

ФАКУЛТЕТ ЗА ИНФОРМАТИЧКИ НАУКИ И КОМПЈУТЕРСКО ИНЖЕНЕРСТВО

Вовед

Што е игра?



Правила за ПЛОЧКА:

- Со креда се исцртува шаблонот на играта.
- Секој дел од шаблонот се означува со реден број.
- Секој играч користи означувач при играњето (камче, копче, ...)

Што е игра?

Инструкции:

- Ротирај ги секциите на коцката така да секоја страница на крајот има една боја.



Што е игра?

Игра е форма на интерактивна забава каде играчите мора да надминат предизвици со преземање на акции согласно однапред дефинирани правила со цел да извојуваат победа.

Rollings & Adams

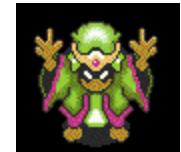


What is a Computer Game

- A Computer Game is a *Software Program*
 - Not a board game or sports
 - Consider: chess vs. soccer vs. Warcraft
 - Ask: What do you lose? What do you gain?
 - Lose: 1) *physical pieces*, 2) *social interaction*
 - ?Gain: 1) *real-time*, 2) *more immersive*, 3) *more complexity*
- A Computer Game involves *Players*
 - *Think* about your audience; the game is not for *you* but for *them*.
 - Don't just think about your story or the graphics or the interface, but consider the *players*.

What is a Game

- Playing a Game is About *Making Decisions*
 - Ex: what weapon to use, what resource to build
 - Can be frustrating if decision does not matter
 - Want good *gameplay* (major topic later)
- Playing a Game is About *Control*
 - Player wants to impact outcome
 - Uncontrolled sequences can still happen, but should be sparing and make logical
- A Game Needs a *Goal*
 - Ex: Defeat Ganondorf in Zelda
 - Long games may have sub-goals
 - Ex: recover Triforce first, then Sword of Power
 - Without game goals, a player develops his/her own (a toy)

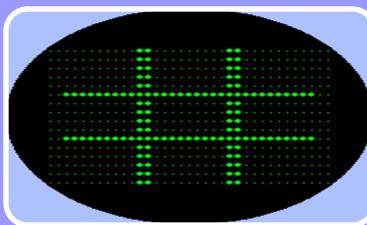


What a Game is *Not*

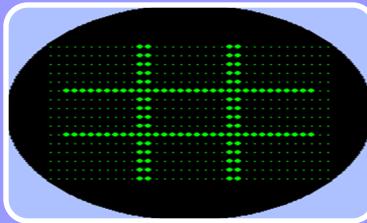
- *A bunch of cool features*
 - Necessary, but not sufficient
 - May even detract, if not careful, by concentrating on features, not game
- *A lot of fancy graphics*
 - Games need graphics just as hit movie needs special effects, but neither will save weak idea
 - Game must work without fancy graphics
 - Suggestion: Should be fun with simple objects

"When a designer is asked how his game is going to make a difference, I hope he ... talks about gameplay, fun and creativity – as opposed to an answer that simply focuses on how good it looks." – Sid Meier (*Civilizations, Railroad Tycoon, Pirates*)

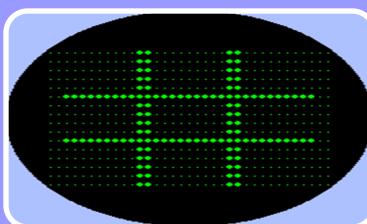
Првите видео игри



- Првите игри биле програмирани уште во 1948



- Голем дел од нив биле електронска верзија на постоечки игри (tic-tac-toe)

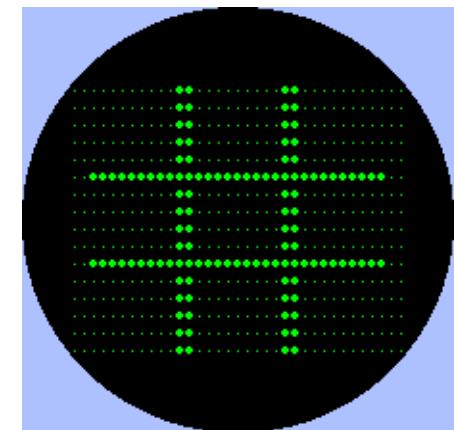
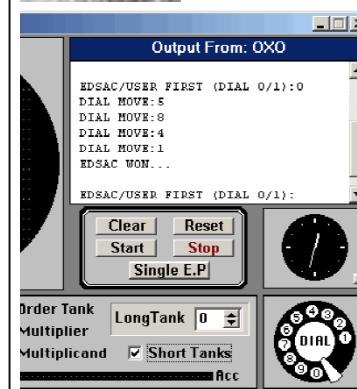


- Првите игри генерално се користени за демонстрација и најчесто не биле достапни за непрограмери

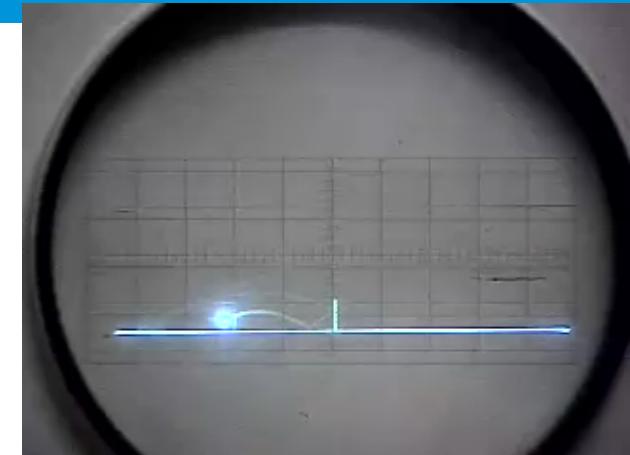


[OXO]
T56K
[M3]
PFGKIFAFRDLFUFOFE@A6FG@E8FEZPF
@#9!8!7!!!!!!*NOUGHTS!AND!CROSSES
@#6!5!4!!!!!!*!!!!!!BY
@#3!2!1!!!!!!*A!S!DOUGLAS#N!*C#M1952
@&@*LOADING! PLEASE! WAIT#MMM
. PK
T45KP192F [H-parm]
T50KP512F [X-parm]
T46KP352F [N-parm]

