КОМИТЕТ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАРИНСКОГО РАЙОНА ПО ОБРАЗОВАНИЮ И ДЕЛАМ МОЛОДЕЖИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЖУЛАНИХИНСКАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА» ЗАРИНСКОГО РАЙОНА АЛТАЙСКОГО КРАЯ

районная ученическая научно – практическая конференция

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛ - 2023»

Направление (секция) математические науки и ИКТ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА

ПО ТЕМЕ «История компьютерных игр»

выполнил Серебренников Андрей,

ученик 7 класса

руководитель Биккардт

Валентина Анатольевна, учитель математики

с.Жуланиха.

2023 г.

Введение. ----------------------------------------------------------------------------2

1. Компьютерные игры.-----------------------------------------------------------3

1.1 Что такое компьютерная игра. ----------------------------------------------3

1.2.Виды компьютерных игр.----------------------------------------------------4-5

1.3 Мои компьютерные игры.---------------------------------------------------6

2. История компьютерных игр.--------------------------------------------------7-12  
2.1. Время появления компьютерных игр-------------------------------------7

2.2. Первый экземпляр компьютерных игр------------------------------------7

2.3. Формирование игровых компаний-----------------------------------------8

2.4. Приставочный бум. Второе поколение игровых приставок---------9

2.5 Популярность. Появление новых жанров.--------------------------------10-11

2.6 Игры в режиме «Онлайн»-----------------------------------------------------12

3.Анкетирование --------------------------------------------------------------------13

4 .Заключение-------------------------------------------------------------------------14

5.Список информационных источников.----------------------------------------15

1

**Введение.**

В наши дни огромное количество самых разных по интересам людей частенько поигрывают в компьютерные игры - и не только скучающие школьники или прогульщики-студенты, вовсе нет! Среди игроков встречаются и бизнесмены, и политики, и домохозяйки, и инженеры, и художники - в целом абсолютно разные люди. Всех их объединяет одно - желание испытать в виртуальных мирах что-то новое, доселе неизведанное, попытать удачу и получить наслаждение, как от игрового процесса, так и от достигнутых в игре результатов.

Компьютерные игры стали настоящим культурным феноменом, возникнув как незамысловатый плод творческой мысли программистов, они с каждым годом приобретали всё большую популярность и развились до того, что стали отдельной специфической спортивной дисциплиной - киберспортом. Спрос рождает предложение, поэтому во всем мире выросли компании по разработке игр, а работа в геймдеве стала розовой мечтой для многих юных умов, желающих упоенно клепать компьютерные игрушки. Некоторые игровые серии стали культовыми, например: DOOM, Quake, Civilization, Fallout, Metal Gear, Драгон Квест, Legend of Zelda, Final Fantasy, TES, CoD, Half-Life, Контра, WoW, Starcraft, Diablo, NFS, GTA. Как минимум про одну из них наверняка слышал любой человек, который хоть раз сталкивался с компьютером.

Я очень увлекаюсь компьютерными играми, но мне нравится не только играть ,но и самому создавать. У меня есть свои игры, я решил провести игры в школе, и провести после этого опрос.

Но до этого я еще провел небольшой социальный опрос учащихся 5-9 классов.

**Вы играете в компьютерные игры?**

**Знаете историю создания компьютерных игр.**

Социальный опрос обучающихся 5 – 9 классов показал, что практически все увлекаются компьютерными играми, а вот историю компьютерных игр не знают.

Итак, в своей работе я постараюсь посмотреть историю развития и становления компьютерных игр от начала и до современного уровня их развития.

2

Цели и задачи моей работы:

**Цель:**

1. Познакомиться с историей развития компьютерных игр.

2. Проследить отличия компьютерных игр в разные эпохи развития.

3.Познакомит одноклассников с историей компьютерных игр.

**Задачи:**

1. Выяснить, когда и где появилась первая компьютерная игра.

2. Узнать, как изменялись компьютерные игры с момента появления до наших дней.

3. Донести полученную информацию одноклассникам.

