

Прочитайте текст и рассмотрите инфографику «Популярность игровых жанров».

Сергей, серьёзно увлекаясь компьютерными играми, решил найти подробную информацию по этой теме и изучить статистику игровых жанров.



«Как правильно оценивать компьютерные игры? Легко критиковать другие издания за их необъективность, но попробуйте сами создать хоть немного более объективную систему оценок. Это трудновыполнимая задача с множеством неизвестных. Взглянем на уже созданный теоретический базис. За всё время существования человечество изобрело всего лишь два основных метода оценки:

- 1) Сравнительный метод – сравнение объектов между собой.
- 2) Абсолютный метод – сравнение с неким идеальным эталоном.

1. Сравнить пару похожих игр – проще простого, любой может это сделать, на игровых форумах постоянно это происходит. Но такое сравнение будет непонятно для тех, кто не видел хотя бы одну из сравниваемых игр. Это сравнение лишь для посвящённых игроков. К тому же каждое такое сравнение будет уникальным, и это не позволит нам создать систему. Метод хорошо подходит для развлекательных целей. Можно устраивать споры, голосования, сравнивая похожие проекты. Можно даже составить некий рейтинг, но для этого придётся сравнить каждую игру со всеми остальными играми поочередно. На это мы потратим много времени, а в итоге получим лишь набор оценок «лучше, хуже, примерно равно».

2. Абсолютный метод больше подходит для системного подхода. Он повсеместно используется в науке. Этим методом измеряется: расстояние - эталонным метром, вес - эталонным килограммом, время – эталонными часами. Абсолютным методом пользуются и многие игровые сайты, ставя играм оценку от 0 до 10 (реже - от 0 до 5, от 0% до 100%). В этом случае шкала показывает степень соответствия эталону в процентах. Например, оценка «8/10» означает, что игра на 80% соответствует эталону. Только что же это за эталон такой? Спросите любого журналиста, ставящего оценки, и скорее всего он не сможет внятно ответить вам. Многие люди используют шкалу оценок как удобный шаблон, не задумываясь о его внутренней логике. Хотя, кто-то всё же сумеет быстро сообразить и ответить «10 баллов – это идеальная игра, к которой нет никаких претензий».

Критики воображают, что они могут умело обманывать своих читателей, формально оставшись честными. Но наиболее внимательные игроки сразу же видят такой обман. Теперь задача приобрела более четкие очертания: мы должны максимально точно описать понятие «идеальная игра», чтобы исключить различные интерпретации и оставить лишь одно конкретное значение.

Графика – это основная, но не единственная часть оформления игры. «Оформление» звучит не так привычно, как «графика», но это более ёмкое слово. В оформление игры входит: графика, звук, интерфейс, общий стиль. Всё это вместе и даёт первые впечатления от игры, на которые ведутся основные массы игроков.

Геймплей – иностранное слово, которое прочно укоренилось в среде игроков, дословно обозначающее «играбельность игры», а по смыслу значащее «то, насколько интересно играть в игру». Человеку, далекому от игровой индустрии, сложно будет объяснить значение такого термина. По-русски проще будет назвать этот компонент «Правила игры» или «Механика игры». В это понятие входит то, какие действия можно совершать внутри игры, какие ситуации происходят, как игра реагирует на те или иные поступки игрока. «Механику» ценят в основном более опытные игроки, проводящие за играми большую часть свободного времени. Геймплей – основа любой игры, её рабочая часть, это наш второй и центральный компонент.

Сюжет – повествовательная часть игры, рассказывающая историю мира, персонажей, раскрывающая их мотивы и поступки. Сюжеты успешных игр становятся частью общеигровой культуры, они наиболее интересны тем игрокам, которые предпочитают больше общаться и делиться мнениями на форумах, чем играть. Ученые-нарратологи считают, что сюжет – это основополагающий компонент компьютерных игр, а сами игры – новая интерактивная форма повествования. Отчасти они правы, но не все игры вписываются в эту систему. Правда жизни такова, что в большинстве игр сюжет существует лишь «для галочки», а в некоторых – он отсутствует полностью. Сюжет – это лишь ещё один способ приукрасить игру и приковать к ней внимание игроков, а не какая-то незаменимая часть, без которой не будет существовать игра в целом. Третий компонент – смысловая начинка игры, которая может и отсутствовать.

