

Рисунок 3.2 – Діаграма популярності шутерів

У цій оцінці немає кінцевих цифр, право проставляти їх залишилося у законних власників. Після появи такої системи, оцінки стануть не мірилом якості гри, а лише поодиноким особистою думкою, ніж вони по суті і є з самого моменту свого створення, тільки поки це не всім помітно, у відсутності альтернативних систем.

Одночасно з цим, в даній оцінці відразу ж наочно показано, наскільки точно відповідає дана гра, яка сторона гри найбільш розвинена: атмосфера, інтерфейс, геймплей або сюжет. Оцінка очищена від випадковостей і упереджень зовні, але всередині у неї немає однозначності. Кожен гравець сам для себе може вирішити, який з компонентів оцінки буде для нього основним, а які – другорядними. Виходить, оцінка для кожної гри одна, але інтерпретувати її можна по-різному, в залежності від власних смаків.

ВИСНОВКИ

Відеоігри дуже впливають на сучасне суспільство і грають важливу роль у формуванні цього суспільства. Сучасні комп'ютерні ігри – яскравий приклад бурхливого розвитку інформаційних технологій. Неймовірно популярні зараз, комп'ютерні ігри в своєму розвитку пройшли довгий шлях від примітивних аркад до повноцінних віртуальних світів, для повноцінного освоєння яких потрібно не один місяць «реального» часу. З кожним роком популярність комп'ютерних ігор зростає, все більше і більше людей грають в комп'ютерні ігри, вже давно перестали бути тільки розвагами для дітей і підлітків. Сучасні комп'ютерні ігри вриваються в життя людей та навіть в культурні сфери – мистецтво, етику, психологію, соціологію і навіть спорт в світі давно проводяться повноцінні кіберспортивні чемпіонати з солідними бюджетами).

В рамках атестаційної роботи для аналізу впливу сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність, були створені критерії оцінки популярності. Так само була проаналізована інформація про комп'ютерні ігри, а саме у жанрі аркада. Були взяті по три гри з самих популярних під жанрів аркад: шутери та платформери. Популярність цих ігор виникла не на рівному місці, а саме, були взяті ігри які починали свій початок ще в 90-ті роки на ігрових автоматах та самих простих ігрових консолях, та які до сьогодні залишилися у топах. Їх розробники так би мовити перевидали, оновили дизайн, музику та інше, та саме головне – залишити той сюжет. Таким чином і були проведені пошуки критеріїв для оцінки аркадних ігор. Були виділені основні критерії та показники оцінки. Наступним етапом був проведений структурно-логічний аналіз отриманого матеріалу. Перевірка критеріїв на комп'ютерних іграх і експертна оцінка. Таким чином, всі поставлені завдання були виконані, мета роботи досягнута.

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Шилдт Г. Swing Руководство для начинающих [Текст] : пер. С англ. – В. : Вейтман; М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2007. – 704 с.
2. Rouse, Richard. Game Design: Theory & Practice : [англ.] — 2. — Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA : Wordware Publishing, 2004. — 698 с.
3. Крапивенко, О. Главные события игровой индустрии 2011 года [Электронный ресурс] / О. Крапивенко. – Режим доступа: <http://www.3dnews.ru/games/622071>.
4. Роллингз, Э. Проектирование и архитектура игр / Э. Роллингз, Д. Моррис. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. – С. 39–43
5. Grossman, L. Computer Game Makes You a Genetic Scientist [Электронный ресурс] / L. Grossman. – Режим доступа: <http://www.wired.com/wiredscience/2010/11/phylo-game/#more-43545>
6. Rogers, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design : [англ.]. — 2. — USA : Wiley, 2010. — 492 с.
7. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of Personality and Social Psychology, 2000. № 78. - P. 772 - 790.
8. Bartholow B., Anderson C. A. Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences // Journal of Experimental Social Psychology, 2002.-№ 38. P. 283 - 290.
9. Schwab, Brian. AI Game Engine Programming : [англ.]. — 2. — Canada : Course Technology, 2009. — 710 с.
10. Галузевий стандарт вищої освіти України за напрямом підготовки 6.050101 «Комп'ютерні науки»: Збірник нормативних документів вищої освіти.– К.: Видавнича група ВНУ, 2011.– 85 с.
11. Web Content Accessibility Guidelines 1.0, G. Vanderheiden, W. Chisholm, I.

