

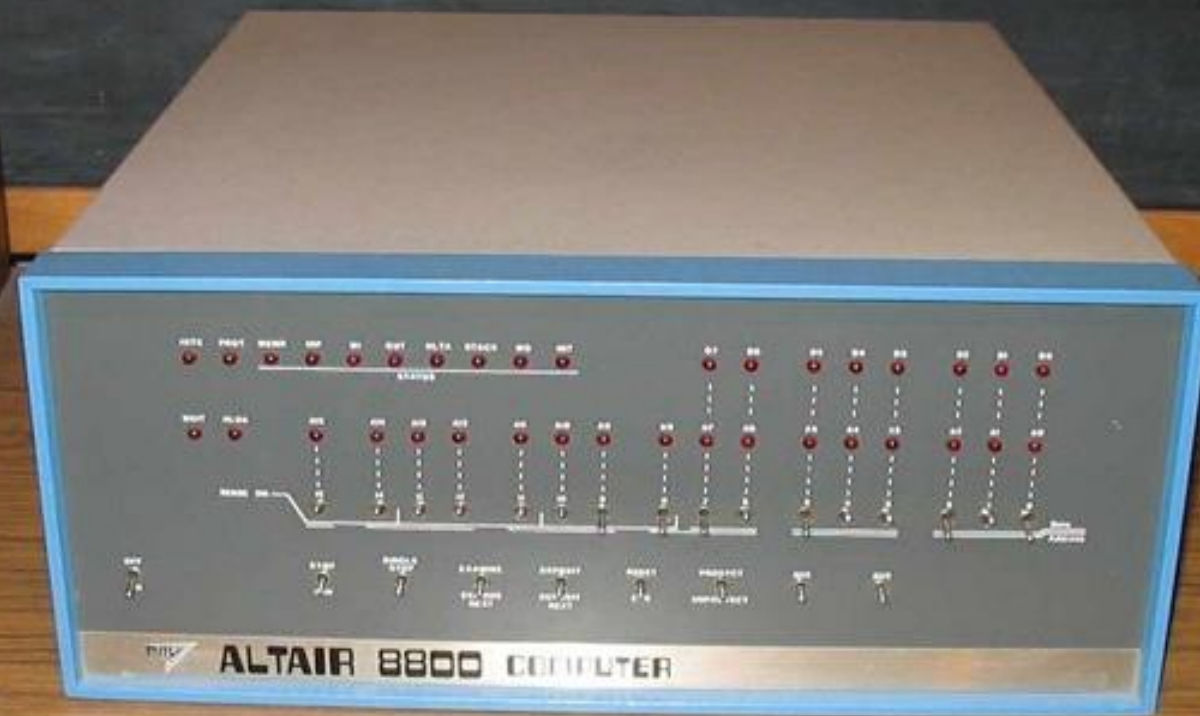


PROGRAMOWANIE GIER

HISTORIA GIER KOMPUTEROWYCH

PIERWSZY KOMPUTER OSOBISTY

Opracowany pod koniec 1974 komputer Altair 8800 jest powszechnie uznawany za pierwszy komputer osobisty



PIERWSZY

KOMPUTER IBM PC

Opracowany pod koniec 1981
komputer IBM 5150 jest
powszechnie uznawany za
pierwszy komputer osobisty



SKORO

Lata **1974-1981** można uznać za „narodziny” komputerów personalnych

TO

Kiedy powstały pierwsze gry komputerowe?

ODPOWIEDŹ:

To zależy...
...od przyjętej definicji gry komputerowej

1. Słownik języka polskiego PWN:

Gra komputerowa: „*gra rozgrywana na ekranie monitora; też: program komputerowy umożliwiający tę grę*”

2. Encyklopedia PWN:

inform. gry wymagające do przeprowadzenia rozgrywki programu komputerowego; także programy komputerowe pozwalające jednemu lub więcej użytkownikom na rozgrywanie gier;

BERTIE THE BRAIN

Rok 1950 (-24)

Bertie pozwalał grać w kółko i krzyżyk i został zaprezentowany podczas Kanadyjskiej Wystawy Narodowej



GATUNKI GIER

Gry dzielimy na gatunki na podstawie **umiejętności** mającej dominujący wpływ na zwycięstwo.

- Zdolności kognitywne
 - Pamięć
 - Inteligencja analityczna
 - Inteligencja emocjonalna
- Zdolności manualne
 - Czas reakcji
 - Celność
 - Koordynacja

GRY LOGICZNE

Gra logiczna: gatunek gry komputerowej, której wynik zależy od zdolności umysłowych gracza.

- Gry pamięciowe
- Gry oparte o rozwiązywanie zagadek
- Gry taktyczne
- Gry strategiczne
 - Strategie czasu rzeczywistego (RTS)
 - Gry ekonomiczne
- Gry fabularne (RPG)

GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

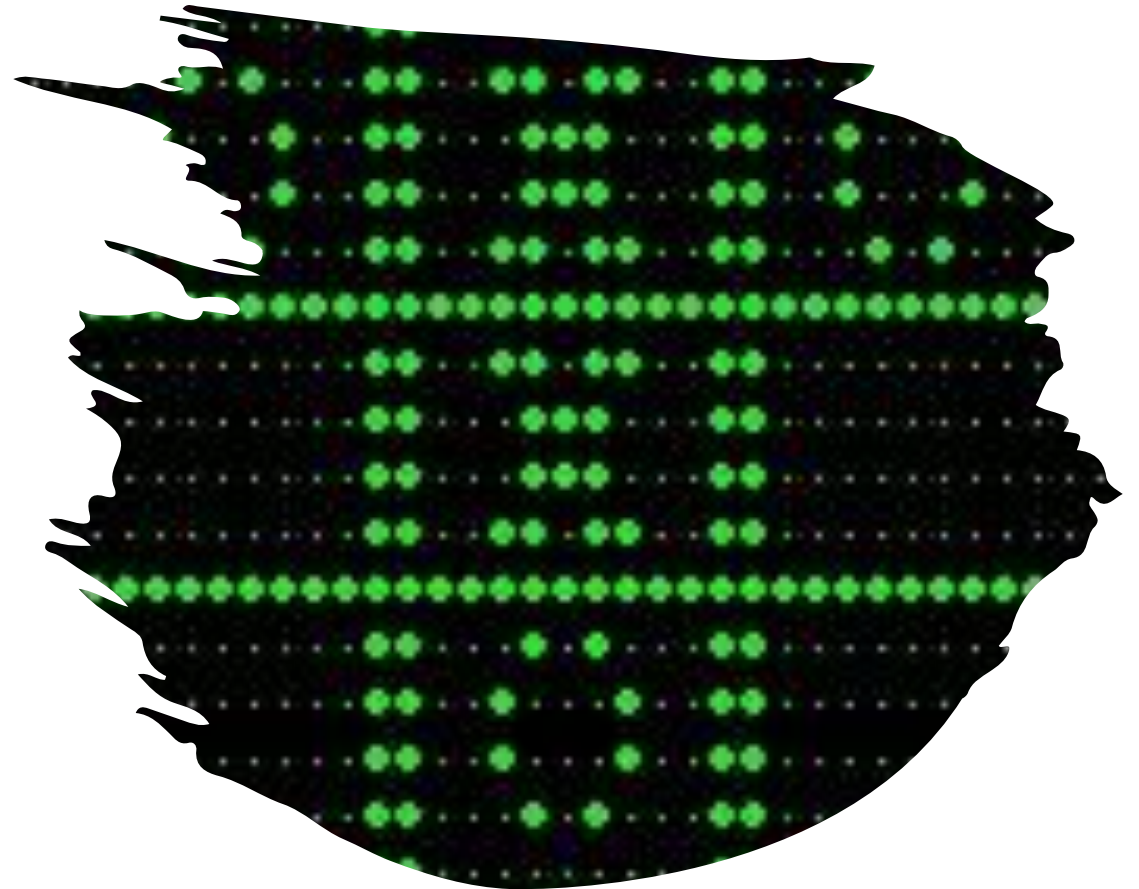
Gra zręcznościowa: gatunek gry komputerowej, której wynik zależy od zdolności manualnych gracza.

- Gry platformowe
- Gry wyścigowe
- Gry rytmiczne
- Strzelanki
- Bijatyki

OXO

Rok 1952 (+2)

Zaprogramowany na
znajdującym się w
laboratorium
matematyki
uniwersytetu Cambridge
komputerze EDSAC.
Aktualny stan gry
wyświetlany na ekranie



STAN GRY

Ogół wartości opisujących środowisko
oraz każdy występujący w nim element.

TENNIS FOR TWO

Rok 1958 (+6)

Stan gry wyświetlany na oscyloskopie. Widok z boku, obsługa za pomocą skrzynek z jednym przyciskiem i pokrętłem.



UCZESTNICY, GRACZE, AGENCI

Gracz: człowiek, który bierze udział w rozgrywce

Agent (ang. *NPC, non-player character*): postać sterowana przez sztuczną inteligencję, bohater niezależny

Uczestnik: zbiorowa nazwa obejmująca graczy i agentów



SPACEWAR!

Rok 1961 (+3)

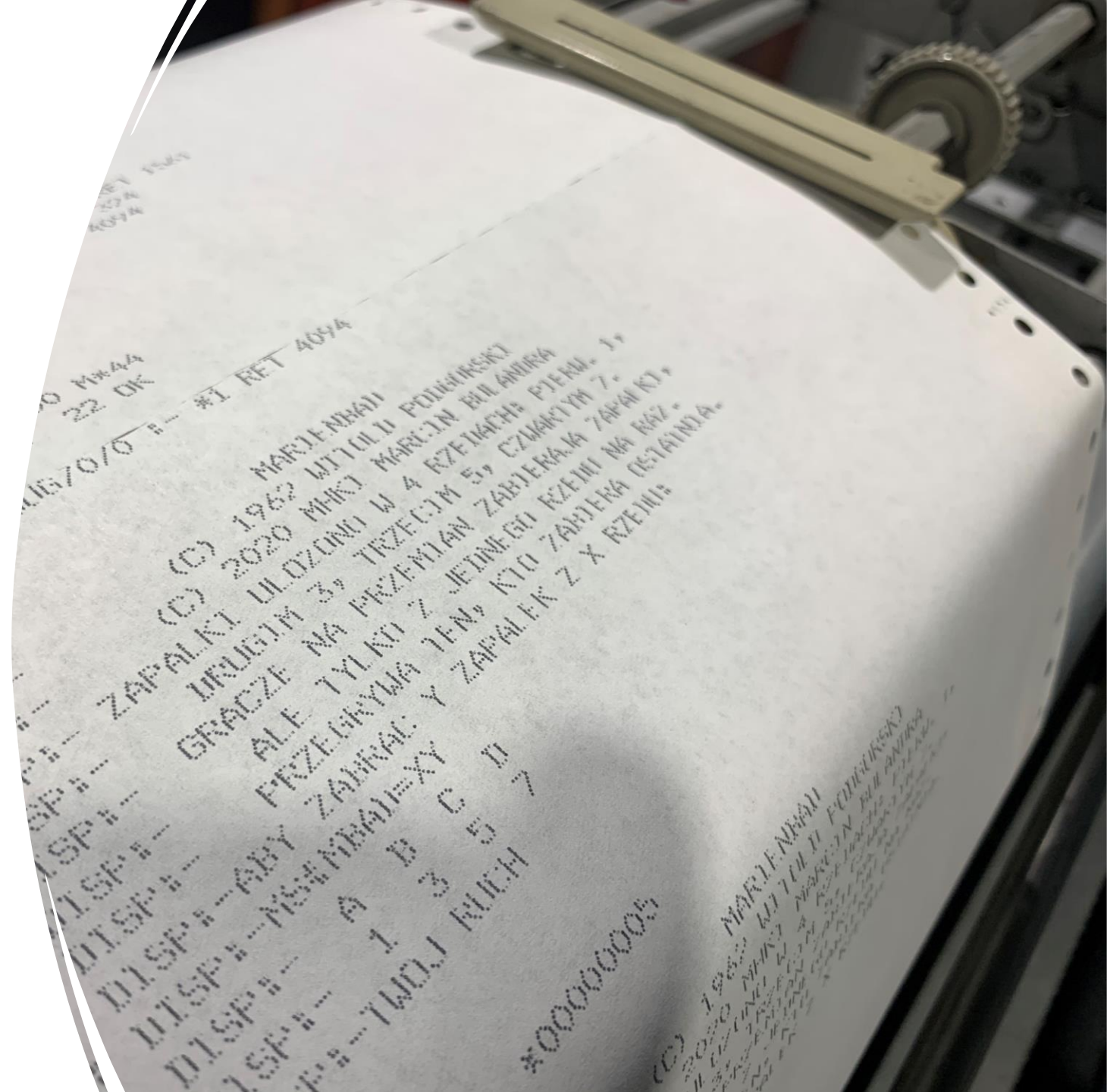
Dwuosobowa strzelanka.
Pierwsza gra komputerowa
z sygnałem wideo.



