Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей-интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

ТЕМА: «РАЗВИТИЕ ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»

Автор работы: Иванов В., 9 «А» кл.

Научный руководитель: Лиманская М.П.,

учитель информатики

г. Таганрог

2021 г.

Оглавление

[Введение 3](#_Toc65529785)

[История компьютерных игр 3](#_Toc65529786)

[Индустрия компьютерных игр 3](#_Toc65529787)

[Популярные компании по созданию компьютерных игр 4](#_Toc65529788)

[Основная часть 4](#_Toc65529789)

[1. Создание ленты времени 4](#_Toc65529790)

[2. Создание буклета 4](#_Toc65529791)

[Заключение 4](#_Toc65529792)

[Список литературы 6](#_Toc65529793)

## Введение

**Актуальность темы**

В век всеобщей компьютеризации в компьютерные игры сегодня играют все.

В обществе все больше распространяется мнение о том, что компьютерные игры опасны для психики ребенка: развивают в нем агрессивность, сужают круг его интересов, обедняют эмоциональную сферу. Многие родители очень настороженно относятся к этому досугу своего ребенка. Однако эта сфера жизни является неотъемлемой составляющей, запретить или игнорировать ее не получится. Любой ребенок, особенно мальчик, не мыслит себе жизни без этого развлечения. Его интересует все, включая историю появления игр и развитие этой индустрии. Мне тоже интересно, как зарождалась эта могучая отрасль компьютеризации общества. Считается, что появление игр послужило толчком к развитию компьютерной техники в целом, в частности, увеличению мощностей, повышению качества графики.

**Цель работы –** познакомиться с историей создания компьютерных игр.

**Задачи:**

1. Дать понятие, что такое компьютерные игры.
2. Узнать, как развивалась индустрия компьютерных игр.
3. Познакомиться с популярными компаниями по созданию компьютерных игр.
4. Попытаться сделать прогноз на будущее.
5. Создать ленту времени, демонстрирующую эволюцию игр.
6. Создать буклет, посвященный компьютерной игре.

**Методы проектирования:**

1. Научно-поисковые: сбор и изучение материалов по данной теме.
2. Аналитические: анализ собранного материала.
3. Систематизирующие: систематизация полученных данных.

**Материалы**

## История компьютерных игр

Индустрия компьютерных игр стала на ноги примерно в середине 80-х годов. А начало было положено много раньше. В конце 70-х она зарождалась, никто в нее особо не верил, игровые приставки только появлялись. Никто и подумать не мог, до каких масштабов разовьется эта отрасль.

Теперь нам интересно, как это все начиналось.

В Массачусетском Технологическом Университете в 1961 году программисты на одном из мэйнфрэймов создали и запустили первый в мире прототип компьютерной игры. Эта забава получила название SpaceWar. Суть игры заключалась в том, что два космических корабля бороздили просторы мониторов и старались попасть друг в друга снарядами. Первая в мире компьютерная игра была выполнена в жанре аркады. Компьютерные игры пошли в народ через 10 лет после описанных выше событий. Название жанра аркада родилось в 1971 году. Предприниматель Нолан Башнелл изобрел и запустил в продажу первую коммерческую аркадную игру. И принцип, и сюжет оставались, как и у StarWar, но вот аппарат, на котором все это воспроизводилось, изменился. Это был доступный по цене простой железный ящик с монитором, что отдаленно напоминал современные игральные автоматы [1].

Индустрия компьютерных игр – совокупность различных компаний, сообществ и отдельных личностей, а также технологий и процессов, которые вместе образуют полный цикл производства (разработка, продажа, продвижение, потребление) компьютерных игр.

Спрос рождает предложение - и вот почему по всему миру выросли компании, которые занимаются разработкой игр, а работа в Game Development стала розовой мечтой для многих юных людей. Некоторые игровые серии стали культовыми - например, DOOM, Quake, Fallout, Half-Life, CS:GO, Diablo, GTA. Как минимум, про одну из этих игр мог услышать любой человек, который хоть раз сталкивался с компьютерными играми.

Попытки создать простые игры на цифровых устройствах предпринимались ещё до начала Второй Мировой войны, а в 1947 уже была запрограммирована первая электронная игра, монитором для которой служил экран военного радара - это был симулятор вражеских ракет. Однако считается, что первой компьютерной игрой стала "ОХО" ("Крестики нолики"), в одиночку сделанная А.С. Дугласом в далёком 1952 году [2]**.**

