Интересное из истории видео игр

Spacewar! (1961) — первая в истории видеоигра, [доступная широкой аудитории](https://www.syfy.com/syfywire/firsts-spacewar-was-the-worlds-first-video-game). Spacewar! предназначалась для двух игроков. Они должны были управлять космическими кораблями и пытаться уничтожить друг друга. При этом игрокам нужно уворачиваться от астероидов, зарабатывать очки и избегать звезды в центре экрана — она поглощала корабли при столкновении.

Прадедушка джойстиков появился ещё в начале XX века: в 1907 году французский лётчик Робер Эсно-Пельтри запатентовал рукоять управления самолетом: точность управления выросла, — и следующих контроллерах появились функции, измеряющие силу нажатия.

[Первой игрой для аркадного автомата](https://www.britannica.com/topic/Pong) стала Pong (1972). Это был симулятор настольного тенниса на консольной игровой системе, похожей на телевизор, — с него началась золотая эпоха аркадных игр. В год выпуска компания Atari продала более 800 автоматов Pong: после успеха Pong по всему миру стали открывать залы аркадных автоматов, а игры вошли в массовую культуру.

Самый первый киберспортивный турнир [состоялся](https://go-sport.ru/article/chto-takoe-cybersport/) в 1972 году, когда 24 студента Стэнфордского университета решили посоревноваться в игре Spacewar за подписку на журнал Rolling Stone. С того времени в киберспорте многое поменялось: в последние годы не раз рассматривался вопрос о [включении киберспорта в программу Олимпийских игр](https://www.vedomosti.ru/business/articles/2017/08/14/729183-kibersport-olimpiiskim), возросло количество участников и ценность приза — чего только стоит The International 2019 с призовым фондом в 34 миллиона долларов.

Технология управления компьютером с помощью движения появилась в 1977 году и называлась The Pantomation. Захват движения выполнялся [с помощью аналоговых камер и хромакея](https://www.retrothing.com/2010/08/video-art.html) — Pantomation отслеживала цветные объекты в визуальном поле и запускала звуковые и графические события на основе считанной информации, создавая эффект дополненной реальности[**‌**](https://discours.io/).

Первое в истории «Пасхальное яйцо»[**‌**](https://discours.io/) создали в 80-е, когда компания Atari была лидером рынка видеоигровых развлечений: разработчикам в её стенах [запрещалось раскрывать свои имена в игре и появляться в титрах](https://www.overclockers.ua/games/gameplay-from-bugs/).

В Советском Союзе [первыми приставками фабричного производства](https://dtf.ru/retro/5109-epoha-dendy-kak-poyavilis-konsoli-v-rossii) были Палестра 02, Турнир и Экси Видео 01: на них можно было поиграть в теннис, мини-футбол, сквош. Приставки выпускались с 1978 года: внешне они отличались, но объединяло их то, что они были клонами консоли Atari Pong и попадали в руки только к избранным, ведь стоили от 100 рублей.

[Первой игрой с кат-сценами](https://www.playground.ru/misc/news/kat_stseny_v_igrah_kak_poyavilis_i_zachem_pridumany-339364)и стал Pac-Man (1980): сцены прерывали игровой процесс и показывали видео с развитием сюжета — это были скетчи о том, как Пакман и привидение Блинки гоняются друг за другом.

Игра Dragon’s Lair (1983) [зародила жанр Quick Time Events.](https://www.digitalspy.com/videogames/retro-gaming/a593480/dragons-lair-retrospective-how-the-quick-time-event-was-born/) QTE представляет динамичные сцены, во время которых игрок должен быстро нажимать на всплывающие на экране клавиши, в данном случае, управляя рыцарем, пришедшим в замок спасти похищенную драконом принцессу. Графика в Dragon’s Lair была неотличима от высокобюджетного мультфильма студии Disney: всю анимацию, локации и персонажей создал Дон Блут, художник и режиссер таких картин как «Анастасия», «Все псы попадают в рай» и «Земля до начала времён».﻿

[Первой игрой с рейтингом 18+](https://www.eurogamer.net/articles/2015-03-01-dracula-unbound-the-story-behind-the-first-18-certificated-video-game) считается Dracula (1986) от CRL Group: издатели осознанно хотели получить сертификат 18+ и решили, что ажиотаж вокруг «первой взрослой игры» поднимет продажи продукта.

В первой части Legends of Zelda (1986) на приставке Famicom можно было убивать монстров через встроенный в контроллер микрофон, [дуя или громко крича](https://kotaku.com/the-famicom-s-built-in-microphone-was-wonderfully-weird-1840887609): этот метод работал эффективнее боя стрелками на джойстике, а ещё с помощью него можно было торговаться и сбивать цены в магазинах игры.

---Я хз вставлять это в сайт или нет, но это мне покозалось прикольным---

«Волшебник», вышедший на экраны в 1989 году, рассказывал о трех подростках, путешествующих автостопом до Калифорнии, чтобы принять участие в чемпионате по видеоиграм. Фильм стал [первой лентой, популяризирующей игровую индустрию](https://www.rottentomatoes.com/m/wizard): в нём показали многие культовые игры от Double Dragon (1987) и Mega Man (1987) до Super Mario Bros. (1985) и Contra (1987).

--------------------------------------------------------------------------------

Karateka (1984) и Prince of Persia (1989) были первыми играми, нарисованными с использованием технологии захвата движения, известной как [ротоскопирование](https://displate.com/blog/gaming-art-styles-rotoscope)[**‌**](https://discours.io/). Пионером ротоскопирования в игровой индустрии стал геймдизайнер Джордан Мехнер, который узнал о нём на курсах по кинематографическому искусству.

Когда все трехмерные игры состояли исключительно из полигонов[**‌**](https://discours.io/), вышедшая в 1994 году игра Ecstatica первой [использовала эллипсоиды](https://kotaku.com/horror-comes-in-many-forms-including-tiny-ellipsoid-co-5826780) в моделировании: все локации, как и персонажи, состояли из сфер разных форм. Так разработчики экономили оперативную память и пытались сделать графику плавнее: хоть техника и не прижилась, на тот момент она казалась революционной.

The Neverhood (1996) стала первой игрой, полностью выполненной в [пластилиновой анимации](http://www.cultin.ru/game-the-neverhood). Ее придумал Дуглас Тен Нэйпл — мультипликатор и создатель серии игр про Червяка Джима.

Pepsi [создали первый раннер](https://dtf.ru/games/55166-ne-vse-geroi-nosyat-plashchi-pochemu-strannaya-igra-pro-maskota-pepsi-stala-kultovoy-spustya-gody-posle-reliza) — игру про супергероя Пепсимена (1999). В раннерах персонаж постоянно движется вперед, а игроку нужно уворачиваться от препятствий, появляющихся на экране.

Уилл Райт — первый разработчик и геймдизайнер, [удостоенный премии BAFTA](https://www.youtube.com/watch?v=KkwZnTfixt8)[**‌**](https://discours.io/). Он получил её за разработку игры The Sims, первого симулятора жизни, в 2000 году. Идея игры пришла к Райту ещё в 1991-м, когда сгорел его дом: он задумался о том, чтобы придумать игру, в которой каждый человек мог бы воссоздать своё уютное гнездышко таким, каким хочет его видеть. Разработчика интересовали человеческие эмоции и тяга к созиданию: он хотел продумать игровой процесс так, чтобы пользователи смогли почувствовать себя богами в собственных вселенных.