MARIENBAD

Rok 1962 (+1)

Pierwsza polska gra komputerowa



MAGNAVOX ODYSSEY

Rok 1972 (+10)

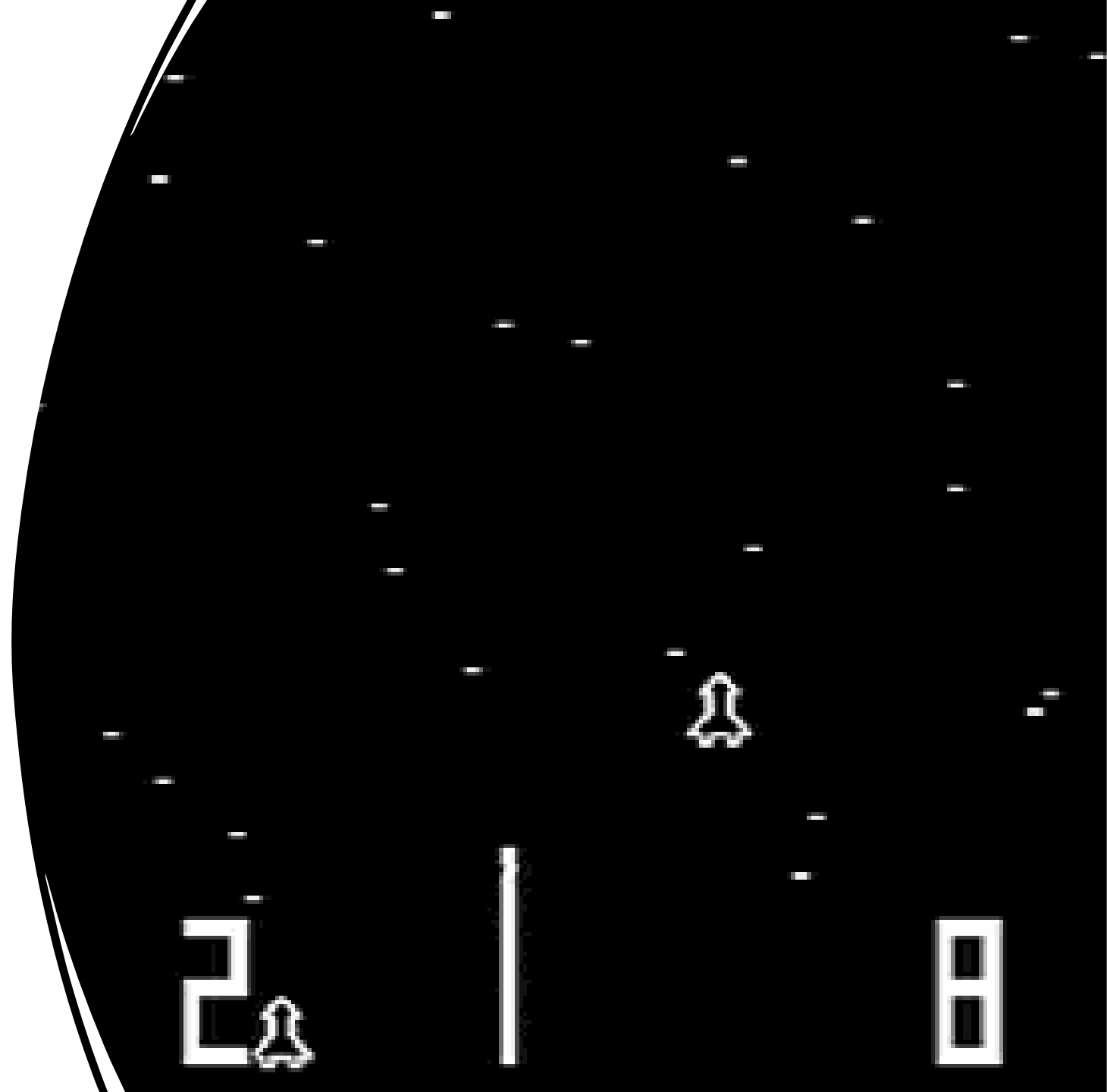
Pierwsza konsola do gier.
Kosztowała 100 dolarów.
W zestawie znajdowały się
dwa joypady, pistolet i
gry.



