

# ВИДЕО ИГРЫ



Подготовили:  
Арзеев Егор  
и  
Егоров Алексей

План:

Создание игр.

Использование движков.

Влияние компьютерных играх на человека.

Прародитель игр.

Новые игры в нашей эпохе.

Виды жанров

Вывод.

Литература.

# Создание игр

- Индустрия компьютерных игр - один из самых динамично развивающихся сегментов IT – сферы . Настолько сложно научиться создавать игры или хотя бы отдельные элементы.
- Эксперты выделяют три основных способа разработки геймерских продуктов: использование конструкторов, задействование игровых движков, а также написание с нуля.
- Конструктор- это набор шаблонов, которые имеют запрограммированную модель поведения. Пользователь обладает относительно большой свободой в управлении шаблонами, задании сценариев их работы.



# Использование движков.

- Создание игр при помощи движков – процесс, в рамках которого пользователь получает в распоряжение несоизмеримо более широкий, чем в случае с конструкторами, набор инструментов.
- На компьютер движки ставятся без проблем и почти всегда сопровождаются удобным интерфейсом пользования ими.
- Задействование движков требует, конечно же, большей квалификации, чем работа с конструкторами.



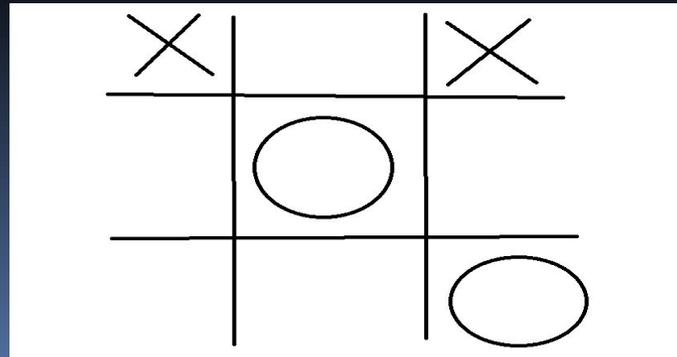
# Влияние компьютерных играх на человека.

- Большинство компьютерных игр оказывает благоприятное воздействие на характер и поведение человека , развивая в нем множество важных качеств и предоставляя ему возможность отдохнуть от суеты. Однако, многие персоны не соглашается с подобным суждением, так как, по их мнению, абсолютно все игры приносят вред как младшему, так и старшему поколению.
- Компьютерные игры развивают память, внимание и логику.



# Прародитель игр.

- В 1952 г. Вышла игра „Тис-Тас-Тое“ которая считается одной из старейших компьютерных игр в мире.
- Спустя 10 лет, в 1962-ом году вышла первая игра которая смогла стать действительно известной, под названием „Spacewar“ и именно её принято считать первой компьютерной игрой, хотя по факту данная игра является третьей.



# Новые игры в нашей эпохе.

- Современные игры превзошли своих современников в графической и геймплеем. Современные движки позволяют маленьким студиям создавать серьёзные проекты которые раньше не могли позволить себе раньше.
- Новые игры позволяют побывать в разных мирах, странах и городах. Не выходя из дома(но мы не рекомендуем) .



# Виды жанра

- Вследствие того что критерии принадлежности игры к тому или иному жанру не определены однозначно, классификация компьютерных игр недостаточно систематизирована, и в разных источниках данные о жанре конкретного проекта могут различаться.
- Существуют игры, в которых присутствуют элементы нескольких жанров. В этом случае игру причисляют либо к одному из жанров, который является основным, либо к нескольким, больше всего выделяющимся в игре.



# Жанр: Квест (Quest)

- Квест, или приключенческая игра- один из основных жанров компьютерных игр, представляющих собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.



# Жанр: Файтинг

- В компьютерных играх данного жанра имитируется рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной.



# Вывод.

- Современный мир не может теперь обойтись без видео играх, которые развивают человека как в моральном плане так и в духовном.
- Советуем играть менее жестокие игры, и выделять вниманием к играм которые развивают интеллект, логическую часть мозга и логику.



# Литература

- Wikipedia
- [ru.wikipedia.org](http://ru.wikipedia.org)

