

ВИДЕО-ИГРЫ

I AM A GAMER NOT BECAUSE I DON'T HAVE A LIFE...



...BUT BECAUSE I CHOOSE TO HAVE **MANY**

Крошка-сын к отцу пришел, и спросила кроха:
“Игры – это хорошо? Или это плохо?”



Ольга Тимофеева

директор Larian Studios SPb

Никита Коновалов

геймер



Компьютерная игра (или видео-игра) — [компьютерная программа](#), служащая для организации [игрового](#) процесса ([геймплея](#)), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве [партнёра](#).

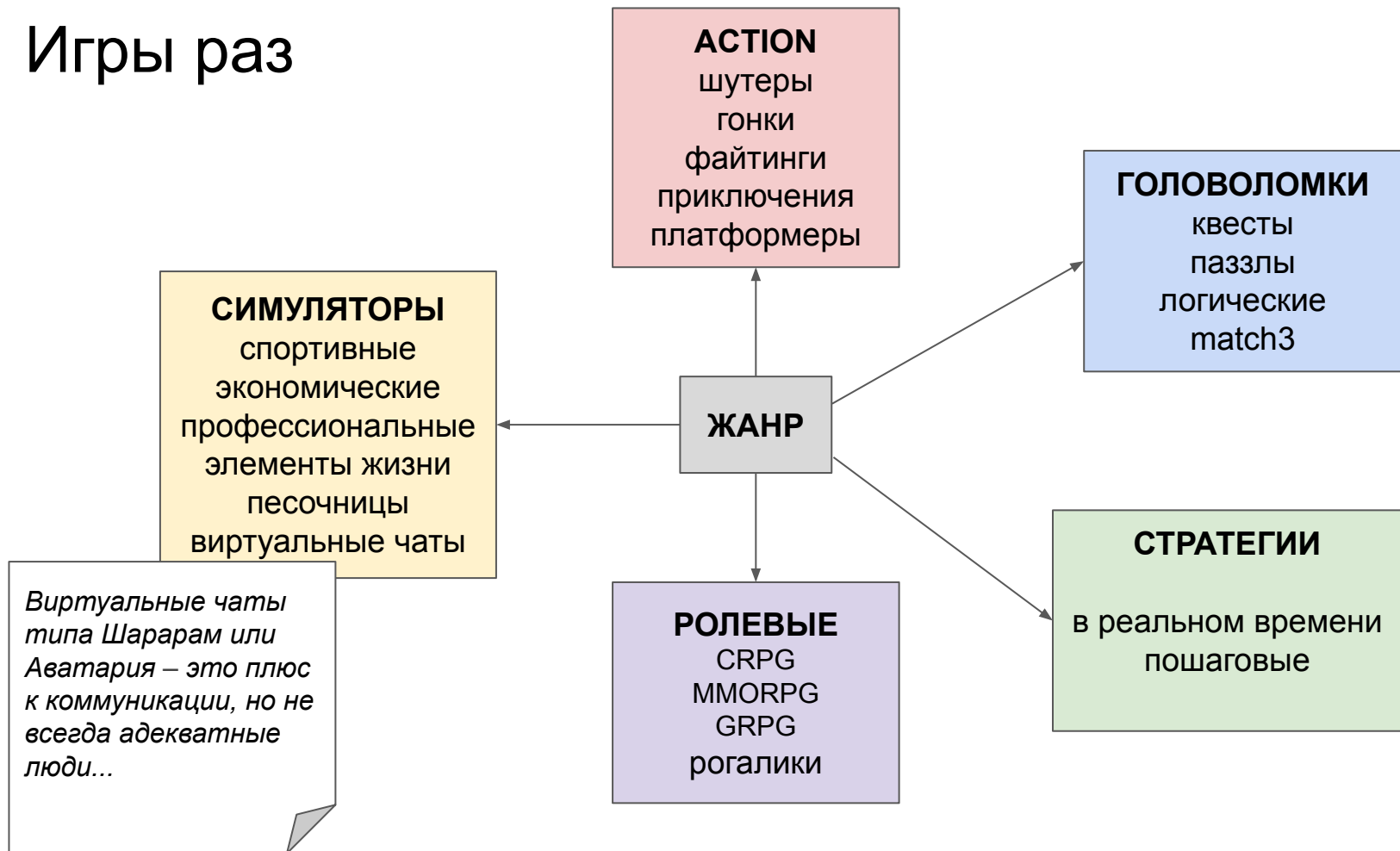
Wikipedia

Всё то, что мы ранее называли видами искусства, входит в состав компьютерных игр (архитектура – это левелдизайн, скульптура – моделирование, художество – текстуры и спрайты, танец – анимация моделей, музыка – звуковое сопровождение, театр – скриптовые сценки, кино – видеовставки); все уровни искусства (творчество, игра, зрелище) присутствуют в любой самой простой компьютерной игре.

Видеоигры – это особое метаискусство, объединившее в себе все наработки прошлых видов искусств.

GamesArt.ru

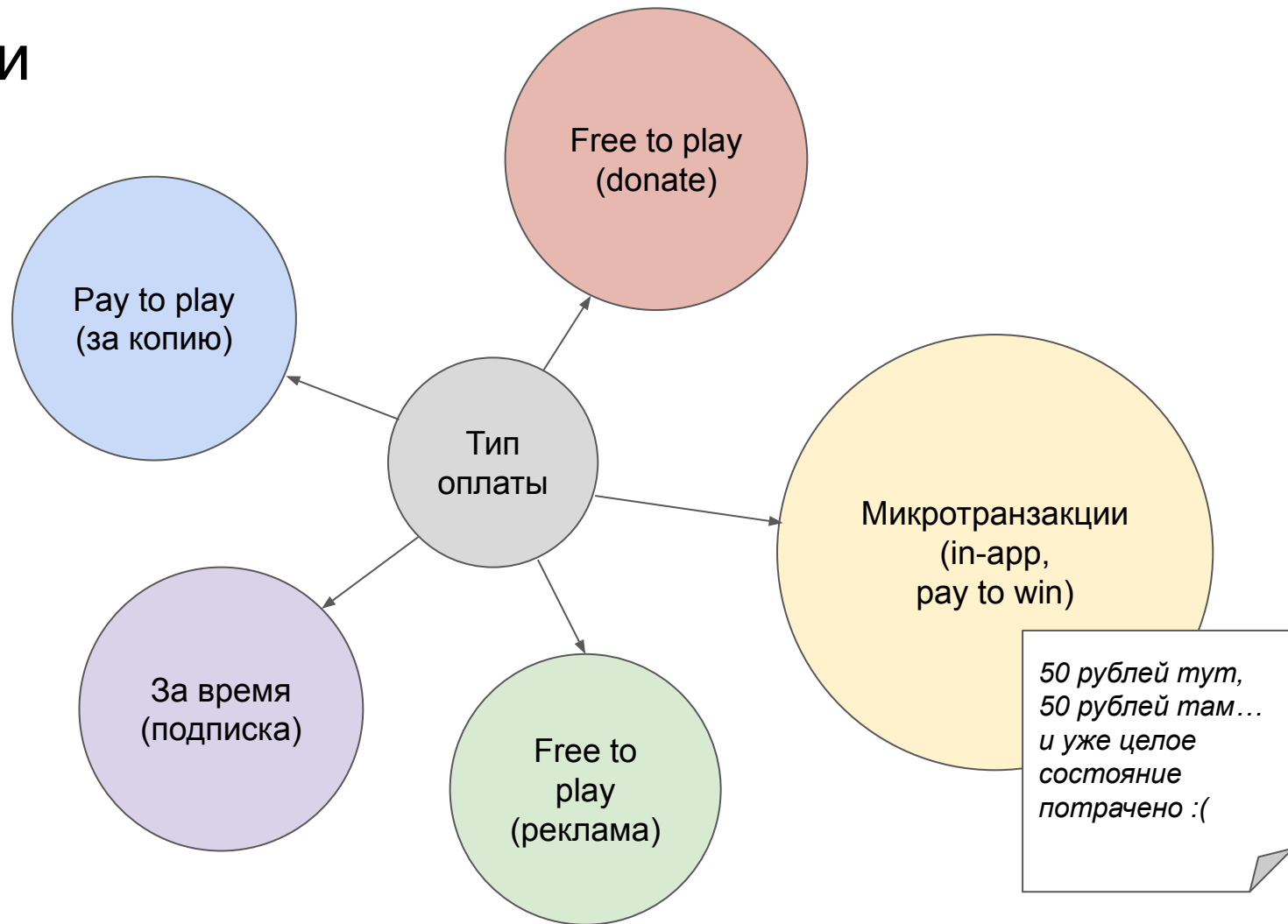
Игры раз



Игры два



Игры три



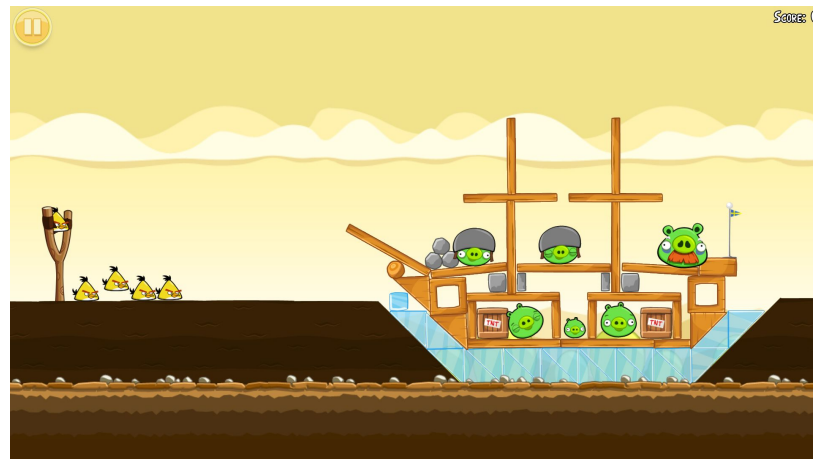
нет графики (текстовые игры, ASCII)



3D графика



2D графика



виртуальная реальность

вид от 1го лица



вид от 3го лица



вид сверху (top-down)



вид сбоку (isometric)



Кто все эти люди?

1. Хардкорщики в соответствующем жанре
2. Казуалы – не хотят напряжения в играх
3. Тусовщики – обитатели виртуальных чатов
4. Спортсмены – любители соревновательных игр
5. Креативщики – моддинг, строительство (Майнкрафт, LEGO Worlds...)
6. Мясники – завсегдатаи кровавых шутеров

А что в итоге?

“Не пялся в монитор – глаза испортишь”?

- журнал Nature Neuroscience
11 студентов-добровольцев играли в **стрелялки** Call of Duty 2 и Unreal Tournament 2004 ⇒ **способность различать близкие оттенки серого улучшилась на 43%, еле уловимые оттенки цвета – на 58%**
11 – в стратегию The Sims 2, которая не требует высокой координации ⇒ никаких изменений

А что еще можно прокачать?

- университет Рочестер
игроки в возрасте от 18 до 25 лет
50 часов в экшен шутеры Call of Duty 2 и Unreal Tournament vs. стратегии The Sims
экшены ⇒ принимали решения на 25% быстрее в ситуациях, не связанных с видеоиграми,
игроки шутеров принимали **больше правильных решений за единицу времени**
- журнал PLOS One
игра в Nintendo Wii (Теннис Wii, Настольный Теннис Wii, или High Altitude Battle) ⇒ **лучше координация глаз-рука и точность движения** (навыки, необходимые для лапароскопической хирургии)
- журнал Nature
Группа пожилых людей в возрасте от 60 и до 85
гонка Neuro Racer в течение 12 часов/месяц 6 месяцев
⇒ **лучше справлялись с мультизадачностью, запоминали большее количество информации в краткосрочном периоде, и имели более развитые навыки внимания**
- журнал Current Biology
дети с дислексией
12 часов за игрой в экшен ⇒ **улучшение скорости чтения детей без каких-либо потерь в точности**
(лучший результат, чем год несистемных тренировок по развитию чтения или эквивалентно году специальных программ чтения с высококвалифицированными специалистами)

Укусит или нет?

- университет штата Огайо
70 студентов-старшекурсников
3 дня, 20 минут ежедневно агрессивные боевики Call of Duty 4 и Condemned 2 vs. спокойные игры
Задание: придумать окончание истории ⇒ **боевики** → **агрессивный характер ответов**
- исследователи Кристофер Фергюсон и Шерил Олсон
377 детей из разных этнических групп, с депрессией и дефицитом внимания
⇒ **никакой связи между игрой и правонарушениями или преступлениями**, фактами издевательств у детей с подобными проблемами

Человек – существо социальное

- исследователь Кристофер Фергюсон
кооперативная игра → агрессивное поведение уменьшалось
- исследователь Дэвид Эуолдсен
199 студентов колледжа
Halo 2 – сюжетный экшн-шутер от первого лица
кооперативная игра → склонность к совместному выполнению заданий и в реальной жизни, соперники находили в реальности общий язык даже быстрее, чем бывшие «союзники»

«Компьютерные игры не могут контролировать того, кем мы являемся на самом деле», — резюмирует Дэвид Эуолдсен.

CS:GO и подобные шутеры:

- + Развивают реакцию
- + Обучают играть в команде
- + Тренируют английский разговорный язык
- Если ты играешь в онлайн, становишься очень нервным (мой опыт)
- Игра на коммуникабельность, и лишь один неадекват в катке обзовет ребёнка трехэтажным матом и будет всячески издеваться и обзывать
- Большие затраты времени: (Одна игра +- 40 минут, личный опыт 1500 часов за 2 года)



Дота 2:

- + Действительно умная игра: в голове приходится держать очень много переменных
- + Без игры в команде ты вообще не проживешь
- + Умение быстро набирать комбинации клавиш помогает быстро печатать на клавиатуре
- Самое неадекватное сообщество, что я встречал
- Очень немногие понимают саму суть игры: очень сложна в освоении
- Она F2Play, и рано или поздно вашему ребёнку захочется купить какой-либо скин, который стоит больших денег



Minecraft:

- + Полная свобода самовыражения -- развитие креативности
- + Игра генерирует множество самых разных ситуаций
- + Каждый может создать свой сервер и выложить его на всеобщее обозрение: делается это в два клика
- Игроки "залипают" на игре, она вызывает привыкание
- В мультиплеере игра невротизирует игроков: они буквально орут, плюются и говорят не самые хорошие слова, когда кто-то, к примеру, рушит их дом



Cheats have been activated. Trophies will not be awarded for the duration of this session.

GTA V:

- + Игра отлично расслабляет - занимайся чем хочешь!
- + Увлекательный сюжет, где все герои - абсолютно не идеальны
- + Можно создать все, что угодно: новые режимы игры или просто красивые гоночки - было бы время и желание
- Умопомрачительная жестокость: секс, наркотики и рок-н-ролл, игра строго 18+
- Очень высокая стоимость: позволить могут далеко не все
- Если втянешься, то опомнишься только через 500 часов игры!



UNDERTALE:

- + Игра радует тем, что персонажи реально яркие и запоминающиеся, а сюжет таков, будто прочитал книгу
- + К каждому персонажу нужно искать свой ключик - повышает эмпатию игрока
- + Вокруг игры серьезно преданное и тесное сообщество: очень многие на форумах по Undertale нашли новых друзей
- Плохие шутки, которых слишком много - может быть навязан плохой вкус
- Фанаты совершенно не любят считаться с чьим-то мнением
- Некоторых игра действительно может напугать



Откуда копи-паста?

<https://ru.wikipedia.org>

<http://gamesisart.ru>

<https://e-greenberg.livejournal.com/30723.html>

<https://geektimes.ru/post/193714/>