## Популярные компании по созданию компьютерных игр

**CD Projekt RED**

Основана компания CD Projekt RED в 1994 году, но развитие компании CD Projekt RED началось в 2002 году. Компания создала дочернюю компанию CD Projekt Red, и в 2002 году студии дали права на создания игры «Ведьмак», однако полноценная разработка игры началась в 2004 году. Над сюжетом игры работали польские писатели в жанре фэнтези. Релиз игры состоялся 26 октября 2007 года. На Metacritic игра получила оценку 81 и 8.7 от пользователей. Разработка игры «Ведьмак» заняла у компании примерно 48 месяцев, на эту игру потратили около $10 миллионов. В феврале 2008 года CD Projekt купила польскую компанию Metropolis Software. Раздельно с CD Projekt разрабатывали шутер They, но через год разработка шутера была отменена, и разработка остановилась. Игра «Ведьмак 2: Убийцы королей» начала разрабатываться в 2007 году коллективом CD Projekt RED, после того, как была доработана игра «Ведьмак». Официальный анонс второй части состоялся 24 марта 2010 года. Сама игра вышла в 2011 году. Эта игра является суперпопулярной сегодня [3]**.**

**Rockstar Games**

Rockstar Games была создана в 1998 году. Всего эта компания включает в себя 10 студий по разработке игр. В 1991 году компания создала прорывной проект Lemmings, который пережил много сиквелов и был адаптирован под PS3.

С каждым годом у студии выходит все меньше игр. Но зато их качество становится лучше, прорабатываются сюжеты, герои все более суровые, действия замотивированные. Фанаты уже долго ждут выхода игры под названием GTA **6** [4]**.**

# Основная часть

# Создание ленты времени

Нам стало интересно, как эволюционировали графические возможности игр на протяжении 50 лет, от своего появления до сегодняшнего дня.

Для наглядного изображения этого прогресса мы решили воспользоваться лентой времени, на которой по горизонтали нанесли основные вехи развития компьютерной графики. Получилась интересная иллюстрация, наглядно демонстрирующая прогресс в этой сфере. Данную иллюстрацию (приложение 1) мы создали с целью поместить ее в свой буклет.

# Создание буклета

Так как эта тема очень интересна, мы решили создать буклет, посвященный некоторым знаменитым играм компании CD Projekt RED.

Этот буклет является информационным, он презентует три популярные игры – «Ведьмак 3: Дикая охота», «Cyberpunk 2077» и «Гвинт».

Для создания буклета можно воспользоваться популярной программой Microsoft Publisher 2013. Это отличная программа для создания разных печатных изданий. В том числе с помощью нее можно создавать различные брошюры, бланки, визитки и т.п. В ней легко выбрать и настроить шаблон буклета – «информационный буклет», изменить стиль, добавить свой материал и иллюстрации.

Мы воспользовались готовым шаблоном «информационный буклет» в три разворота, полностью изменив стиль, дизайн, наполнили материалом, и получился продукт, который может быть использован для рекламирования какой-то игры, компании и т.д.

# Заключение

Компьютерные игры на сегодняшний день – мощнейшая индустрия, зарабатывающая миллиарды. Создание игр – сложнейший процесс. Игры рисуют профессиональные художники, озвучивают зачастую самые знаменитые актеры, саундтреки пишут очень известные музыканты. Серьезные игры пишутся по много лет, в создание одной игры могут быть вложены сотни миллионов долларов. Н-р, бюджет известнейшей игры Bioshok Infinity составил 200 млн.долларов, а принес компании миллиарды. Бюджет одной из самых дорогих и нашумевших игр CyberPunk 2077 – 300 млн. долларов. В озвучке одного из персонажей принял участие известный канадский актер Киану Ривз, он подарил свою внешность своему персонажу.

В 2020 году выручка мировой индустрии видеоигр превзошла доходы кино и спорта. Эта отрасль, без сомнения, в дальнейшем будет развиваться и двигать компьютерный прогресс.

В ходе изучения данной темы был создан буклет, который может иметь практическое применение, иметь информационно-ознакомительный характер, использоваться в рекламных целях, для продвижения продукции, презентации компании. Данная полиграфическая продукция востребована во многих сферах бизнеса, общественной жизни.

**Список литературы**

1. VGTimes. [Электронный ресурс] // URL: <https://vgtimes.ru/games/companies/>
2. История развития индустрии компьютерных игр [Электронный ресурс] <https://zen.yandex.ru/media/id/5d873c76118d7f00b47c08ef/istoriia-razvitiia-igrovoi-industrii-ot-pervyh-igr-do-sovremennosti-5d8748b5a660d700ae35e8bf> (дата обращения 2.01.2020).
3. CD Projekt: история лучшего разработчика и издателя Польши [Электронный ресурс] // URL: <https://stopgame.ru/show/58944/cd_projekt_istoriya_luchshego_razrabotchika_i_izdatelya_polshi> (дата обращения 12.01.2020).
4. История студий – разработчиков. Rockstar. [Электронный ресурс] // URL: <https://gamer-info.com/blog/istorii-stydii-razrabotchikov-rockstar_2755/> (дата обращения 20.01.2020).

Приложение 1.

Эволюция компьютерных игр







1 ПОКОЛЕНИЕ 2 ПОКОЛЕНИЕ 3 ПОКОЛЕНИЕ 4 ПОКОЛЕНИЕ 5 ПОКОЛЕНИЕ 6 ПОКОЛЕНИЕ 7 ПОКОЛЕНИЕ

**1972**

**2021**

**2004**

**1998**

**1993**

**1987**

**1983**

**1976**