Предмет исследования: компьютерные игры.

Гипотеза: Я предполагаю, что с развитием научных технологий происходило развитие и компьютерных игр.  
Методы: поиск информации, анализ результатов, анкетирование.

**Что такое компьютерная игра?**

Открыв словарь, я нашёл определение, что такое компьютерная игра.

Компьютерная игра, техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея. Компьютерная игра – одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию. (Большой энциклопедический словарь)

Компьютерная игра – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера.

Компьютерные игры часто создаются на основе фильмов и книг; есть и обратные случаи. С 2011 года компьютерные игры официально признаны в США отдельным видом искусства.

Кто не любит играть? Сегодня одной из самых интересных площадок для игр стал компьютер. В компьютерных играх можно соревноваться и с машиной, и со своими друзьями (по компьютерным сетям, Интернету). Взрослые немало постарались для того, чтобы в этих играх все выглядело «по-настоящему». Для более полного погружения в мир игры созданы даже специальные игровые устройства. Существует огромное разнообразие компьютерных игр и, без сомнения, каждый из вас сможет найти среди них игру по душе.

3

**2.2 виды компьютерных игр.**

**Аркады** - игры, в которых всё зависит от ловкости и быстроты реакции игрока. Различают детские аркады, где главная задача игрока обычно состоит в том, чтобы избегать врагов, и аркады для более взрослых, где врагов необходимо ещё и убивать.

**Стратегии -** игры, где игрок выступает в роли человека, наделённого властью. В экономических стратегиях задача игрока состоит в том, чтобы построить мощную финансовую корпорацию, победив в экономической войне своих конкурентов. В военных стратегиях игрок выступает в роли генерала, управляющего постройкой военных баз и тренировкой войск и должен победить врагов на поле боя.

**Квесты** (англ. Quest - поиск) - игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.

**Экшен** - игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок.

Приключения - игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета.

**Стрелялки** - как видно из названия, игры привлекают тех, кто любит пострелять. Выбор оружия широк - от обычного пистолета до бластера. Игрок либо сам выступает в роли героя и видит виртуальный мир его глазами, либо смотрит на него со стороны.

**Головоломки** - электронные варианты различных головоломок, одним словом, игры, в которых необходимо как следует напрячь мозги.

**3D игры** - в них как такового сюжета нет, только иллюзия вида "из глаз” персонажа, основана на трехмерном движении.

**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.

4

**Ролевая игра** - жанр игр, где игрок обладает свободой действий - он сам выбирает куда идти, что делать и так далее. Отличительной особенностью которых, является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые впоследствии можно улучшать или даже приобретать новые, предварительно выполнив какие либо действия.

**Тренажеры** - всевозможные гонки, в том числе и в космосе, военные. Перед глазами игрока, находящегося в кабине автомобиля или самолета, находятся различные индикаторы, кнопки, рычаги, руль, штурвал. Ощущения от таких тренажеров близки к тем, что имеют место в реальной жизни. Например, геймер чувствует, как заносит машину, если он отвлечется от управления.

**Логические**. Прекрасный способ провести несколько свободных минут, не покидая рабочего места (головоломки, шахматы, карточные игры).

5

**Итак, чтобы вызвать наибольший интерес к истории компьютерных игр, я предложил сыграть в мои игры.**

**Racing Against Time**

Это делает моя группа людей-Bebra corporation.

Рассмотрим наши игры:

Второй проект от Bebra Corporation, созданный мной при содействии моих одноклассников.

Жанр-гонки.

Сейчас в игре есть 2 карты, это “Недра космоса”, а также нововведенная “Долина” на данный момент находящееся на Альфа тестировании.

Цель игры - объехать определённый путь островов. Хотя было замечено, что после прохождения игрокам нравится делать себе некий «челлендж»- пройти все острова без смертей. А тем, кому надоели вечные проигрыши, специально для них создана карта-долина!

Lost

Самый первый проект Bebra corporation, в котором принимал участие я один.

Жанр- ходилка

Сюжет был зациклен на разрушении мира, и кубе с его попытками спастись. Всё что может делать главный герой, это ходить, ибо остальные свои способности он потерял в процессе истории.

Куб должен был пройти большой путь, но почему-то мы этого так и не сделали.

Игра находится в закрытом доступе из-за того, что была заброшена, хотя некоторые думают воскресить этот необычный проект

5 ночей с Сашей в подвале

3 проект Bebra corporation, который делается прямо сейчас.

Жанр-хоррор.

“Я не знаю, как я сюда попал... и что мне теперь делать” с таких мыслей началось приключение неизвестного на данный момент героя.

Сюжет игры пока что не доработан, но известно, что действие будет проходить в подвале моего одноклассника Саши. Где неизвестную личность будут донимать различные персонажи, сделанные на основе одноклассников, и не только их.

На данный проект возложены большие надежды, и будем надеяться, что он всё-таки покажет себя.

Итак ,переходим к истории компьютерных игр.

6

**2.1. Время появления компьютерных игр**

История компьютерных игр начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры.

***2.2. Первый экземпляр компьютерных игр***

**1952 год**

Создана первая логическая компьютерная игра «OXO» - компьютерная реализация «крестиков-ноликов» (поле три на три клеточки, пользователь делал свой ход, после этого компьютер делал ответный ход). Игра была создана А.С. Дугласом во время его обучения на докторскую степень в Кембриджском университете (Великобритания). Дуглас писал свою диссертацию на тему взаимодействия человека и компьютера, а игру использовал как наглядную иллюстрацию. Игра существовала в единственном экземпляре на большом компьютере – мэйнфрейме EDSAC.

**1958 год**

Создан первый симулятор игры в теннис. Создатель – Уильям Хигинботем – один из учёных Брукхейвенской Национальной Лаборатории (г. Нью-Йорк, США). Игра получила название «Tennis for Two». В этой игре два человека управляли подвижными платформами так, чтобы отбивать мячик. Компьютер не участвовал в игре, а лишь в реальном времени отрисовывал результат действий игроков на осциллограф. Эта игра существовала в одном единственном экземпляре.

**1962 год**

Создана компьютерная игра «SpaceWar!». Создатели – Стив Расселл и группа студентов Массачусетского Технологического Института (MTI) (г. Кембридж, США). Игра представляла собой следующее: два небольших космических корабля летали по экрану, стреляли друг в друга и уворачивались от единственного подвижного препятствия в виде звезды. Специально для игры были созданы контроллеры, отдаленно похожие на современные джойстики. «SpaceWar!» стала первой по-настоящему компьютерной игрой, ведь две предыдущие игры были лишь компьютерной реализацией уже существовавших настольных игр. Эта игра долгое время существовала в одном единственном экземпляре.

7

**1966 год** . Ральф Баер начал заниматься разработкой новых игровых прототипов. Он создал 7 экспериментальных игр.

**1968 год** . Ральф Баер разрабатывает свою экспериментальную консоль под названием «Коричневая коробка». На ней можно было играть во все придуманные им игры. Были простые аркадные игры - «Chase Game»: два квадрата гоняются друг за другом на экране; и игры совершенно нового типа «Target Shooting games»: нужно было стрелять из светового пистолета в экран.

**1969 год** . Программист Кен Томпсон создал видеоигру под названием «Space Travel». В этой игре моделировалось движение всех планет Солнечной системы, игрок управлял космическим кораблём и должен был аккуратно посадить корабль на одну из планет.

**1971 год** . Выпуск первых аркадных автоматов, то есть автоматов, на которых можно было играть в игры.

**1972 год.** Создана первая домашняя игровая консоль. 24 мая Magnavox начала выпуск и продажу своей первой приставки «Magnavox Odyssey». В качестве игр для приставки использованы все наработки Ральфа Баера, созданные им в 1968 году.

