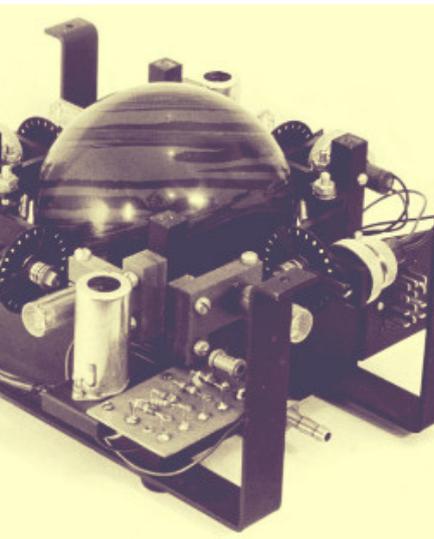


МБУ "МИБС" г.Новокузнецк

Мобильный центр информационных технологий
для молодежи

НАЗАД В ПРОШЛОЕ...

(онлайн энциклопедия)



ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

50-е годы XX века

Компьютерные игры берут свое начало в 50-ые годы двадцатого века. Но точно сказать, кто же является их первоначальным создателем, сказать весьма трудно. История знает трех человек, которые предположительно стали прародителями современных компьютерных игр. Первым из этих людей является инженер Ральф Баэр, который в 1951 году предложил общественности идею интерактивного телевидения.



Ральф Баэр

Второй предположительный праотец – А. С. Дуглас. В 1952 году им была написана игра, получившая название «ОХО» или по-русски «крестики-нолики». И, наконец, третья личность, положившая начало компьютерным играм – Уильям Хигинботем. В 1958 году он создал компьютерную игру «Теннис», в которую могли играть сразу два человека.



Игра, получившая название "ОХО" (по-русски "Крестики-нолики")

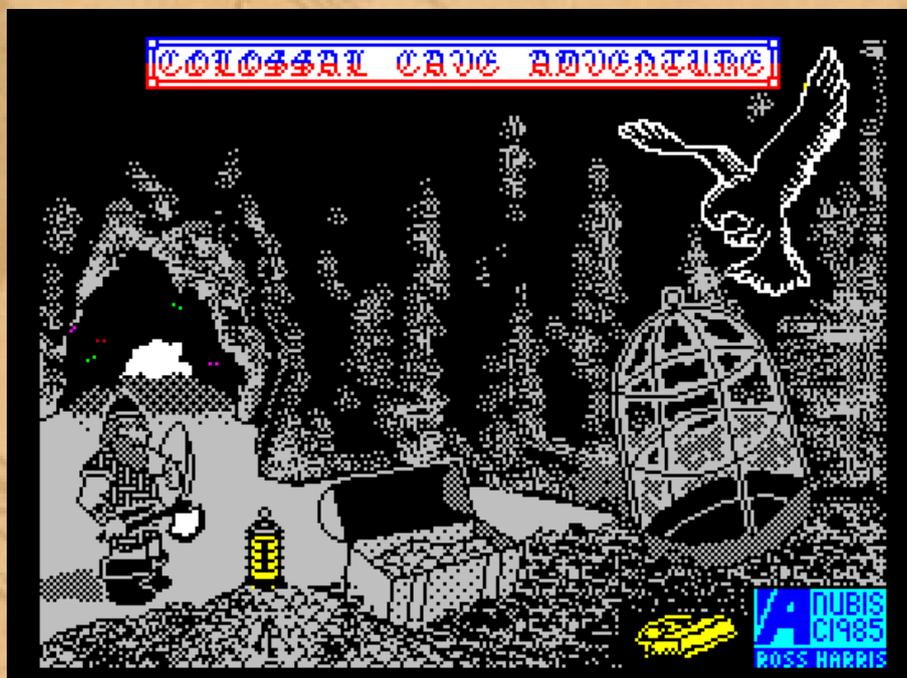
60-е годы XX века

В 1960 году компанией *Digital Equipment Corporation* был выпущен первый компьютер серии *PDP*. Он получил название *PDP-1*. Спустя 2 года, в 1962 году для него была разработана первая компьютерная игра – *Space War*.