Jacobs, Editors, W3C Recommendation, 5 May 1999,
<http://www.w3.org/TR/1999/WAI>

12. Mangalindan, J. P. Writer-Reporter Play to win: The game-based economy [Электронный ресурс] / J. P. Mangalindan. – Режим доступа: <http://tech.fortune.cnn.com/2010/09/03/the-game-based-economy>

13. Вавилина Д.И. Роль PR в формировании и продвижении бренда // Актуальные проблемы гуманитарных наук : сб. науч. тр., апрель 2008 г., Томск / Томский политехн. ун-т (ТПУ). - Томск, 2008. - С. 154-169.

14. Stuart, K. 3D games enter a new generation [Электронный ресурс] / K. Stuart. – Режим доступа: <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/sep/19/3d-games-xbox-playstation>

15. Lemmens J. S., Bushman B. J. The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries // CyberPsychology & Behavior, 2006. V.9. - № 5. - P. 638 – 641.

16. Антонова О.А., Соловьёв С.В. Теория и практика виртуальной Логико-философский анализ. СПб, издательство СГ1БГУ, 2008. Стр. 55

17. ДСТУ 3008-95. Документація. Звіти в сфері науки і техніки. Структура і правила оформлення [Текст]. – К.: Держстандарт України, 1995. – 36 с.

18. Р. Баттрик «Техника принятия эффективных управленческих решений», «Питер», Москва, Санкт-Петербург и др., 2008, 413 с.

19. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of Personality and Social Psychology, 2000. № 78. - P. 772 - 790.

20. Иванов, М.С. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности / М.С. Иванов, Г.М. Авилов // Сибирская психология сегодня: сб. науч. тр. - Кемерово: Кузбассвузиздат, 2004. - С. 41-55.

21. Вавилина Д.И. Роль PR в формировании и продвижении бренда // Актуальные проблемы гуманитарных наук : сб. науч. тр., апрель 2008 г., Томск / Томский политехн. ун-т (ТПУ). - Томск, 2008. - С. 154-169.

22. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества. СПб., 2007. Стр. 20, Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. СПб., 2007. С. 80-83.

23. Moore, Michael E. Basics of Game Design : [англ.]. — 2. — New York, USA : CRC Press, 2011. — 376 с.

24. Джей Конрад Левинсон Партизанский маркетинг. Простые способы получения больших прибылей при малых затратах; Манн, Иванов и Фербер - М., 2015. - 395 с.

25. Mark J. P. Wolf (2008), The video game explosion: a history from PONG to PlayStation and beyond, p. 39, ABC-CLIO, ISBN 0-313-33868-X

26. Иванов, М.С. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности / М.С. Иванов, Г.М. Авилов // Сибирская психология сегодня: сб. науч. тр. - Кемерово: Кузбассвуиздат, 2004. - С. 41-55.

27. ДСТУ 3008:2015. Інформація та документація. Звіти у сфері науки і техніки. Структура та правила оформлювання / Нац. стандарт України. – Вид. офіц. – [Чинний від 2017-07-01]. – Київ: ДП «УкрНДНЦ», 2016. – 26 с.

28. ДСТУ 7.1:2006. Система стандартів з інформації, бібліотечної та видавничої справи. Бібліографічний запис. Бібліографічний опис. Загальні вимоги та правила складання / Нац. стандарт України. – Вид. офіц. – [Чинний від 2007-07-01]. – Київ : Держспоживстандарт України, 2007. – 47 с.

29. Освітньо-наукова програма другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності 122 – «Комп'ютерні науки» за спеціалізацією «Системне проектування» // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.nure.ua/el-katalog/onpkafst122mspr.pdf>.

30. <https://dtf.ru/gamedev/72039-urovni-slozhnosti-v-igrah-glazami-geymdizaynera>

31. <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml>

32. Гребенник И.В., Иванов В.Г., Иванов Д.В., Урняева И.А. Математическая модель задачи планирования передачи файла от нескольких источников потребителю // . В сборнике научных трудов «Системы обработки информации» Вып. 10(135) Харьковский университет воздушных сил -2015.-С. 82-85.