SPACE RACE

Rok 1972

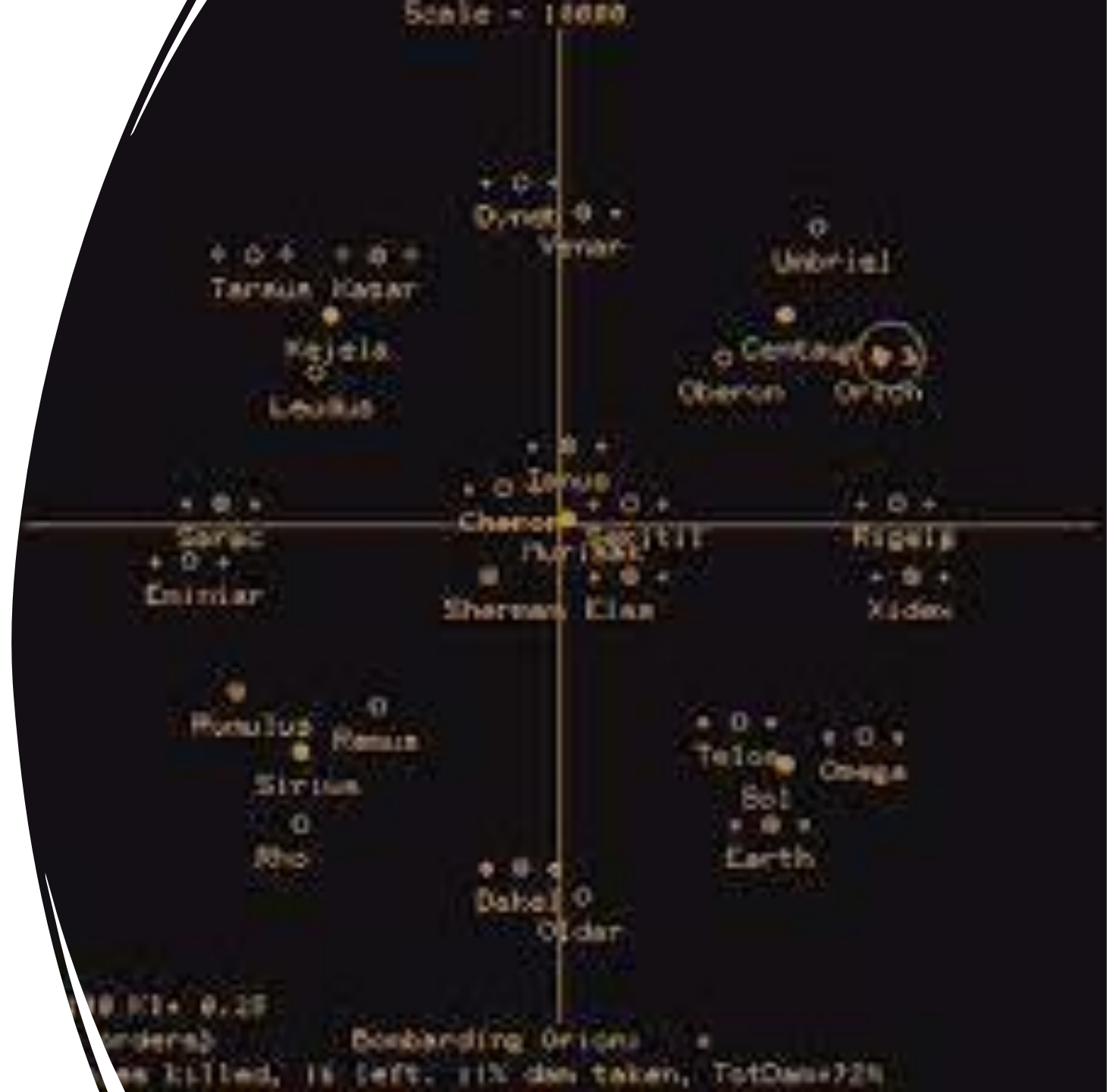
Pierwsza gra wyścigowa



EMPIRE

Rok 1973 (+1)

Pierwsza wieloosobowa
sieciowa gra akcji



GRA JEDNOOSOBOWA, GRA WIELOOSOBOWA

Gra jednoosobowa: gra, w której liczba graczy jest równa jeden

Gra wieloosobowa: gra, w której liczba graczy jest większa niż jeden

Gra sieciowa: gra wieloosobowa, w której gracze łączą się ze sobą przez sieć

Gorące krzesła: rodzaj lub tryb gry wieloosobowej, w której w danej chwili kontrolę sprawuje jeden gracz.

Podzielony ekran: rodzaj lub tryb gry wieloosobowej, w której gracze sprawują kontrolę równolegle, a każdy z graczy otrzymuje pewien obszar ekranu.

MAZE

MAZE WAR

Rok 1973

Pierwsza gra z grafiką wektorową. Pierwsza gra symulująca trójwymiarowe otoczenie.



MAPA, SIATKA, AWATAR

Mapa gry: $M = (V, E)$

Siatka: specjalny rodzaj mapy, w którym liczba połączeń pomiędzy dwoma dowolnymi wierzchołkami ze zbioru V jest mniejsza lub równa od pewnego x , a koszt ruchu jest stały.

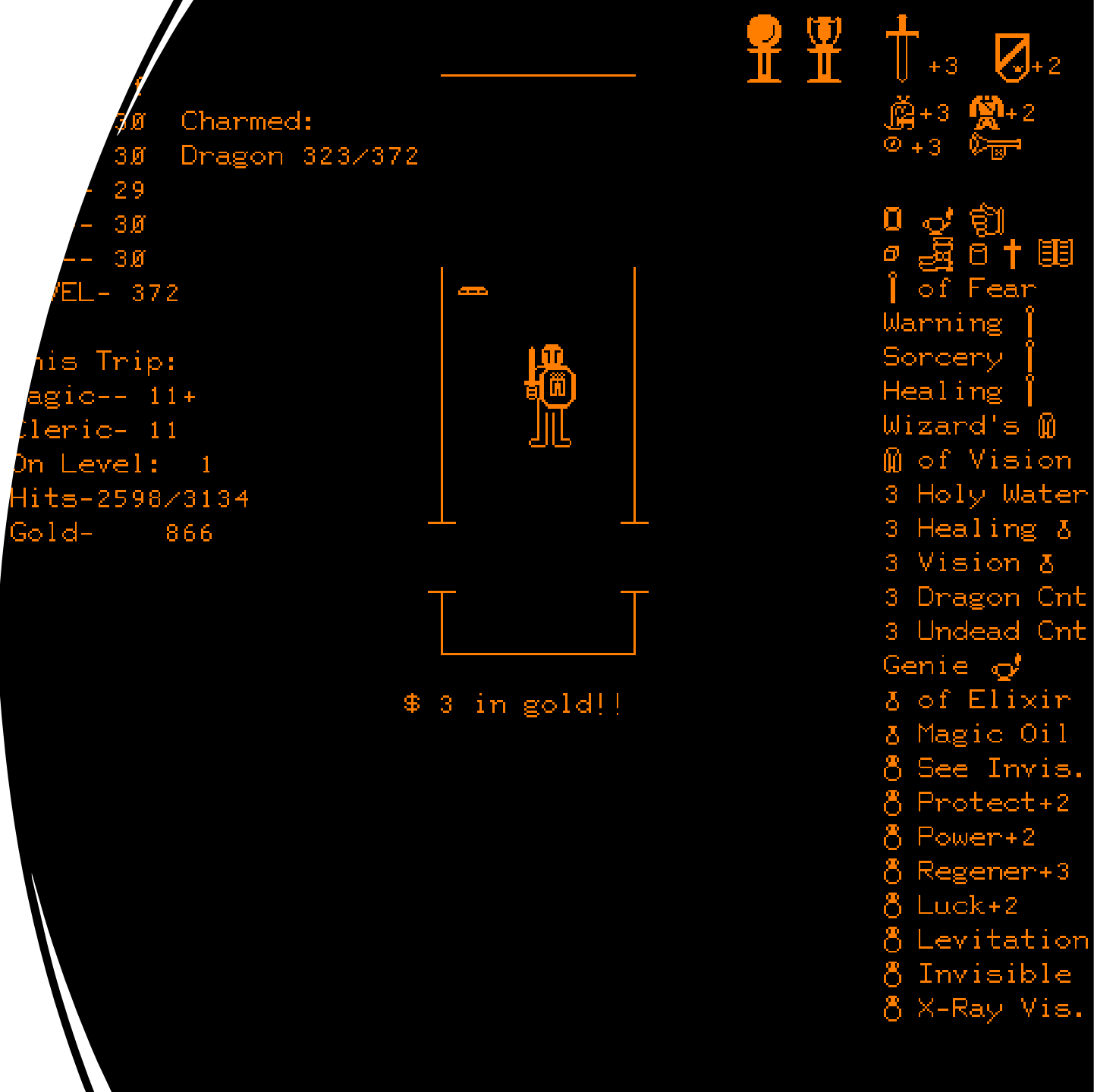
Awatar: graficzna reprezentacja postaci gracza.



