**Лекция 3:**

**Психология компьютерных игр**

### Жанры компьютерных игр, анализ ведущих представителей жанров

Среди игр всех времен выделяются так называемые культовые игры. Обычно эти игры приобретают миллионы поклонников, создатели таких игр нередко становятся миллионерами. Как правило, игры такого рода очень медленно стареют – например, сегодня многие люди с удовольствием играют в игры десятилетней давности.

Игры эволюционировали вместе с аппаратными возможностями игровых устройств, технологиями программирования, новыми идеями. Нельзя сказать, что успех игры зависит лишь от ее графической составляющей, от мастерства программистов, или от удачной идеи. Но, как правило, игры, которые можно отнести к разряду культовых – игры, в которые играли и играют миллионы людей *по* всему миру, сочетают в себе все перечисленное и еще что-то такое, что не поддается описанию.

Сейчас мы рассмотрим различные игры, которые волновали и волнуют геймеров всего мира, а заодно проследим эволюцию этих игр.

#### Культовые игры: какие они?

Какую игру можно считать культовой? На этот вопрос можно смотреть с разных точек зрения. Если рассматривать "культовость" игры в рамках отдельного человека – геймера, то это – игра, в которую любит играть этот человек – независимо от того, играет ли в нее еще кто-нибудь кроме него. Это очень узкий подход, но, как правило, если игра очень нравится кому-нибудь, то в мире найдется еще несколько миллионов человек, которым она так же по душе.

Существует статистика количества проданных копий видеоигр – по ней можно очень точно понять, какие игры нравятся людям – причем, эта статистика не включает в себя пиратские копии (пиратство – очень распространенное явление, особенно – среди компьютерных программ) – видимо, по лучшим играм количество игроков может в несколько раз превосходить количество проданных экземпляров. В то же время есть игры, которые популярны лишь в узких кругах геймеров, однако эти игры так же можно отнести к разряду культовых.

Лучшие игры не стареют – взять тот же *Pac* Man, вышедший более 25 лет назад – в него играли раньше и продолжают играть сегодня. Некоторые игры вытесняются из массового сознания геймеров новыми, однако тот, кто когда-то "подсел" на какую-нибудь игру, буквально сжился с ней после долгих месяцев (или лет) – он вряд ли забудет ее, даже если на прилавках появится программа, на десятилетие опережающая его любимую игрушку.

Скорее всего, такой геймер все же будет играть в новые игры, но старую он не оставит никогда, продлевая таким образом дни ее жизни. В качестве яркого примера такой игры можно назвать Duke Nukem 3D.

Как правило, наиболее успешные игры и их продолжения портируются на разные платформы (да и об эмуляторах забывать не стоит – с их помощью на обычном ПК или КПК вы сможете поиграть практически во все лучшие игры для любых игровых устройств), поэтому мы не будем подробно останавливаться на том, для какого устройства была написана та или иная игра.

Сейчас мы рассмотрим основные виды игр и наиболее значимых представителей каждого вида.

#### Platformers

Platformers (платформенные игры или платформеры) это игры, где герой путешествует по игровому миру, переходя с платформы на платформу – прыгая над пропастями, переплывая реки, карабкаясь на стены и попутно сражаясь со злодеями. Изначально платформеры – это двумерные игры с видом сбоку. Например, к таким играм относятся Sonic the Hedgehog и Mario.

В то же время, есть и трехмерные платформеры – например – известная игра Tomb Raider, да и трехмерные Sonic Adventures и Mario 64 тоже популярны.

Среди известных платформеров можно отметить такие игры, как Super Mario Bros., Metroid, Sonic the Hedgehog, Mega Man, Donkey Kong, Contra, Lode Runner, Spyro the Dragon, Prince of Persia.

Эволюция культовых платформеров шла по пути совершенствования графики и расширения игровых сюжетов благодаря новым возможностям оборудования.

#### Mario

Mario – герой одноименной игры-платформера – это талисман компании Nintendo уже больше 25 лет. Первая игра с участием легендарного Mario появилась в 1981 году – она называлась Donkey Kong и Mario выступал в ней в качестве героя, борющегося против главного злодея игры – Donkey Kong’а. Персонаж оказался интересным – и в 1983 году появилась игра Mario Bros. – там Mario впервые выступал в качестве главного героя. С тех пор и до нашего времени Mario регулярно появляется в новых играх Nintendo. Например, одна из последних версия игры с Mario – это Super Paper Mario для консоли Wii.

Всего, по статистике, продано более 190 миллионов копий игр с участием Mario. Серия этих игр является одной из наиболее успешных серий, а сам Mario стал одним из самых узнаваемых игровых персонажей в мире. В 1993 году вышел первый фильм (Super Mario Bros.), основанный на видеоигре – главным героем фильма стал, как вы уже, наверное, догадались – Mario.

