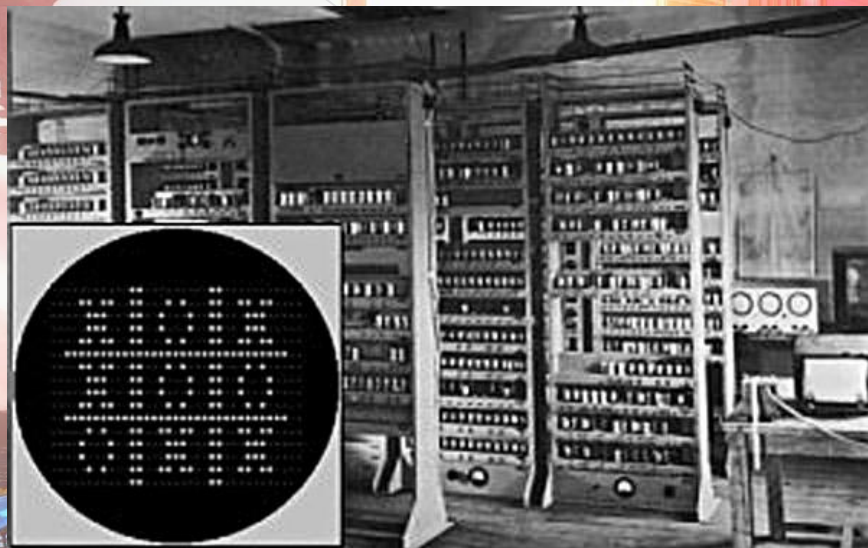


Проект на тему : игровая индустрия от начала и до наших дней

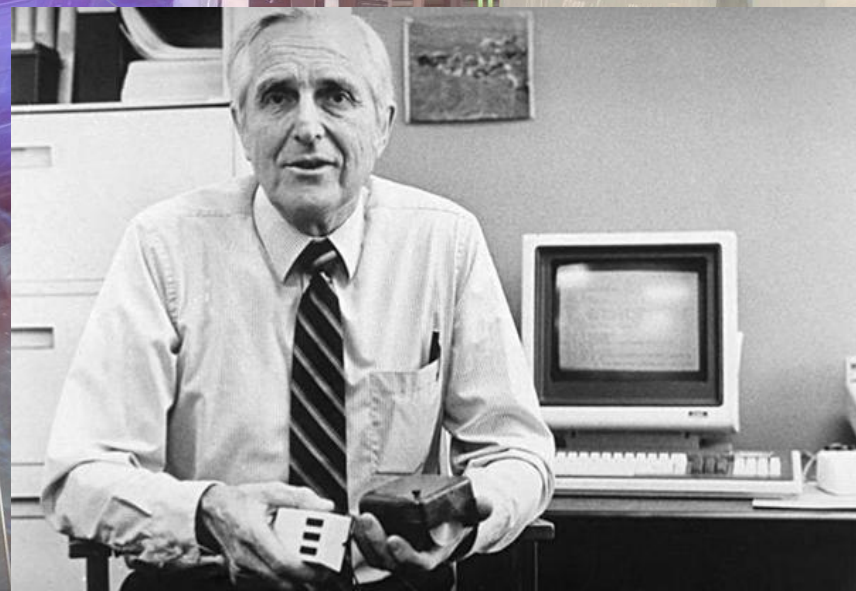
Студента группы П 1-17
Минакова Даниила

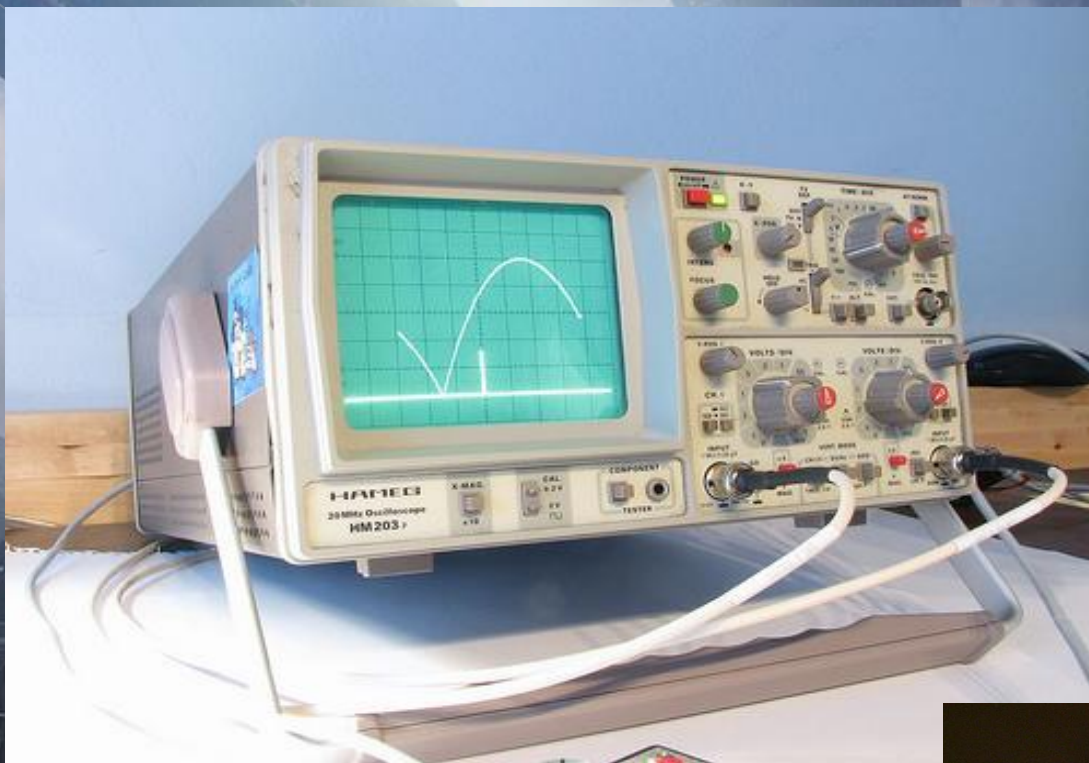
На нашей планете много людей которые играют в видеоигры . Для многих людей это просто время препровождения , а для других это бизнес или целое искусство.



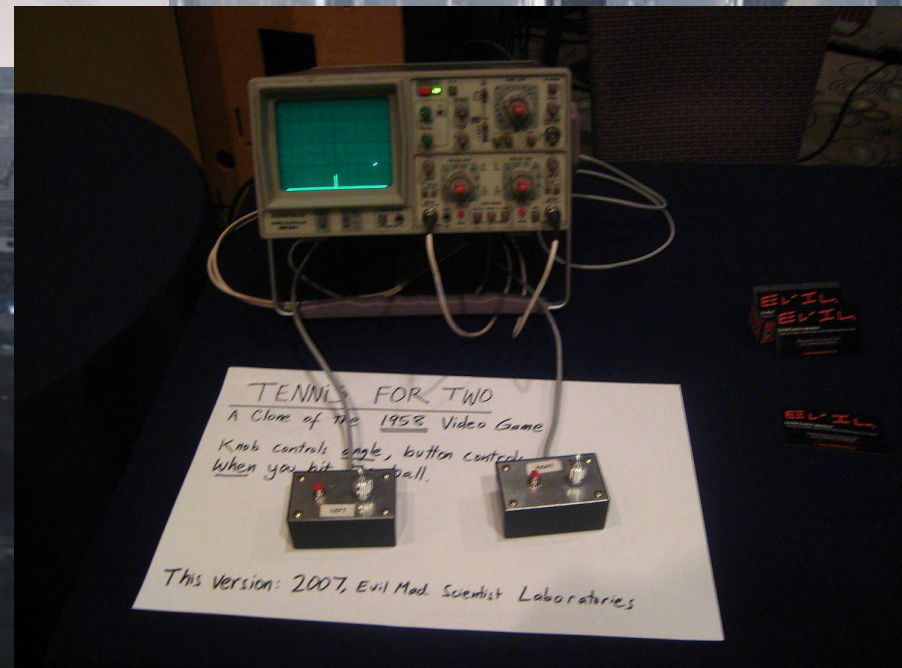
Вот так выглядела первая игра , однако она использовалась исключительно в военных целях

Сделана А.С. Дугласом в далёком 1952 году





После свет увидела "Tennis for two", придуманная и реализованная Уильямом Хигинботэмом в 1958 году в Нью-Йорке. Посетители его лаборатории могли поиграть в теннис на цифровом корте, управляя своими "ракетками" с помощью джойстиков.



