Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №1»

города Торжка Тверской области

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ

Тема

**Компьютерные видеоигры**

Выполнила:

Пестова Анастасия Алексеевна

ученица 9 класса

Руководитель проекта:

Комарова Анна Александровна

учитель информатики

Торжок

2020г.

# Содержание

Введение

1.Понятие компьютерная игра и история создания компьютерных видеоигр.

2. Классификация, разработка и индустрия компьютерных игр.

3. Польза и вред компьютерных видеоигр

4. Рекомендации по предотвращения игромании

5.Разработка игры в приложении Tyrano Builder

Заключение

Литература

# Введение

Актуальность видеоигр в наше время довольно популярна среди детей и подростков. Их привлекает сюжет и графика, которая улучшается с каждым годом, становится реалистичной, что позволяет нам проникнуть в мысли и действия главного героя.

# Цель: создание игры-новеллы на графическом планшете.

# Задачи: изучить историю первых игр;

# рассмотреть классификацию (пример классификации жанра); рассказать про разработку, индустрию, этапы;

# создать игру;

# разработать рекомендации по предотвращению игромании.

**1.Понятие компьютерная игра и история создания компьютерных видеоигр.**

Компьютерная видеоигра - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или же сама выступающая в качестве партнёра.

История

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

В 1952 году появилась программа «ОХО», имитирующая игру «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом как часть его докторской диссертации в университете.

В 1958 году Уильям Хигинботам для развлечения посетителей создал «Теннис для двоих».

В 1962 году Стив Рассел разработал игру «Космические войны» для миникомпьютера PDP-1 в технологическом институте.

В 1967 году Баер создал игру «пинг-понг», похожую на «Теннис для двоих».

**2. Классификация, разработка и индустрия компьютерных игр.**

Классификация:

* Жанр
* Количество игроков и способ их взаимодействия
* Визуальные представления
* Платформа

Разработка:

Разработкой видеоигр занимается разработчик, который может быть представлен как одним человеком, так и фирмой. Разработка ААА проекта стоит от миллиона долларов и более. Средний бюджет проекта колеблется от 18 до 24 млн. долл.

Процесс разработки обычной современной игры занимает около года, для ААА-проектов может затянуться до 2-3 лет, цикл разработки обычных «казуальных» игр занимает порядка 4-6 месяцев, при том, что идёт конвейерная разработка сразу 2-3 проектов.

Индустрия:

Индустрия компьютерных игр зародилась в середине 1970 годов как движение энтузиастов и за несколько десятилетий выросла из небольшого рынка в мейнстрим с годовой прибылью в 9,5 миллиардов долларов в США в 2007 году и 11,7 миллиардов в 2008 году. На рынке работают как крупные игроки, так и небольшие фирмы и стартапы, а также независимые разработчики и сообщества.

Этапы:

История индустрии началась в 1971 году с запуска аркадной игры Computer Space. В следующем году компания Atari выпустила первую коммерчески успешную видеоигру Pong. Появляется игра Space Invaders. Во всём мире всего было продано более 360 тыс. аркадных автоматов с игрой, таким образом в 1982 году игра заработала 2 миллиарда долларов монетами по 25 центов, что составляет 4,6 миллиарда доллоров в ценах 2011 года.

Также крепло направление игр для мобильных платформ, появилось направление создания игр для социальных сетей. Особенно известен разработчик Zynga игр для социальной сети Facebook. Другим примером успешных платформ для компьютерных игр являются Android.

**3. Польза и вред компьютерных видеоигр**

Польза от компьютерных видеоигр:

1. Развивает интеллект, логику, внимание, память.

2. Способствует развитию кругозора детей, влияет на более быстрое развитие зрительной памяти, моторики рук и музыкального слуха.

3. Улучшается усидчивость, сосредоточенность, внимательность и т.д.

Зависимость от компьютерных игр

Игровая зависимость – форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми

Онлайн-игры и их влияние

Играми, вызывающими самую сильную зависимость, чаще всего считаются сетевые, особенно MMORPG. Известны случаи, когда слишком долгая игра приводила к фатальным последствиям. Так, в октябре 2005 года умерла от истощения китайская девочка после многосуточной игры в World of Warcraft. После этого в игре была проведена виртуальная церемония похорон.

**4. Рекомендации по предотвращения игромании**

Рекомендации по предотвращению игромании:

## Ограничивайте время ребенка за компьютером. В день советуют играть максимум 3 часа с часовым перерывом.

## Играть в видеоигры в ночное время суток строго запрещено! Так как может навредить психике и вызвать психологические расстройства.

## Нужно следить за тем, чтобы общение ребёнка не стало только виртуальным.

## Топ популярных игр в 2020 году.

Journey to the Savage Planet.

Metro Exodus – Sam story

Not For Broadcast

Bug Academy

Granny Chapter Two

**5.Разработка игры в приложении Tyrano Builder**

Реализация:

Я создала свою видеоигру в приложении Tyrano Builder

Преимущества:

Можно написать самим программу или взять уже существующие

Можно сделать как мультиплей и текстовой

Недостатки:

Нельзя сделать в программе своих персонажей, музыку и задний план

Платная (1720)

**Заключение**

В каких-то случаях, действительно, существует некоторая опасность для здоровья пользователей от видеоигр, но надо помнить, что, как правило, всё зависит от нас самих, от того, как мы организуем своё ,,общение,, с компьютерными видеоиграми.

Я создала свою видеоигру в приложении Tyrano Builder

Преимущества:

Можно написать самим программу или взять уже существующие

Можно сделать как мультиплей и текстовой

Недостатки:

Нельзя сделать в программе своих персонажей, музыку и задний план

Платная (1720)

Я рассмотрела историю первых игр и их классификацию, как разрабатывалась разработка, индустрия, этапы. Я как я создавала игру и с какими проблемами я столкнулась, а так же, что советуют врачи по предотвращению игромании.

**Литература**

1. Информатика : учебник для 9 класса / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 2-е изд., испр. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

2. Сайт: Разработка игр/Kwork.ru

3. Сайт: Srs.myrusakov.ru

4. Инструкция к графическому планшету (ссылка на работу по специальной программе). Сайт: Wacom.com/start/one