

Функция компьютерных игр в современном мире

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. Эти игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, вызывая, с одной стороны, замедление развития и даже атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры и, с другой стороны, - быстро развивая интеллект, логическое мышление и воображение человека. Компьютерный игрок привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, быстро воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым, неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе.



Одна из компьютерных игр

Tomb Raider – это мультиплатформенная компьютерная игра, разработанная американской студией Crystal Dynamics при содействии Eidos Montreal. Общемировым издателем является компания Square Enix.



По сюжету игры 21-летняя Лара в результате кораблекрушения попадает на таинственный остров, берег которого захламлен обломками всевозможных кораблей. По морю она путешествовала в составе исследовательской экспедиции, но после катастрофы она оказывается совершенно одна. Лара надеется найти друзей в будущем, но для начала ей нужно просто-напросто выжить. Окутанный мистической аурой остров Яматай оказывается очень опасным местечком. Здесь бродят бандиты, бывшие некогда вполне добропорядочными моряками и пилотами, тут и там разгуливают дикие звери, вечно льют дожди и не хватает пищи. Лара Крофт старается хоть как-то обустроиться в суровых условиях этого тропического ада.



Источники информации

- 1) <http://www.bestreferat.ru/referat-205519.html>
- 2) http://www.games4win.com/up/tomb-raider-3-adventures-of-lara-croft_3s.jpg
- 3) <http://kanobu.ru/games/tomb-raider/>
- 4) https://ru.wikipedia.org/wiki/Лара_Крофт

Компьютерные игры: типы и значение игр

Приключенческие игры

Визуально подобные игры оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами – возможностью управления ходом событий. Для решения поставленных в них задач необходимо обладать хорошей сообразительностью и развитым логическим мышлением. Главным подспорьем в этих играх служат находки – различные предметы, которые встречает персонаж, путешествуя в игровом пространстве многочисленных уровней.

Стратегии

Основная цель стратегических игр – управление войсками, энергией, полезными ископаемыми или другими подобными ресурсами. При этом зачастую необходимо осуществлять не только долгосрочное планирование, но и следить за текущей ситуацией. Эти игры достаточно сложны, но именно они развивают усидчивость и способность к планированию своих действий, а также тренируют многофакторное мышление.

Аркадные компьютерные игры

Характерной особенностью аркадных игр является по уровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Как правило, в конце каждой миссии игроку необходимо одержать главную победу. Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции.

Ролевые игры

В играх этого жанра в распоряжении ребенка имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет свою отдельную роль или функцию. Цель героев – совместными усилиями исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную в начале игры задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада, сокровища или заклинания. Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают различные препятствия и вредители разных мастей, которых необходимо одолеть силой или хитростью.

Логические

Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить.

Симуляторы

Игра-симулятор (иначе – имитатор) имеет в своём названии какую-нибудь приставку, например: авто-, авиа-, спортивный и др. Сегодня в продаже можно найти имитаторы практически любых технических средств – парусных кораблей, дирижаблей, самолётов и вертолётов, танков, подводных лодок, реальных и фантастических космических аппаратов.



Источники:

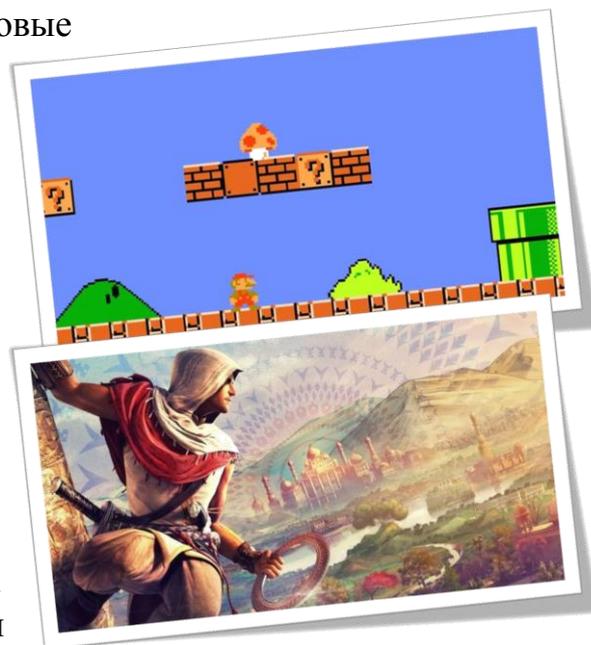
<http://darnika.info/viewtopic.php?f=181&t=2203>

<https://clck.ru/9t3rT>

В мире компьютерных игр

Компьютерные игры появились сравнительно недавно, но геймеров с каждым годом становится все больше. Графика и геймплей постоянно совершенствуются. Например, Mario Bros. (Марио) и Assassin's Creed Chronicles: Индия – игры, созданные в разное время. Они абсолютно разные по всем характеристикам.

Заглянем в прошлое, Mario Bros. – платформенная аркада, выпущенная Nintendo для игровых автоматов в 1983 году и портированная позднее на многие игровые консоли. Главный герой пришёл в эту игру из другого популярного платформера от Nintendo-Donkey Kong, где его звали не Марио, а Прыгун. Что можно о ней сказать? Простенькая двухмерная игрушка, легкое управление, практически отсутствует сюжетная линия. Для нашего века – аркада, созданная начинающим программистом.



Вернемся в настоящее, Assassin's Creed Chronicles: Индия – игра, разработанная компаниями Ubisoft Montreal и Climax Studios для платформ PC, PlayStation 4, Xbox One и PS Vita. Вторая глава посвящена противостоянию Сикхской империи и британских колонизаторов в 1841 году. Выпущено издание в этом году. Трёхмерная игра, интересный сюжет, отличная прорисовка, цветовое разнообразие, герой может совершать множество действий, но управление сложное.

Любой может выбрать игру, которая ему нравится. Один хочет окунуться в события с головой, другой – отдохнуть, поностальгировать. Однако, не следует забывать о системных требованиях: слабый компьютер не потянет новых игр.

Источники:

- https://ru.wikipedia.org/wiki/Mario_Bros.
- https://ru.wikipedia.org/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_Chronicles
- <http://i20.kanobu.net/c/68a6672d8c18a628899596dc34ecf91e/677x370/u.kanobu.ru/featurer/d3c54323-c546-4a8e-a05a-fb59f64aa241.jpg>

<http://www.nintenderos.com/wp-content/uploads/2012/04/Super-Mario-Bros..jpg>

В мире компьютерных игр

В прошлом великие люди изучали стратегию, чтобы выиграть в битве и стать победителем в войне, или продумывали план будущего города, в котором становились губернатором, или прокладывали себе путь через моря и джунгли, чтобы найти сокровище. Сегодня каждый из нас, имея компьютер, может почувствовать себя стратегом. И при этом, не выходя из дома. Игра под названием Counter Strike известна многим уже достаточно давно. Особенно она увлекает сильную половину человечества. Причем это касается не только молодого поколения. Многие взрослые мужчины, которые занимаются воспитанием собственных детей не прочь провести время за любимой игрой. А для того, чтобы игра действительно приносила удовольствие, нужно знать некоторые хитрости.

Игры – очень популярная вещь в интернете, многие пользователи используют сеть только что бы «поиграть» в какую-то игрушку. Это может быть приложение в mail.ru, ВКонтакте, Одноклассниках и т.п. или же онлайн игра с своим движком. Самые популярные игры в сети это - Дота 2, Point Blank, World Of Warcraft, Minecraft, ну и самая самая Counter Strike. Игра Counter Strike представлена в виде онлайн шутера (или простыми словами - стрелялка). Каждый второй геймер играл в эту игру, а некоторые просто живут ей.

Самый молодой геймер по имени Lil Poison, появился на свет 8 мая 1998 года в США. Начал играть он в два года, первой его приставкой стала Sega Dreamcast, а первой игрой NBA 2.