**2.3. Формирование игровых компаний**

**1974 год** . Открыта первая гражданская компьютерная сеть «Telenet».

Создана игра «SpaSim»: до 32 игроков одновременно сражались между собой по сети, но теперь уже не в лабиринте, а на фоне космоса.

В **1975 году** создана первая текстовая ролевая игра «Dungeon». Ведущий является арбитром и рассказчиком. Игроки создают группу из нескольких персонажей, которая взаимодействует с окружающим миром, разрешает различные конфликты, участвует в сражениях и получает награды.

Создана первая японская игра «Western Gun». На экране были силуэты людей, в которые нужно было попадать, используя два рычага на контроллере.

«Atari» и «Tele-Games» выпускают в продажу домашнюю игровую приставку «Pong».

**1976 год.** Создана приставка со сменными носителями информации. В этой приставке впервые стали использоваться сменные картриджи. До этого в приставках были лишь стандартные неизменяемые наборы игр, заложенные при производстве.

8

**2.4. Приставочный бум. Второе поколение игровых приставок**

С этого момента начинается приставочный бум и второе поколение приставок.

**1977 год.** 5 июля поступает в продажу первый домашний компьютер «Apple II». Вместе с компьютером, предназначенным для широких масс, значительно распространяются и компьютерные игры.

**1979 год** . Создана первая многопользовательская текстовая игра «Multi-User Dungeon». Взаимодействие с игровым миром происходило с помощью текстовых команд, вводимых игроками вручную.

Выпущена первая карманная игровая консоль «Microvison». Авторство принадлежит американской фирме «Milton Bradley». Консоль выглядела как небольшой прямоугольник с монохромным жидкокристаллическим экраном 16х16 пикселей.

**1980 год** . Создана первая игра в жанре «RogueLike», называлась «Rogue». Игра была с полноэкранной графикой с видом сверху, игрок перемещался по лабиринту и уничтожал монстров.

Создан первый графический квест «Mystery House». Несмотря на существующую в игре графику, команды всё так же нужно было вводить текстом.

Японская компания «Nintendo» выпускает небольшие карманные консоли на батарейках и с ЖК-экранами под названием «Game&Watch». (Чуть позже в СССР создают свои копии этих консолей под названием «Электроника ИМ». Самая известная из таких игр – «Ну, погоди!», где волк собирает куриные яйца).

1982 год создан Интернет

**1983 год** . Создана приставка «Nintendo Entertainment System» (NES). (В СССР эта приставка известна под названием «Dendy»).

10 ноября 1983 года фирма «Microsoft» официально представила публике свою новую операционную систему «Windows».

**1984 год** . Фирма «IBM» выпускает компьютер «IBM PC AT». Второе поколение компьютеров. Этот компьютер впервые поддерживал цветное изображение с поддержкой 16 цветов.

6 июня 1984 разработана всемирно известная русская игра «Tetris». Игра создана Алексеем Пажитновым

9

**1985 год** . Создана легендарная игра «Super Mario Bros» и «Battle City» (более известна как «Танчики»).

Создана онлайн-игра «Habitat». Игра имела полноценную цветную графику и красочный интерфейс. «Habitat» представляла собой что-то среднее между социальными сетями и игрой. Игроки большую часть времени общались между собой, одевали своих персонажей, покупали виртуальные вещи, жили в виртуальной квартире. Мир игры состоял из отдельных экранов, подходя к левому или правому краю экрана, игрок попадал в следующий экран. Всего таких экранов было более 20 тысяч.

**1986 год** . Выходит приключенческая игра. «Легенда о Зельде» открыла совершенно новый игровой жанр. Именно в этой игре появились такие понятия как «смена оружия», «поиск секретов», «нейтральный персонаж», «игровой магазин», «игровая карта», «сохранение».

**1987 год – качественное развитие графики и звука.**

Появилась первая компьютерная звуковая карта «AdLib». До этого в компьютерах использовался встроенный динамик, способный выдавать лишь писк в различных тональностях.

Создана игра «Maniac Mansion». В этой квестовой игре разработчики впервые отказались от текстовых команд и решили активно использовать для игровых целей компьютерную мышь.

