



# Компьютерные игры.

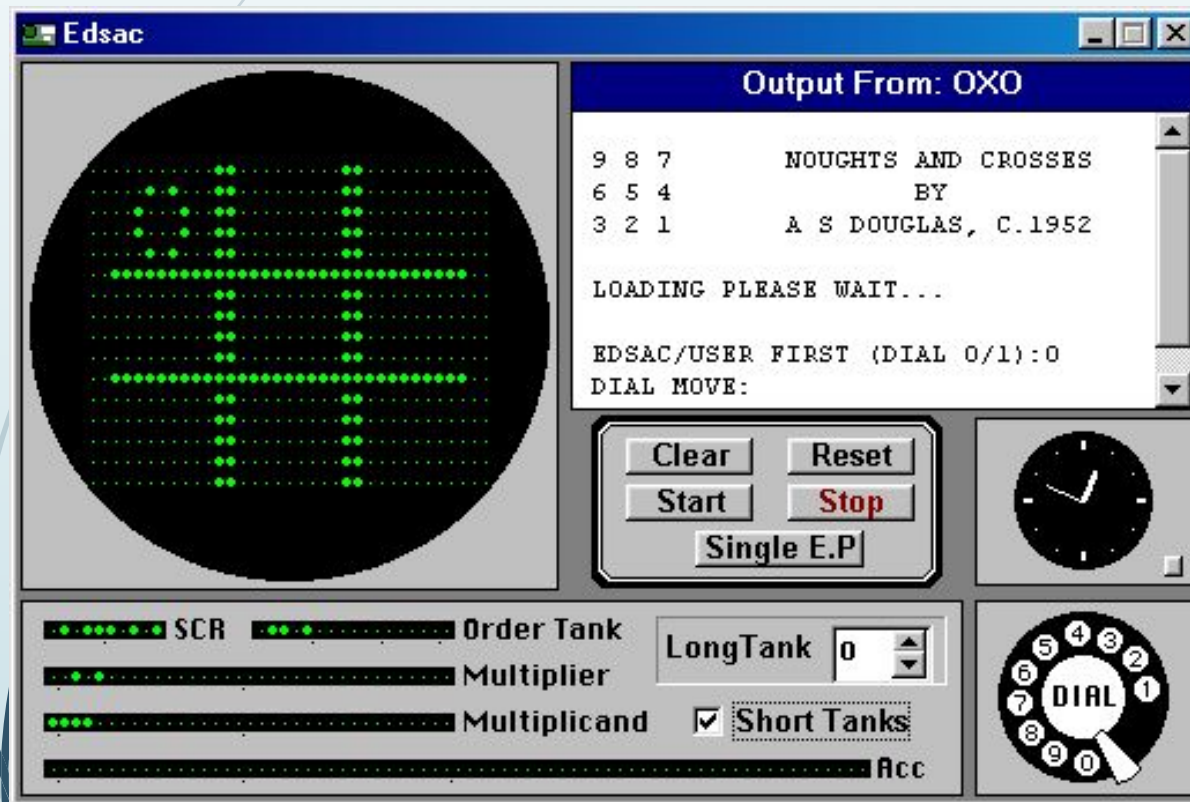
Выполнила: Акулова Дарья.  
Группа: ПП12-03Б.

# Определение.

- Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.



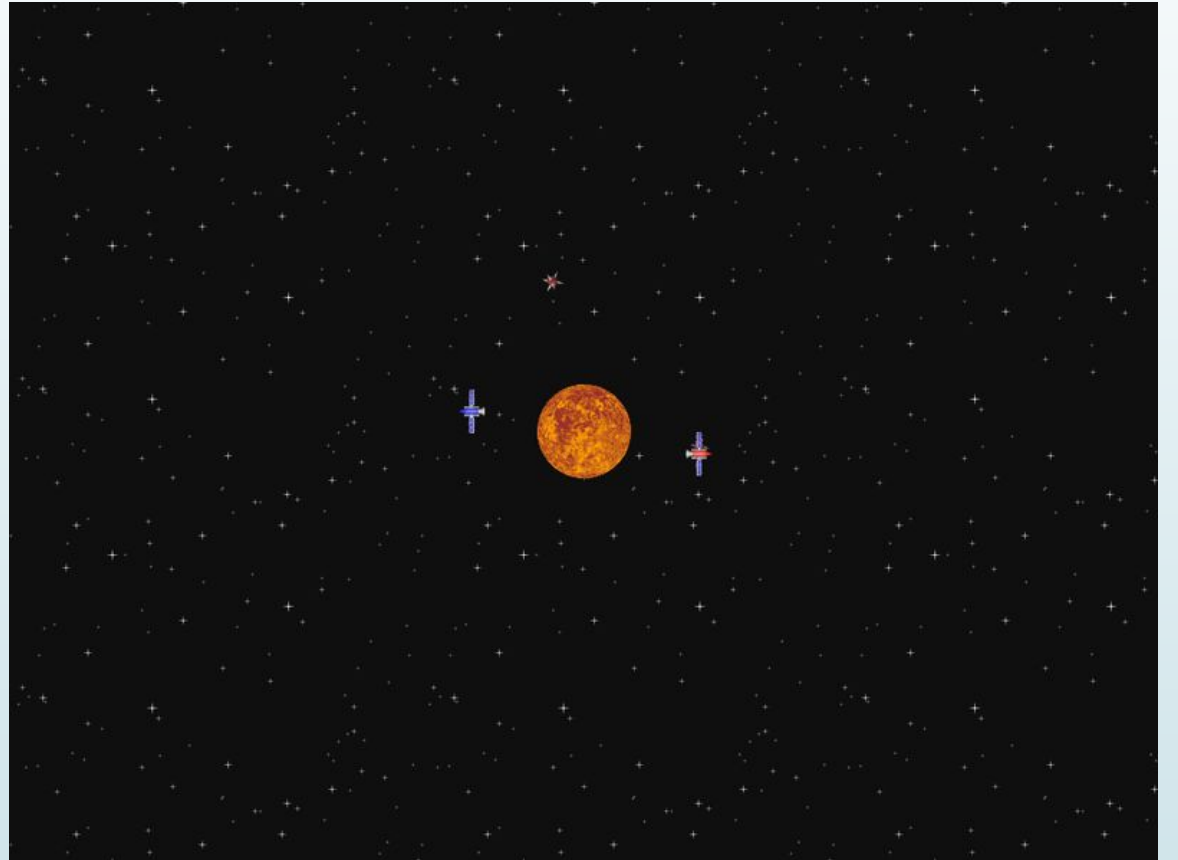
# История.



- Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. Они работали на таких платформах, как университетские мейнфреймы и компьютеры EDSAC.
- В 1952 году появилась программа «OXO», имитирующая игру «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом как часть его докторской диссертации в Кембриджском Университете.

# История.

- В 1958 году Уильям Хигинботам для развлечения посетителей создал «Tennis for Two».
- В 1962 году Стив Рассел разработал игру «Spacewar!» для миникомпьютера PDP-1 в Массачусетском технологическом институте.
- В 1967 году Баер создал игру пинг-понг, похожую на «Теннис для двоих».





# Классификация.

- Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:
  1. Жанр
  2. Количество игроков и способ их взаимодействия
  3. Визуальное представление
  4. Платформа.



# Классификация по жанрам.






# Разработка.

- Разработкой видеоигр занимается разработчик, который может быть представлен как одним человеком, так и фирмой. Разработка AAA проекта стоит от миллиона долларов и более. Средний бюджет проекта колеблется от 18 до 24 млн долл.
- Процесс разработки обычной современной игры занимает около года, для AAA-проектов может затянуться до 2-3 лет, цикл разработки обычных «казуальных» игр занимает порядка 4-6 месяцев, при том, что идет конвейерная разработка сразу 2-3 проектов.



# Индустрия компьютерных игр.

- Индустрия компьютерных игр зародилась в середине 1970-х годов как движение энтузиастов и за несколько десятилетий выросла из небольшого рынка в мейнстрим с годовой прибылью в 9,5 миллиардов долларов в США в 2007 году и 11,7 миллиардов в 2008 году. На рынке работают как крупные игроки, так и небольшие фирмы и стартапы, а также независимые разработчики и сообщества (напр. Kick starter и др.).
- 

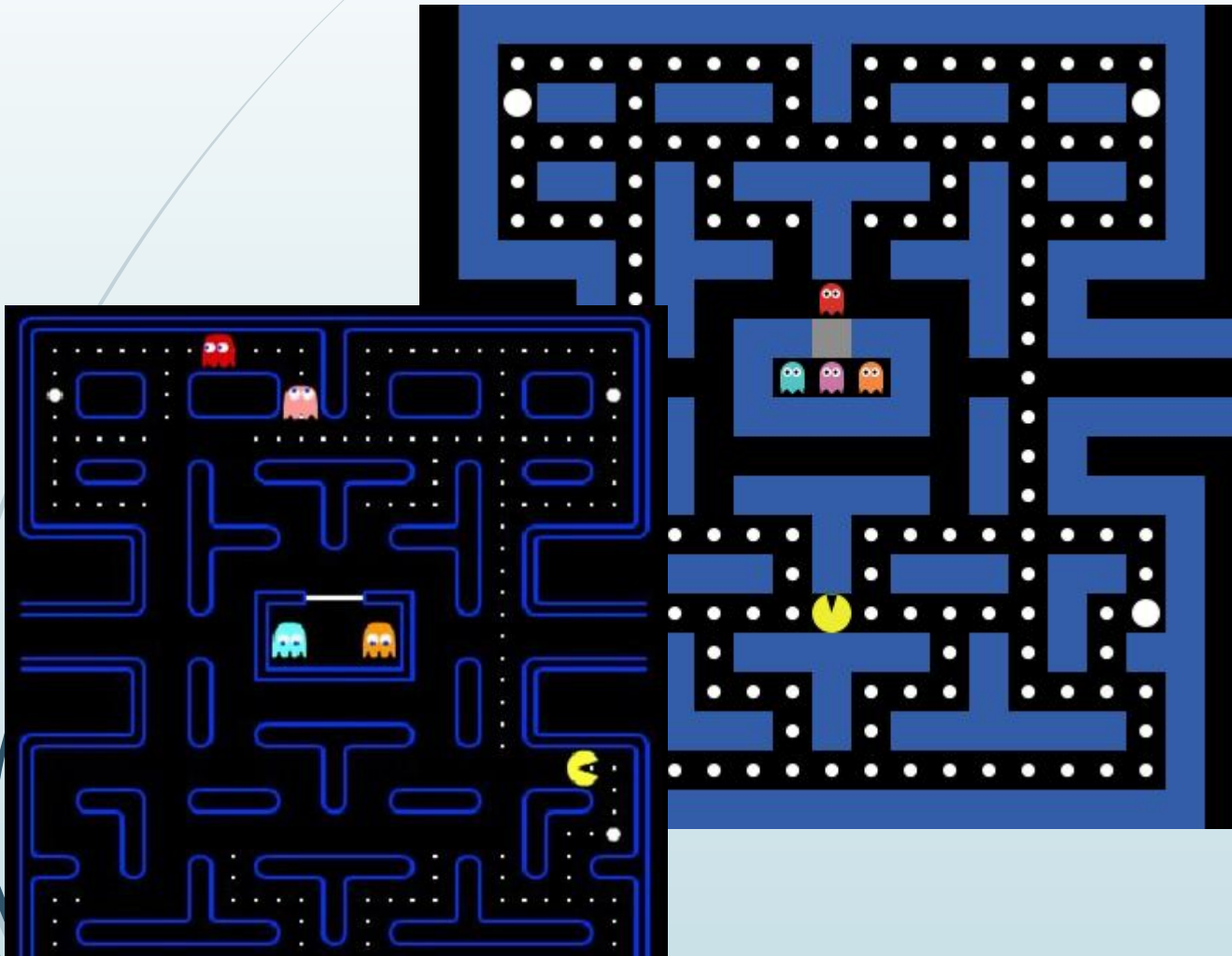


# Этапы.

- 1970-е: История индустрии началась в 1971 году с запуска аркадной игры Computer Space. В следующем году компания Atari выпустила первую коммерчески успешную видеоигру Pong. Появляется игра Space Invaders. Во всем мире всего было продано более 360 тысяч аркадных автоматов с игрой Space Invaders, таким образом в 1982 году игра заработала 2 миллиарда долларов монетами по 25 центов, что составляет 4,6 миллиарда долларов в ценах 2011 года.



## Этапы.



- 1980-е: К началу 1980-х «золотая эра аркадных игр» была в расцвете. Наиболее значимой игрой того периода была выпущенная в 1980 году Pac-Man от Namco, распроданная в количестве более 350 тысяч автоматов и заработавшая за год более чем \$1 млрд.

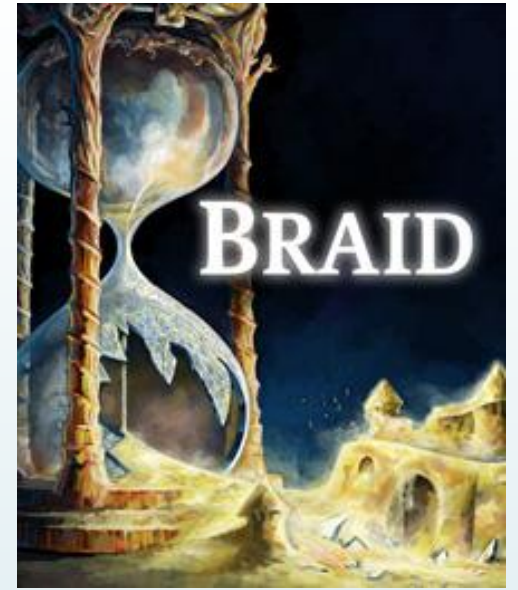
# Этапы.



- 1990-е:
  - широкое внедрение CD-ROM для распространения и хранения данных;
  - широкое распространение операционных систем, основывающихся на GUI, таких как AmigaOS, Microsoft Windows и Mac OS;
  - существенное развитие технологий трехмерной графики и широкое распространение 3D графических процессоров, переход к трехмерной графике как к стандарту де-факто визуализации игр;
