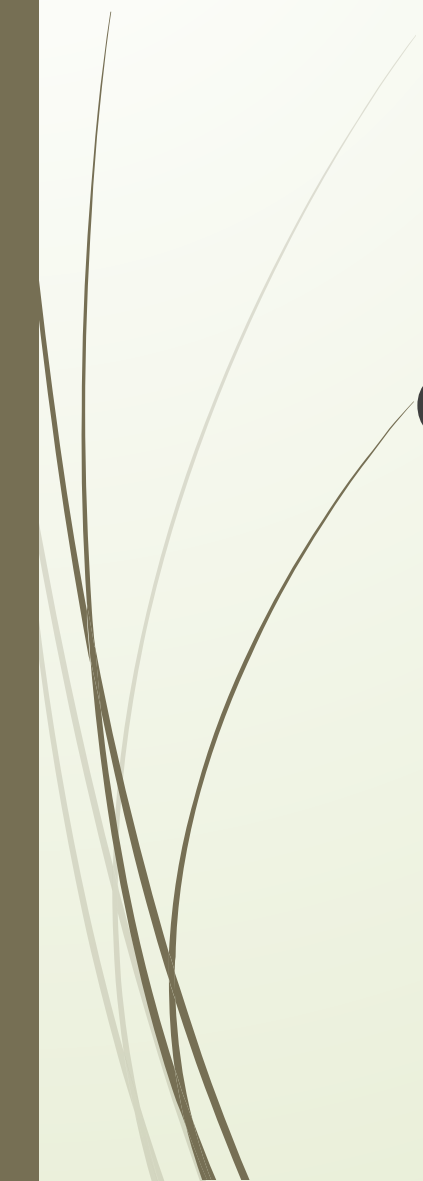
- 1. История развития компьютерных игр - от первых игр до виртуальной реальности//
<https://www.stevsky.ru/starie-igri/istoriya-razvitiya-igr-ot-pervich-igr-do-virtualnoy-realnosti>
- 2. История развития компьютерных игр//http://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html
- 3. Этапы создания компьютерной игры//http://gamesisart.ru/game_dev_create.html
- 4. Разработка игр – это просто//<https://proglib.io/p/gamedev-study-guide/>
- 5. Как создаются компьютерные игры: кратко о главном
<https://www.techcult.ru/soft/3223-kak-sozdayutsya-igry>



ЛЮДОЛОГИЯ



- 1. Марио
- 2. Sonic X
- 3. Grand Theft Auto III



Спасибо за внимание