**1990 год** . Создан современный интернет (World Wide Web, WWW).

На компьютерах выходит игра «Civilization». В этой игре под руководством игрока оказывается целое государство, с его жителями, экономикой, производством, торговлей, дипломатией и военными силами. Главная цель игры – мировое господство, которого можно добиться разл **1992 год** . Создана первая в мире игра в жанре «трёхмерный боевик» «Wolfenstein 3D». Трёхмерность рассчитывалась с помощью специальных математических формул, отчего плоское изображение на мониторе действительно отдалённо напоминало трёхмерность. Игрок мог лишь стрелять, идти вперёд и поворачиваться влево и вправо.

Создана игра «Mortal Kombat». Эта игра известна не только своей жестокостью и кровавыми приёмами, но и тем, что в ней впервые использовались не нарисованные спрайты, а видеоанимации, снятые с настоящих актеров.

Создана первая игра в жанре ужасов «Alone in the Dark».

Эта игра стала родоначальником жанра «Глобальные стратегии».

10

**1995 год** . Создана игра «The Terminator: Future Shock» - 3D-Action с полностью свободным обзором мышью, а так же с трёхмерным окружением и врагами.

Создана гоночная игра «Need for Speed». Игра стала первым качественным трёхмерным симулятором гонок.

В компьютерных играх начинают применять технологию «Захват движения» для создания игровых персонажей и реалистичных анимаций.

**1996 год** . Институт «DigiPen Institute of Technology» получает аккредитацию, становясь первым учебным заведением в мире, готовящим специалистов в области разработки видеоигр.

Создана трёхмерная игра «Quake». В «Quake» впервые была реализована система динамических источников света.

В этом году появилось множество отличных игр, игровые серии которых продолжаются до сих пор: 3D-шутер «Duke Nukem 3D», стратегия «Command & Conquer: Red Alert», приключенческая 3D-игра «Tomb Raider», боевик с изометрическим видом «Resident Evil», ролевой боевик «Diablo».

**1997 год** . Создана первая MMORPG - «Ultima Online». – Она стала первой, по-настоящему успешной и массовой онлайновой ролевой игрой.

**1998 год** . Создана стратегическая игра «StarCraft» от «Blizzard».

Выходит игра «Grand Theft Auto» (GTA). В игре был создан целый живой город с видом сверху, где мирно ходили люди, по улицам двигался транспортный поток. У игрока была полная свобода действия, но основные сюжетные миссии были связаны с кражей машин и работой на бандитов, из-за этого на игру обрушилась гневная критика общества.

**1999 год** . В среде разработчиков компьютерных игр появляется новое течение независимых игр (indie games).

Выходит игра «Unreal Tournament», ориентированная на многопользовательские сражения между игроками.

Моряки ВМС США на крейсере  USS San Jacinto (CG-56)  играют в Unreal Tournament

**2000 год** . Создана игра «The Sims». Первая и почти единственная игра в жанре «симулятор повседневной жизни». Игрок управляет виртуальным человеком или целой семьёй, обустраивает дом, прилегающий земельный участок, ищет работу, общается с соседями. Больше всего эта игра пришлась по душе женской части человечества. Выход этой игры значительно увеличил мировую аудиторию игроков, за счёт привлечения к играм девушек

11

**2001 год** . Появляется первый сотовый телефон с поддержкой Java – «Siemens SL45i».

Создана одна из лучших игр российского производства – симулятор «ИЛ-2: Штурмовик».

**2004 год.** Создана первая глобальная социальная сеть – «Facebook». Создатель Марк Цукерберг. Появление социальных сетей в несколько раз повысило посещаемость интернета. В социальных сетях со временем появились игровые приложения. В отличие от обычных игр, такие игровые приложения имеют доступ к личному профилю игрока и активно используют это.

Выходит игра « **Far Cry** » от компании «Crytek». Создана игра « **World of Warcraft** ». На данный момент игра «WoW» является самой популярной онлайн игрой.

**2005 год.** Выходит игра « **Fahrenheit: Indigo Prophecy** ». Это уже практически интерактивный фильм, а не игра. В процессе прохождения есть множество сюжетных развилок, в конце игры – несколько вариантов завершения истории.

**2006 год.** Создана российская социальная сеть – «Вконтакте». После возросшей популярности «Facebook» наш соотечественник Павел Дуров делает его русскоязычную копию.

**2007 год.** Выходит самая популярная русскоязычная игра « **S.T.A.L.K.E.R.** » от украинской компании «GSC Game World». Игра рассказывает о жизни искателей приключений в Чернобыльской радиоактивной зоне. В игре доступен открытый мир и множество группировок, воюющих между собой.

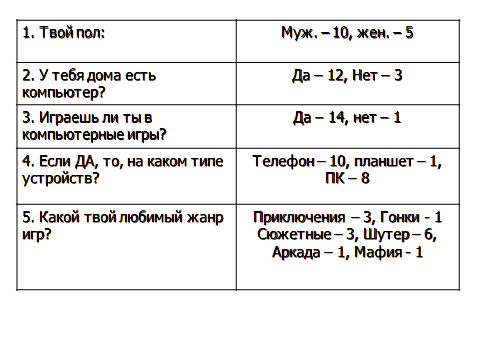
Конечно, развитие компьютерных игр не заканчивается на 2007 году. История развития компьютерных игр продолжается, однако большинство из компьютерных игр основывается на уже озвученных играх.

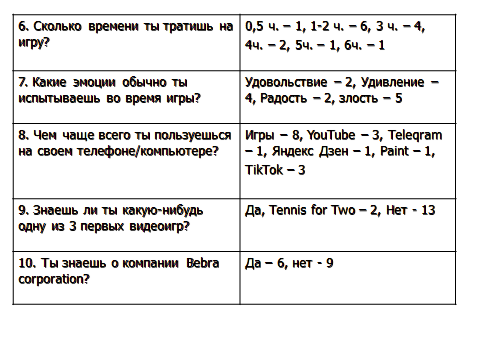
Оцените

Я решил узнать, есть ли у обучающихся школы любимые компьютерные игры, если есть, то какие (их названия), тратят ли они деньги на покупку компьютерных игр, как велики их траты, сколько времени посвящают обучающиеся компьютерным играм в день. Для этого провел опрос 15 человек (учеников 5 – 9 классов)

12

.





13

Проанализировав полученные результаты, я сделал вывод, что почти все опрошенные ребята в школе имеют дома компьютер, умеют им пользоваться, большую часть времени проводят за играми. Но почти все не знают ,как они появились. Так же узнал о своей небольшой популярности в школе. Затем из найденного материала я подготовил сообщение на урок информатики по результатам моих исследований.

**Чтобы компьютерные игры не мешали учебе:**

* Ограничивать время, проведенное за компьютерными играми;
* Свободное время проводить со своей семьей и друзьями, чаще гулять, играть в подвижные игры.

14

Литература

Николаева О. Эпидемия ХХI века: телевидение, Интернет и компьютерные игры. – Ростов: Феникс, 2008.

Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер. М.: АСТ-Пресс Книга, Инфорком – Пресс, 2002.

<http://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr_2.html>

<http://batona.net/51048-vidy-tipy-i-raznovidnosti-sovremennyh-kompyuternyh-igr-11-foto.html>

<http://nashydetky.com/razvitie-rebenka-2/test-na-kompyuternuyu-zavisimost-dlya-detey-i-roditeley>

<http://www.za-partoi.ru/game-zavisimost.html>

<http://mygame-info.ucoz.ru/index/0-2>

<http://k16-omsk.ru/project/igrovid/vidy.htm>

<http://profilaktika.tomsk.ru/?p=13305>

<http://vse-sekrety.ru/291-vred-i-polza-kompyuternyh-igr.html>

<http://www.vse-pro-detey.ru/kompyuternye-igry-dlya-detej/>

15