

Компьютерные игры.

Проект подготовила
Дмитренко Екатерина
Ученица 11 класса А
Школы №55 г.Курска.

ЗАРОЖДЕНИЕ.

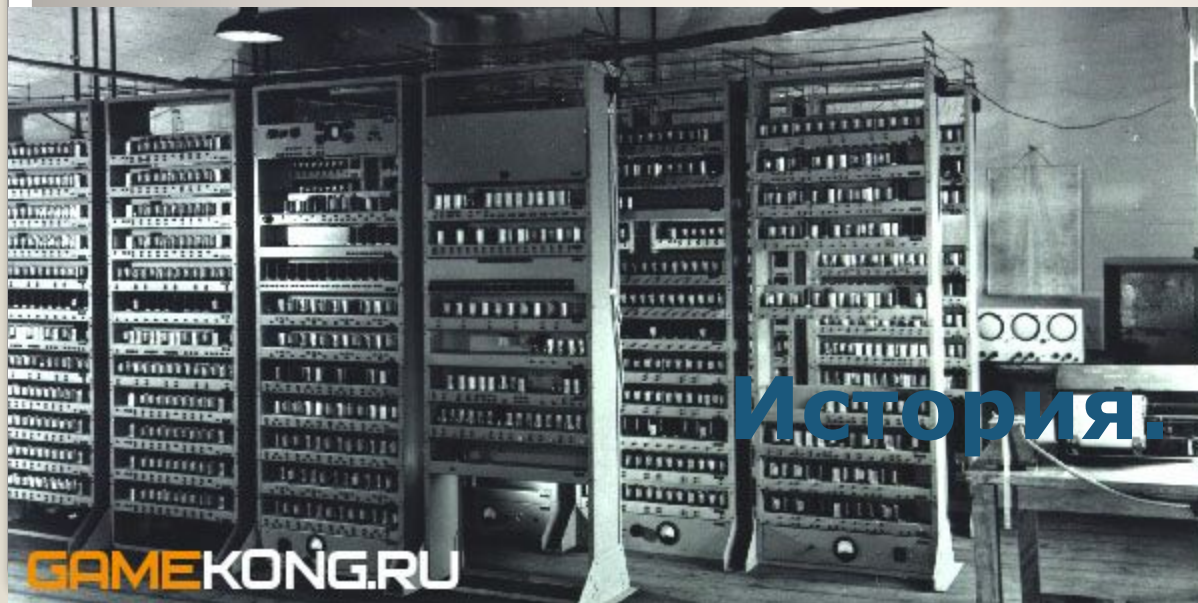
Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. Они работали на таких платформах, как университетские мэйнфреймы и компьютеры EDSAC. Самой первой компьютерной игрой стал симулятор ракеты, созданный в 1942 году Томасом Голдсмитом Младшим (англ. Thomas T. Goldsmith Jr.) и Истл Рей Менном (англ. Estle Ray Mann). Запрос на выдачу патента был подан 25 января 1947 года, а 14 декабря 1948 года он получил номер 2 455 922.

Позже, в 1952 году, появилась программа «ОХО», имитирующая игру «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом как часть его докторской диссертации в Кембриджском Университете. Игра работала на большом университетском компьютере, известном как EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator).

В 1958 году Уильям Хигинботам, помогавший строить первую ядерную бомбу в Брукхейвенской национальной лаборатории (Аптон, Нью-Йорк), для развлечения посетителей создал «Tennis for Two» («Теннис для двоих»).

В 1962 году Стив Рассел написал «Космическая война и Большое Приключение Джона» (англ. Spacewar and John's Great Adventure). Игра работала на миникомпьютере PDP-1 и быстро распространилась по всем университетам страны.

В 1968 году Ральф Баер, который позже стал известен как «Король Видеоигр», запросил патент на раннюю версию игровой консоли «Television Gaming and Training Apparatus». В 1967 году Баер создал пинг-понг игру, похожую на Теннис для двоих. Вместе с Magnavox он работал над созданием первой консоли, названной Magnavox Odyssey в 1972 году. Разработка игровых автоматов в 1970-х годах привела к так называемому «Золотому веку аркад». Одна из самых известных игр того времени — «Pong».



