



УДК 791.9

**ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ЖАНРА ИГР
«ГОЛОВОЛОМКА» И
ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ НА
МЕДИА РЫНКЕ XXI ВЕКА**

Коситова Я. С., Коструб М. И.

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

Yanakositova1999@mail.ru

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.

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 персональных компьютеров игры приобрели массовое распространение.

Современная игровая индустрия предоставляет множество площадок для реализации и трансформации оригинальных игр на базе платформ: дополненная реальность, многопользовательский режим и т.д. Проследим более подробно историю их развития на основе анализа и статистических данных. 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 данное развлечение приобрело в IX веке в период роста уровня образованности 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 Y., Kostrub M.

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

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 данной головоломкой формировали у человека навыки решения сложных нестандартных задач. К этому 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. Набрав короткие фразы, игрок мог передавать команды на компьютер, манипулируя героем через различные настройки и решать головоломки [4]. Одним из первых ярких представителей жанра явилась созданная в 1980 году Хироюки Имабаяси игра Sokoban [5], в которой игрок передвигал ящики по лабиринту с целью поставить их на заданные конечные позиции. 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 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, развивая логическое мышление и совершенствуя способности пользователей к критическому анализу.

Вышедшая в 2016 году игра The Witness удачно интегрировала одну головоломку с множеством вариаций в открытый мир. Игра была чрезвычайно требовательной для головоломки, но за неделю вернула создателям 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 рис. 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 также приобрели популярность на медиа-рынке. Период активности можно проследить на графике.

Вследствие этого произошел скачок востребованности игр, который, однако, 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. Жанр компьютерных игр «головоломка» прошел длинный путь становления и является популярным на сегодняшний день. По прогнозам авторов, у данного жанра есть перспективы в развитии при использовании новых платформ для реализации и возможность получения финансовой выгоды.

Библиографический список

1. Головоломка (жанр компьютерных игр) [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа : [https://ru.wikipedia.org/wiki/Головоломка_\(жанр_компьютерных_игр\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Головоломка_(жанр_компьютерных_игр)) (дата обращения : 14.02.2019).
2. Создание головоломок. Часть 1: Какие бывают головоломки [Электронный ресурс] / Hub.club. — Режим доступа : <https://ifhub.club/2015/09/20/sozдание-golovolomok-chast-1-kakie-byvayut-golovolomki.html> (дата обращения : 14.02.2019).
3. Кубик Рубика и другие игры, которые изменили мир [Электронный ресурс] / Рамблер / субботний.— Режим доступа : <https://weekend.rambler.ru/read/38910321-kubik-rubika-i-drugie-igry-kotorye-izmenili-mir/?updated> (дата обращения : 15.02.2019).
4. Индустрия компьютерных игр стремительно развивается [Электронный ресурс] / Деловые новости. — Режим доступа : <http://delonovosti.ru/business/3903-industriya-kompyuternyh-igr.html> (дата обращения : 15.02.2019).
5. Головоломка Sokoban — игровая классика [Электронный ресурс] / Softholm.com. — Режим доступа : <http://www.softholm.com/igry/sokoban/> (дата обращения : 15.02.2019).
6. «Тетрис» признали лучшей видеоигрой в истории [Электронный ресурс] / Lenta.ru. — Режим доступа : <https://lenta.ru/news/2016/08/24/tetris/> (дата обращения : 16.02.2019).
7. Сапёр (игра) [Электронный ресурс] / Википедия. — 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)) (дата обращения : 17.02.2019).
8. Lemmings [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Lemmings> (дата обращения : 17.02.2019).
9. Причины популярности игры Angry Birds [Электронный ресурс] / Bigmir.net. — Режим доступа : <http://techno.bigmir.net/technology/1528454-Prichiny-populjarnosti-igry-Angry-Birds--INFOGRAFIKA-> (дата обращения : 17.02.2019).
10. ARPANET [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа : <https://en.wikipedia.org/wiki/ARPANET> (дата обращения : 17.02.2019).
11. MAKING SENSE OF SOFTWARE: Computer Games and Interactive Textuality [Электронный ресурс] / ResearchGate. — 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 (дата обращения : 18.02.2019).