ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Давлятов Шохрух
Термезский государственный университет
Узбекистан

В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечивает приспособление к новым, неожиданным реалиям.

Актуальность данной статьи определяется тем, что компьютерные игры представляют собой уникальный продукт развития техники и современной личности. Игры помогают нам смоделировать различные жизненные ситуации, проблемы и выдают некоторые возможные пути их решения. Игра содержит в себе все необходимые предпосылки для естественного развития личности и культуры общества. С совершенствованием компьютеров совершенствовались и игры, привлекая все больше и больше людей. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением.

Цель статьи-изучить возникновение и развитие компьютерных игр.

Следует отметить в аспекте данной тематики, что первые игры были схематичны и одна из первых игр называлась

В настоящее время компьютерные игры включают в себя различные жанры и направления. Единственное же, что их объединяет, то, что в них играют посредством компьютера, а играющего в них называют геймером.

Свою историю компьютерные игры начинают с 1962года.

1970 — разработка игровых автоматов привела к так называемому «золотому веку аркад». Одна из самых известных игр того времени —

1980 — появление на свет « , самой распространённой игры в мире, согласно книге рекордов Гиннеса.

1982 — появление прототипа приставки Начало эпохи игровых приставок.

1983 — изобретение и дальнейшая разработка технологии

1986 — Алексеем Пажитновым написана самая популярная русская компьютерная игра —

1986 — игра « , одна из первых, предоставлявших нелинейное прохождение на домашней консоли, также заметна смешением различных жанров. Впервые была использована система паролей, позволяющих сохранять результаты и в любой момент возвратиться на нужный уровень.

1990 — вклад Майкла Джексона в историю компьютерных игр — ». Аркада из 8 уровней, главный герой Джексон, главное оружие — музыка.

1991 — Выпуск ». Начало знаменитой серии компьютерных игр в жанре пошаговой стратегии.

1993 — появление игры с использованием технологии MotionCapture.

1993 — выпуск легендарного шутера от первого лица.

1997 — выходит совершивший прорыв в 3D-технологиях. Использование полигональных моделей вместо спрайтов (спрайт — двухмерное изображение), реализация полностью трёхмерного мира. Другим новшеством было использование динамических источников света.

1998 — выход компьютерной игры стратегии в реальном времени (RTS). StarCraft была признана самой продаваемой компьютерной игрой 1998 и получила премию «OriginsAward» в номинации «Лучшая стратегическая компьютерная игра 1998 г.».

2000 — стратегия и симулятор, разработанная компанией Maxis, ставшей впоследствии легендарной.

2001 — « Ролевая игра, военный симулятор, один из самых популярных среди своего ряда. уникальный симулятор скейтборда, главный герой создан по образу знаменитого американского скейтбордера Тони Хоука.

2010 « »— видео игра в жанре шутер от третьего лица (автосимулятор), разрабатываемая компанией 2K Czech. «Napoleon: TotalWar» -компьютерная игра в жанре пошаговой стратегии и военной тактики, разработанная британской компанией. В игре совмещены режимы пошаговой стратегии и тактики в реальном времени. Игрок занимается исследованиями, разведкой, экономикой, религией и другими важнейшими вопросами государства. Морские и сухопутные сражения происходят в реальном времени.

Таким образом, компьютерные игры выполняют функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе. Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дашко Ю.В., Заика А.А. «Основы разработки компьютерных игр» — М.: «Форум» 2009.-350с.
2. Рейнбоу В., «Компьютерные игры». Энциклопедия. — С.: «Питер» 2005.-732с.
3. Фаронов В.В. Учебный курс. "Delphi«.-М.: «Нолидж» 2001.-608с.
4. Давлятова, Э. М., & Шохрух, Д. Адаптация иноязычной лексики сферы интерактивных игр в современном узбекском языке. , , 66
5. Джаббарова, Ш. Б. (2017). ОСОБЕННОСТИ ГРУППОВОЙ РАБОТЫ В ОБУЧЕНИЕ ЯЗЫКОВ. , (11), 45-46.
6. Khasanova, K. B. (2017). APPROACHES AND METHODS OF TEACHING VOCABULARY. , (3-1), 99-100
7. Khudaykulov, A. E. NEW ENGLISH BORROWINGS IN UZBEK OFFICIAL-BUSINESS DOCUMENTS. , 68.