

ЭВОЛЮЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

С каждым годом игры становятся все дороже, красивее и масштабнее. Многие из прожженных геймеров до сих пор помнят те славные деньки, когда мы ночи напролет устраивали баталии в угловатых Квейке, Думе и КС, захватывали базы в Старкрафте и Дюне и спасали молчаливым Гордоном Фрименом нашу планету. Сегодня я хочу показать вам как изменилась графика в некоторых компьютерных играх со времени их первых версий и до наших дней.

SUB ZERO ИЗ ИГРЫ MORTAL KOMBAT, 1992 И 2011



SOLID SNAKE ИЗ ИГРЫ METAL GEAR, 1998 И 2004



МЕТА - RIDLEY ИЗ ИГРЫ METROID, 1986 И 2010



MICKEY MOUSE, 1987 И 2012



CRASH BANDICOOT



WOLVERINE, 1991 И 2009



MARIO



GORDON FREEMAN, 1998 И 2007



Half-Life



Half-Life 2

BIONIC COMMANDO ИЗ ИГРЫ BIONIC COMMANDO, 1988 И 2009



DONKEY KONG, 1981 И 2014



SAMUS ARAN



RYU HAYABUSA ИЗ ИГРЫ NINJA GAIDEN, 1988 И 2013



PAC-MAN, 1980 И 2013



LARA CROFT ИЗ ИГРЫ TOMB RAIDER, 1996 И 2013



MASTER CHIEF (ПЕРСОНАЖ ИЗ HALO)



ЛЕГЕНДАРНЫЙ SONIC



Japan, 1990
Concept Art



Japan, 1991
Sonic 1



America, 1991
Sonic 1



1993
Sonic 3



1996
Sonic X-Treme



1997
Sonic R



1999
Sonic Adventure



2001
Adventure 2



2003
Sonic Heroes



2004
Sonic Battle



2005
Shadow



2005
Sonic Riders



2006
Sonic
Next-Gen



2014
Mario & Sonic at
the Sochi 2014
Olympic Winter Games

Конец!

Над презентацией работали:

Данил Николаев

Артём Носов