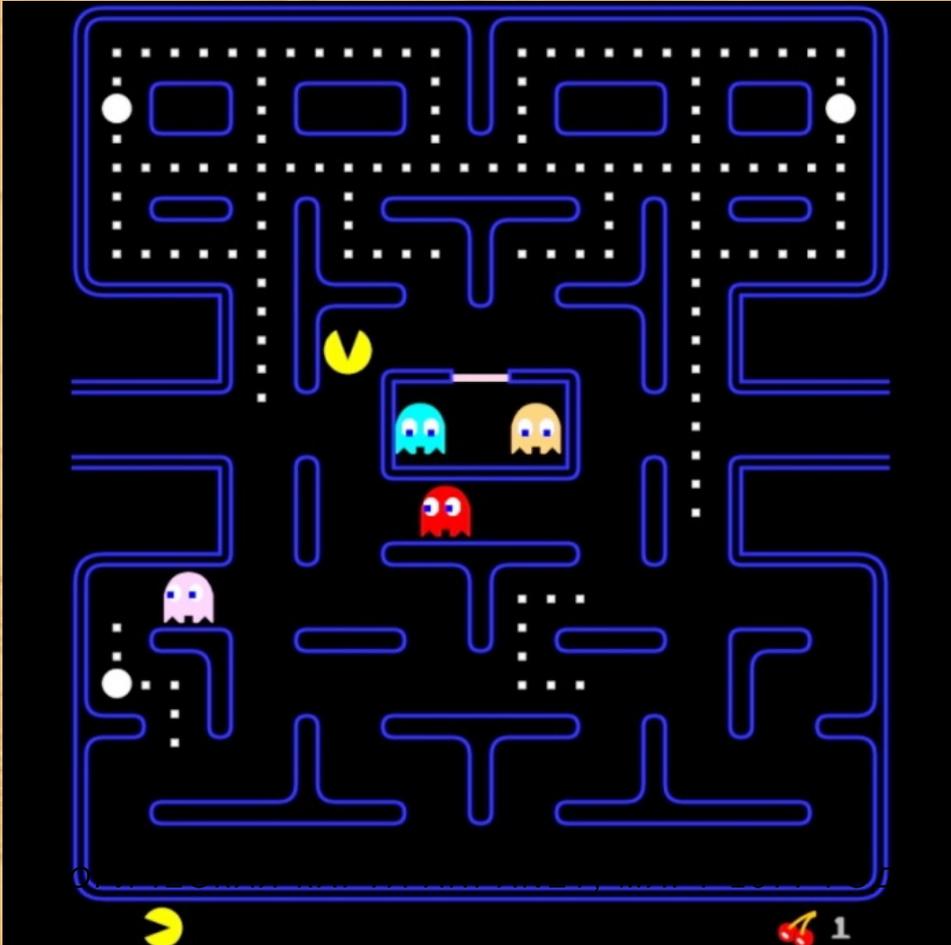
70-е годы XX века

В 1970 году Дуглас Энгельбарт получает патент на первый в мире компьютерный манипулятор – компьютерную мышь. 1975 год стало годом проявления интереса к компьютерным играм со стороны общественности. Уильям Кроутер создает игру, которая является прообразом приключенческого жанра и называет ее *Colossal Cave Adventure*. Данная игра распространяется моментально через сеть *ArpaNET*. Начиная с 1977 года, различные разработчики выпускают все больше и больше новых компьютерных игр, которые впоследствии значительно ускорят развитие персональных компьютеров.



80-е годы XX века

В 80-е годы в связи с заметным удешевлением домашних компьютеров, рынок компьютерных игр начинает быстро расти. Появляется множество компаний, занимающихся исключительно разработкой игр. Компания Namco выпускает знаменитую игру Pac-Man, суть которой сводилась к управлению круглым существом, которое должно было собирать разбросанные по лабиринту точки, уклоняясь от врагов.



В 1987 году появился видеоадаптер VGA, а следом SVGA. Теперь на мониторах стало 256 вместо 16 цветов, что естественно сделало игры более красочными и относительно похожими на современные.

90-е годы XX века

Начиная с 90-х бум компьютерных игр стал только набирать обороты, а индустрия получила толчок к интенсивному росту. 10 декабря 1993 года компания Id Software выпустила культовую игру, заложившую основы жанра шутер – Doom.

В 1994 году появилась Rise of the Triad – первая игра с мультиплеером. А вслед за ней – The Terminator: Future Shock – первый шутер с элементами трехмерности мира и врагов, а также свободным обзором при помощи мышки.

В 1996 году на свет появилась Voodoo I – первая видео карта с поддержкой 3D-графики. В этот период были выпущены игры Duke Nukem 3D и Quake – первые полностью трехмерные игры. Также в этом году появились такие игры, как Super Mario, Command & Conquer: Red Alert, Tomb Raider, Resident Evil, Diablo и многие другие.

