

Армия и компьютерные игры

Выполнил: Малютин И.М.
Группа: НМТ-440717

Несмотря на многие стереотипные представления, армия идёт в ногу со временем, и одним из подтверждением этому, является внедрение компьютерных игровых технологий для различных задач, нов первую очередь – для обучения военнослужащих.

В 1981 году Министерство обороны США заказало компании **Atari** военный симулятор на основе популярной в те времена игры **Battlezone**, где использовалась самая передовая трехмерная векторная графика.

Atari выпустила **The Bradley Trainer**, симулятор стрелка БМП М2 «Бредли».



В девяностых годах студия id Software совершила революцию в трехмерной графике. Многие до сих пор ностальгически вспоминают мрачные коридоры Doom 2, но мало кто знает, что именно Doom 2 использовали для тренировки американских морпехов. Для солдат создали модификацию Marine Doom, куда добавили более реалистичное оружие, а кишящие монстрами коридоры заменили виртуальным полигоном с домиками, колючей проволокой и позициями для стрельбы.



Но самый большой успех получил тактический шутер America's Army. Игра финансируется Правительством США и распространяется бесплатно. Игра отличается высокой реалистичностью и используется для агитации и пропаганды. На базе игр были разработаны десятки обучающих и симулирующих систем для военнослужащих армии США.



Дальнейшее развитие таких игр создало отдельный жанр – *тактический шутер*. Игры в этом жанре нацелены на реалистичную симуляцию сражений, что делает тактику и осторожность более важными для игрока, нежели скорость реакции, которая важна для большинства экшн-игр. Тактические шутеры, посвященные войсковым операциям иногда называют «симуляторами солдата». Одним из самых популярных тактических шутеров на сегодня является серия игр *Arma* (90% положительных обзоров в Steam).



Но просто сидеть за компьютером мало – человек хочет почувствовать максимум реалистичности, то есть полностью погрузиться в новую реальность. Virtual Army Experience — увлекательная поездка на джипах по очень враждебной территории. Все оружие — точные копии настоящего, а специальный пневматический механизм имитирует отдачу от выстрелов. Еще одно устройство точно воспроизводит тряску от езды и взрывов. С таким сопровождением даже не самая выдающаяся графика из America's Army производит совершенно неизгладимое впечатление.



Россия не отстаёт



Дмитрий Рогозин 

@Rogozin



Теперь нам нужны не танкисты, а игроки из worldoftanks.ru)
twitter.com/rianru/status/...

12:15 - 12 окт. 2015 г.

 104  370  106



Спасибо за внимание

