

*Ю.А. Кривонос, студентка гр.105ТН  
Т.М. Деркач, к.т.н., доцент  
Національний університет  
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

## **ІСТОРИЧНИЙ ОГЛЯД ОСНОВНИХ ЕТАПІВ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

В наш час велика кількість людей грає у відеоігри, але не всі усвідомлюють, що завдяки їм впровадилось та розвинулось програмування й поширились комп'ютери. В наслідок їх розвитку були винайдені контролери і перший з яких комп'ютерна миша. Звісно вони не єдина причина розквіту техніки, тим не менш внесли великий.

Ще до початку Другої світової війни, люди намагалися створити якісь прості ігри, але вийшло в них лише 1947 року — це був симулятор ворожих ракет. Монітором для нього був екран військового радара. У 1952 році Олександр Дуглас написав гру під назвою ОХО або ж її ще називають Хрестики-нулики. Пізніше, 1958 року, вийшла гра Tennis for two, яка була придумана Вільямом Хігінботемом. У його лабораторії в Нью-Йорку відвідувачі могли пограти в теніс удвох за допомогою джойстиків.

Вже у 1960-х роках почали масово створювати ігри для ЕОМ. Так у 1962 році група студентів з Массачусетського технологічного інституту розробили гру Spacewar! для нової ЕОМ DEC PDP-1, що була випущена у 1960 році компанією Digital Equipment Corporation. Ральф Баєр у 1966 році створив гру, в яку можна було пограти, використовуючи телевізор як монітор. У 1969 році Кен Томпсон розробив гру для ОС MULTICS, що називалась Space Travel. Але коли проект MULTICS закрили, розробник був змушений використати інший комп'ютер — PDP-7, який був від компанії General Electric. Для цього і була створена ОС UNIX.

1970 рік — створення Дугласом Енгельбартом першої комп'ютерної миші. Перші ігрові автомати з'явилися в 1971 році. Вони були створені завдяки спрощенню Spacewar! та переміщення її на компактні електронні плати, що дало змогу підключити їх до телевізора. 1975 року ігри почали набувати популярності. Так програміст Вільям Кроутер створює гру Colossal Cave Adventure, яка є прообразом пригодницького жанру. Вона швидко поширюється через мережу ArpaNET. З середини 1970-х почали з'являтися аркади, такі як Space Invaders та Asteroids. Також в цей період вийшли два шутери: Maze War і SpaSim.

У 1980 році компанія Nintendo починає розробляти свої перші прості монохромні консолі. Пізніше з'явилася гра Game and Watch. Саме цією грою надихнулись радянські розробники та створили гру Ну, погоди!

фірми Електроніка. 1980-ті роки починається масова розробка ігор. Це сталося через те, що домашні комп'ютери здешевились. З'являється багато компаній, що розробляють виключно ігри. Компанія Namco випускає знаменитого Pac-Man. У 1987 році з'явився відеоадаптер VGA, а слідом SVGA. Це дало змогу використовувати на моніторах 256 різних кольорів замість 16.

Починаючи з 1990-х популярність ігор тільки збільшувалась. В іграх почав з'являтися якісний звук, приємна графіка і спецефекти. У цей час утворилися такі геймдев-компанії, як: Blizzard, Epic Games, id Software, Electronic Arts, 3D Realms і багато інших. 1993 року компанія Id Software випускає гру Doom, що закладає основи жанру шутер. 1994 року з'являється Rise of the Triad, що є першою грою з мультиплеєром. Далі — The Terminator: Future Shock — перший шутер з елементами тривимірності світу і ворогів, а також вільним оглядом за допомогою мишки. 1996 року з'явилась перша відео карта з підтримкою 3D-графіки — Voodoo I. Після цього було випущено повністю трьохвимірні ігри: Duke Nukem 3D, Quake. Ще в цей період було випущено такі ігри: Super Mario, Command & Conquer: Red Alert, Tomb Raider, Resident Evil, Diablo та інші. 1998 року були випущені Half-life та Star Craft, які ще є доволі популярними в наш час.

На початку 2000-х років індустрія ігор тільки розвивалася. Кожного року випускалися тисячі ігор. Одним з рекордсменів по касовим зборам стала Call of Duty Modern Warfare 2. В цей період також почали розробляти ігри на мобільних телефонах. Доступ до Інтернету дав можливість інді-студіям продавати свої витвори не затрачуючи на купівлю та перепродаж фізичних носіїв. Але й через це розвивалось піратство, особливо в країнах колишнього СРСР. Приблизно у 2014-2015 роках з'явилась технологія Visual Reality, скорочено VR. Великої популярності вона не набула, через недостатню кількість ігрових проєктів, не до кінця пропрацьовану технологію взаємодії з віртуальним світом та висока вартість приладів.

Отже, вищесказане доводить, що із розвитком комп'ютерів розвиваються і самі ігри. Вони пройшли довгий етап: від найпростіших, таких як ОХО, і до ігор, в яких самому можна взяти участь за допомогою VR-технологій. Ця індустрія продовжує стрімко розвиватись та дарувати емоції тим, хто в них грає.