



КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

Авторы: А. Г. Леонов, А. В. Ермолович (актуализация)

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, 1) взаимодействие по определённому алгоритму (с целью развлечения, обучения или тренировки) человека (группы людей) с компьютером или группы людей друг с другом посредством компьютера; 2) компьютерная программа, которая организует игровой процесс и управляет им, а также осуществляет взаимодействие между соперниками и партнёрами по игре или сама выступает в качестве игрока. В процессе К. и. на экране дисплея наглядно отображается игровая ситуация; анализируя эту ситуацию, играющий реагирует на неё с помощью устройств ввода (клавиатуры, мыши, джойстика и др.). Ответные ходы или соответствующее изменение игровой ситуации компьютер воспроизводит на экране, часто со звуковым сопровождением.

Первой К. и. считают запатентованный в 1948 в США Т. Голдсмитом-младшим и Э. Р. Манном симулятор стрельбы ракетой по цели (на экране электронно-лучевой трубки), в котором можно было управлять скоростью и траекторией ракеты. В 1952 в Кембриджском ун-те (Великобритания) А. С. Дуглас продемонстрировал на компьютере EDSAC программу для игры в крестики-нолики. Игровое поле выводилось на экран электронно-лучевой трубки; в качестве устройства ввода применялся телефонный дисковый номеронабиратель. В этой К. и. противником человека впервые выступил компьютер. У. Хиггинботем (США) в 1958 создал К. и. «Теннис для двоих». На экран осциллографа выводились стилизованные изображения «ракетки» и мячика; для управления «ракеткой» применялся пульт с двумя кнопками «лево», «право». Первую интерактивную К. и. «Космическая война» («Spacewar!») разработала в 1961 (для компьютера DEC PDP-1) группа студентов Массачусетского технологич. ин-та. В игре принимали участие два игрока, каждый из которых управлял виртуальным космич. кораблём, оснащённым ракетами. Эта игра поставлялась вместе с компьютерами платформы DEC PDP и стала первой широкодоступной К. и.

Массовое распространение К. и. получили с появлением персональных компьютеров (ПК); напр., за 10 лет произ-ва домашнего компьютера ZX-Spectrum фирма «Sinclair Research» выпустила более 6000 наименований К. и. С кон. 20 в. над реализацией К. и. трудится большое количество специалистов: художников, дизайнеров, сценаристов, продюсеров, композиторов и программистов. Уровень и качество исполнения лучших К. и. постоянно растут пропорционально совершенствованию технич. оснащения компьютеров; применение мощных процессоров, видеокарт и др. позволяет выпускать красочные и многосюжетные компьютерные игры с реалистичными видеорядом и звуковым сопровождением и динамичным, детализованным окружением, обеспечивающими глубокое погружение в игровой процесс. Разработка крупных К. и. требует значительных финансовых вложений со стороны издательских домов и ведётся силами профессиональных студий. К. и. независимых разработчиков (англ. indie games, от independent – независимый) создаются малыми коллективами и, как правило, больше сфокусированы на каком-либо определённом аспекте игрового процесса, нежели создания сложных игровых «вселенных», многочасовых музыкальных композиций и т. п. В последнее время в индустрии К. и. достаточно большую популярность завоевал т. н. краудфандинг (англ. crowdfunding, от crowd – толпа и funding – финансирование), основанный на сборе средств на реализацию какого-либо проекта (в данном случае – создания К. и.) в виде добровольных пожертвований от заинтересованных в реализации проекта лиц. Напр., создателям К. и. «Torment: Tides of Numenera» удалось собрать таким способом около 4,2 млн. долларов США на разработку и издание своей игры.

Обычно К. и. различают по жанрам: аркадные К. и., требующие от игрока быстроты реакции (напр., для уничтожения движущихся объектов); приключенческие, в которых игрок действует в соответствии с определённым сюжетом (напр., сказочным, фантастическим); стратегические, основанные на моделировании процесса произ-ва, управления страной, армией и т. п.; симуляторы, имитирующие реальное управление к.-л. объектом (напр., самолётом, автомобилем); логические игры; традиционные игры (напр., шахматы, шашки, нарды и др.); обучающие и развивающие игры и др. Существуют также К. и., которые сочетают в себе элементы разл. жанров. С развитием сетевых технологий и появлением Интернета большую популярность

приобрели многопользовательские ролевые игры (где каждый играющий выступает в роли конкретного компьютерного героя) в режиме реального времени (напр., «World of Warcraft», «Ragnarok», «MU Online»). В них могут принимать участие одновременно большое количество игроков (до нескольких тысяч).

Как и в любой игре побудительный мотив к К. и. – стремление получить удовольствие не только от результата, но и от самого процесса игры. Этот процесс становится для игрока ещё более привлекательным благодаря использованию в совр. К. и. мультимедийных возможностей компьютера (аудиовизуальные и тактильные эффекты, погружение в виртуальную реальность). Однако чрезмерное увлечение К. и., как и др. занятиями, связанными с использованием компьютера, может иметь серьёзные психологич. последствия и даже повлечь тяжёлые психич. расстройства (напр., компьютерная зависимость). В то же время К. и., как и игры вообще, являются одним из важнейших инструментов методики обучения, позволяя подавать сложную для понимания информацию в доступной и наглядной игровой и мультимедийной форме. Игровой подход находит применение не только при обучении детей и подростков, но и в др. сферах, напр. при подготовке специалистов (компьютерные деловые игры, тесты в игровой форме и др.).