Идеальное оформление – фотореалистичная графика, эмоциональная музыка, узнаваемый стиль, интуитивно понятный интерфейс.

Идеальная механика – интересность и разнообразие игры, которое позволяет играть в неё бесконечно долгое время.

Идеальное содержание – начав игру, невозможно оторваться от неё, не узнав сюжет до конца, не изучив каждый кусочек виртуального мира.

Несложно заметить, что у игр разных жанров совершенно разные аудитории, разные критерии успешности. В каждом жанре свои традиции, и успешность игры зависит именно от того, как она воспроизведет эти традиции или дополнит.

Когда критик, например, упрекает какой-то квест за отсутствие достаточной свободы действий, или какую-то тактическую стратегию - за монотонность и неспешность процесса, он делает упрек не конкретной игре, а правилам всего жанра. Происходит это либо неосознанно от непонимания или неприятия данного жанра, либо намеренно для корректировки оценки в нужную сторону.

Что делают порядочные игровые критики? Они ставят оценку игре, сравнивая её с другими играми только этого или смежного жанра. Получается, что итоговая оценка имеет значение только внутри какого-то жанра.

То, что мы описали ранее – базовые характеристики, и они едины для игр всех жанров.

А внутри каждого жанра следует определить свои уникальные критерии, основываясь на исторических данных развития этих жанров.

Например: Шутеры - оцениваем по зрелищности спецэффектов, интересности игровых скриптов. Слешеры - оцениваем по разнообразию боевых приёмов, по сложности и уникальности врагов и боссов. Ролевые игры – по различиям между классами героев, по сюжетности.

[HTTPS://ZEN.YANDEX.RU/MEDIA/ID/5D4C147CF8EA6700AE4554BA/SISTEMA-OCENOK-KOMPIUTERNYH-IGR-STATIA-2-5D4D4440C49F2900AC947BDC](https://zen.yandex.ru/media/id/5d4c147cf8ea6700ae4554ba/sistema-ocenok-kompiuternyh-igr-statia-2-5d4d4440c49f2900ac947bdc)

Выполните задания.

1. Какие методы оценивания компьютерных игр существуют?

2. Что такое сюжет?

3. Что **НЕ** измеряется абсолютным методом, характерным для системного подхода? Отметьте **ОДИН** ответ.
 - А. расстояние – эталонным метром;
 - Б. время – эталонными часами;
 - В. вес – эталонным килограммом;
 - Г. длина – эталонным миллиметром.

4. Что входит в понятие геймплея?

5. Выберите утверждение, полностью раскрывающее значение понятия «графика». Выберите **ОДИН** ответ.
 - А. Невозможность оторваться от игры, не узнав сюжет до конца.
 - Б. Основная, но не единственная часть оформления игры.
 - В. Интересность и разнообразие игры, которое позволяет играть в неё бесконечно долгое время.
 - Г. Способ приукрасить игру и приковать к ней внимание игроков.

6. Рассмотрите график. Какой игровой жанр наиболее популярный? Запишите ответ в числовом виде.

7. Укажите разницу (в %) между наиболее популярным и наименее популярным игровым жанром. Запишите ответ в числовом виде.

8. Что нужно учитывать при выставлении оценки компьютерной игре? Объясните свою позицию.

9. Рассмотрите график. Верно ли передано соотношение? В каждой строке данной ниже таблицы обведите ответ «Верно» или «Неверно».

Утверждение	Верно ли на схеме передано соотношение?	
	Верно	Неверно
А. Исходя из графика можно заключить, что два наименее популярных игровых жанра составляют 10 % от общего количества игроков.	Верно	Неверно
Б. Количество любителей страшилок в 4 раза больше, чем любителей образовательных игр.	Верно	Неверно
В. Разница между наиболее популярным жанром и вторым по популярности – 10 %	Верно	Неверно
Г. Третий по популярности жанр выбирают 15 % слушателей.	Верно	Неверно

10. В доказательство своей позиции автор статьи приводит примеры того, как необходимо оценивать некоторые игровые жанры. Найдите их и выпишите из текста.