T64K
GKT48KP@TZ
[&-sequence]
P4FPFP1FP2FP3FP4FP8FP10FP12FP16F
P300FP32FAHOFU1FU2FK4098FM1FA2DPF



Првите видео игри

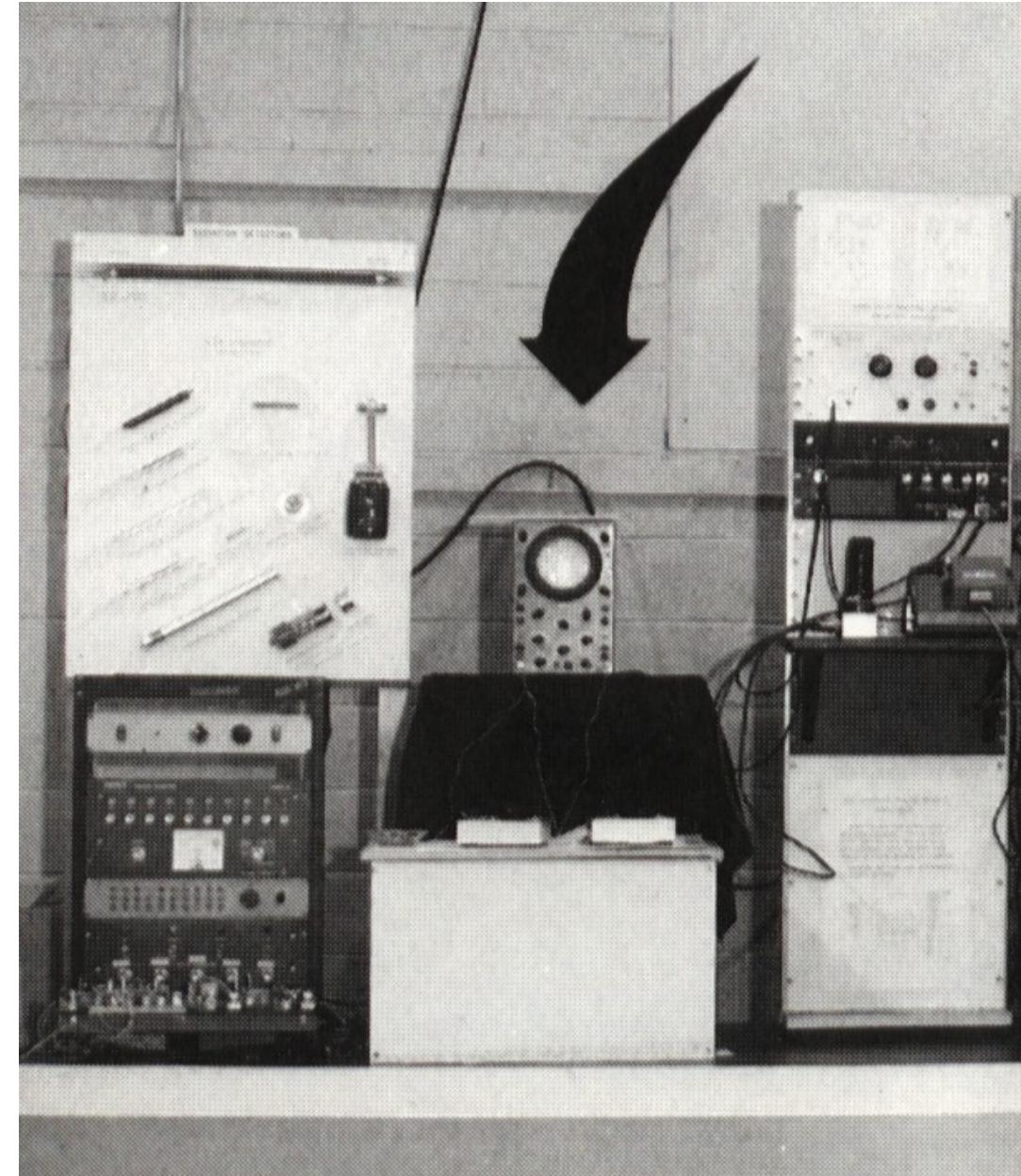


William Higinbotham

Тенис за двајца (*Tennis for Two*)

- Креирана во 1958 за годишниот ден за посети на Brookhaven National Laboratory
- Наместо еcran се користел осцилоскоп
- Звучните ефекти настапувале како странични ефекти на релеата на кои се играла играта
- Ниеден не го сфатил значењето на играта

- Осцилоскопот е во средината на системот
- Аналогниот компјутер и колата за играта се лево.
- Сликата е сопственост на Brookhaven National Laboratory, New-Upton, York, USA.



Првите видео игри

Steve Russell

Војна на сvezди (*Spacewar*)

- Креирана во 1962 на MIT за DEC PDP-1 компјутер
- Исклучително популарна во рамки на MIT
- Се извршувала на исклучително скапа опрема
- Понекогаш се испорачувала како дијагностичка програма за PDP-1

1962: "Spacewar" (Steven Russell)



Игри за масите

Раѓање на првата видео игра:

- Во доцните 1960, Ralph Baer работи на експериментален компјутерски проект, чија идеја е развивање на уред за играње што користи телевизор како дисплеј
- Проектот е завршен во 1968 и именуван како “Brown Box”.
- За истиот уред се креирани повеќе игри, тенис, хокеј, и игри со „пукање”.
- Уредот бил продаден на Magnavox во 1972

