

Sadržaj:

1. Uvod.....	1
2. O računarskim igrama.....	2
2.1 Istorijski razvoj.....	2
3. Tipovi igara.....	4
3.1 Akcione.....	4
3.2 Avanture.....	5
3.3 Horor preživljavanja.....	6
3.4 Simulacije.....	7
3.4.1 Upravljačke simulacije.....	7
3.4.2 Simulacije vožnje i letenja.....	8
3.5 Sportske igrice.....	9
3.6 FPS – Pucačina u prvom licu.....	10
3.7 RTS – Strategije u realnom vremenu.....	11
3.8 RPG – Igre igranja uloga.....	11
3.9 Igre za razmišljanje.....	12
4. Dobre i loše strane kompjuterskih igara.....	13
4.1 Negativan uticaj video igara.....	13
4.1.1 Zavisnost od video igara.....	13
4.1.2 Uticaj video igara na zdravlje.....	14
4.2 Pozitivan uticaj video igara.....	15
5. Kako pomoći deci pri izboru igara.....	16
6. Zaključak.....	17
Literatura.....	18

1. Uvod

Igranje je temeljna ljudska aktivnost kroz koju učimo o svetu oko nas. Kroz igru učimo o socijalnim odnosima i pravilima ponašanja (setimo se igranje mame i tate). Sa druge strane kompjuterske igre uče nas i o drugim situacijama od onih sa kojima se nikada nećemo naći poput, stajanja pred divovskim zmajem od 240 metara, koji bljuje vatru, do npr. košarkaške utakmice koja vrlo verovatno može da nam se dogodi. Prvenstvena svrha kompjuterskih igara jeste zabava za igrače, ali i zarada za kreatora istih. U društvu starije osobe kompjuterske ili video igre uglavnom nazivaju igricama, deminutivom. To proizilazi iz činjenice da se iste doživljavaju isključivo dečijom stvari, nečim za šta se odrasli ne zanimaju, što je jednostavno i detinjasto. Ali da li je to tako? Današnje igre su daleko od toga, kako svojim tehnološkim aspektima tako i publikom. Same kompjuterske igre postaju sve kompleksnije, zahtevaju sve bolje sposobnosti i znanja igrača. Zbog toga bi bilo pogrešno nazivati ih "igricama". Igranje na računaru je u svojim počecima bila zabava rezervisana za adolescente. Danas ciljna publika proizvođača igara nisu samo deca i tinejdžeri već i odrasli, koji prema različitim istraživanjima čak i više vremena provode igrajući se od dece.

2. O računarskim igrama

Ulaganje u razvoj igra se znatno povećalo u poslednjih nekoliko godina. Prosečna cena pravljenja jedne igrice 2005. godine bila je 5-7 miliona dolara, gde se za razvoj nakih naslova izdvajalo po 20 miliona dolara. Izveštaj DFC Intelligence predviđa da će prihod od globalne prodaje video igara dostići cifru od 26 milijardi dolara 2010. godine.

Proizvodjaci kompjuterskih igara u stalnom su "ratu", te sa svakim novim naslovom neke kompanije iznenade brojne fanove, kako negativno, tako i pozitivno. Neki od najjačih svetskih firmi za proizvodnju

kompjuterskih igara su:
Electronic Arts

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com