ДОДАТОК А

ЗАТВЕРДЖЕНО

ГЮИК. 501610.007 – ЛУ

АНАЛІЗ ВПЛИВУ СКЛАДНОСТІ СЦЕНАРІЇВ АРКАДНИХ ІГРОВИХ ДОДАТКІВ НА ЇХ ПОПУЛЯРНІСТЬ

Графічний матеріал атестаційної роботи

ГЮИК. 501610.007

(позначення документу)

Листів 16

Міністерство освіти і науки України
Харківський Національний Університет Радіоелектроніки

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
керівник атестаційної роботи
проф. Іванов В.Г.

АНАЛІЗ ВПЛИВУ СКЛАДНОСТІ СЦЕНАРІЇВ АРКАДНИХ ІГРОВИХ
ДОДАТКІВ НА ЇХ ПОПУЛЯРНІСТЬ

Графічний матеріал

ЛИСТ ЗАТВЕРДЖЕННЯ

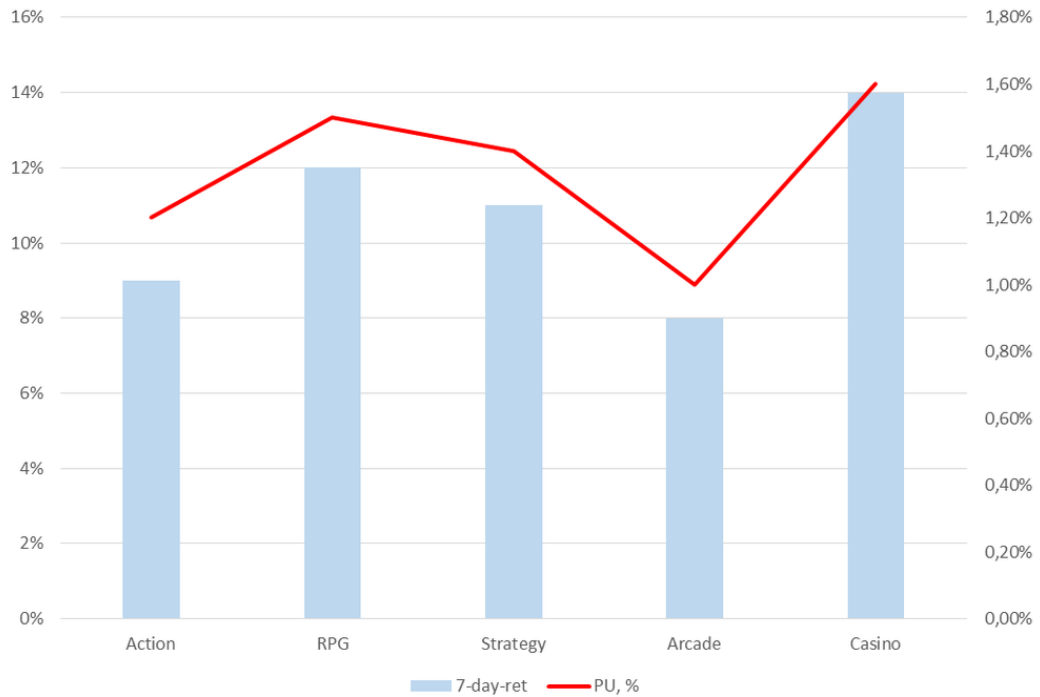
ГЮИК. 501610.007 – ЛУ

УЗГОДЖЕНО:

РОЗРОБИЛА:
ст. гр. СПРм-18-1
Стреліна А.О.