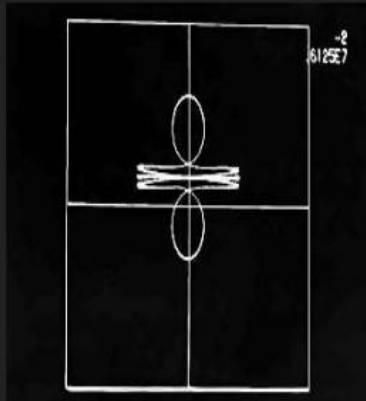


В 1962 году группа студентов Массачусетского технического института создала игру Spacewar!

В Spacewar! игрокам предоставлялась возможность поуправлять с помощью контроллеров космическими кораблями, выстреливающими друг в друга взрывающимися ракетами. Остроты игре добавляло то, что корабли кружились вокруг смертоносной черной дыры, расположенной в центре игрового поля Spacewar!

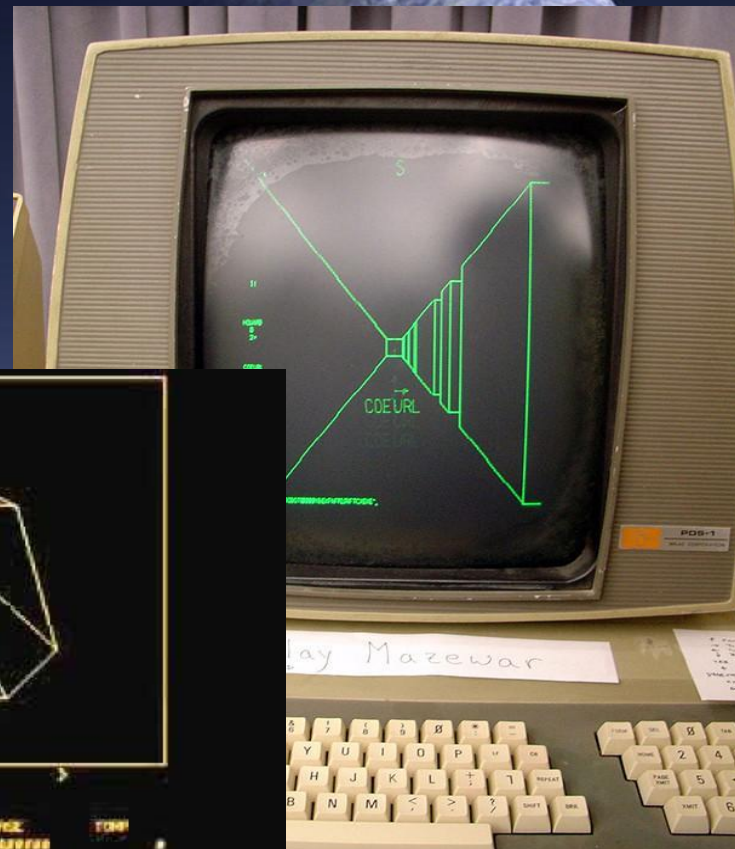


"Space Travel" a game for PDP-7 (1969)



В ST игрок мог путешествовать на космическом корабле меж планет небольшой солнечной системы и посадить корабль на одну из них, что и являлось целью игры.

С 1971 по 1980 год
вышли два
завоевавших
множество фанатов
шутера от первого
лица на ЭВМ - Maze
War и SpaSim





Игровой автомат Pac-Man

Microvision -
первая карманная
игровая
приставка



"Ну, погоди!" -
разработка
фирмы
"Электроник"



Apple 2 1977 года



Игровая консоль Atari 2600 1977
года

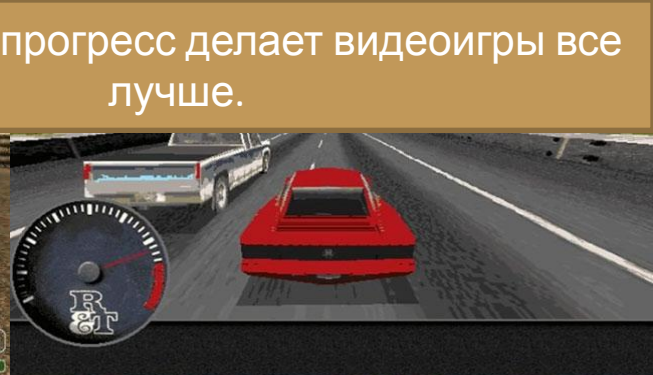


Гиганты игровой
индустрии начала
2000 -х

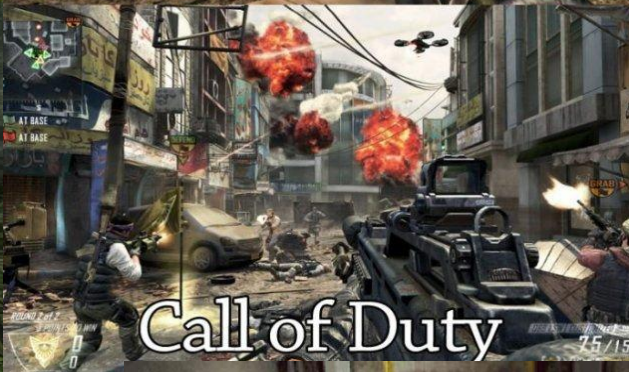


Гиганты индустрии
нашего времени

Неумолимый прогресс делает видеоигры все лучше.



Tomb Raider



Call of Duty



Need for Speed

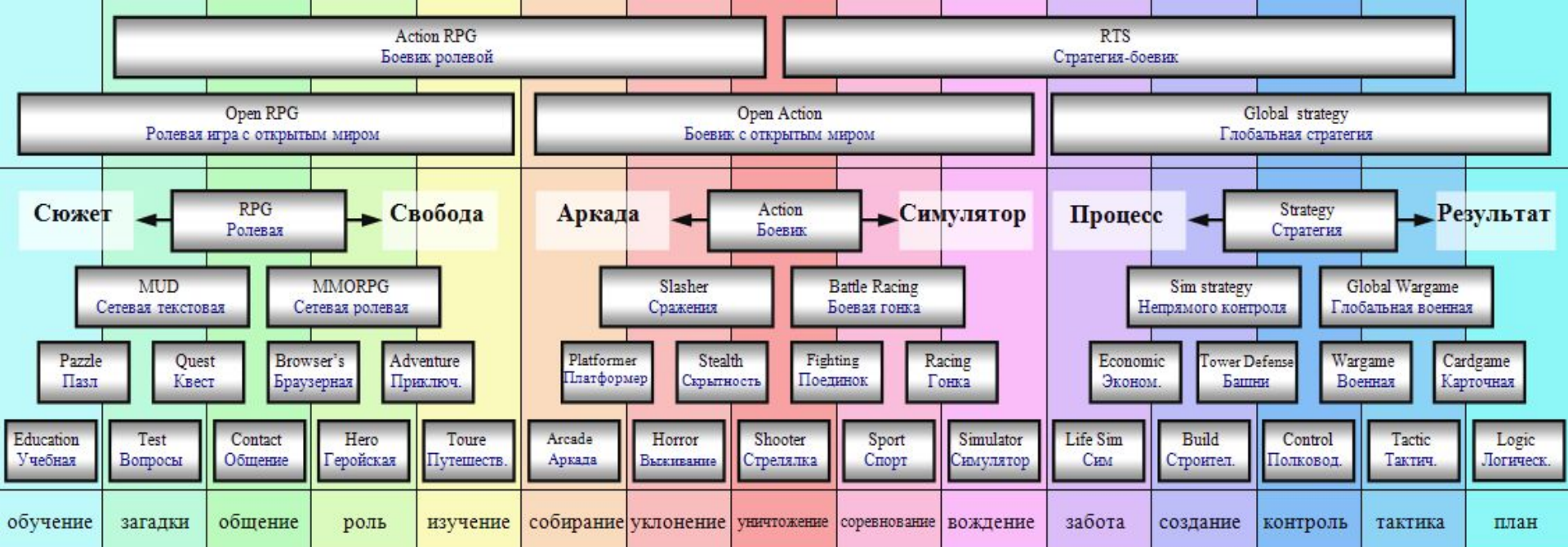


Resident Evil



Mortal Kombat

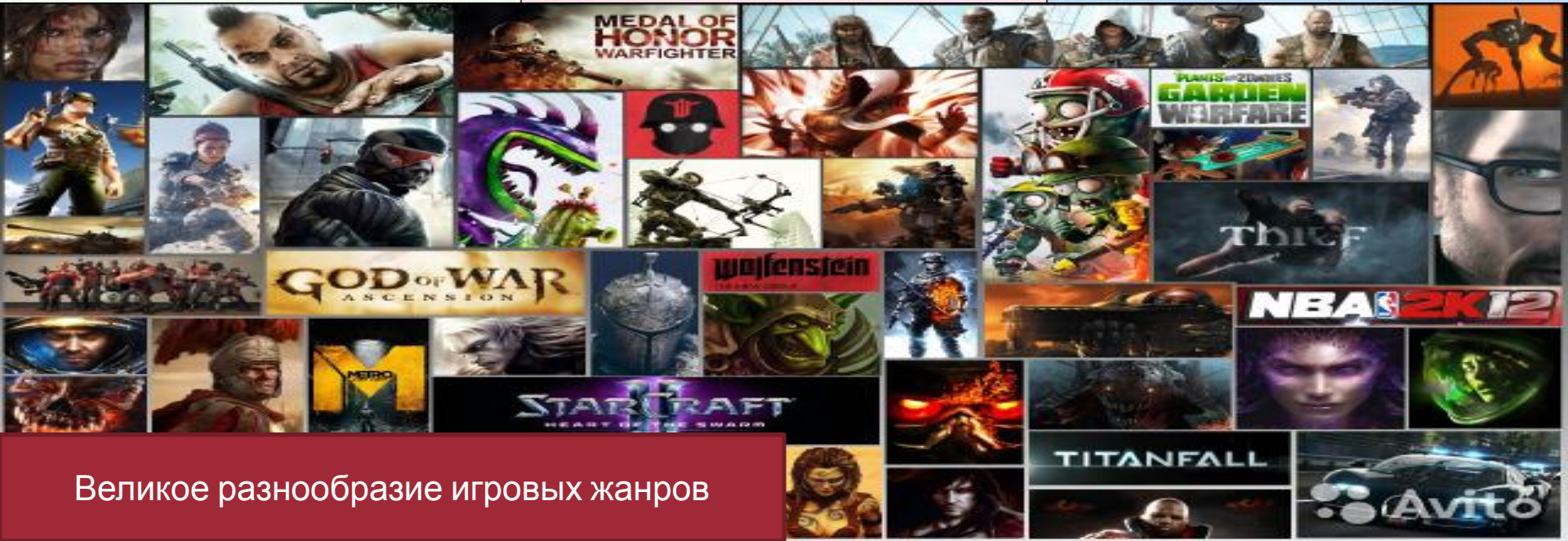




Игры информации
(получение информации, общение, изучение мира)

Игры действий
(перемещение, использование оружия и техники)

Игры контроля
(командование, управление, распределение средств)



Великое разнообразие игровых жанров

Стоит так же отметить что многие видеоигры попали в книгу рекордов Гиннеса так же как и люди которые играли в них.

Портал [HowLongToBeat](#) подсказывает, что одну из самых сложных игр современности — если что, мы про [Dark Souls](#) — игроки в среднем проходят за 64 часа. Но можно и немного быстрее: канадский геймер Фред Васкез пробежал DS за 32 минуты. Без использования багов и всевозможных лазеек не обошлось, но все равно впечатляет.

Это [испытание для самых стойких](#). Рекорд на самую продолжительную игровую сессию принадлежит австралийцу Ока Кайя. Он провел в мультиплеере [Call of Duty: Black Ops 2](#) 135 часов подряд. Это почти шесть суток. Учтите, что, как и в случае с танцами до упаду, столь долгие игровые сессии чреватны головной болью, дезориентацией, психологическим срывом и нагоняем от родственников.

