

# ИСТОРИЯ РОССИЙСКОГО ГЕЙМДЕВА // организация развития // видеоигровой индустрии

1971



**Выставку «Аттракцион-71» принято считать началом зарождения видеоигровой индустрии.** 50 компаний-производителей из 11 стран представили 200 образцов аттракционов, включая 100 игровых автоматов. Однако, все игровые приставки были клонами западных, отечественные стали появляться намного позже.

1978



**Первая отечественная консоль «Палестра-02»** Консоль подсоединялась к телевизору и имела пять спортивных игр в комплекте. Она была довольно популярна и даже использовалась в школах для обучения детей.

Конец 70-х и начало 80-х

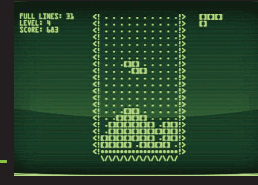
**Появление первых персональных компьютеров** В массы подобные устройства не выходили, только очень заинтересованные люди могли собрать подобную систему, используя схемы из журналов или готовые наборы.

1992



**Появление культовой приставки Dendy и первые «денги» в индустрии** Виктор Савюк — один из «отцов-основателей» отечественной видеоигровой индустрии — создал клон NES, так появилась культовая приставка Dendy. Она имела огромную популярность и высокие продажи с помощью системы дистрибуции и дополнительных картриджей, подобный подход к продажам не встречался ранее.

1984



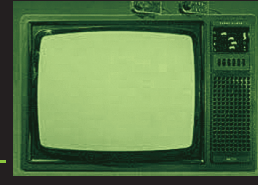
**Появление «Тетриса», популярнейшей в мире головоломки от московского разработчика Алексея Пажитнова** Изначально игра создавалась на Elektronika 60, позже была перенесена на другие компьютеры, в том числе зарубежные. «Тетрис» является самой скачиваемой игрой (более ста миллионов загрузок). Алексей Пажитнов также разрабатывал и другие игры. Например, Muddled Casino создана в 1982 году, позже она вошла в пакет игр Microsoft.

1983



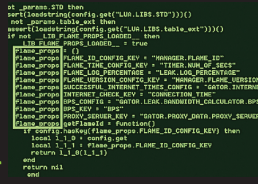
**Появление первых предметов по информатике в советских школах** Или «комплекс учебной вычислительной техники» (КУВТ). Компьютеры, которые использовались в КУВТ, стали появляться у простых граждан и могли считаться персональными. К 90-м годам начали создавать советские аналоги ZX Spectrum, которые и вышли в массы. Благодаря развитию техники и ее популяризации позже появились разработчики игр и геймеры.

1981



**Первая модель цветного телевизора РУБИН Ц-1-205** В инновационную модель РУБИН Ц-1-205 была встроена приставка для игр. С помощью двух джойстиков можно было поиграть в сквош, теннис, два вида мини-футбола.

1993



**Создание языка программирования — Lua.** На этом языке были написаны «Аллоды Онлайн», Parka 2 и др. Он также повлиял на создание других систем программирования, например C++.

Середина 90-х

**Открытие многих студий и издательств видеоигр** Новые студии начали зарабатывать на индустрии. До этого деньги можно было получить, только продав свои игры западным издателям, как сделал Алексей Пажитнов.

1995



**Появление первой телепередачи, посвященной играм** Гейминг стал более популярным и начал выходить в массы. Так, первой телепередачей, полностью посвященной видеоиграм, стала «От Винта!», где зрители могли наблюдать за игрой с комментариями ведущих — Бориса Репетура и Антона Зайцева.

1996



**Появление первых компьютерных клубов** В первых компьютерных клубах можно было не только поиграть в игры и скачать их на свой компьютер, но и общаться в онлайн-чатах, серфить в Интернете.

1998



**Создание первого интернет-портала в России, полностью посвященного видеоиграм** Absolute Games сделал прорыв в видеоигровой индустрии, он объединял все игры на одной платформе, где пользователи могли выбирать любые понравившиеся игры и играть в них. На портале также публиковались рецензии на игры и новости индустрии. В 2018 году был закрыт, его поддомен стали перенаправлять на «Канобу». На замену пришел проект RAWG. Но в 2023 был снова открыт.

**Выход ролевой компьютерной игры «Корсары» от BlackMark Studio при участии «Акелла»** Игра получила отклик, поэтому компания Disney решила сотрудничать и разработать часть, приуроченную к выходу фильма «Пираты Карибского моря». Этот факт является важным для российской индустрии, она стала заметной для западных пользователей и могла создавать конкуренцию. Позже было выпущено еще несколько частей и дополнений к ним.

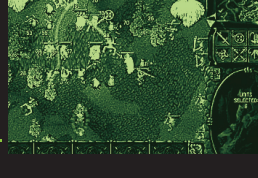
**Выход игры «Паркан: Хроники Империи» в жанре космического симулятора от студии Nikita** Игра позволяла открывать новые миры, захватывать корабли, вести торговые отношения и др. «Хроники Империи» завоевала сердца множества поклонников, было продано более 50 000 экземпляров игры.

1997



**Появление первого журнала о видеоиграх** «Навигатор игрового мира» — один из самых популярных журналов в геймдеве. Он отличается необычной и простой подачей, которую хорошо понимают игроки. После закрытия многих журналов «Навигатор игрового мира» стал старейшим, ныне существующим в России.

2000



**Появление первой популярной отечественной MMORPG «Аллоды» от студии Nival** Игры в жанре фэнтези, что было релевантно для того времени. «Аллоды» стала первым в истории российской игровой индустрии коммерческим проектом, вышедшим на западном рынке (под названием Rage of Mages).

**Появление культовой игры «Вангеры» от студии К-Д ЛАБ** Создатели игры использовали смелые технические решения и очень необычную графику в жанре Action-adventure.

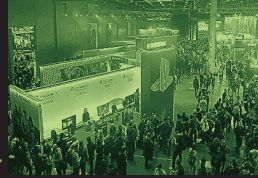
В 00-х

В нулевых появились студии 1C, Nival, Game Studios и др. Игры от российских разработчиков становились популярными не только в России, но и за рубежом: «Дальнобойщики», King's Bounty, «Петя и Василий Иванович», «Корсары», «ИЛ-2 Штурмовик», «Космические рейнджеры», «Мор» и многие другие.

2000

**Выход первой киберспортивной передачи в России** Передача «Игродром» вышла на СТС и стала первой киберспортивной соревновательной в России. Игроки участвовали в гонках, битвах, аркадах и других играх.

2006



**Появление самой популярной выставки в России — «Игромир»** Выставка просуществовала 15 лет, проводилась ежегодно и собирала ведущих разработчиков, издателей и игровые компании со всего мира. В 2020–2021 году «Игромир» был отменен из-за пандемии и больше не проводился.

**Начало-середина 00-х** Массовое подключение к Интернету в России В это время Интернет стал более доступным и популярным среди населения. Началось зарождение онлайн-игр. Студии, создававшие онлайн-игры, могли реализовывать свои продукты намного дороже, чем игры для ПК.

**Появление отечественного авиасимулятора «ИЛ-2 Штурмовик» от Maddox Games и 1C (сегодня 1C Games Studios)** «ИЛ-2 Штурмовик» — легендарный отечественный авиасимулятор, который популярен до сих пор по всему миру и имеет огромное комьюнити. В «ИЛ-2 Штурмовик» собраны значимые битвы Великой Отечественной войны, в которых игроку предстоит поучаствовать.

2001

**Россия стала первой страной, признавшей киберспорт** Правда, в 2006 году он был исключен из перечня официальных видов спорта. Это произошло из-за того, что он не соответствовал критериям по развитию спорта — по закону более чем в половине российских регионов должны были появиться соответствующие объединения, однако этого сделано не было. Повторное включение «компьютерного спорта» в реестр произошло 8 июня 2016 года.

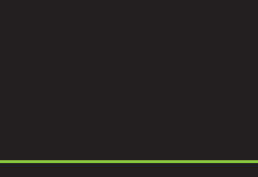
2008



**Мировой финансовый кризис, который в значительной степени затронул геймдев** У многих студий уменьшилось финансирование, проекты заканчивались, так и не увидев свет. В этом же году онлайн-геймдев поглотил ПК, студиям и разработчикам необходимо было создавать новые интересные решения, для того чтобы оставаться на плаву.

**Популяризация мобильных игр** Смартфоны становятся все популярнее, помимо устройств от Nokia, HTC, вышел первый iPhone, который стал настоящим прорывом на рынке смартфонов. Создатели игр ориентировались на глобальную аудиторию. Рынок мобильных игр стал одним из самых крупных в России.

2010



**Развитие высокоскоростного интернета** Скоростной интернет позволил разработчикам ускорить работу и тратить меньше денежных средств на разработку. Также стоит отметить, что в период с 2009 по 2013 был всплеск интереса к играм в социальных сетях.

**Выход мобильной игры Cut The Rope от студии ZeptoLab** Игра была настолько популярна, что обогнала по скачиваниям культовую Angry Birds. Игрокам нужно было всего лишь перерезать веревки, чтобы накормить маленького зеленого монстра.

2023



**Выход шутера Atomic Heart от студии Mundfish** Несмотря на сложное положение в индустрии, студии Mundfish удалось создать один самых громких и успешных проектов как в отечественной, так и в мировой видеоигровой индустрии. Atomic Heart известна своей уникальной атмосферой, стилизацией под альтернативную советскую эпоху, а также захватывающим геймплеем и впечатляющей графикой.

**Новый кризис в индустрии.** В современных реалиях отечественный геймдев находится в непростом положении из-за введенных санкций, закрытия международных студий и релокации многих российских компаний. **В 2022 году в России основали Организацию развития видеоигровой индустрии (РВИ),** которая была создана для поддержки и развития отрасли и является полноценным объединением разработчиков и предпринимателей от игровой индустрии.

2015



**Выход мультиплеерного тактического шутера World of Warships (в России «Мир кораблей») от студии Lesta Games** Игра старалась повторить успех многопользовательской игры World Of Tanks, стала широко известна и заняла восьмое место по продажам. World of Warships основывается на нескольких типах корабельных вооружений. Игроки могут объединяться в команды, их задача победить соперника в бою.

**2014 playrix** Мобильные игры стали самым крупным рынком в индустрии (Standoff, CarXStreet, Cut the Rope и др.) Playrix на данный момент занимает лидирующую позицию на этом рынке.