Сейчас наверно все знают и играют в эту игру. Как бы ни было это странным, но так и есть. Ведь даже девчонкам было хоть раз интересно взять в руки мышку и пострелять с виртуального оружия.



Источники

текст: http://cs-world.info/news_cs

картинки:

<https://yandex.ru/images/search?p=1&text=%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B%20%D0%BA%D1%81&noreask=1&lr=194>

Из истории компьютерной игры

Игра - это специфическая и обязательная потребность любого высокоразвитого существа на планете. Будь-то котенок или щенок, обезьянка или жеребенок - все они непременно хотят играть как в маленьком, так и во взрослом возрасте. Подобно животным, играми увлекается и самый главный примат - человек. Многие века в играх люди использовали то, что предоставила им природа. Однако со временем палки заменились клюшками и битами, камни - мячами и шайбами. В играх на ловкость ума появились игральные кости и карты. И лишь в прошлом веке картина кардинально изменилась, ведь появился компьютер, который люди попытались чем скорее приспособить для игры.

Первые компьютерные игры

Первая попытка дать компьютеру геймерскую огранку произошла в 1952 году. Такая возможность появилась, когда к монитору подсоединили электроннолучевую трубку. Монитор демонстрировал состояние одной из ртутных линий задержки, которые использовались как оперативная память. И хотя патент на подобное «развлекающее устройство» был оформлен в США еще в 1948 году, к компьютеру это устройство не имело никакого отношения. И официальных свидетельств о его реализации тоже не наблюдалось.

Пионером компьютерных игр стала (вполне привычная нам в виде настольной) игра «Крестики-нолики». Самые обыкновенные, с полем 3x3 клеточки. Наибольшей проблемой была не ограниченная мощность компьютеров, а ограничение машинного времени. Ведь основными сферами использования компьютеров были военная, правительственная и научная.

Лишь спустя шесть лет появилась вторая известная миру компьютерная игра. И это не смотря на стремительное усовершенствование компьютерных технологий. Игра называлась «Теннис на двоих», но помимо названия информации об игре сохранилось мало. Это была «видеоигра», и в отличие от пошаговых аналогов, где игроки могут сделать перерыв и поразмышлять, здесь приходилось действовать в реальном времени, управляя теннисистом. Игра представлялась в виде стандартного осциллографа, подключенного к аналоговому компьютеру. Прилагались также два устройства для управления. Один «опытный образец» был построен в Брукхэвенской лаборатории, США.

Настоящим прорывом в мире компьютерных игр стала созданная в 1962 году в Массачусетском технологическом институте игра *SpaceWar*. Впервые именно для этой игры был разработан игровой контроллер. Впервые появляется



виртуальный мир - примитивный, но не имеющий аналога в мире реальном. Игра *SpaceWar* была предназначена для компьютера PDP-1, компания DEC. Поскольку компания распространяла игру вместе с компьютером в качестве тестовой программы, *SpaceWar* вскоре стала популярна по всему миру, получив статус массовой игры.

Спустя почти десять лет игра *SpaceWar* перенеслась с громоздких компьютеров на компактные платы с транзисторными схемами. Этого эффекта удалось добиться за счет упрощения игры путем изъятия оттуда «физики». Теперь игра оказалась в стойке с монетным приемником и телевизором. Это был первый аркадный электронный автомат со слегка переименованной игрой *Computer Space*. Май 1972 года подарил миру первую игровую приставку для телевизора - *Magnavox Odyssey*. В ноябре того же года возникла телевизионная видеоигра *Pong*, которая сперва была аркадой, а потом стала телевизионной приставкой.

Источники:

http://sd-company.su/article/history/computer_games



В мире компьютерных игр

Компьютерная игра (иногда используется неоднозначный термин **видеоигра**) – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса.

