

# Разработка на Игры



SAP GeekyCamp

# История на видео игрите

# История на видео игрите

## Началото

---

### Първите видео игри

Cathode Ray Tube Amusement Device – 1947

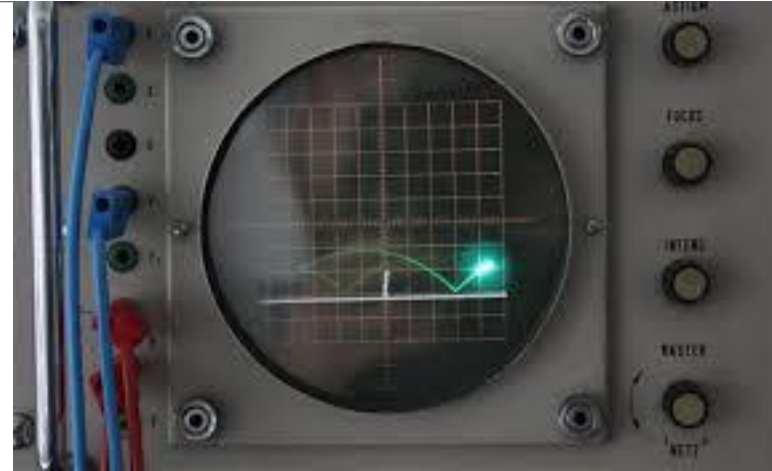
NIMROD - 1951



# История на видео игрите

## Началото

“Тенис за Двама” от Уилиям Хигинботъм – 1958



”Spacemar” от Стиив Ръсел 1962



# История на видео игрите

## Комерсиализация

---

### Magnavox

Една от първите конзоли "Magnavox Oyssey" – 1972



# История на видео игрите

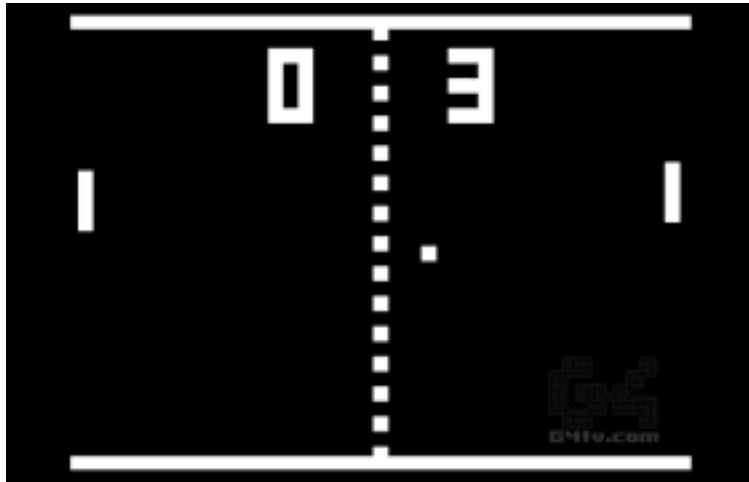
## Комерсиализация

### Atari

Аркадната игра “PONG” – 1972

Конзолата Atari 2600 – 1977

Игри от трети лица и появата на Activision



# История на видео игрите

## Срив в икономиката

---

1983 – първият масивен срив в икономиката на видео игрите

97% спад на приходи

Много малко оригинални игри

Ниско качество на игрите

Появата на евтини компютри

Легенда за погребаните милиони копия на "E.T." играта от Atari

# Nintendo

## to the rescue

---

Първият им голям успех е с Donkey Kong и Jumpman (по късно става и звестен като Mario) 1981

Собствена кознола – Famicom, на запад известна като NES

Nintendo “Seal of Approval”

Притежават повече от 90% от пазара на игри през осемдесетте





# История на видео игрите

## Напредък в технологиите и 3D

---

Появата на CD-ROM и Playstation

Смаляване на интегралните платки

Повече процесорна мощност, памет и по-силни GPUs

Персоналните компютри на Apple, Commodore и IBM

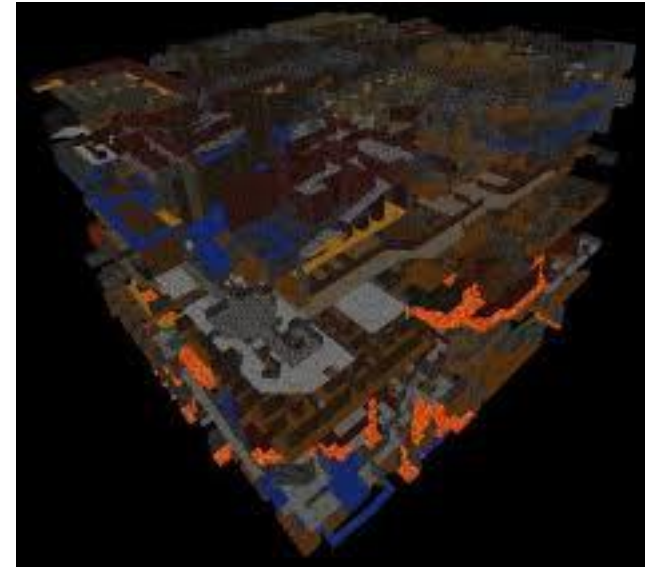
# История на видео игрите

## Първите 3D game engines и 3D игри

Ричард Гариот и Ultima Underworld – 1992



idSoftware



# История на видео игрите

## Първите 3D game engines и 3D игри

idSoftware

Wolfenstein 3D – 1992

DOOM – 1993

Quake - 1996



# Статус на индустрията за видео игри в наши дни

---

Една от най-бързо развиващите се икономики

Повече приходи от филмовата индустрия

Наличие на много средства за разработка на игри

Наличие на crowdfunding сайтове за средства за разработчиците

Много налична информация за разработка на игри в интернет

# Какво трябва да знаем, за да сме добри разработчици на игри

---

Програмиране, Алгоритми и Структури от Данни

Binary Space Partitioning

Quad Trees

kd-Trees

Засичане на колизии

# Какво трябва да знаем, за да сме добри разработчици на игри

---

## Компютърна графика

Raycasting

Graphics APIs

Rendering pipeline

# Какво трябва да знаем, за да сме добри разработчици на игри

---

## Математика

Вектори

Матрици

Ойлерови ъгли

Кватерниони

Линейна интерполация

Теорема на питагор!

# Какво трябва да знаем, за да сме добри разработчици на игри

---

Физика

Икономика

Музика, звуци и рисуване



# Дизайн на Игри

---

Рандомизация

Прототипиране

Тестване

Някой скрити механики

# Основите на една видео игра

---

Главния цикъл

Засичане на вход от потребител

Преместване на обекти

Прерисуване на сцената

... И повтаряме

# Game Engines

Unity



Unreal

Други

...