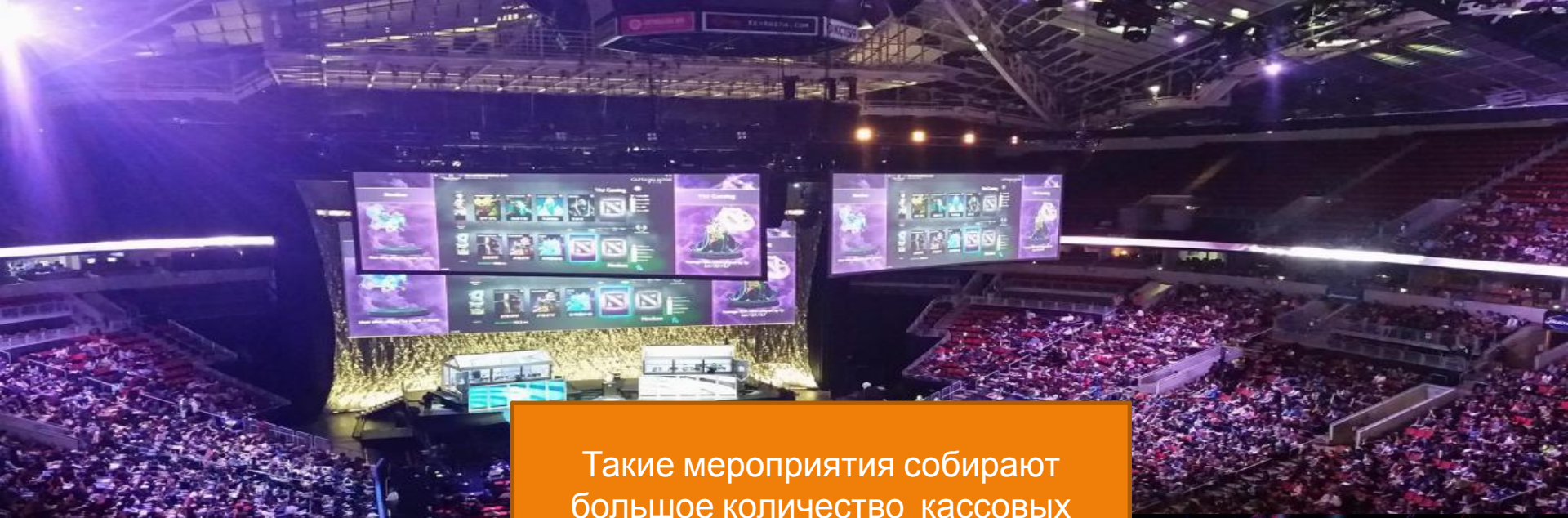
Настоящее счастье коллекционера — стать обладателем самой большой коллекции в мире. Это работает и с видеоиграми: 31-летний американец [Майкл Томассен](#) за свою жизнь собрал больше 11 000 игр на всех возможных форматах хранения информации, от дискет и магнитных пленок до картриджей и лазерных дисков.

Modern Warfare 2 попадала в книгу рекордов за лучший старт в истории развлекательной индустрии. За первые 24 часа продаж, на территории США и Англии было продано свыше 4.7 миллионов копий игры, что принесло издательству 401 миллион долларов. Тем самым был побит рекорд GTA IV, но позднее рекорд превзошла GTA V.

Tetris Российская игра является рекордсменом как игра, перенесенная на наибольшее количество платформ — 55. Интересно, что в мире существует не более десяти копий Tetris для приставки Sega Mega Drive, так как тираж был почти сразу отозван из-за судебного разбирательства.



Киберспорт стал еще одной неотъемлемой частью мира многих людей.



Такие мероприятия собирают большое количество кассовых сборов и поклонников видеоигр по всему миру.





Так же не будем забывать и о VR технологиях.

Игровая индустрия — это искусство, способное заполнить пустоту между кинематографом и литературой. Оно позволяет нам с вами пережить глубокие эмоции главного героя, увидеть все своими глазами, оказаться в центре событий. Дают нам возможность сделать выбор, согласитесь, некоторые истории можно рассказать только в интерактивном формате.