2019

ПЕРЕВАГИ ІГР ПО ЖАНРАМ



<i>Розроб.</i>	<i>Стреліна А.О.</i>			<i>Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність</i>	
<i>Перевір.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
<i>Н. Контр.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
				<i>СПРМ-18-1</i>	<i>Лист 1</i>
<i>Затверд.</i>	<i>Гребеннік І.В.</i>			<i>СТ</i>	<i>Листів 1</i>

ГЕЙМПЛЕЙ ГРИ CELESTE



<i>Розроб.</i>	<i>Стреліна А.О.</i>			<i>Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність</i>	
<i>Перевір.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
<i>Н. Контр.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
				<i>СПРМ-18-1</i>	<i>Лист 1</i>
<i>Затверд.</i>	<i>Гребеннік І.В.</i>			<i>СТ</i>	<i>Листів 1</i>

ГЕЙМПЛЕЙ ГРИ GUACAMELEE! 2



Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

ГЕЙМПЛЕЙ ГРИ SPYRO: REIGNITED TRILOGY



<i>Розроб.</i>	<i>Стреліна А.О.</i>			<i>Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність</i>	
<i>Перевір.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
<i>Н. Контр.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
				<i>СПРМ-18-1</i>	<i>Лист 1</i>
<i>Затверд.</i>	<i>Гребеннік І.В.</i>			<i>СТ</i>	<i>Листів 1</i>

ГЕЙМПЛЕЙ ГРИ DOOM



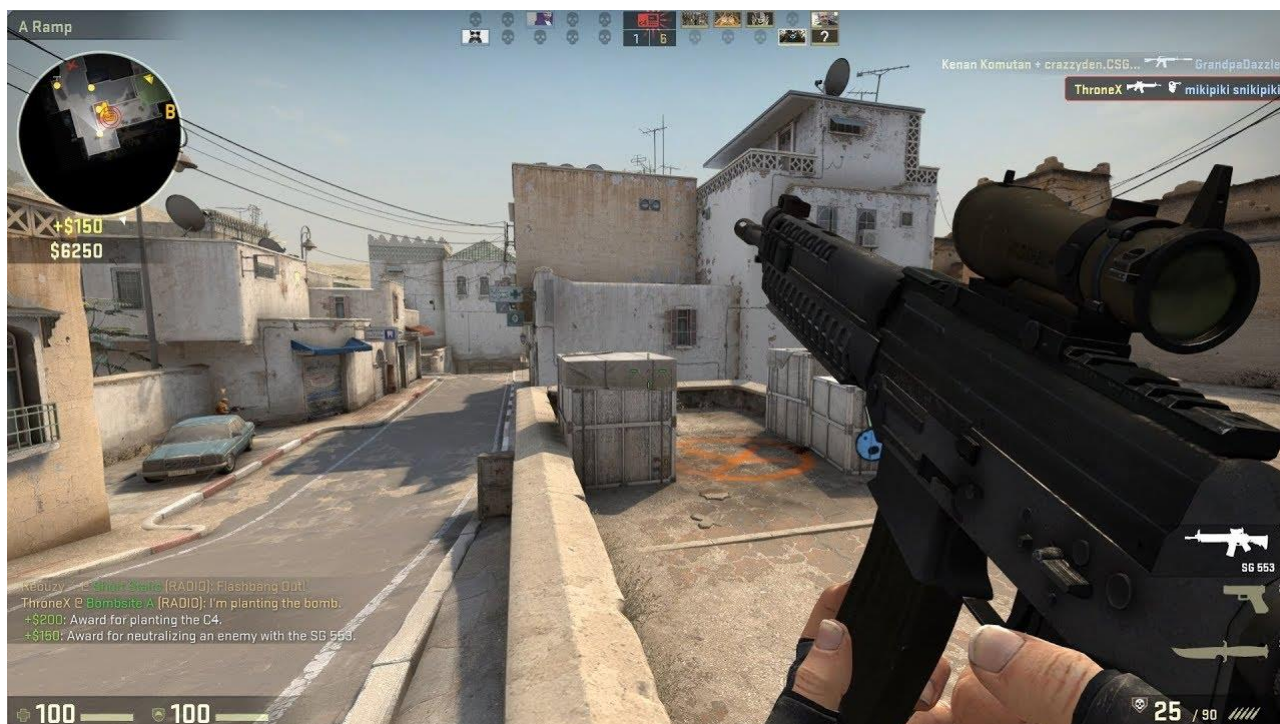
<i>Розроб.</i>	<i>Стреліна А.О.</i>			<i>Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність</i>	
<i>Перевір.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
<i>Н. Контр.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
				<i>СПРМ-18-1</i>	<i>Лист 1</i>
<i>Затверд.</i>	<i>Гребеннік І.В.</i>			<i>СТ</i>	<i>Листів 1</i>

ГЕЙМПЛЕЙ ГРИ WOLFENSTEIN



<i>Розроб.</i>	<i>Стреліна А.О.</i>			<i>Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність</i>	
<i>Перевір.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
<i>Н. Контр.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
				<i>СПРМ-18-1</i>	<i>Лист 1</i>
<i>Затверд.</i>	<i>Гребеннік І.В.</i>			<i>СТ</i>	<i>Листів 1</i>

ГЕЙМПЛЕЙ ГРИ COUNTER-STRIKE



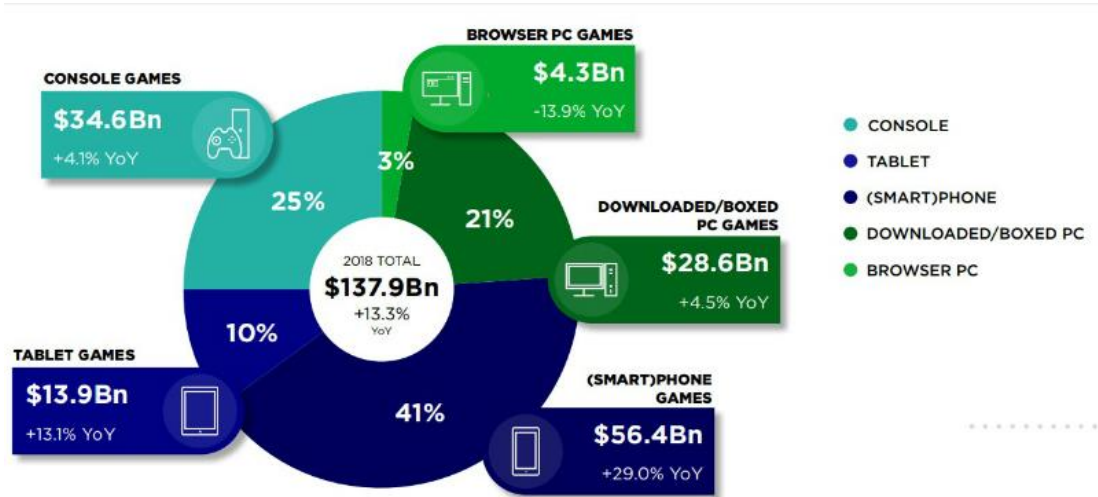
Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

ТИПИ ІГРОКІВ



Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

ПРОЦЕНТ ІГОР НА ГЛОБАЛЬНОМУ РИНКУ

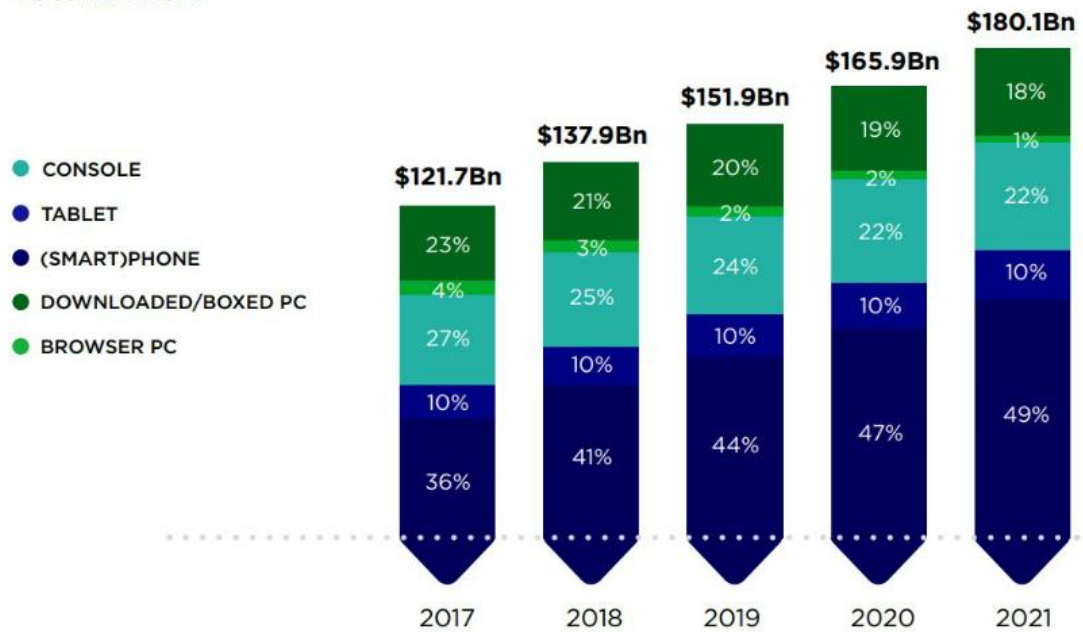


.....

Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

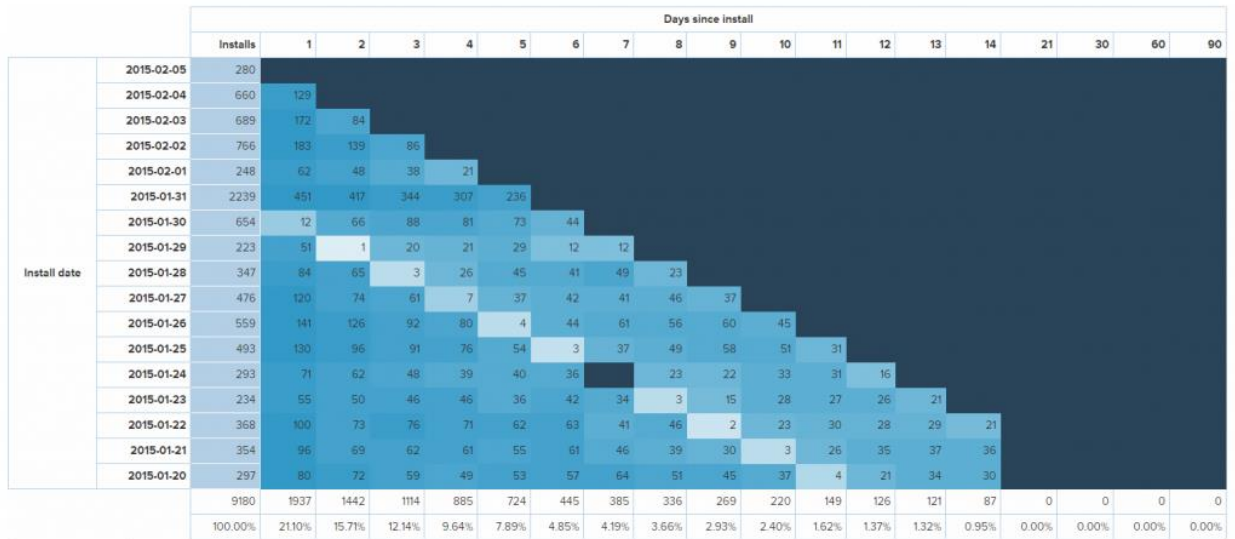
СТАТИСТИКА ГЛОБАЛЬНОЇ ВИРУЧКИ ІГОР

TOWARD 2021



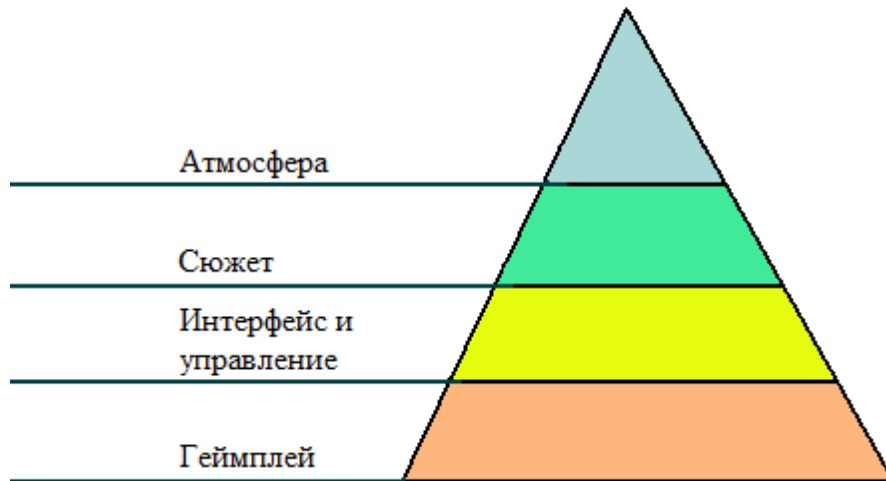
Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

ПРОЦЕНТ УТРИМАННЯ ГРАВЦІВ В ГРІ



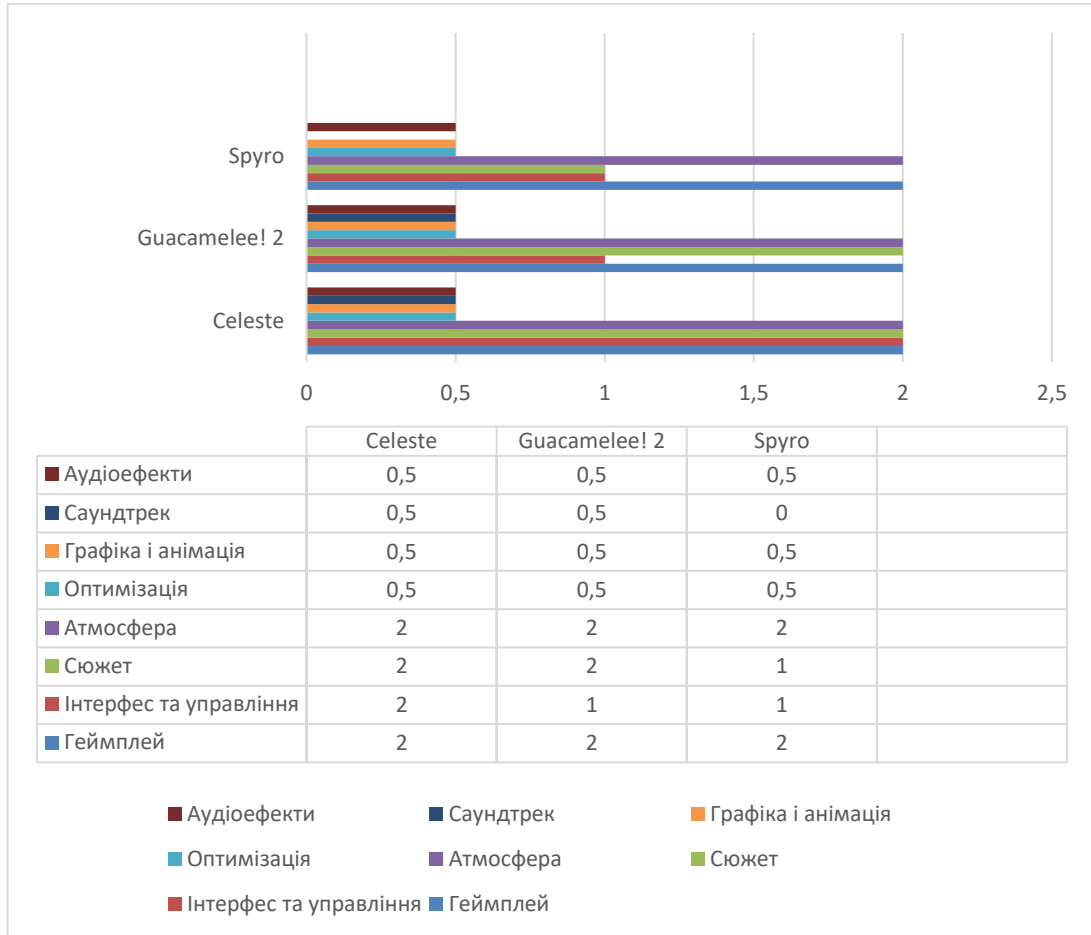
Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

КРИШТАЛЕВА ПІРАМІДА



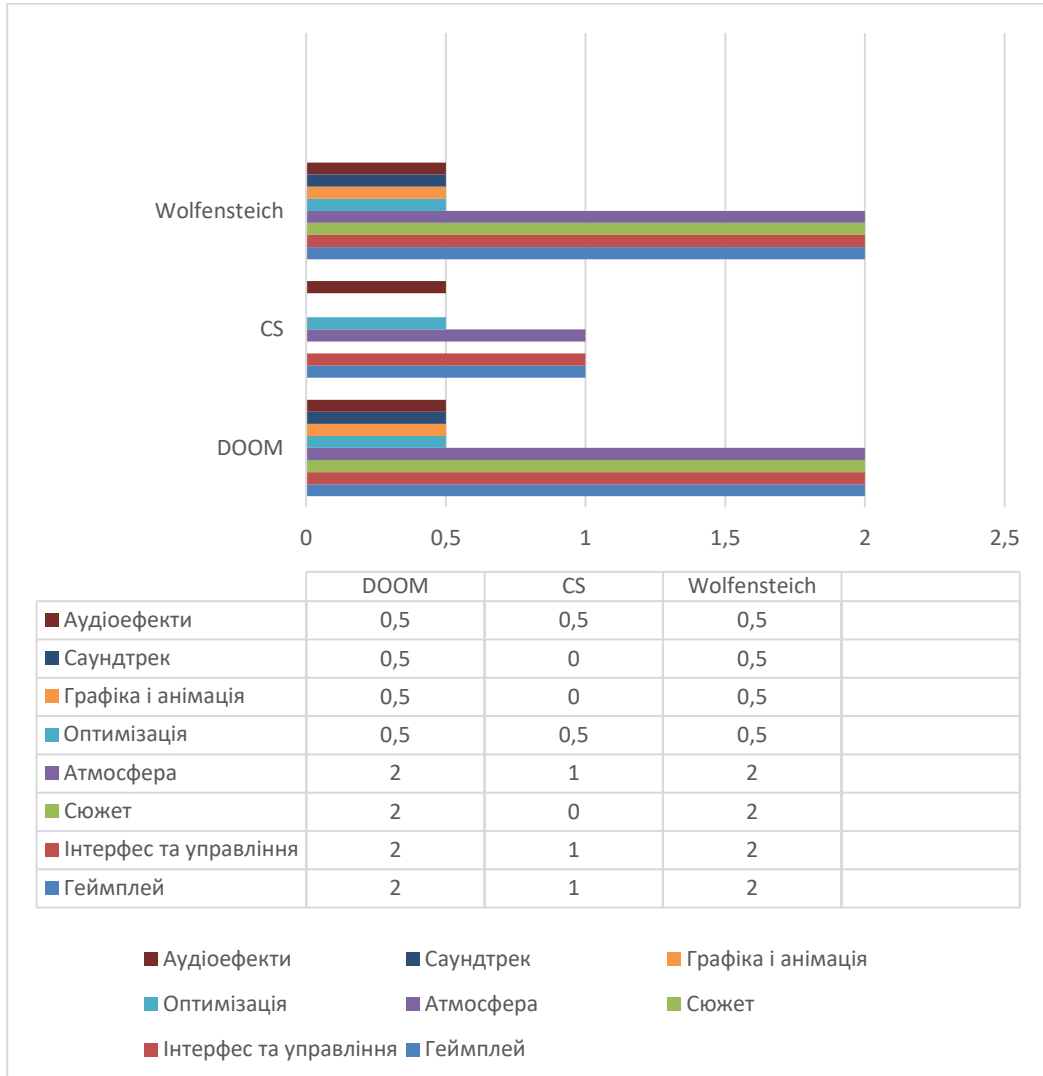
<i>Розроб.</i>	<i>Стреліна А.О.</i>			<i>Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність</i>	
<i>Перевір.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
<i>Н. Контр.</i>	<i>Іванов В.Г.</i>				
				<i>СПРМ-18-1</i>	<i>Лист 1</i>
<i>Затверд.</i>	<i>Гребеннік І.В.</i>			<i>СТ</i>	<i>Листів 1</i>

ДІАГРАМА ПОПУЛЯРНОСТІ ПЛАТФОРМЕРІВ



Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

ДІАГРАМА ПОПУЛЯРНOSTІ ШУТЕРІВ



Розроб.	Стреліна А.О.			Аналіз впливу складності сценаріїв аркадних ігрових додатків на їх популярність	
Перевір.	Іванов В.Г.				
Н. Контр.	Іванов В.Г.				
				СПРМ-18-1	Лист 1
Затверд.	Гребеннік І.В.			СТ	Листів 1