Игри за масите, Magnavox

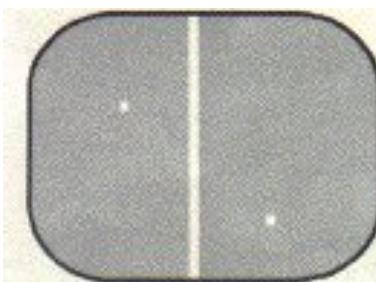
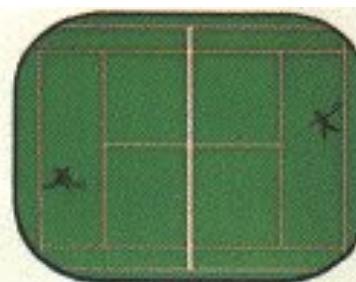
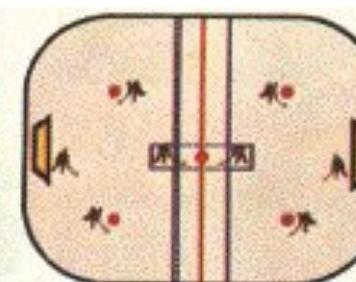


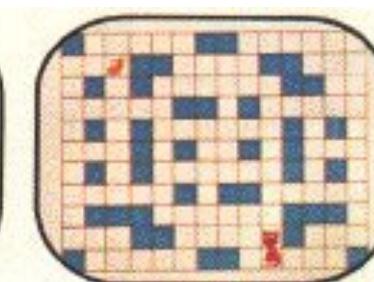
TABLE TENNIS. The basic Odyssey game that develops your electronic coordination.



TENNIS. All the excitement of Wimbledon as you serve, volley and score.



HOCKEY. Face-off, dig for the net, maneuver the puck . . . goal!



CAT AND MOUSE. Can the clever mouse elude the cantankerous cat? A hilarious electronic addition game of hide and seek.

Игри за масите, Ерата на Atari

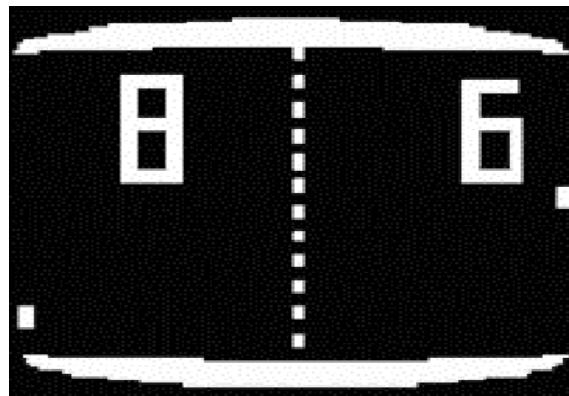
Во 1972, Nolan Bushnell креирал аркадна игра за тенис и ја нарекол Pong.

Atari ја купува програмата и започнува да ја дистрибуира и како аркадна игра и игра за дома во 1973.

Magnavox ги тужи заради сличностите на Pong со тениската игра Odyssey.

Atari ги добива правата за дистрибуција на играта и започнува да доминира на пазарот за домашни видео игри во следните 10 години.

Игра за масите, PONG



An advertisement for the Atari Pong video game. The top half features the word "PONG" in large, bold, black letters. Above it, the text reads "THE NEWEST 2 PLAYER VIDEO SKILL GAME". Below "PONG", it says "from ATARI CORPORATION SYZYGY ENGINEERED". A line of text at the bottom reads "The Team That Pioneered Video Technology". The middle section is titled "FEATURES" and lists several bullet points about the game's features. The bottom section shows a side view of a vintage wooden Pong arcade cabinet.

Кралеви на конзолите

Atari

- Atari VCS (1600) е пуштен 1977
- Не е првиот домашен систем базиран на лента
- Отворената архитектура дозволува лесно развивање апликации
- Први воведуваат лиценцирање на систем



Кралеви на конзолите

Nintendo

Shigeru Miyamoto

- Го промовираат *Donkey Kong* уредот во 1981
- Во 1985, го промовираат Famicom, осум-битен конзолен систем
- Во доцните 80-ти Nintendo поседувал 90% од пазарот
- Игрите почнуваат да имаат комплексни приказни



Кралеви на конзолите

Sega

- Креиран во 1952 во Јапонија за продавање на забавни игри на американските војници во базите во Јапонија
- Ја објавуваат популарната Sega Genesis во 1990
- Последната конзола е промовирана во 1999 - Sega Dreamcast
- Денес се посветени на софтвер



Кралеви на конзолите

Sony PlayStation

- Креиран од напуштен обид да се дизајнира CD-ROM базиран систем сличен на Nintendo
- Првата конзола PlayStation е промовирана во 1994
- PlayStation 2 е промовиран во 2000, компатибilen со PS1



Кралеви на конзолите

Microsoft и Xbox

- Xbox е објавен во 2001
- Се базира на архитектура на РС
- На почетокот значајно губење на пари со секоја продадена конзола
- *Halo* и *Halo 2* се најпопуларните игри



Домашни компјутери

Apple

- Основан од Steve Jobs, Steve Wozniak и Mike Markkula во 1976
- Apple II е промовиран во 1977

Commodore

- Commodore Vic-20 промовиран во 1981
- Ниска цена и добар маркетинг го водат кон успех
- Commodore 64, промовиран во 1982, е најдобро продаваниот компјутер во историјата

IBM

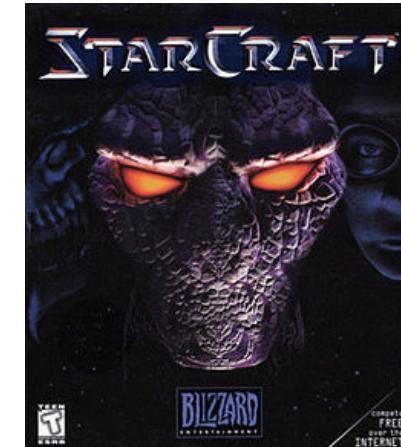
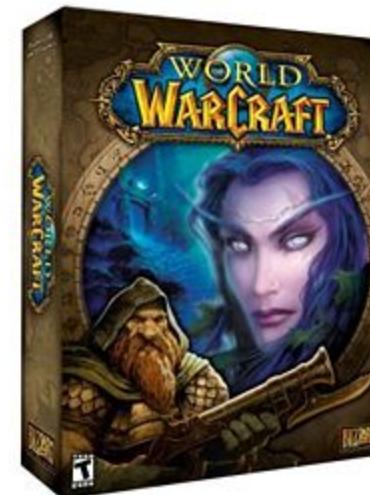
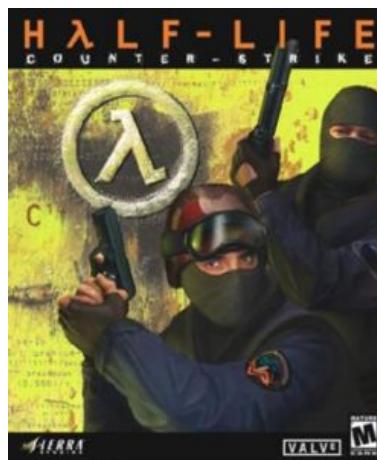
- IBM PC е промовиран во 1981
- Средната цена му помага да се пробие во светот на бизнисот

Игри за РС

Windows базираните РС стануваат доминантни компјутери што се користат за играње

Стратешките игри (Strategy games) и игрите со пукање (First Person shooters) вообичаено се најдобри за персоналните компјутери

Нов жанр се појавува за персоналните компјутери - Massively Multiplayer Role Playing Games. (MMORPGs)



Дизајнери



Maxis

Will Wright

- *SimCity* објавена во 1989
- Следат *SimAnt*, *SimCopter*
- Maxis потоа станува дел од Electronic Arts
- *Sims* објавена во 2000 е продадена во повеќе од 6 милиони копии

Дизајнери



MicroProse

Sid Meier

- Основачи Sid Meier и “Wild Bill” Stealey
- Стратешки симулации
- *Pirates!* во 1987 е првата значајна игра на Sid
- Следат *Railroad Tycoon* и *Civilization*
- Компанијата замира во 2003

Дизајнери

Sierra

Ken и Roberta Williams

- Ја креираат првата графичка авантура, *Mystery House* во 1980
- Голем успех постигнуваат со сериите: *King's Quest*, *Police Quest*, и *Leisure Suit Larry*
- Нивна е *Half-Life*

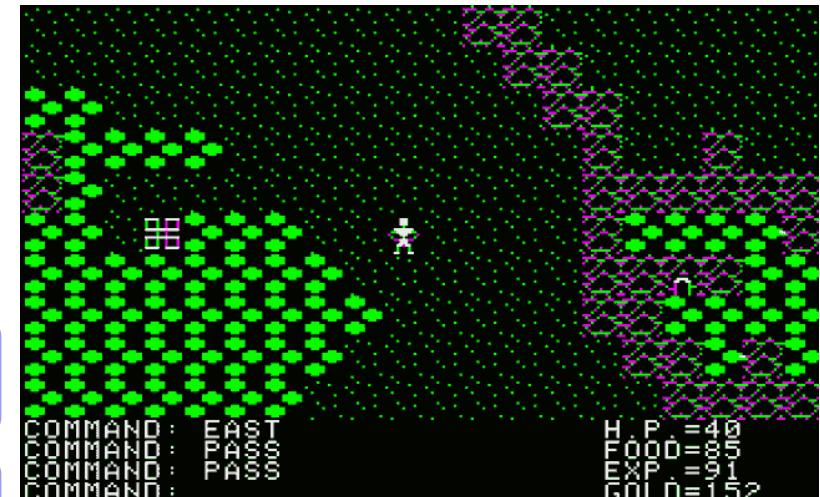


Дизајнери

Origin Systems

Richard and Robert Garriott

- Ја креираат серијата *Ultima* и *Wing*
- Во 1997 ја креираат *Ultima Online*, една од првите масивни игри (Massively Multi-Player Online Role-Playing Games)
- Студиото во 2000 минува во EA



Феномени

Space Invaders

- САД, 1978
- Прв голем јапонски успех
- Воведува “High Score” листа во видео игрите



Pac-Man

- Дебитира во Америка во 1981
- Обид да се креира потполно мирольубива игра
- Генерира профит од \$100 милиони долари во нејзиниот животен век

Феномени

Tetris

- Креирана од рускиот програмер Alexy Pajitnov во 1985
- Сензација на поп-културата
- Помага во успехот на уредот на Nintendo - Game Boy

Capcom и *Resident Evil*

- Capcom е основана во 1979
- Ги развива *Street Fighter*, *Mega Man* и *Resident Evil*
- *Resident Evil* има 15 варијанти и продолженија и пет Холивудски филма

Феномени

Square - *Final Fantasy*

- Промовирана во 1987 како последен обид да се спаси компанијата од банкрот
- Потоа биле промовирани уште 15 игри со продадени над 40 милиони копии
- Компјутерски-анимиран филм бил премиерно прикажан во Холивуд во 2001



Cyan - *Myst*

- Креирана од Rand и Robyn Miller
- Промовирана во 1993 за Apple Macintosh
- Помага при популаризација на CD-ROM уредите

Феномени

Pokémon

- Креирана од јапонскиот ентузијаст за видео игри Satoshi Tajiri
- *Pokémon Red* и *Green* е промовиран за Nintendo Game Boy во 1996
- Следат филмови, TV серии и неколку продолженија

Денес?

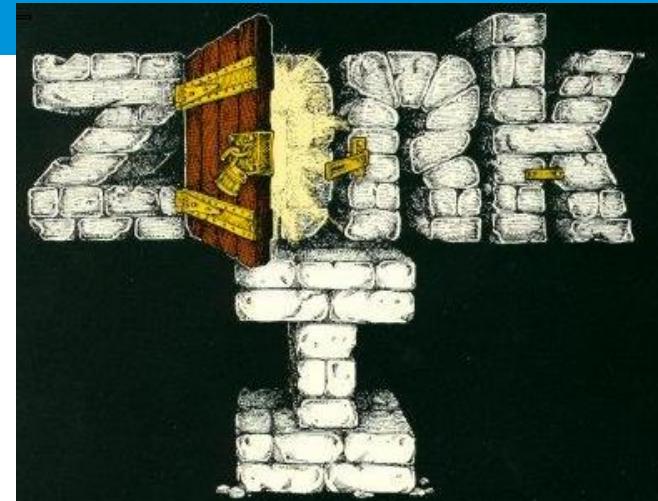
- Приказната продолжува



Студија

Activision и Infocom

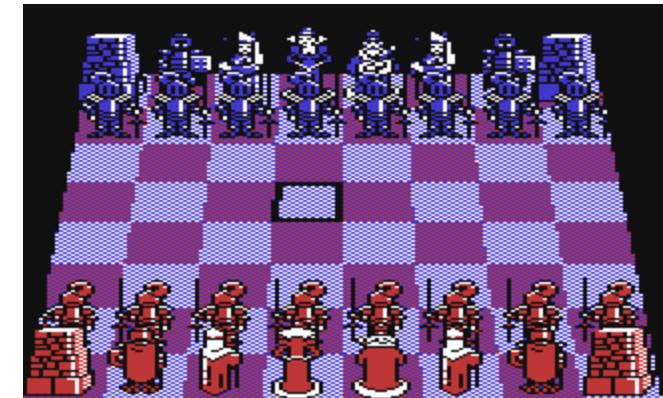
- Activision е основано од поранешни програмери на Atari
- Се спојуваат со Infocom



ACTIVISION



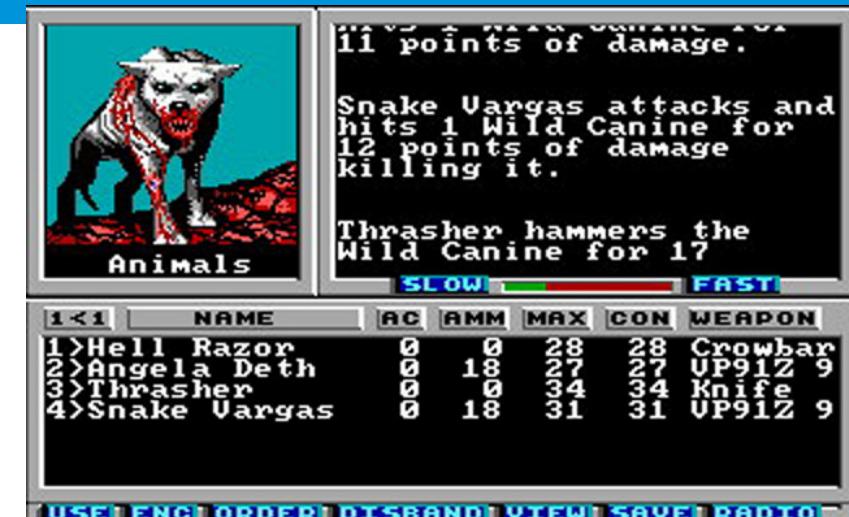
Студија



Electronic Arts

- Основано од Trip Hawkins во 1982
- Револуционерен бизнис план
 - Креативните таленти се третираат како звезди
 - Се креираат алатки во компанијата да се помогне развојот за повеќе платформи
 - Сами се грижат за дистрибуцијата
- Денес најголема компанија за изработка на софтвер за игри во светот (???)

Студија



Interplay

- Основана во 1983
- Првиот голем хит им е *The Bard's Tale* од 1985
- Нивни се *Wasteland*, *Fallout*, *Baldur's Gate*, *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*

Студија

The picture can't be displayed.



LucasArts

- Формирано во 1982 како оддел од LucasFilm Ltd.
- Ја развиваат *Maniac Mansion* во 1987
- Имаат долга историја во креирање на авантуристички игри и игри од серијалите на Star Wars

Студија



Blizzard

- Започнува со работа во 1991
- Основачи Frank Morhaime, Allen Adham, и Frank Pearce.
- Во 1994 ја промовираат *Warcraft*
- Последната верзија на MMORPG *World of Warcraft*, е најбрзу продаваната игра за персонални компјутери во историјата

Студија



id Software

- Формирана на 1 Фебруари 1991
- Успешно ја користат формулата „shareware”
- Ја креираат *DOOM*

ПРАШАЊА ???