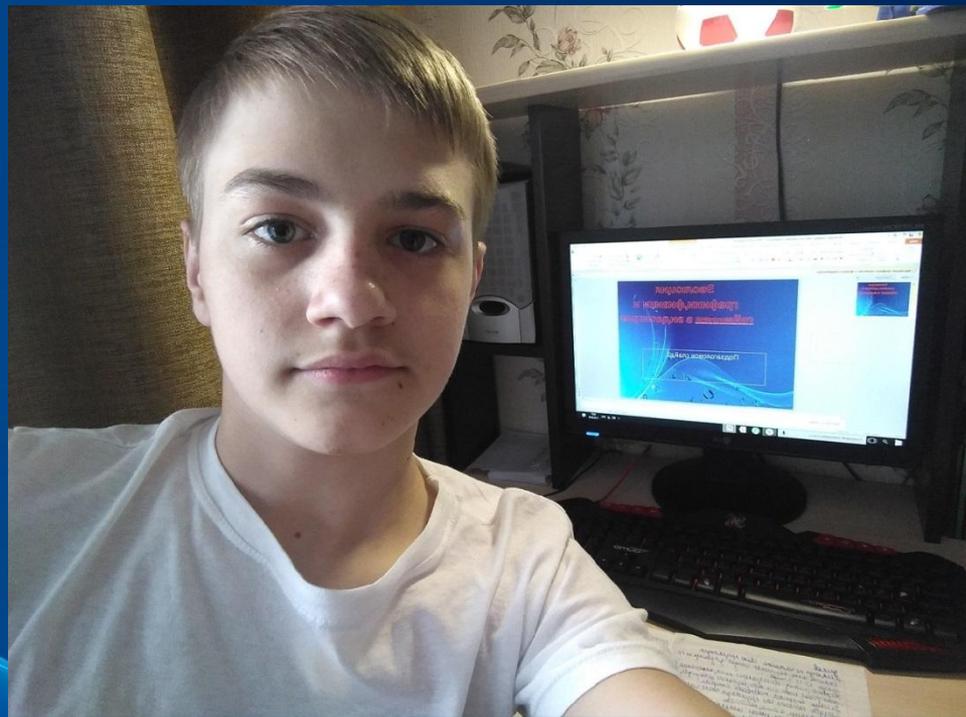


# Эволюция графики, физики и геймплея в видеоиграх



Подготовил проект:  
Беспалов Станислав  
8 Б  
Школа №40



# Один из первых игровых автоматов с игрой “Pac-Man”



# 1980-1990



# Лучшая на момент 80-х игровая приставка “**Sega Mega Drive**”



# 1990-2000



Логотип программы “DirectX”,  
которая улучшало изображение  
в играх на ПК



# 2000-2010

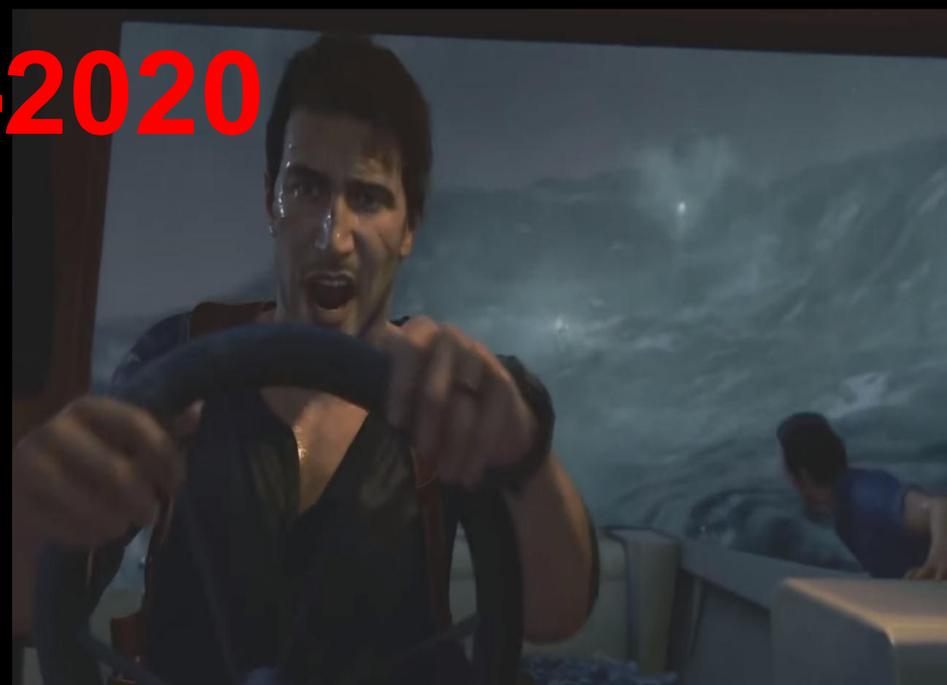


Мобильный телефон 'Nokia asha 300'.

И для них выпускались свои игры, которые были популярны в 2000-2008



# 2010-2020



Видеокарта 'RTX 2060',  
комплектующее для ПК,  
предназначенная для комфортной  
игры. Данная видеокарта привнесла в  
мир технологию трассировки лучей.



# Интересный факт

- В советские времена не было возможности приобрести оригинальную игровую приставку, из-за 'железного занавеса'. Поэтому производители решили своровать идеи приставок и игр у соседних стран, переименовав и немного переделав их, а позже продавая. Так на свет появилась игровая приставка 'Электроника' с не менее знаменитой



# ИТОГ

- **Игры и подход к ним за все время очень сильно изменился, и мы надеемся, что так оно и будет продолжаться, радуя нас красивой графикой, захватывающим геймплеем и проработанной физикой.**

# СПАСИБО ЗА

# ВНИМАНИЕ!

Информация бралась с этих

ИСТОЧНИКОВ:

[1\)https://www.youtube.com/watch?v=TSK214k3tzU](https://www.youtube.com/watch?v=TSK214k3tzU)

[2\)https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная\\_графика](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_графика)

[3\)http://digimedia.ru/articles/igry-i-programmy/igry/istoriya-pristavok-i-ih-poyavleniya-v-rossii/](http://digimedia.ru/articles/igry-i-programmy/igry/istoriya-pristavok-i-ih-poyavleniya-v-rossii/)