- **Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:**
- **Жанр:** игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях — открывать новый или быть вне всяких жанров;
- **Количество игроков и способ их взаимодействия:** игра может быть однопользовательской — рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской — рассчитанной на одновременную игру нескольких человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет, электронную почту, или массово;
- **Визуальное представление:** игра может как использовать графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры — в них вместо визуального представления используются звуки.
- **Платформа:** игра может принадлежать к одной платформе, так и быть мультиплатформенной.



Классификация.

- Жанр определяется целью игры. Выделяют следующие жанры:
- **экшен** (от англ. Action/Действие) — игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Аналогичный жанр в кино — боевик. Экшен подразделяется на шутер (от англ. Shoot/Стрелять) где нужно в основном стрелять (пример: серия игр Call Of Duty(несколько частей)), файтинг (от англ. Fight/Борьба) где нужно в основном драться в ближнем бою, зачастую — один на один. (Пример: Mortal Kombat), и аркады где надо в основном прыгать и уворачиваться, а также жанр Survival horror (от англ. Survival/Выживание и Horror/Ужас), где целью игрока становится выживание в условиях постоянного страха и ужаса (Примеры: серия игр F.E.A.R., Silent Hill, Resident Evil)
- **приключения** (также «адвенчуры», от англ. Adventure/Приключение) — игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета;
- **стратегии** — игры, в которых нужно строить свои города, вести бизнес, управлять огромной армией и т. д. Игровой процесс может идти как в реальном времени (RTS — real time strategy), так и в пошаговом (TBS — turn based strategy).
- **симуляторы** — игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни, например, имитация управления гоночным автомобилем или самолетом;
- **головоломки** — игры, полностью или больше чем наполовину состоящие из решения различных логических задач наподобие собирания кубика Рубика;
- **забавы** — игры, в основном рассчитанные на детей, где психологическое впечатление от происходящей на экране картинки гораздо важнее самого процесса игры — например, лопание пузырьков;
- **образовательные** — игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс и, благодаря повышению интереса к ним в связи с необычным антуражем, впоследствии хорошо запоминаются.
- **РПГ** (от англ. RPG — Role Playing Game/Ролевая Игра) — жанр игр, отличительной особенностью которых является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые впоследствии можно улучшать или даже приобретать новые, предварительно выполнив какие либо действия (например получить новый уровень, т. н. «прокачка»). Также в играх данного жанра зачастую существует система инвентаря, то есть в процессе прохождения игрок может находить/приобретать новые виды оружия, доспехов, вспомогательных средств и т. п. RPG может быть разных жанров: от стратегий (Пример: SpellForce), до экшенов (Пример: Серия игр Mass Effect). Также можно выделить среди них жанр ММОРПГ, это, как правило, браузерные онлайн игры (Пример: браузерная ММОРПГ Мист)

Классификация по жанрам.

- Однопользовательские
- Многопользовательские
- Многопользовательские на одном компьютере
- Многопользовательские через электронную почту
- Массовые
- Игры для социальных сетей



Классификация по количеству игроков и способу их взаимодействия.

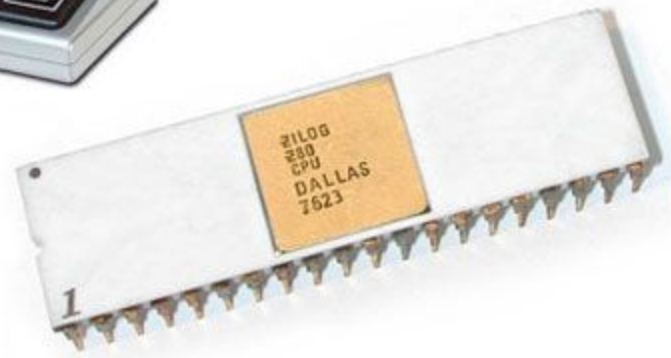
- Фэнтези
- Исторические
- В духе современности
- Космические
- Постапокалиптические
- Мифологические
- Киберпанк
- Стимпанк



Классификация по тематике.

- Персональные компьютеры.
- Игровые консоли/приставки.
- Мобильные телефоны и КПК

Zilog



Классификация по платформам.

- **Компьютерные игры являются одной из драматических форм, а их интерактивность — это вопрос степени участия, но не формы. Поэтому, как и другие формы, компьютерная игра имеет пять ключевых элементов: стиль, фабула, герой, декорации и тема. Все хорошие игры должны обладать некоторым развлекательным потенциалом, и в большинстве их он основан на классических законах драмы.**

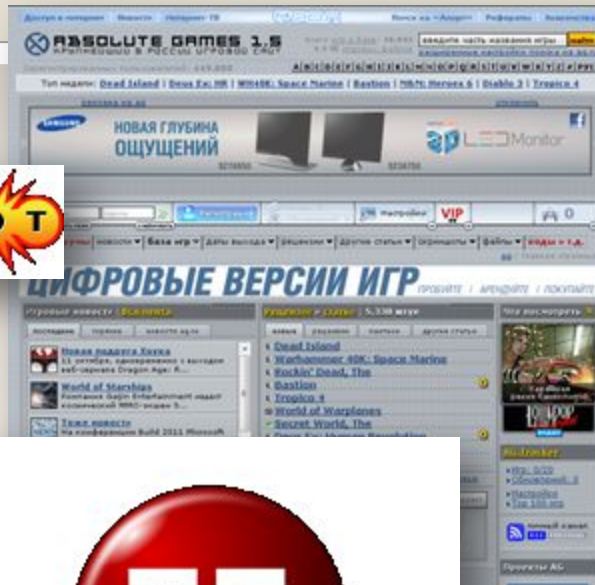
Компьютерная игра как искусство.

- Computer Gaming World
- Famitsu
- Gameplay
- Game.EXE
- PC Игры
- PC Gamer
- PSM (PlayStation Magazine)
- Великий дракон
- Шпиль (журнал)
- Игромания
- Лучшие компьютерные и
- Навигатор игрового мира
- Страна Игр



Печатные издания компьютерных играх.

- Absolute Games
- PlayGround.ru
- GameSpot
- GameTrailers
- StopGame.ru
- Kanobu.ru
- Igromania.ru



GameTrailers.com



Сайты о компьютерных играх.

- **В настоящий момент в ряде стран создаются и функционируют ряд медицинских учреждений и программ, осуществляющих лечение и профилактику игровой зависимости. В Англии, на базе реабилитационного центра Broadway Lodge, открыто отделение, специализирующееся на работе с игроманами. Программа состоящая из двенадцати этапов, рассчитана как на детей, так и на взрослых. Министерство культуры и спорта Южной Кореи разработало программу Nighttime Shutdown, призванную бороться с игровой зависимостью, которой страдают более 2 миллионов пользователей в стране. Суть проводимых мероприятий состоит в закрытии доступа геймерам младше 19 лет к MMOG-играм в течение шести часов в сутки. По другой программе постепенно снижается скорость подключения к интернету у тех пользователей, которые играют в MMORPG-игры дольше определенного времени, что в итоге приводит невозможности осуществления игрового процесса. В Китае, где согласно аналитическим данным порядка 13 % пользователей Мировой паутины зависимы от онлайн-игр или Интернета, в 2007 году открылся летний реабилитационный лагерь. Лечение состояло в том, что в течение 10 дней дети и подростки общались друг с другом, психологом и природой. Другой, практиковавшийся способ — интеграция в компьютерные игры специальной системы, препятствующую игре, длящейся более чем три часа. Чем больше время игры, тем больше способностей и умений теряет игровой персонаж. Министерство информации и связи Вьетнама планирует ввести жесткие ограничения — провайдеров и владельцев игровых кафе обяжут заблокировать возможность играть в онлайн-игры с 10 вечера до 8 утра. «Местные департаменты министерства будут инспектировать онлайн-активность по всей стране и принимать меры в отношении организаций, нарушающих этот запрет, вплоть до прекращения их деятельности» — заявил заместитель министра Ле Нам Тхан. Данная мера направлена на улучшение образа жизни подрастающего поколения.**

Зависимость.