

РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В этой работе рассматриваются алгоритмы и структуры данных.

ВВЕДЕНИЕ

Началом индустрии видеоигр принято считать запуск в 1971 году игры Computer Space на аркадных автоматах. Следующим шагом на пути становления индустрии видеоигр стал коммерчески успешный выпуск компанией Atari видеоигры Pong в 1972. Всего было продано 19 тыс. аркадных автоматов с этой игрой. В том же году на рынке появилась первая домашняя игровая консоль Magnavox Odyssey.

По мере развития технологий и появления новых (поначалу специализированных, а затем и универсальных) устройств, индустрия видеоигр тоже развивалась и адаптировалась к новым реалиям. Конец 1970-х и начало 1980-х стали «золотой эрой аркадных автоматов» автоматов. Среди наиболее значимых игр данного периода можно отметить Space Invaders (1978) и PacMan (1980). Новые игры уже существенно отличались в лучшую сторону от родоначальников индустрии визуально и в плане игрового процесса. Суммарный мировой доход игровой индустрии в 1982 году вплотную приблизился к 12 млрд. долларов (или почти 30 млрд. в ценах 2012 года).

I. РАЗРАБОТКА ИГР

Большое количество компаний и независимых команд занимаются созданием компьютерных игр. В разработке участвуют специалисты разных профессий: программисты, гейм-дизайнеры, художники, QA специалисты и др. К разработке крупных коммерческих игровых продуктов привлекаются большие профессиональные команды в 100+ специалистов. И стоит подобные проекты в разработке могут десятки миллионов долларов. Однако вполне успешные игровые проекты могут воплощаться и небольшими командами энтузиастов. Этому способствует присутствие на рынке большого количества открытых и распространенных платформ, качественные и практически бесплатные движки, площадки по привлечению «народных» инвестиций (краудфандинг) и доступные каналы распространения.

Бладыко Данила Евгеньевич, студент факультета ИТиУ БГУИРа, danik993600@mail.ru.

Научный руководитель: Кужин Дмитрий Петрович, заведующий кафедры ВМиП БГУИРа, vmipmail@bsuir.by

II. СОВРЕМЕННОСТЬ И ПРОГНОЗЫ

Развитие игровой индустрии неизбежно. Рост наблюдался во всех сегментах, но основными драйверами в этот период стали мобильные игры на двух основных платформах iOS и Android. Стоит отметить, что наибольший вклад в объемы индустрии игр вносят США и Китай, но структура рынка у этих фаворитов сильно различается. В США самый крупный сегмент – это консольные игры, а Китае – ММО. Интересна причина такой специфичности китайского рынка игр. До 2013 года в Китае существовал мораторий на продажу игровых консолей. Этот запрет стал катализатором быстрого развития направления ММО игр. В результате Китай стал основным производителем огромного количества зачастую очень похожих друг на друга, но в тоже время достаточно качественных игровых проектов ММО сегмента.

Игровой рынок Китая в 2014 оценивался почти в 18 млрд. долларов, а количество геймеров в 173 млн. Среди самых значительных событий в 2014 году можно отметить: Покупка компанией Microsoft игры Minecraft за 2.5 млрд. долларов. Изначально это был независимый проект программиста-одиночки. Но по мере развития он завоевал армию поклонников. Будучи построенным на открытой технологии, он получил взрывной рост по наполнению и обошел по популярности всех остальные развлечения среди детей цифрового поколения. На осень 2014 года количество зарегистрированных игроков превысило 10 млн, причем это произошло абсолютно без привлечения рекламы. Покупка Facebook технологии Oculus VR за 2 млрд. долларов. Понятно, что технологию можно использовать во множестве областей и для различных задач, но для игровой индустрии – эта технология стала принципиальным прорывом для формирования нового VR направления.

Выводы

Игровая индустрия прошла очень долгий, но невероятно быстрый путь. Начиная от пикселей и заканчивая в наше время виртуальной реальностью, которая активно разрабатывается. Игры всегда интересовали людей и всегда будут.