Еще одна популярная игра в том же платформенном стиле – это Sonic the Hedgehog.

#### Sonic the Hedgehog

Первая игра Sonic the Hedgehog была выпущена для игровой приставки Sega Mega Drive в 1991 году. С тех пор ежик Sonic стал одним из самых известных персонажей фирмы Sega. Игры с участием Sonic’а выходят и по сей день – например – последняя игра серии Sonic and the Secret Rings для игровой консоли Wii, которая выпущена в 2007 году.

Первая игра серии, по всей видимости, снискала популярность из-за уникальных игровых характеристик героя и игрового мира. В частности, она добавила в платформенные игры понятие скорости – игра стала динамичнее. Герой мог атаковать врагов новым способом – сталкиваясь с ними. До этого были распространены другие методы атаки – стрельба во врагов, прыжки им на голову. Столкновение героя с врагом обычно означало потерю одной из жизней. А ежик мог сворачиваться и катиться, сбивая всех на своем пути. В процессе игры персонаж собирал золотые колечки, которые наряду с самим Sonic’ом стали одной из запоминающихся деталей игры.

Теперь на очереди игры, которые сегодня находятся на пике популярности.

#### Action

Action (в русском варианте этот жанр называется экшн) – это игровой жанр, который интересен тем, что игрок в ходе игрового процесса должен постоянно что-то делать. Наиболее популярное занятие в таких играх – это уничтожение врагов. А наиболее популярным видом экшенов стали так называемые шутеры, или, по-русски – стрелялки.

#### Shooters

Шутеры стали популярным уже очень давно. Типичный сценарий такой игры прост – вы управляете каким-либо механизмом (или героем), блуждаете по игровому миру (или перемещаетесь в ограниченных пределах) и уничтожаете полчища врагов.

#### Space Invaders

Игра Space Invaders, которая относится к жанру Scrolling Shooters (скроллинговые шутеры) была разработана в 1978 году компанией Taito Corporations. Существует множество вариаций этой игры – в частности, одна из них она известна под названием Galaxian. В основном именно Galaxian (она появилась в 1979) стала прообразом всех игр на тему Space Invaders.

Сюжет игры прост – вы управляете лазерной пушкой и отбиваетесь от атаки космических пришельцев, которые хотят высадиться на Землю. Чем больше пришельцев вы уничтожите – тем быстрее они будут двигаться и тем ниже появляться. К тому же зловредные пришельцы бомбят игрока, а иногда (правда, это относится не к классической Space Invaders, а к Galaxian) даже, как камикадзе, бросаются на него чтобы ценой своей жизни уничтожить защитника планеты.

Несмотря на простоту, игра, практически сразу после выхода, буквально завоевала мир. Есть мнение, что это произошло отчасти потому, что в то время многие были увлечены идеей научно-фантастичекой эпопеи "Звездные войны" (Star Wars), и вовремя появившаяся игра на сходную тему позволяла всем желающим почувствовать себя в гуще "звездных" событий.

Огромнейшая популярность Space Invaders привела, во-первых, к тому, что разработчики поняли, насколько прибыльной и успешной может быть игра (это подстегнуло разработку новых игр), а так же к первым выступлениям противников видеоигр, которые говорили о пагубном воздействии игр на детскую психику.

У Space Invaders было одно интересное преимущество перед другими играми – игра заканчивалась не по прошествии определенного времени, как это было с другими играми, а лишь после того, как игрок терял все жизни. С учетом того, что в те времена основным игровым устройством был платный игровой автомат, это было существенным преимуществом. Есть статистика рекордов, набранных в этой игре – максимальный рекорд в 1114020 очков был поставлен за 38 часов 30 минут игры.

#### First Person Shooters

FPS – или First Person Shooters – то есть "стрелялки от первого лица" - это игры, которые уже много лет находятся в состоянии постоянного совершенствования и развития. Как правило, в такой игре популярен вид из глаз героя – вы видите игровой мир так, как видит его герой.

Трехмерный мир в таких играх очень важен – поэтому первые заметные FPS появились в начале 1990-х годов с развитием трехмерной игровой графики. В частности, первой заметной игрой в таком стиле стал – Wolfenstein 3D. Среди других известных 3D FPS можно отметить Doom, Duke Nukem 3D, Quake, Half-Life, Unreal, Far Cry, Counter-Strike, Postal, *Halo*, Medal of Honor, Call of *Duty*, Battlefield.

#### Doom

До 1996 года все 3D FPS-игры называли просто: "Doom-like" - то есть игры, сделанные по типу Doom’а. Эту игру иногда называют игрой №1 всех времен и народов. Действительно, принципы, заложенные Doom’ом, актуальны и сегодня. Кстати, и сам Doom все еще жив – последняя версия игры – Doom 3 славится не только увлекательным геймплеем, но и высокой требовательностью к ресурсам системы.

Doom изначально выпускался как компьютерная игра – его первая версия, созданная id Software, увидела свет в 1993 году. Она имела все признаки современных FPS – поэтому несложно понять, почему игра вызвала такой невероятный интерес в те далекие времена. Видимо, популярности Doom’а способствовал и тот факт, что игра распространялась на условиях *Shareware* (то есть бесплатно) – за два года ее скопировали около 10 миллионов человек. К тому же, Doom позволял создавать пользовательские расширения, поддерживал сетевую многопользовательскую игру.

#### Postal

Игры, подобные Doom, вызвали множество критики – причиной тому стала жестокость таких игр, которая, по мнению критикующих, может спровоцировать жестокость игроков в реальном мире. Кстати, среди FPS-игр есть немало игр, запрещенных в некоторых странах. Как правило, агрессия в большинстве игр направлена на отрицательных персонажей, но некоторые игры "выворачивают наизнанку" идею доброго героя, который борется с монстрами – например, серия игр Postal, где вам предлагается играть роль маньяка, который охотится за мирными жителями.

Совсем другое дело – Duke Nukem 3D там герой честно отрабатывает свою роль, уничтожая полчища чудовищ из всех видов оружия.

#### Duke Nukem 3D

Игра была выпущена компанией 3D *Realms* в 1996 году. Duke Nukem 3D была основана на более ранних двухмерных играх – Duke Nukem и Duke Nukem II. 3D-версия игры могла похвастаться достойной графикой, отличными саунд-треками (даже сегодня нечасто встретишь игру, каждый уровень которой снабжен уникальной музыкальной композицией), запоминающимся главным героем.

Разработчики Duke Nukem 3D были не лишены чувства юмора – это серьезно сказалось на их игре и ее персонаже – от него периодически слышатся различные интересные реплики, иногда в игре встречаются объекты, которые каким-то образом затрагивают компаний-конкурентов (например, взорванное в одном из уровней игры здание сделано похожим на штаб-квартиру id Software).

В процессе игры герою приходится не только уничтожать врагов, но и решать разные головоломки, обычно заключающиеся в поиске карточек для открывания каких-либо дверей или механизмов, дающих возможность продолжать игру.

Что интересно, Duke Nukem 3D до сих пор не имеет достойного современного продолжения (за исключением обновлений, портов и других подобных вещей). С 1997 года 3D *Realms* разрабатывает игру Duke Nukem Forever, выпуск которой геймеры всего мира ждут уже несколько лет, но до сих пор компания на все вопросы о сроках появления новой игры отвечает: "когда будет готова, тогда и выйдет" (в настоящее время игра уже вышла).

#### Half-Life

Игра Half-Life была создана в 1998 году компанией Valve Software (сегодня она эволюционировала до Half-Life 2). Отличительная особенность игры – это непрерывный игровой процесс – она не разбита на уровни. В ходе игры герой не только уничтожает врагов – он еще и решает разные головоломки.

Half-Life знаменита, кроме всего прочего, модами – то есть играми, сделанными на ее основе. Фактически, мод игры меняет внешний вид объектов, героев, добавляет новое оружие – причем, все это делается на графическом движке (то есть с использованием базовых графических возможностей) исходной игры.

Пожалуй, одним из самых известных и популярным Half-Life-модов стала многопользовательская сетевая командная игра Counter Strike (выпущенная в 1999 году). Игроки, разделенные на команды, сражаются на различных картах – играть можно как на онлайновых серверах, так и в локальных сетях.

Следующий стиль, на котором мы остановимся, похож на FPS, однако игры в этом стиле обычно мрачнее чем традиционные стрелялки.

#### Survival Horror

Игры стиля *Survival* Horror (что на русский обычно переводится как "ужасы", иногда – как "игры на выживание") – это игры, как правило, имеющие свойства FPS-игр, однако помимо обычных для сражений содержащие элементы жанра ужасов. Игрока окружает мрачная атмосфера, монстры, он попадает в тяжелые передряги, которые должны держать его в постоянном напряжении – собственно говоря – как и любое хорошее произведение в жанре ужасов.

Основы *Survival* Horror заложила игра Alone in the Dark, популярность играм этого стиля принесла серия игр *Resident* Evil, в частности, впервые словосочетание *Survival* Horror появилось именно в первой версии *Resident* Evil. Среди других заметных игр этого жанра можно отметить Silent Hill – сравнительно недавно вышел фильм, основанный на идеях этой игры – фанаты игры отмечают, что экранизация получилась достойной.

#### Fighting

Игры в стиле Fighting, или, по-русски, драки (иногда для обозначения этих игр применяют прямую кальку с английского – файтинг) – это игры, где вы вступаете в схватку с виртуальным противником, который либо управляется компьютером, либо – человеком. Этот жанр возник в середине 1980-х годов и популярен до сих пор.

Среди заметных представителей жанра можно отметить Mortal Kombat, Street Fighter, Super Smash Bros., King of Fighters, Soul Calibur, Dead or Alive, Virtua Fighter.

#### Virtua Fighter

Игра Virtua Fighter, выпущенная компанией Sega в 1993, году считается родоначальницей всех современных трехмерных бойцовских игр – она была первой такой игрой.

В процессе игры вам надо сражаться с противниками – для управления персонажем используется несколько базовых приемов и движений, которым соответствуют отдельные кнопки: удар рукой, ногой, блок, передвижение – включающее в себя прыжки и приседания. Но если бы активность игрока в Virtua Fighter ограничивалась лишь этими движениями – игра была бы слишком скучной – огромное количество движений скрывается за комбинациями клавиш.

Различные персонажи игры дерутся в разных стилях – поэтому одна и та же комбинация для разных героев часто соответствует разным приемам – в результате получается незабываемая динамичная игра. Даже старые версии игры все еще выглядят вполне достойно. Например, Virtua Fighter 2, которая была выпущена в 1995 году. Игра развивается до сих пор – последняя версия называется Virtua Fighter 5 – она выпущена для игровых консолей PlayStation 3 и Xbox 360.

#### Beat ‘em up

Еще один стиль игр – это смесь файтинга и платформеров – в английском варианте они называются Beat ‘em up. Как правило, цель такой игры – пройти игру, уничтожив всех врагов. Герой игры обычно пользуется каким-либо оружием, однако система ударов и движений в таких играх обычно проста – несколько базовых ударов, плюс как минимум один "суперудар", который позвлояет "раскидать" целую толпу врагов. Эти игры были особенно популярны в 1990-х годах.

Среди заметных игр этого типа можно отметить Double Dragon, Battle Toads, Streets of Rage, Golden Axe, Dynasty Warriors, Viewtiful Joe, The Warriors, Samurai Warriors.

#### RPG

*RPG* – Role Playing Game – ролевые игры –игры, где вы должны отыгрывать роль какого-либо персонажа. Первые ролевые игры возникли благодаря автоматизации классических ролевых игр, в которые играли без участия компьютеров – популярность таких игр предопределила популярность компьютерных *RPG*. Обычно события в таких играх развиваются ход за ходом, в современных *RPG* есть эпизоды (бои, например), которые предусматривают игру в реальном времени – можно сказать, что *RPG* эволюционируют в сторону FPS.

Среди заметных *RPG* можно отметить Planescape: Torment, Baldur's Gate, The Elder Scrolls, *Fallout*, Final *Fantasy*, Ultima, Pokemon, Dragon *Quest*, Neverwinter Nights.

#### Final Fantasy

История этой игры началась в 1986 году. Компания Square, дела которой после выпуска нескольких продуктов шли не очень хорошо, решилась на смелый шаг – игру, которая либо станет последней, либо даст компании шанс на выживание. В результате Square (вернее – Square Enix) живет и здравствует до сих пор

Final *Fantasy* задумывалась как конкурент популярной игре восьмидесятых Dragon *Quest*, которая была выпущена компанией Enix, в итоге же, в 2003 году компании Square и Enix объединились в Square Enix Co. – и игры Dragon *Quest* и Final *Fantasy* теперь выходят под маркой Square Enix.

Из простой 8-ми битной *RPG* для приставки NES (Nintendo *Entertainment System*) игра превратилась в целую империю. Играя в современную Final *Fantasy* вы попадаете в мир магии и политических интриг, любви и сражений, отличной музыки, замечательной графики и увлекательного сюжета. Пожалуй, Final *Fantasy* можно назвать "ожившей сказкой" - и этим все сказано.

#### Puzzle, maze

Puzzle (головоломки) – это игры, которые обычно не требуют серьезных графических возможностей системы – их главная ценность в идее игры. Головоломок существует великое множество – среди наиболее известных можно отметить такие игры, как Tetris, Minesweeper, Lemmings, Boulder Dash.

А одна из старейших популярных видеоигр *Pac* Man относится к разряду maze (лабиринтовых) игр.

#### Tetris

Всем известная компьютерная головоломка тетрис была создана нашим соотечественником Алексеем Пажитновым в 1984 году.

Пожалуй, нет нужды говорить о популярности этой игры или рассказывать о ее правилах и "действующих лицах" – фигурках, составленных из 4-х квадратиков. В нее играл почти каждый. Пройдитесь по магазинам – наверняка очень скоро вам посчастливиться найти место, где продают карманные "тетрисы".

Эта игра существует, пожалуй, для всех игровых платформ, постоянно появляются новые вариации на тему тетриса (например, онлайновый тетрис, когда играть приходится против противника-человека, а так же масса других игр) – и со временем его популярность не падает.

#### Pac Man

Игра была разработана в 1979 году в Японии компанией Namco, которая и в наше время продолжает выпускать новые продукты.

Японская версия игры называлась *Puck* Man, но когда ее готовили к выходу в США, название было изменено для того, чтобы игроки ненароком не заменили бы в слове "*Puck*" букву "P" на букву "F".

Концепция игры проста: главный герой, роль которого выполняет шарик с открывающимся ртом, бегает по игровому полю – лабиринту и ест все, что попадается ему на пути. *Pac* Man бегает по лабиринту не один – его преследуют несколько привидений. Герой может напасть на привидение лишь тогда, когда ему посчастливится поживиться особым объектом (энерджайзером).

Есть несколько мнений по поводу возникновения этого героя – по одному из них *Pac* Man – это некое подобие пиццы с вырезанным кусочком, по другому – герой игры – это скругленный и несколько измененный японский иероглиф, имеющий отношение к еде.

Казалось бы – все очень просто, даже примитивно, но игра не теряет популярность уже очень много лет, ее персонажи периодически появляются в других играх, есть песни, написанные под воздействием *Pac* Man, фильмы, так или иначе использующие идею или персонажей игры.

#### Strategy

RTS – Real Time Strategy – стратегии реального времени – это игры, где вы, как правило, управляете какой-либо армией, причем события развиваются в реальном времени.

Среди таких игр можно отметить Warcraft, StarCraft, Command and Conquer, Age of *Empires*, Total Annihilation, Rise of Nations.

Еще один вид стратегий – Turn Based Strategy (пошаговые стратегии) – для них характерно пошаговое развитие событий. Среди них можно отметить такие игры, как Civilization, Heroes of Might and Magic, the Advance Wars, Fire Emblem, Shattered Union.

#### Star Craft

В стратегии реального времени StarCraft есть система подсказок. Одна из них предлагает заводить будильник для того, чтобы ненароком не забыть о важных делах в реальном мире во время игры. Это хороший совет – StarCraft, даже при прохождении стандартных, встроенных в игру кампаний, затягивает просто невероятно. Уже не говоря о сетевой игре.

Игра была выпущена в 1998 году компанией Blizzard *Entertainment* – для своего времени она отличалась замечательной трехмерной графикой, которая актуальна и сегодня. Секрет графической составляющей игры был в том, что на самом деле игра была двумерной, однако персонажи были нарисованы таким образом, чтобы имитировать трехмерность. В результате игра отлично смотрелась и отлично работала даже на очень слабых по современным меркам машинах тех времен.

В игре нужно управлять одной из трех рас, строить армию, укреплять лагерь и воевать с противником. Как правило, победу в игре одерживает тот, кто уничтожает все, что имеет отношение к противнику – "живую силу" и строения.

Матчи в StarCraft проводятся на картах ограниченного размера, при сетевой игре одновременно могут играть несколько игроков – карта может быть достаточно большой для того, чтобы им всем хватило места. Типичный игровой процесс проходит так: вы строите здания, добываете с помощью рабочих юнитов ресурсы, на которые можно строить воинов и новые здания. В игре есть система развития боевых единиц – для того, чтобы построить более совершенного воина вам придется строить дополнительные здания, а для улучшения существующих юнитов – проводить улучшения. Когда армия построена и ваш лагерь защищен (или даже раньше) – приходит время атаковать противника или самому защищаться от его атак.

Игра, несмотря на почтенный возраст, все еще популярна – в нее играют миллионы геймеров во всем мире. Особенно StarCraft популярен в Южной Корее – некоторые профессиональные игроки из этой страны заработали на различных турнирах по Star *Craft* сотни тысяч долларов.

#### Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic – это пошаговая стратегия, выпущенная в 1995 году компанией New World Computing. С тех пор игра постоянно развивалась.

В ходе игры вы должны развивать вашу империю – захватывать новые земли, добывать сырье, собирать артефакты, сражаться с врагами. Игра проходит в пошаговом режиме.

Например, сражение выглядит так: друг напротив друга стоит ваша армия и армия противника и вы по очереди наносите друг другу удары – вы выделяете один из своих юнитов и приказываете ему атаковать юнит противника – после серии взаимных атак определяется победитель.

Игра не так динамична, как тот же StarCraft, однако она точно так же затягивает игрока – вам приходится заботиться о защите вашего замка, вы путешествуете по игровому миру, открывая новые земли и собирая полезные предметы, вступаете в схватки с врагами – все это, приправленное замечательной графикой (по крайней мере начиная где-то с 3-й версии игры графическая составляющая Heroes of Might and Magic просто великолепна), редкого любителя стратегий оставит равнодушным.

#### Massively Multiplayer Online Games

Massively Multiplayer *Online Games* (*MMO*) – или онлайновые игровые миры – это игры, в которых люди в буквальном смысле живут день и ночь, подключившись к игровому серверу через Интернет. Существует несколько разновидностей этих игр. Первая сокращенно называется MMORPG – то есть онлайновая ролевая игра, а вторая – MMOFPS – то есть онлайновая стрелялка.

Первые игры этого стиля появились в 1970-х годах – тогда это были текстовые игры. Позже, в начале 1990-х, они обрели графический интерфейс и с тех пор развиваются, занимая умы все большего количества игроков. Среди популярных MMORPG можно отметить Ultima Online, EverQuest, Final *Fantasy* XI, Lineage, World of Warcraft, RuneScape, MapleStory EVE Online. Среди MMOFPS можно отметить World War 2 Online и PlanetSide.

#### Lineage

Первая игра серии Lineage была выпущена компанией NCsoft в 1998 году. Игра пользовалась неплохой популярностью, однако настоящее мировое признание получила лишь Lineage II, которая увидела свет в 2003-м году. Это – одна из наиболее успешных коммерческих MMORPG.

В ходе игры вам предстоит создать персонажа, выбрать его профессию и… жить в игровом мире – работать, развлекаться, драться с другими персонажами (этот режим игры называется *PvP* – или Player versus Player), улучшать характеристики своего персонажа, заводить "домашних животных", участвовать в политической и экономической жизни виртуального мира.

#### Simulator

Simulator (или, по-русски – симулятор) – это игра, призванная как можно более точно (или хотя бы правдоподобно) что-либо имитировать. Эти игры пользовались популярностью во все времена – нельзя сказать, что симуляторы – самый популярный вид игр, но старейшие из них – например – Microsoft *Flight Simulator*, первая версия которого вышла в 1982 году, существуют уже несколько десятков лет. Популярность симуляторов кроется в том, что они позволяют "не выходя из дома" почувствовать себя за штурвалом самолета или вертолета, порулить гоночной машиной или подергать за рычаги танка, стать директором транспортной компании, полетать в космосе, повоевать и так далее. Развитие этих игр заключается в повышении качества графической составляющей игры, в улучшении имитации реальных событий.

Существуют экономические симуляторы (Railroad Tycoon), авиасимуляторы (Microsoft *Flight Simulator*, Falcon), военные симуляторы (например – симулятор танка Abrams или Operation Flashpoint: *Cold* War Crisis, улучшенная версия которого используюется для военных тренировок), космические симуляторы (*Freelancer*), симуляторы поездов (Microsoft Train Simulator), симуляторы городов (SimCity) симуляторы автомобильных гонок обычно выделяют в отдельный жанр – к нему принадлежат такие игры, как популярнейшая серия Need For Speed и Gran Turismo.

#### Need For Speed

Симулятор автомобильных гонок Need For Speed появился в 1994 году из недр компании Electronic Arts. Если точнее классифицировать эту игру – то это скорее аркадный симулятор – игра, где характеристики автомобилей превышают их реальные аналоги, в то время как классические симуляторы стремятся к наиболее точному воспроизведению реальных характеристик автомобилей.

Игровой процесс новых версий Need For Speed (например – Need For Speed: Underground) интересен еще и тем, что вы можете в процессе игры улучшать свой автомобиль на деньги, выигранные в гонках.

#### Railroad Tycoon

Серия Railroad Tycoon появилась в 1990 году усилиями компании MicroProse. Игра существует и по сей день – так, новые версии игры выходили в 1993 (если быть точным, в 1993 вышло обновление игры – Railroad Tycoon Deluxe), 1998, 2003 и 2006 годах.

В ходе игры вы решаете две основных задачи. Первая – это постройка дорог между объектами и перевозка различных товаров (например, лес служит источником бревен для деревообрабатывающей фабрики, которая в свою очередь производит бумагу для типографии). И вторая – вы наблюдаете за конкурентами, покупаете их акции, вовремя продав которые можете серьезно поправить свое финансовое положение, а в современной версии игры Sid Meyer’s Railroad еще и участвуете в аукционах на эксклюзивные права использования новых технологий.

#### Sport

Одна из первых видеоигр – Tennis for Two 1958 года – относилась к жанру спортивных игр.

Обычные спортивные игры были популярны задолго до видеоигр, поэтому вполне естественно, что спорт популярен в компьютерном виде. Нельзя сказать, что популярность этих игр так же огромна, как у лучших FPS или *RPG*, но они имеют устойчивые позиции на игровом рынке. Спортивные игры, в свою очередь, можно разбить на подгруппы, основываясь на видах спорта. Пожалуй, каждая спортивная игра, которая находит отклик среди фанатов того или иного вида спорта, имеет право называться культовой.

Из заметных спортивных видеоигр можно отметить следующие: NBA 2K (баскетбол), All-Star Baseball (бейсбол), FIFA (футбол), NHL 2K (хоккей), Kings of the Beach (волейбол), Virtual Pool (бильярд), PBA *Bowling* (боулинг), *Knockout* Kings (бокс), World Darts (дартс), Sega *Bass* Fishing (рыбная ловля), World Tour Golf (гольф), *Moto* Racer (мотогонки), F1 Challenge (симулятор гонок Formula 1), World Karate Championship (карате), Ski or Die (катание на коньках), Kelly Slater's Pro *Surfer* (серфинг), Virtua Tennis (теннис).

#### Adventure

Класс Adventure включает в себя игры приключенческой тематики. Первая приключенческая игра появилась в 1970 году – это была Colossal *Cave* Adventure.

Пик популярности этих игр пришелся на начало 1990-х годов, в частности – это связано с выходом игры Myst. После этого популярность жанра падала – дело в том, что эти игры не создают такой же атмосферы вовлеченности в игровой процесс (игра идет неспешно, вы вынуждены много всего читать и слушать, управление, как правило, ведется с помощью мыши), как другие – те же FPS. В результате, с одной стороны, эти игры не исчезли вовсе, а с другой – их популярность и распространенность несравнима с другими видами игр.

В ходе игры игрок разгадывает загадки, решает головоломки, общается с другими персонажами. Игра чем-то напоминает *RPG*, однако здесь персонаж обычно не поддается развитию – всю игру можно представить в виде некоего заранее предопределенного плана действий, который вы проходите с помощью вашего персонажа.

Среди заметных Adventure-игр можно отметить Day of the Tentacle, Myst, King's *Quest*, Monkey Island, The Longest Journey, Shenmue, Grim Fandango, Trace Memory, Fahrenheit, Dreamfall

Отчасти к жанру adventure относится и популярная современная игра Grand Theft Auto (кстати, запрещенная в некоторых странах – ее герой – преступник, а игровые миссии, как правило, связаны с убийствами и грабежами), однако она включает в себя и огромную долю action-игры и отчасти *RPG*. Существуют и другие игры смешанных жанров.

#### Игры смешанных жанров

Игры смешанных жанров сочетают в себе сразу несколько жанров. Например, это может быть FPS и *RPG* – как в случае с игрой Deus Ex (она заметна тем, что это, с одной стороны – увлекательная игра, а с другой – она получила положительные отзывы многих критиков), это может быть смесь экшена и *RPG* – например Diablo – без всякого сомнения, культовая игра для миллионов геймеров.

#### Diablo

Diablo вышла из недр компании Blizzard North в 1996 году. Это – довольно мрачная игрушка – вы управляете игроком, характеристики которого вам предстоит улучшать в течение всей игры, путешествуете по миру, где царят исчадия ада, и методично уничтожаете встреченное зло. Игра имеет вид "слева-сверху" - ни о каком FPS и речи не идет, однако то, что действия происходят в реальном времени, дают право отнести эту игру к разряду экшенов, а постоянное улучшение героя – к ролевым играм.

Иногда эту игру относят к классу – *Hack* and *Slash* – имея в виду тот факт, что основное занятие героя в таких играх – это уничтожение врагов, причем, преимущественно с помощью различных видов холодного оружия.

#### Deus Ex

В игре Deus Ex, которая была выпущена компанией Ion Storm Inc. в 2000 году, вы управляете персонажем, который в ходе игры поддается развитию (путем улучшения и добавления различных навыков) и проходите различные миссии в виде, стандартном для современных FPS.

Игра имеет развитую сюжетную линию, вам довольно часто приходится принимать самостоятельные решения – не всегда те, кого вы до этого считали друзьями, на самом деле таковыми являются. Имея довольно сильную ролевую составляющую, игра отличается достойной графикой (в основе лежит движок Unreal Engine), у нее есть продолжения. В Deus Ex преобладает FPS, ролевая составляющая так же интересна, но она лишь дополняет "боевую" часть игры, делая ее осмысленной и интересной.

Мы рассмотрели ключевые игровые жанры, теперь поговорим о применении игр в обучении.

### Игры и обучение

Некоторые игры отличаются довольно сложным игровым процессом. Например, *игра* Freespace 2 – космический *симулятор*. Если неподготовленный человек сразу примется за выполнение одной из игровых миссий – он вынужден будет потратить довольно много времени для того, чтобы освоить игровое управление и работу с элементами интерфейса. За управление космическим кораблем и его подсистемами в этой игре отвечают, без преувеличения, почти все клавиатурные клавиши. Здесь и управление кораблем, и управление защитным полем корабля, настройка и применение различных видов оружия, переговоры с другими кораблями, управление различными подсистемами корабля, например – системой захвата цели.

Разработчики игры не стали полагаться на то, что *пользователь* самостоятельно научится управлять всем этим великолепием. Действительно, довольно сложно за пять минут (обычно именно за такой промежуток времени человек понимает, интересна ли ему *игра*) освоить назначение нескольких десятков кнопок и особенности игрового мира. Разработчики создали несколько так называемых учебных миссий, в котором игрока учат управлять кораблем и его подсистемами. Благодаря этим учебным миссиям игрок, до этого ни разу не видевший Freespace 2, через полчаса довольно уверенно управляет своим кораблем и выполняет "реальные" задания. Это – пример явного обучения в игре. Причем, обучение ведется навыкам, которые требуются для успешного взаимодействия с игровым миром. Другой вариант обучения в игре выглядит следующим образом.

Игрок начинает игру, которая достаточно проста. Например, в платформенных играх игрок перемещается *по* ровным площадкам без ям и ловушек, враги ему встречаются нечасто. Но постепенно сложность игры нарастает. Очень важным моментом в таких играх является ограниченность количества проигрышей (или, как говорят, количества жизней игрока), которые можно допустить в одной игровой сессии. Таким образом игрок вынужден снова и снова проходить одни и те же уровни, в итоге, к тому моменту, как он сможет пройти всю игру, у него формируются навыки, которые позволяют ему успешно играть и выигрывать.

Существуют программы, которые в игровой форме позволяют заниматься, например, освоением метода десятипальцевой печати *по* слепому методу. Например, известная *программа* СОЛО на клавитуре Владимира Шахиджаняна. Обучающийся *по* этой программе, с одной стороны, получает хорошую психологическую поддержку, определенный настрой, который помогает заниматься, а с другой – проходит "уровни", все более усложняющиеся, которые позволяют ему, если он успешно окончит обучение, научиться быстро и качественно набирать на клавиатуре. Здесь мы тоже можем видеть многократное повторение неудавшихся заданий – черту, характерную для многих игр.

Существуют игры, которые позволяют формировать у играющих навыки, которые ценны не только в игровом процессе. Например, *игра* Роберта Кийосаки CASHFLOW имеет очень сильную практическую направленность – она учит людей обращаться с деньгами, делая это в непринужденной игровой форме. В игре есть такая деталь – совершив сделку, игрок должен распределить суммы, связанные с этой сделкой, в бухгалтерском балансе. *По* началу это, естественно, получается не очень быстро и не очень правильно – *программа* не дает продолжать игру, предлагает *по*-новому распределить суммы. В итоге человек, не пожалевший несколько дней на работу с программой, начинает с первого взгляда отличать актив от пассива, прибыли от убытков. Схожие цели преследует известная *игра* Монополия – она позволяет проникнуть в экономические тайны, понять действие экономических законов.

Компьютерные игры – несмотря на то, что они, как и любые игры, ориентированы на процесс, а не на результат, являются мощным средством для обучения. Выше приведены примеры такого обучения. Поэтому можно говорить о том, что учебные игры – это одно из важных направлений образования будущего. Если взять удачную, проверенную временем, игровую идею и снабдить ее смысловой нагрузкой *по* какому-либо предмету учебной программы, мы можем получить отличный инструмент для интересного и эффективного обучения. К сожалению, сейчас игры крайне слабо интегрированы в учебный процесс. Виной тому недостаточная развитость индустрии разработки игр, недостаточная распространенность инструментов для быстрой разработки игр и недостаточный уровень обучения разработке игровых продуктов. Если бы преподаватели имели инструменты, которые позволили бы им вместо традиционных учебно-методических комплексов создавать полноценные компьютерные игры, реализующие те же функции, образование сделало бы большой шаг вперед.

XNA Game Studio – это один из примеров попытки максимально приблизить разработку игр к обычному пользователю. Сейчас, конечно, нельзя говорить о том, что разработка игры в XNA – это предельно простое дело, доступное любому. Все-таки, для разработки игры в XNA нужно обладать серьезными навыками программиста. Существуют, конечно, игровые конструкторы, требующие минимальных знаний программирования, позволяющие разрабатывать игры в визуальном режиме даже тем людям, которые совершенно не владеют навыками программирования. Но будущее, думается, именно за продуктами, напоминающими XNA.

#### Игры и формирование профессиональных компетенций

Образование всегда так или иначе пытается готовить профессионалов, которые соответствуют запросам работодателей. В последнее время работодатели уделяют все большее внимание подбору персонала в соответствии с компетентностными моделями. Компетенция – это выраженная способность применять свои знания и умения на практике. Специально созданные игры способны служить как мощным вспомогательным инструментом для формирования различных знаний и умений, так и способом проверки этих знаний и умений.