

### 1.1. Описание игр жанра «Аркада»

**Примечание [P1]:** 1. Не указаны сайты разработчиков  
2. Объединил теорию и анализ рынка программ

Аркада — распространённый в индустрии компьютерных игр термин, обозначающий компьютерные игры с нарочно примитивным игровым процессом. Некоторые журналы о компьютерных играх выделяют их как отдельный жанр и причисляют к ним платформеры.

Одной из первых аркадных игр является Computer Space, которая была создана в 1971 году. Она является первой промышленной электронной игрой данного жанра. Несмотря на своё название, которое начало ассоциироваться с играми данного типа только в конце 1970-х.

В середине 1980-х аркадные игры начали своё широкое распространение, становясь более разнообразными, как относительно интерфейса управления (аркадного автомата), так и в плане тематики, графики и жанров. Использовались более реалистичные контроллеры, такие как двухместные космические корабли Tail Gunner, или управление Феррари в Out Run. С течением времени аркадные автоматы вытеснялись домашними системами, так как их графика начала обходить большинство аркадных игр, и таким образом к концу 1990-х аркадные автоматы покинули индустрию.

В 2000-х аркадный жанр начал использоваться в социальных и сетевых играх, когда игровые центры предоставляли почасовые услуги компьютерных и консольных игр. Отличием являлось обстановка интернет-кафе, и за действие преимуществ видеозала. Некоторые компании разрабатывали игры, пробуя совместить аркадный опыт игроков и преимущества аттракционного подхода. Например, Disney и Sally Corporation в 2008 году в игре Toy Story Midway Mania! для четырёх игроков использовали гигантские видеоэкраны, карнавальное стили и спецэффекты с использованием спрея для создания визуальных эффектов.

## **1.2. Особенности игр жанра «Аркада»**

### **Игра на одном экране.**

В классических аркадах весь игровой процесс сосредоточен на одном экране. Прежде всего это обусловлено исторически, что произошло из-за технических ограничений, но в то же время это значительно влияло на геймдизайн. Так, игроки в любой момент времени могли видеть весь игровой мир и принимать решения, исходя из полной информации о его состоянии. Множество игр жанра имело более одного экрана, и они сменяли друг друга как уровни. Характерными примерами здесь являются Joust, Pac-Man, Super Mario Bros.

### **Бесконечная игра.**

Потенциально игроки могут играть в аркаду бесконечное время, и соответственно, не могут выиграть. Это влияло на то, что игроки делали вызов сами себе — насколько долго они смогут продержаться. Относительно геймдизайна в аркадах игрок никогда не выигрывал, и каждая игра заканчивалась поражением. В то же время, игры проектировались таким образом, чтобы со временем игроку становилось всё сложнее, и таким образом бесконечная игра предлагала бесконечную сложность. Данная ситуация изменилась с появлением рынка домашних компьютеров, когда издатели изменили своё желание, чтобы игроки проходили игру и после этого хотели купить новую.

### **Множество жизней.**

Обычно, классическая аркада предлагает игроку несколько попыток (жизней). Такой подход позволяет новичкам получить бóльшую возможность изучить игровые механики до того, как игра заканчивается. Если игрок лучше понимал игру, то возрастала вероятность того, что он вернётся к ней снова. Данная особенность также позволяла предоставлять игрокам за их успехи дополнительные жизни в качестве награды.

### **Игровой счёт.**

Практически все классические аркады включают в себя игровой счёт, когда игрок получает очки за выполнение различных целей или задач. Например, в Centipede игроки получают 1 очко за уничтожение гриба, 10 за сегмент многоножки, 100 за её голову, и 1000 за скорпиона. Здесь имеется другой важный концепт аркад, унаследованный от игр пинбола: очки позволяют игроку понять, насколько хорошо он играл, и несмотря на то, что выиграть невозможно. При этом типичное время игры среднего игрока составляет около двух минут, а у опытного до десятков минут и больше. На основании данной особенности у аркад как правило есть таблица рекордов, где игрок может рядом со своим результатом ввести свои инициалы, и тем самым сравнивать себя с другими игроками.

### **Быстрое обучение, простой игровой процесс.**

Для классических аркад характерно то, что игрокам легко научиться геймплею, но становится практически невозможным стать мастером в игре из-за её сложности. Вместе с тем, если игрок погибает в аркаде, то это практически всегда происходит по его вине. В таких играх нет «специальных комбинаций клавиш», которые игрок должен выучить из документации для того, чтобы сделать что-то особенное.

### **Отсутствие сюжета/истории.**

Играм жанра всегда требовалось, чтобы игроки быстро понимали, что происходит — это научная фантастика, война, спорт или что-то ещё. Множество аркад создавало свои уникальные сеттинги, например Pac-Man. Геймдизайнеры классических аркадных игр не чувствовали, что им нужно наполнять свои миры чем-то и отдельно объяснять игрокам почему они должны стрелять в те или иные цели различной формы.