Прочитайте текст и выполните задания к нему.

Тема изменения климата в настоящее время все чаще выносится на повестку дня, поскольку в последние десятилетия резко увеличилось число опасных природных явлений, погода стала труднопредсказуемой и часто выходит за рамки многолетних климатических данных. Изучение динамики климата позволит минимизировать ущерб от неблагоприятных последствий климатических изменений, уменьшить число катаклизмов, а также даст возможность оценить степень антропогенного воздействия на природу.

Основным фактором климатических изменений являются антропогенные выбросы. Увеличение содержания в атмосфере CO₂ ведёт к увеличению его радиационного воздействия. Это, в свою очередь, влияет на повышение средней глобальной температуры. Согласно наблюдениям, оно составило 0,5°С за период с 1950 по 2010 гг. Парниковые газы в воздухе, или аэрозоли, являются ядрами конденсации, вокруг которых путем коагуляции образуются капли. Поэтому выбросы парниковых газов способствуют росту количества осадков.

Также существует неантропогенная причина изменения климата. Это изменение солнечной активности, выражаемое числом пятен на Солнце. Однако этот процесс малозначим, поскольку за период с XVII в. по настоящее время рост уровня солнечной активности составил всего 0.05 Вт/м² (2 % по отношению к антропогенному воздействию). Изменение концентрации CO₂ за последние 50 лет, ПгС год. Период после 1976 года в России, как и во всем мире, характеризуется наиболее быстрым ростом

среднегодовой глобальной приземной температуры воздуха. В целом за год и во все сезоны, кроме зимы, локальные оценки трендов температуры положительны практически на всей российской территории и в целом для России уверенно указывают на продолжающееся потепление.

С другой стороны, для температуры зимних сезонов на юге западной Сибири уже в течение нескольких лет отмечается некоторая тенденция к похолоданию (до $-0.6^{\circ}\text{C}/10$ лет), которая постепенно распространяется на всю Азиатскую часть России. Таким образом, изменение климата России в целом (в среднем за год и по территории) следует охарактеризовать как продолжающееся потепление, отметив, что тенденция к замедлению потепления пока, по данным наблюдений, не прослеживается. Тренд годовых сумм осадков за период 1976—2012 гг. на большей части территории России положителен. В среднем по России он составляет 0.8 мм/месяц за 10 лет.

Отмечается увеличение годовых сумм осадков практически на всей Европейской части России, а также в центральной Сибири. В западной и Восточной Сибири, а также в Прибайкалье, Забайкалье, Приамурье, Приморье и на Сахалине тренд осадков отрицательный.

Площадь снежного покрова, исходя из данных со спутников, на территории РФ также заметно уменьшилась (на всей территории, за исключением некоторых регионов в Восточной Сибири и юга Дальнего Востока). Стоит отметить, что практически на всей территории нашей страны увеличилось число кучевой и кучево-дождевой облачности, это приводит к возрастающему количеству опасных ливней. В период с 1936 по 2006 г. приземная скорость ветра на территории нашей страны уменьшалась в среднем на 0,6 м/с за 10 лет. Анализ рядов скорости ветра по данным 1457 метеорологических станций России за 1977–2011 гг. показал, что на большей части территории страны скорость ветра продолжает уменьшаться, особенно зимой и весной. Отмечается, что за последние годы значительную долю в общей циркуляции атмосферы над нашей страной вносят меридиональные процессы, вызывающие блокирующие антициклоны. С ними связана увеличившаяся повторяемость летних засух и зимних морозов. Интенсивность таких блокингов наибольшая в период Ла-Нинья.

Таким образом, можно сделать вывод, что годовые минимумы и максимумы температуры воздуха увеличиваются на большей части территории России, это связано как с антропогенной деятельностью (выбросами CO_2 и CH_4), так и с увеличением поступления солнечной радиации. Количество осадков медленно увеличивается (преимущественно в жидком эквиваленте), атмосферная циркуляция становится менее устойчивой, стали преобладать меридиональные атмосферные процессы.