  - продолжение улучшения быстродействия CPU, всестороннее развитие архитектуры;
  - миниатюризация аппаратного обеспечения и массовое распространение мобильных телефонов, что привело к появлению мобильных игровых приложений;
  - появление и распространение интернета, в результате чего во второй половине десятилетия стала доступной совместная игра, что привело к появлению киберспорта.

## Этапы.

- 2000-е: В течение этого периода игры по-прежнему являлись движущей силой развития компьютерных технологий, которые впоследствии применялись для других целей. В этот период было создано и стали популярными множество казуальных и инди-игр, самые известные из которых Braid, Limbo (игра), Minecraft.
- Также крепло направление игр для мобильных платформ, появилось направление создания игр для социальных сетей. Особенно известен разработчик Zynga игр для социальной сети Facebook. Другим примером успешных платформ для компьютерных игр являются iOS и Android.





# Зависимость от компьютерных игр.

- Игровая зависимость — форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми.





# Онлайн-игры и их влияние.

- Игры, вызывающими самую сильную зависимость, чаще всего считаются сетевые, особенно MMORPG. Известны случаи, когда слишком долгая игра приводила к фатальным последствиям. Так, в октябре 2005 года умерла от истощения китайская девочка (Snowly) после многосуточной игры в World of Warcraft. После этого в игре была проведена виртуальная церемония похорон.



Спасибо за просмотр!



ANGRY BIRDS