1. Приключения
2. Боевик
3. Стратегическая
4. Компьютерный симулятор
5. Головоломка
6. Забавы
7. Образовательная игра
8. Ужасы
9. Квесты

Классификация игр

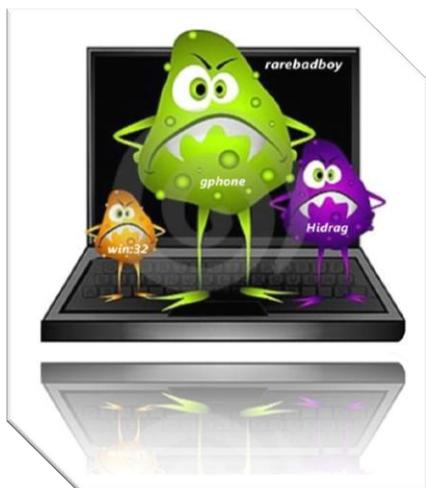


Зарождение игр

Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. Они работали на таких платформах, как университетские мейнфреймы и компьютеры EDSAC.

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).

На сегодняшний день разработано множество компьютерных игр. И если раньше существовали конкретные жанры, в настоящее время одна игра может сочетать их в себе сразу несколько.



Мир компьютерных игр очень разнообразен и создать полную классификацию всех игровых программ пока никому не удалось. Тем не менее, в этой области сформировался ряд вполне устойчивых жанров, которые охватывают большинство выпускаемых на рынок компьютерных игр.



https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0;
<http://www.genon.ru/GetAnswer.aspx?qid=d9920ddb-3abb-4797-88e9-f90e20cd2f4e;>
[http://wowlol.ru/companies_car/530.php;](http://wowlol.ru/companies_car/530.php)
[http://wobla.ru/infomat/games.aspx;](http://wobla.ru/infomat/games.aspx)

В мире компьютерных игр

Final Fantasy—серия компьютерных игр, созданная геймдизайнером Хиронобу Сакагути, а также торговая марка, основанная на этой серии и принадлежащая японской компании Square Enix (в прошлом Square). Основной составляющей торговой марки являются фэнтезийные и научно-фантастические ролевые игры, но, кроме этого, бренд Final.



Final Fantasy включает кинофильмы, аниме, журналы и другие сопутствующие товары. Первая игра серии разрабатывалась в 1987 году маленькой студией Square, состоявшей всего из нескольких человек и находившейся в тяжёлом материальном положении, а название серии намекает, что это был их последний шанс выстоять. Но выпущенный ими продукт оказался весьма успешным и привёл к появлению многих сиквелов. Ранние

игры Final Fantasy были исключительно ролевыми (в японском понимании жанра), однако впоследствии под этим названием стали появляться тактические ролевые игры, ролевые игры с элементами экшна, массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры и даже гонки.

Все части основной линейки Final Fantasy совершенно независимы друг от друга, действие игр происходит в разных вымышленных мирах и описывает приключения разных героев, при том, что некоторые элементы, такие как имена второстепенных персонажей, игровая механика и характерные музыкальные темы, часто остаются неизменными. Сюжет, как правило, повествует о группе молодых людей, которые объединились в команду для борьбы с великим злом и путешествуют ради спасения мира. Все игры насыщены отсылками к истории, языкам и мифологии различных культур.

Серии всегда сопутствовал коммерческий успех, на данный момент по всему миру продано более 100 млн. копий игр, что ставит Final Fantasy на шестое место в списке самых продаваемых игровых серий за всю историю игровой индустрии. В 2006 году торговой марке Final Fantasy за выдающиеся заслуги присудили премию Walk of Game, а в игровой Книге рекордов Гиннеса по состоянию на 2008 год зафиксированы семь мировых достижений. Серия славится, прежде всего, инновационными технологиями, передовыми разработками в области визуализации и музыки, широким использованием революционной для 1990-х годов технологии FMV, фотореалистичными моделями персонажей и оркестровыми саундтреками Нобуо Уэмацу. Играм Final Fantasy отводится центральная роль в популяризации традиционных японских ролевых игр на западе.



Источник: https://ru.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy