

УДК 791.9

**ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ЖАНРА ИГР  
«ГОЛОВОЛОМКА» И ПЕРСПЕКТИВЫ  
РАЗВИТИЯ НА МЕДИА РЫНКЕ 21 ВЕКА***Коситова Я. С., Коструб М. И.*

Донской государственной технической  
университет, Ростов-на-Дону, Российская  
Федерация

[Yanakositova1999@mail.ru](mailto:Yanakositova1999@mail.ru)

В работе рассмотрена историческая последовательность развития жанра игр «головоломка» до настоящего времени, проанализированы скачки популярности отдельно взятых представителей отрасли, приведена временная статистика востребованности данного жанра, предложен прогноз перспективы его развития на медиа-рынке, определены знаковые игры, оказавшие влияние на развитие жанра. Настоящее исследование может быть использовано разработчиками игр для анализа игровой индустрии.

**Ключевые слова:** Жанр, головоломка, игровая индустрия, компьютерные игры

**Введение.** История зарождения игровой индустрии насчитывает более 50 лет. Первые игры появились не в качестве развлечения, а в большей степени для научных целей, так как первые ЭВМ были огромны, стоили дорого, и в основном располагались в учебных и научных учреждениях. С появлением приставок и первых ПК компьютерные игры приобрели массовое распространение. Современная игровая индустрия предоставляет множество площадок для реализации и трансформации оригинальных игр на базе платформ: дополненная реальность, многопользовательский режим и тд. Проследим историю их развития на основе анализа и статистических данных более подробно. Выявим наиболее ярких представителей жанра «головоломка», значительно повлиявших на развитие игровой индустрии. Рассмотрим перспективы развития данного жанра на медиа-рынке.

**История появления и развития жанра.** Головоломки берут свое начало в глубокой древности. Оригинальные логические задачи были найдены на стенах египетских пирамид, в древнегреческих манускриптах и в других исторических памятниках. Пиковую популярность же данное развлечение приобрело в IX веке в период роста уровня образования населения. В это время широкому кругу любителей логических задач было представлено первое издание головоломок в Европе — сборник ирландского просветителя Алкуина «Задачи для развития молодого ума» [1].

Значительный вклад в популяризацию головоломок на рубеже XIX и XX веков привнесли американец Сэм Лойд и англичанин Генри Дьюдени, благодаря чьей деятельности данные игры разума проникли во многие периодические издания, стали популярны среди широких слоев населения [2].

UDC 791.9

**HISTORY OF THE CREATION OF THE  
PUZZLE GAME GENRE AND  
DEVELOPMENT PROSPECTS IN THE  
MEDIA MARKET OF THE 21ST CENTURY***Kositova Ya.S., Kostrub M.I.*

Don State Technical University, Rostov-on-Don,  
Russian Federation

[Yanakositova1999@mail.ru](mailto:Yanakositova1999@mail.ru)

The article reviews the historical sequence of the development of the puzzle game genre to the present time, it analyzes the popularity leaps of individual representatives of the industry, provides temporary statistics on the relevance of this genre, proposes a forecast for its development in the media market, identifies significant games that influenced the development of the genre. This study can be used by game developers to analyze the industry of computer games.

**Keywords:** Genre, puzzle, game industry, computer games

Следующим большим шагом в развитии головоломок стало изобретение в 1974 году венгром Эрнё Рубиком знаменитого кубика [3]. Занятия с этой головоломкой формировали у человека навыки решения сложных нестандартных задач.

К этому же моменту сформировалась подходящая техническая база для реализации переноса головоломок из физического мира в виртуальный.

Первая компьютерная ролевая игра «Приключения» была написана в Стэнфорде в 1960-х годах. Набрал короткие фразы, игрок мог передавать команды на компьютер, манипулируя героем через различные настройки и решать головоломки [4]. Одним из первых ярких представителей жанра является созданная в 1980 году Хироюки Имабаяси игра Sokoban [5], в которой игрок передвигает ящики по лабиринту с целью поставить их на заданные конечные позиции.

Но реальным эталоном компьютерных головоломок стоит считать игру Тетрис [6], появившуюся в 1985 году и сочетающую в себе простой и захватывающий игровой процесс. В 1987 году была создана еще одна легендарная, любимая многими поколениями головоломка Сапёр [7]. Благодаря своей простоте и несложному геймплею данные игры стали классическими представителями жанра.

Появление трёхмерной графики способствовало развитию головоломок на игровых приставках. В начале 1990-х годов Lemmings и The Lost Vikings, оживили жанр. Относительно дешёвые для производства игры нашли свою нишу на портативных игровых системах [8].

В 2000 году игры Pikmin, Meteos, Polarium, LocoRoco и Lumines вновь возродили принципы жанра. Настоящим же гигантом, произведшим фурор в игровой индустрии Японии в 2005 году, стала серия головоломок Brain Training. Сочетая в себе широкий диапазон заданий, игра приковывала внимание на долгие часы, при этом развивая логическое мышление и критический анализ пользователя.

Вышедшая в 2016 году игра The Witness удачно интегрировала одну головоломку с множеством вариаций в открытый мир. Игра была чрезвычайно требовательной, как для головоломки, но за неделю отбила вложенные в неё миллионы. Наиболее известная физическая головоломка новой волны — Angry Birds [9].

На сегодняшний день лидерами продаж являются игры: Q.U.B.E. 2, The Fall Part 2: Unbound, Flipping Death.

**Анализ популярности жанра на рынке игровой индустрии.** На рисунке 1 представлена кривая, демонстрирующая зависимость количества скачиваний игр жанра «головоломка» от года релиза.

Первый пик популярности замечен в 1983 году, когда ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) поменяла основной протокол с NCP на TCP/IP, что привело к появлению современного Интернета [10].

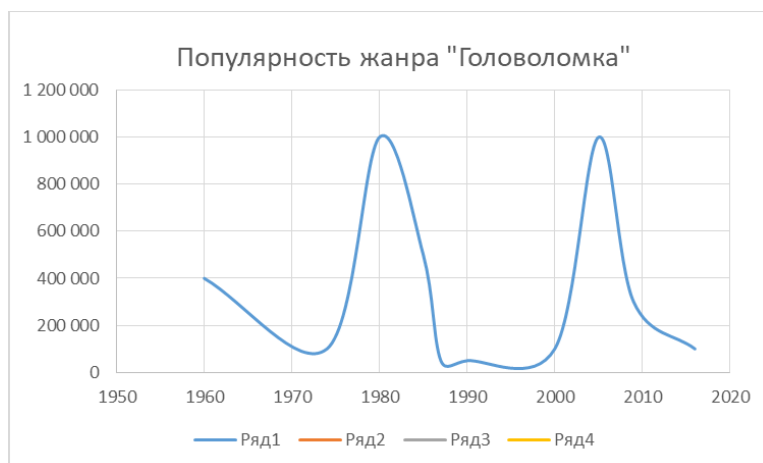


Рис. 1 - Популярность жанра «Головоломка»

Игровой индустрии представилась возможность освоить новую платформу для реализации и развития новых проектов. Благодаря расширению потенциала отрасли увеличились продажи игровых продуктов, в том числе и жанра головоломка.

С 1989 по 1999 год компания Nintendo активно продвигала новую консоль Nintendo Game Boy на территории Японии, США и Европы. В 1990 и 1991 годах Atari Lynx и Sega Game Gear так же приобрели популярность на медиа-рынке. Период активности можно проследить на графике.

Вследствие чего произошел скачок востребованности игр, который продержался недолго из-за финансовой недоступности консоли для массового потребления. К началу 2000 годов происходит снижение стоимости [12].

В период с 2000 по 2010 год произошел повторный скачок популярности. Именно в 2000-е интернет окончательно стал главной мировой площадкой для культурной деятельности, информации и общения.

**Заключение.** В результате проведенного исследования мы рассмотрели основные этапы возникновения, развития и становления «головоломки», как жанра компьютерной игры. Далее был проведен обзор наиболее распространенных игр данного жанра и дана картина его современного состояния на медиа-рынке: перечислены знаковые игры и крупные компании, приведена диаграмма, прослеживающая динамику развития жанра «головоломки» в игровой индустрии в зависимости от времени.

Таким образом, можно сделать вывод, что жанр компьютерных игр «головоломка» прошел длинный путь становления и является популярным на сегодняшний день. По нашим прогнозам, у данного жанра есть перспективы в развитии и использовании новых платформ для реализации и возможность получения финансовой выгоды.

#### Библиографический список

1. Головоломка (жанр компьютерных игр) — Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Головоломка\\_\(жанр\\_компьютерных\\_игр\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Головоломка_(жанр_компьютерных_игр))
2. Создание головоломок. Часть 1: Какие бывают головоломки — Режим доступа: <https://ifhub.club/2015/09/20/sozдание-golovolomok-chast-1-kakie-byvayut-golovolomki.html>
3. Кубик Рубика и другие игры, которые изменили мир — Режим доступа: <https://weekend.rambler.ru/read/38910321-kubik-rubika-i-drugie-igry-kotorye-izmenili-mir/?updated>
4. Индустрия компьютерных игр стремительно развивается — Режим доступа: <http://delonovosti.ru/business/3903-industriya-kompyuternyh-igr.html>
5. Головоломка Sokoban - игровая классика - игровая классика — Режим доступа: <http://www.softholm.com/igry/sokoban/>
6. «Тетрис» признали лучшей видеоигрой в истории — Режим доступа: <https://lenta.ru/news/2016/08/24/tetris/>
7. Сапёр (игра) — Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%BF%D1%91%D1%80\\_\(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%BF%D1%91%D1%80_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0))
8. Lemmings — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Lemmings>
9. Причины популярности игры Angry Birds — Режим доступа: <http://techno.bigmir.net/technology/1528454-Prichiny-populjarnosti-igry-Angry-Birds--INFOGRAFIKA->
10. ARPANET — Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/ARPANET>
11. MAKING SENSE OF SOFTWARE: Computer Games and Interactive Textuality — Режим доступа: [https://www.researchgate.net/profile/Ted\\_Friedman/publication/277013129\\_Making\\_Sense\\_of\\_Software\\_Computer\\_Games\\_as\\_Cognitive\\_Mapping/links/555e76a408ae86c06b5f4163/Making-Sense-of-Software-Computer-Games-as-Cognitive-Mapping.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ted_Friedman/publication/277013129_Making_Sense_of_Software_Computer_Games_as_Cognitive_Mapping/links/555e76a408ae86c06b5f4163/Making-Sense-of-Software-Computer-Games-as-Cognitive-Mapping.pdf)