Все это вызывает рост опасных и неблагоприятных природных явлений. В период с 2008–2014 годы существовал проект CMIP5 (Coupled Model Intercomparison Project, Phase 5). Согласно ему на основе начальных данных о содержании в атмосфере аэрозолей и парниковых газов в XX веке рассчитывались климатические сценарии на XXI век. К 2100 году антропогенное радиационное воздействие возрастет на 2,6–8,5 Вт/м². Это само собой повлечет за собой увеличение средней глобальной температуры воздуха, по разным оценкам, на 2,5–4,5 $^{\circ}\text{C}$. Рост температуры будет наблюдаться в основном в зимнее время. Также, согласно расчетам, практически на всей территории РФ возрастет годовое количество осадков. Исключением станут южные регионы Кавказа и Сибири, где участятся засухи. Рост температуры воздуха и увеличение количества выпадающих осадков будут способствовать увеличению стока рек, а также сокращению ледовитости Арктического бассейна.

Безусловно, климатические изменения приведут к широкомасштабным последствиям, как к неблагоприятным, так и к благоприятным. Учащаются волны жары в северных регионах, возрастет количество инфекционных заболеваний в тех регионах, в

которых они ранее не встречались. Из-за роста зимних температур будет происходить деградация вечной мерзлоты и смещения ее ареала на север. Ее протаивание вызовет разрушение опорных конструкций построек. Усилятся засухи в южных регионах, возрастет эрозия почв, будет продолжаться опустынивание. Также из-за продолжительных засух возрастет число лесных пожаров. Отметим положительные моменты глобального изменения климата: потепление зим на территории страны будет способствовать большому комфорту населения, а также сокращению расходов на отопление, увеличение стока рек повлечет за собой рост их гидроэнергетического потенциала. Из-за уменьшения протяженности периода покрытия льдом Северного Ледовитого океана Северный морской путь будет доступен для прохода судов большую часть года. Для сельского хозяйства глобальное потепление носит положительную роль. Увеличивается теплообеспеченность культур, удлиняется вегетационный период. Культивация многих теплолюбивых растений, например подсолнечника или озимой пшеницы, будет смещаться севернее.

Таким образом, дальнейшее потепление климата в нашей стране приведёт к разнообразным последствиям, в первую очередь неблагоприятным. Ущерб от различных стихийных бедствий возрастет, кроме того, увеличатся расходы на строительство в северных регионах, среди населения станет больше жертв природных катастроф. Положительная сторона глобального изменения климата заключается лишь в расширении ареала использования тех или иных сельскохозяйственных культур.

<https://moluch.ru/archive/245/56484/>

Выполните задания

11. Что НЕ является последствием климатического изменения? Выберите ОДИН правильный ответ.

- А) Участься волны жары в северных регионах.
- Б) Снизится количество инфекционных заболеваний.
- В) Произойдёт деградация вечной мерзлоты и смещение её ареала на север.
- Г) Усилятся засухи в южных регионах.

12. Что такое неантропогенная причина изменения климата?

13. Какое утверждение противоречит содержанию текста? Отметьте ОДИН правильный ответ.

А) Тренд годовых сумм осадков за период 1976— 2012 гг. на большей части территории России положителен.

Б) Изучение динамики климата позволит минимизировать ущерб от неблагоприятных последствий климатических изменений, уменьшить число катаклизмов, а также даст возможность оценить степень антропогенного воздействия на природу.

В) Дальнейшее потепление климата в нашей стране приведёт к разнообразным последствиям, в первую очередь благоприятным.

Г) Для сельского хозяйства глобальное потепление носит положительную роль.

14. С чем связаны изменения в климате? Объясните свой ответ.

15. Найдите в тексте положительные стороны глобального потепления и выпишите их.

16. На основе какого проекта рассчитывались климатические сценарии на XXI век? Запишите свой ответ.

17. Как вы считаете, большое ли влияние оказывают на природу действия человека? Объясните свою позицию.: