



Наша школьная жизнь

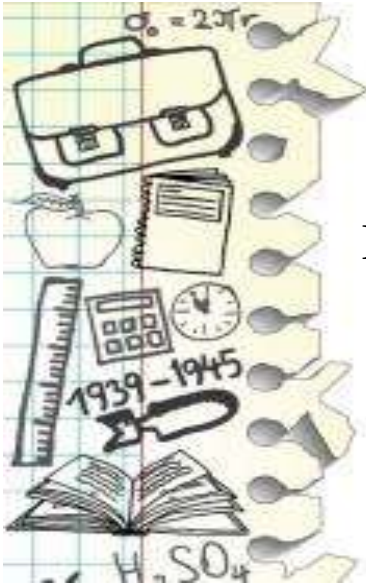
Газета для учителей, учеников и родителей

специальный выпуск



Неделя информатики

Районный конкурс компьютерных газет



Computer games:
прошлое, настоящее и
будущее



- ✓ *В начале было...*
- ✓ *Игра, как вторая реальность*
- ✓ *Эволюция онлайн игр*
- ✓ *Что нас ожидает в скором будущем*

В начале было...

Уже достаточно давно компьютерные игры стали всеобщим развлечением. И одной из основных причин их столь огромной популярности можно с полным правом считать прекрасную возможность игры перенести человека в иной мир - удивительный и невероятный. Практически у любой компьютерной игры имеется яркая и насыщенная окраска, неожиданный сюжетный поворот и оригинальные, порой совершенно мифические герои.

История компьютерных игр насчитывает всего лишь 66 лет — появившись в 1947 году

(первый ракетный симулятор был создан Томасом Голдсмитом-младшим и Эстл Рей Манном), игры завоевали всеобщую любовь. Они стали прорывом — дали возможность почувствовать себя в принципиально новой роли: не только слушателем, безвольной куклой в чужих руках, но самостоятельной личностью, определяющей ход повествования. В рамках сюжета, разумеется. Но даже это – гораздо больше, чем было доступно на протяжении нескольких десятков тысячелетий.

С.Тверитинов

Игра, как вторая реальность



Психологи конца XX века неоднократно задавались вопросом: ради чего миллионы игроков променяли настоящую, подлинную реальность на неубедительное виртуальное пространство?

Ответ, как оказалось, прост — свежие впечатления. Возможность не только управлять историей, становиться сильнее и опытнее, но и сравнивать успехи с другими игроками, причем не с какими-то бездушными куклами, а с настоящими, живыми игроками. Помериться силой и мастерством, почувствовать себя героем — и всё это без малейшей угрозы для собственной жизни.

Очень скоро РПГ стали классикой жанра онлайн-игр — каждый игрок развивался, становился сильнее, ощущал прогресс в своем развитии. Это захватывает и увлекает. Опытные игроки могли насмехаться над начинающими по праву сильного. Это привлекает вдвойне, ведь такова человеческая натура.

Течение времени изменило предпочтения. Развлечения в Сети множились, новые игроки предпочитали тратить время не только на игры, но и на другие способы времяпрепровождения. Требовались игры нового уровня, которые занимали бы меньше реально затраченного времени, и такие приложения появились.

Д.Бальцев

Эволюция онлайн игр



Старые игры сосредоточивали внимание игроков на игровом процессе и поиске боевых товарищей среди уже существующих игроков. Вирусный маркетинг в то время применялся мало, ввиду малой социализации виртуального мира.

Эффективными методами оставались: внешняя реклама, реферальные программы.

С появлением развитых социальных сетей правила жанров изменились. Новые игры, зачастую запускаемые непосредственно внутри сетей, начали сосредоточивать внимание на поиске новых игроков среди друзей. На текущий момент опробовано немало методов достижения:

Отсутствие возможности заключения союзов с «не-друзьями». Награды и дополнительные бонусы за приглашенных или приведенных друзей.

Осуществление некоторых игровых действий исключительно с участием друзей.

Схемы наставник — ученик, родившиеся на практике реферальных программ.

Вирусный маркетинг в считанные годы стал наиболее эффективным методом привлечения новых участников. Многие разработчики загодя безошибочно верно предугадали предпосылки явления и своевременно заполнили площадки соответствующими играми.



А.Балашова

Что нас ожидает в скором будущем

«Олдскульные игры» сохранили популярность лишь среди «олдскульных игроков». Современное поколение не желает в них играть. Нынешние же приложения начали вызывать пресыщение — игры слишком однотипны, слишком просты, слишком много до боли знакомых клонов с минимальными косметическими изменениями. Как результат — появилась заинтересованность в принципиально новых играх, отличающихся от всего, что существовало раньше. А вместе со спросом родилось предложение.

Свежее веяние, неизвестное широкому кругу пользователей, —



игры с замещенной реальностью. Справедливости ради следует отметить, что данный термин не является конечным, он еще не был выработан. Но немногочисленные разработчики данного

направления называют свои детища, причем каждый на свой лад.

В основе подобных игр лежит вживание игрового процесса в реальность. Тонкая, филигранная подмена реальности виртуальной пеленой. Модели игр кардинально разнятся:

Самые простые игры используют привязку реальной местности к игровым картам. Используемые карты берутся из Google maps, Яндекс.карты, GIS и других источников. К числу подобных проектов относятся гонки, стратегии, а также жанры, подразумевающие наличие глобальных и локальных карт. Изюминка игровой схемы — возможность загружать местность своего, любого другого города, добавляя процессу неординарности и чувство причастности.

Технологически сложные, но крайне оригинальные игры предлагают поучаствовать в "реальных" и подмененных событиях. Игрок наблюдает на экране съемку реальных местностей и людей с

перспективы глаз предполагаемого героя. В ходе сюжета предлагается выбор действий, от чего напрямую зависят последующие события. Подобные интерактивные фильмы в перспективе могут частично или даже полностью вытеснить фильмы нынешние, статичные, где зритель остается наблюдателем и не может влиять на ход сюжета.

Не лишенный привлекательности, но спорный с точки зрения развития популярности жанр, где часть виртуальных событий переносится в реальность. Наемные люди выполняют роль игровых NPS, на некоторых локациях реальных мест требуется осуществить некоторую последовательность действий, отражающихся на игровом процессе. Очень хорошая задумка для корпоративных и компанийских развлечений, но не слишком удачная в качестве онлайн-жанра ввиду большой разбросанности возможных игроков.

Отдаленное будущее

Новейшие разработки предполагают очень интересные перспективы развития будущих многопользовательских игр. На данный момент существуют две весомые альтернативы игрового будущего:

- Полностью трехмерные пространства с внедрением запахов из окружающей атмосферы (возлагается на игровые кондиционеры). Весомый вариант, наверняка способный завоевать популярность в случае своего появления.

- Полноценное слияние реальной местности и виртуальных пространств. Уже сейчас существуют подробные спутниковые карты земной поверхности, трехмерные панорамы крупных улиц известных городов. Наверняка полнота ощущений первого варианта будет перевешивать, но реальность местностей, возможность сыграть в хорошо знакомых местах весьма интригует.

Не следует исключать третий вариант, где реальные трехмерные пространства будут дополнительно прорисовываться в ущерб узнаванию, но в плюс ощущению присутствия. Слияние двух принципиально разных систем способно породить виртуальное пространство в духе творений некоторых фантастов, до боли приближаясь к идеалу "Дипа".

Д.Бальцев