DND

Rok 1975 (+2, rok po powstaniu pierwszego komputera osobistego)

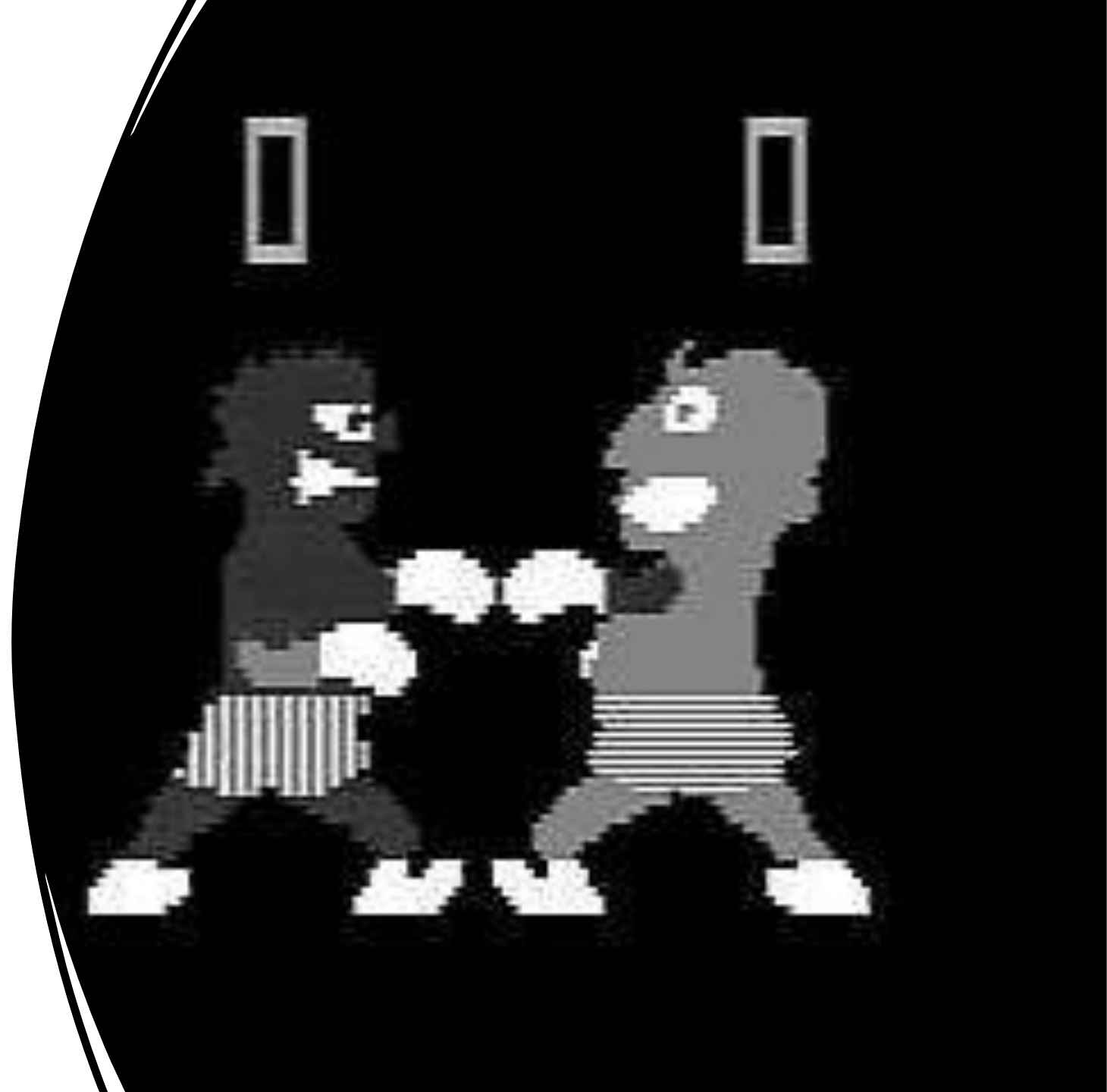
Pierwsza gra RPG



HEAVYWEIGHT CHAMP

Rok 1976 (+1)

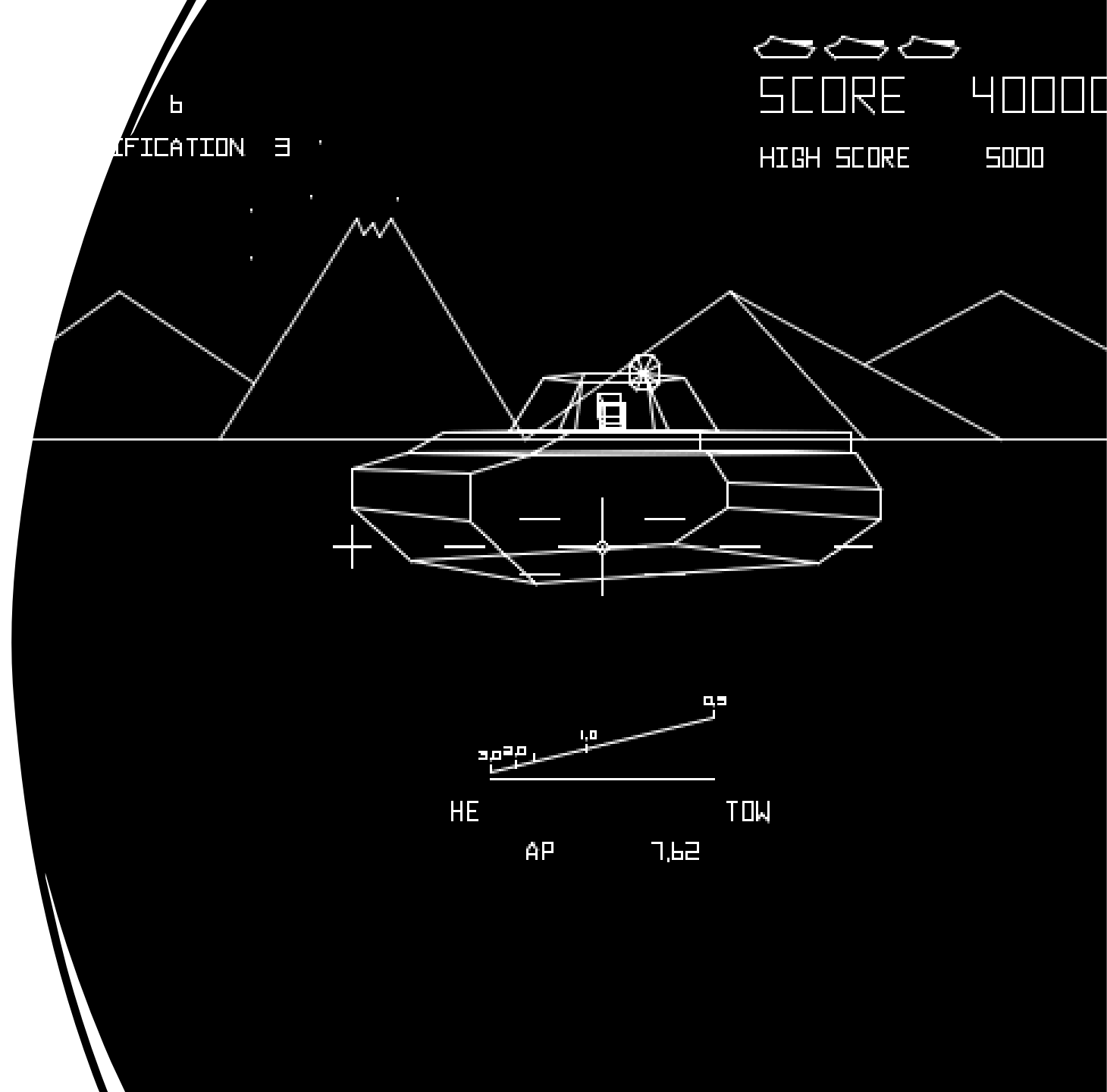
Pierwsza bijatyka



BATTLEZONE

Rok 1980 (+4)

Pierwsza gra 3D z
możliwością płynnego
ruchu.



SCENA, BYT, REKWIZYT, AKTOR

Scena: wizualna reprezentacja fragmentu świata gry

Byt (ang. „*Entity*“): obiekt występujący na scenie

Rekwizyt (ang. „*Prop*“): byt, z którym gracze mogą wchodzić w interakcje

Aktor (ang. „*Actor*“): byt, który podlega sterowaniu



MULTI-USER
DUNGEON

Rok 1980

Pierwsza gra z gatunku
MMO.

initialised.

Multi-User Dungeon - MUD1 Version 3E(19)

You are invited to check out Section 9,
our discussion forum for MUD players.

Please direct your browser to:
<http://www.british-legends.com/Forums/S9.htm>

* MUD2.COM is where you'll find the next generation *
* version of MUD1/British Legends. Another creation *
* of Richard Bartle, MUD2 offers many extras, *
* including smart mobiles, new areas, and more. *
* Best of all, it's free. Why not try it today? *

Origin of version: Fri Jan 19 22:26:12 2018

Welcome! By what name shall I call you?

SPACE PANIC

Rok 1980

Pierwsza gra platformowa



THE DRAGON AND THE PRINCESS

Rok 1983 (+3)

Pierwsza gra taktyczna



I, ROBOT

Rok 1984 (+1)

Pierwsza gra 3D bazująca
na wielokątach
wyświetlanych w czasie
rzeczywistym



PERSPEKTYWA

Widok pierwszoosobowy (FPP):

gracz obserwuje świat z perspektywy oczu bohatera

Widok trzecioosobowy (TPP):

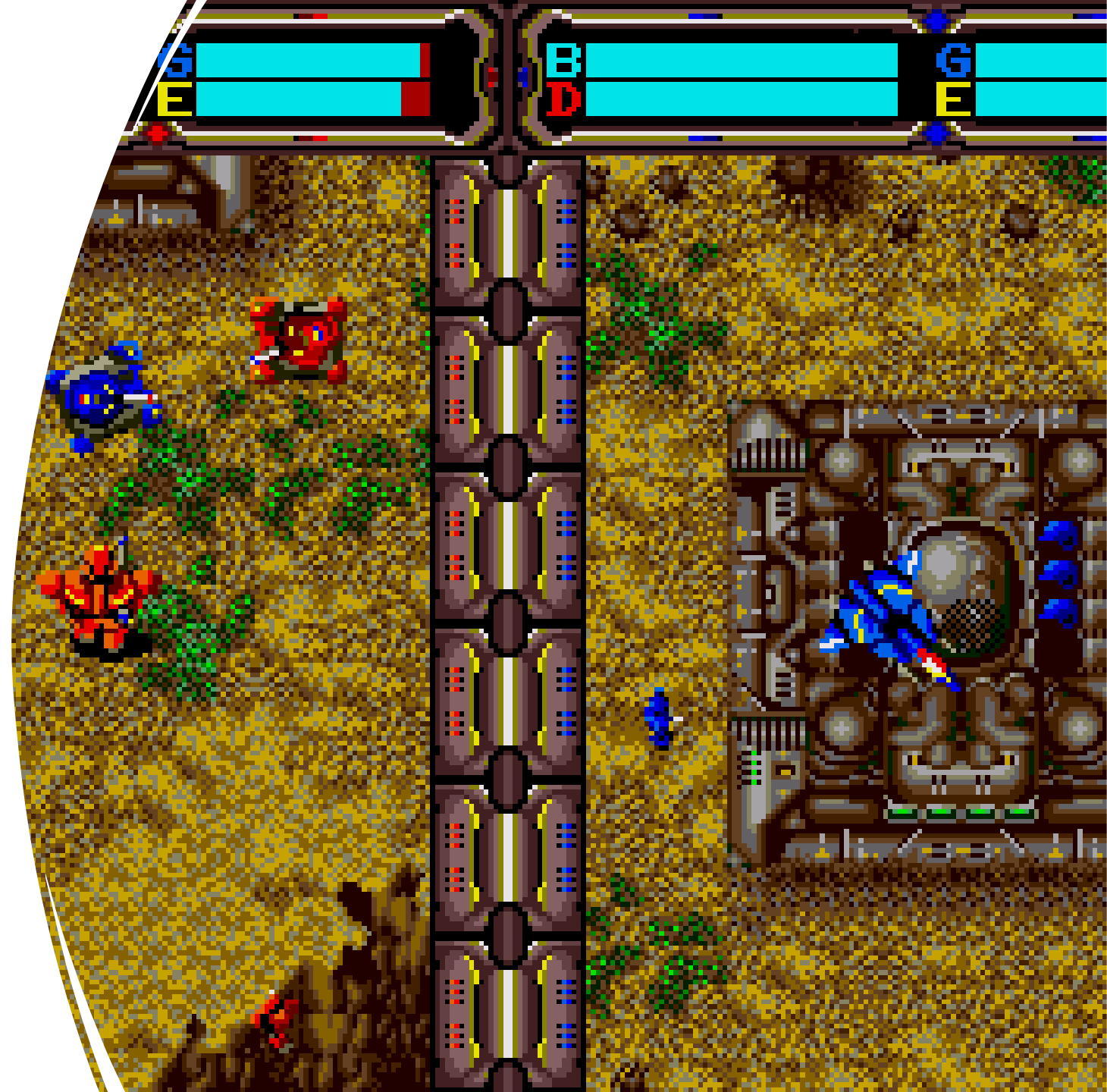
gracz obserwuje świat z za pleców bohatera



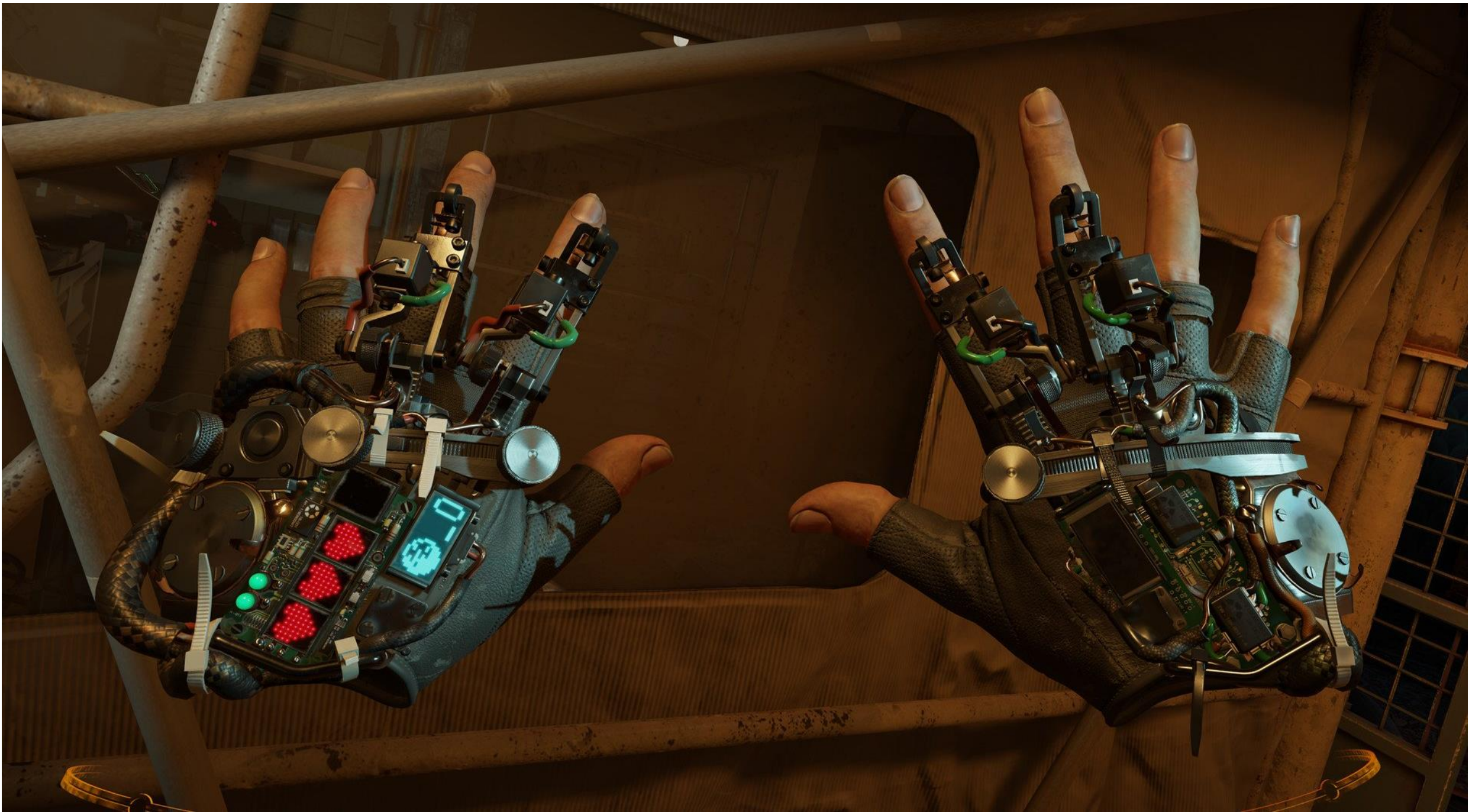
HERZOG ZWEI

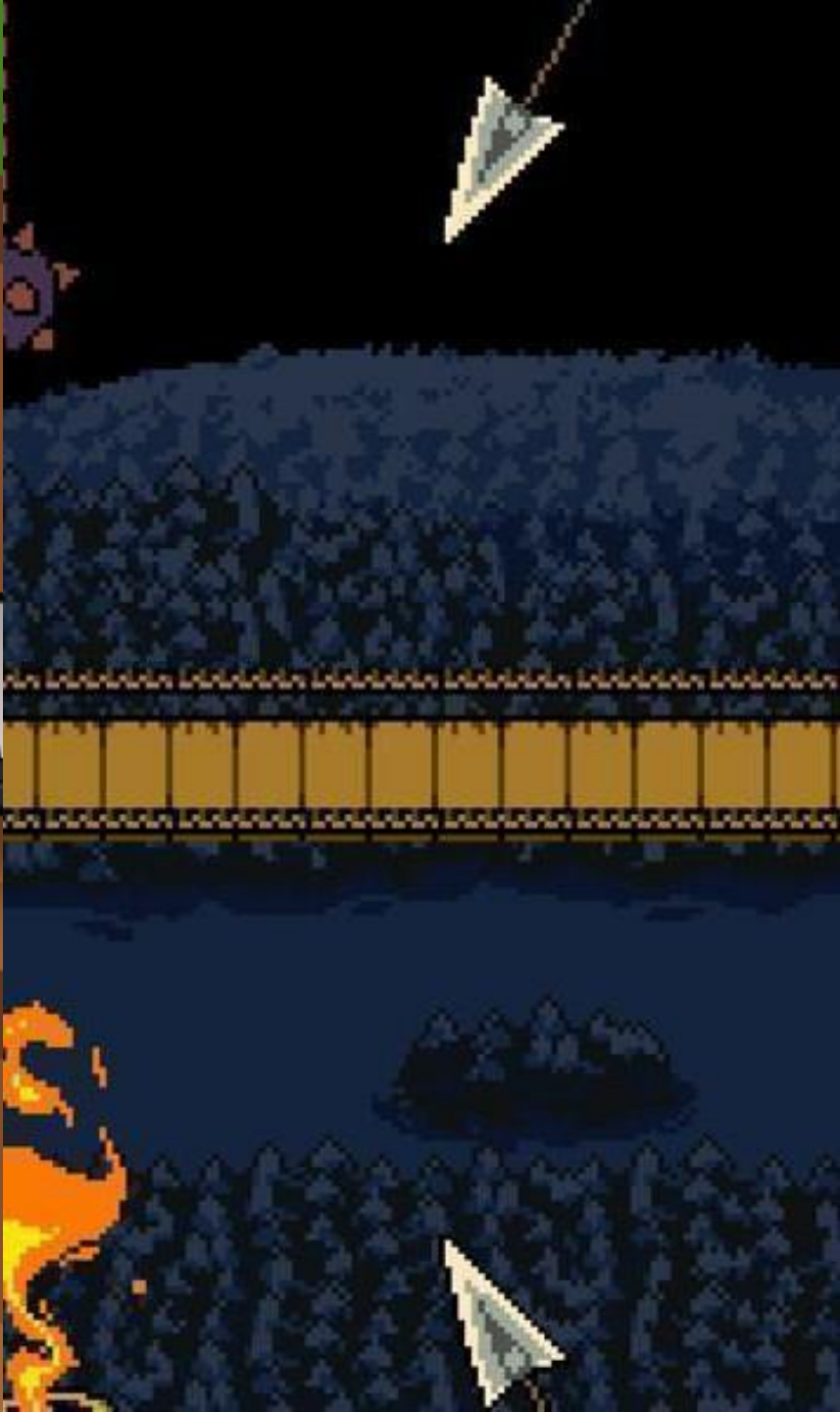
Rok 1989 (+5)

Pierwsza gra strategiczna





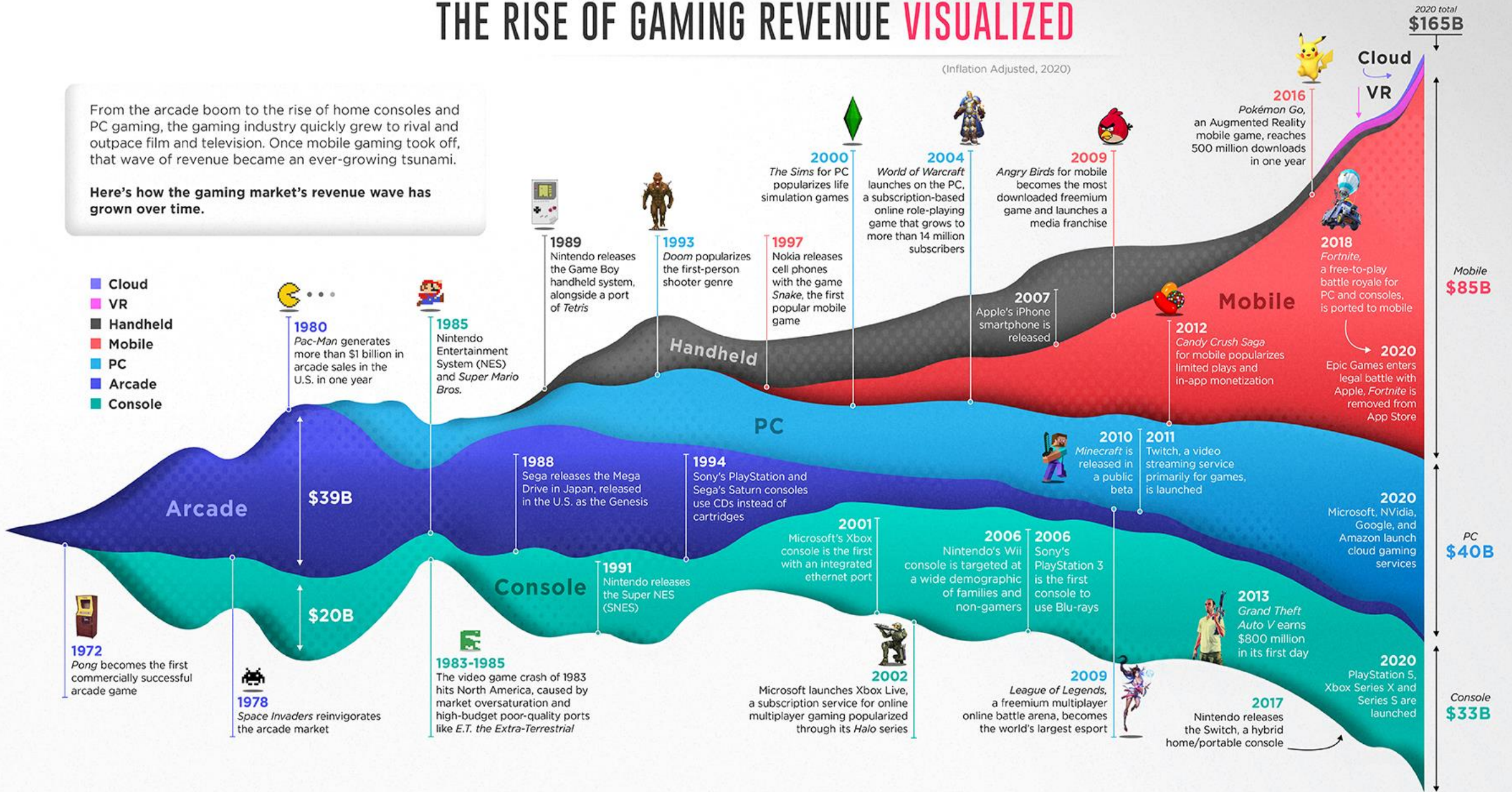




THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.





DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

PROSZĘ O PYTANIA