



Računalniške igre

Računalniške igre



- Računalniški program
- Kot razvedrilo in zabava
- Grafika, zvok
- Nasprotnik: računalnik ali človek
- Tipkovnica, miška, volan in pedala,..

FPS - first person shooter



- Prvoosebne igre
- Večinoma strelske
- Tipkovnica in miška (gamepad, joystick,..)
- Primer: *Call of Duty*



TRD – third person games



- Tretjeosebne igre
- Vseh zvrsti
- Veliko možnosti
- Virtualni 3D svet
- Primer: *GTA*



RTS – real time strategy



- Strateške igre
- Igrajo se dolgo časa
- Večinoma miška
- Primer:
Age of Empires



TBS – Turn Based Strategy



- Taktično vodena strategija
- Opravljamo misije po nareku računalnika
- Primer:

The Battle for Wesnoth



MMOFPS – Massively Multiplayer Online First Person Shooter



- Prvoosebne igre v več igralnem načinu
- Spletni strežniki (gameservers)
- Podobno kot FPS igre
- Primer: *GunZ 2*



RPG – Role Playing Games



- Igre v vlogi lika
- Vsak lik je unikaten
- Velika mapa, opravljanje nalog
- Primer:
Pillars of Eternity



SIM – Simulation



- Simulacijske igre
- Bližanje resničnostnemu svetu
- Veliko vrste (strelske, avtomobilske,..)
- Primer: *The Sims*



Zasvojenost



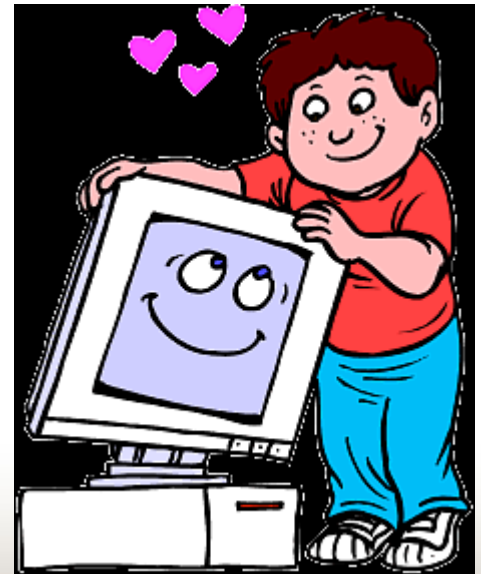
- Zasvojenost z računalniškimi igrami
- Obsedeno igranje
- Največkrat z MMORPG igrami
- Izgubijo stik z družbo, resničnim svetom
- Igra > življenje



Zakaj?



- Beg pred realnostjo
- Potreba po fantaziji, spoznavanju
- Veliko možnosti, proste poti
- Počutijo se pomembno
- Naprednejše igre, boljša grafika
- Poceni razvedrilo
- Zabava



Starši



- Velikokrat krivi za zasvojenost
- Slab nadzor ob igranju
- Premalo časa za ukvarjanje
- Kupovanje iger v ranem otroštvu
- Pred zasvojenostjo si zatiskajo oči



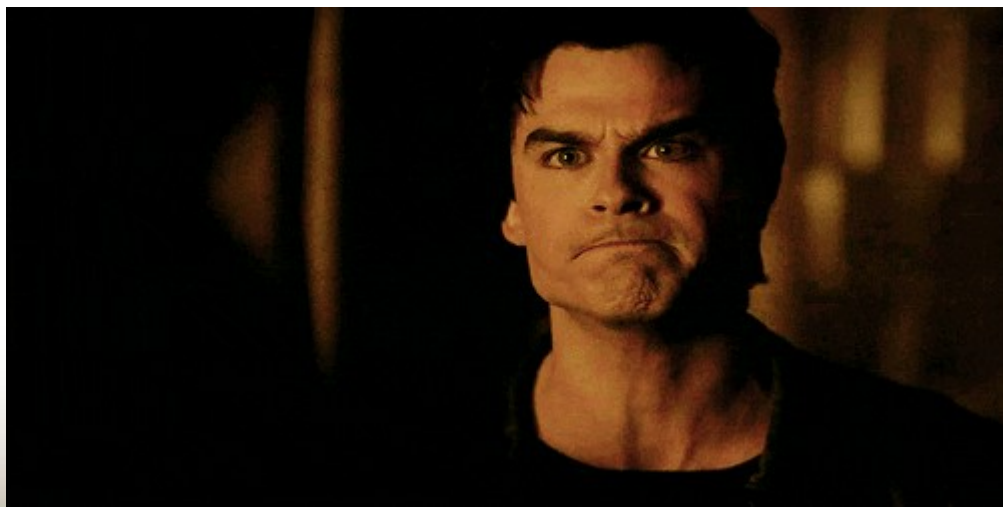
Slabe posledice



- Nezmožnost prenehanja igranja
- Zanemarjanje družine in prijateljev
- Zadrževanje v sobi
- Nerazlikovanje med virtualnostjo in resničnostjo
- Zanemarjanje obveznosti
- Občutek depresije ob neigranju

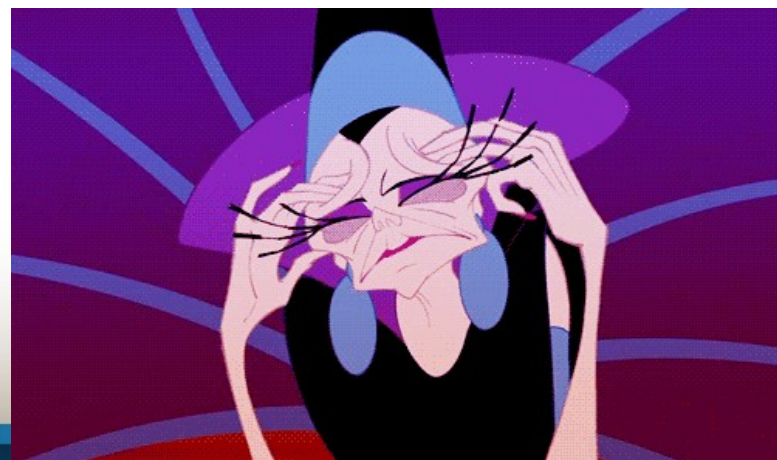


- Slabšanje ocen, opuščanje izobraževanja
- Neplačevanje položnic ali kreditov
- Spremembe vedenja, nasilje, nestrpnost





- Oženje vidnega polja, slabšanje vida
- Glavoboli
- Bolečine v hrbtu
- Nepravilna prehrana (premalo ali preveč)
- Moten spanec
- Pomanjkanje higiene



Dobre strani igranja



- Učenje tujega jezika
- Hitro tipkanje
- Izboljševanje refleksov
- Treniranje možganov (razmišljanje, načrtovanje)
- Spoznavanje ljudi
- Iznajdljivost, reševanje problemov





- Usposabljanje (vojska)
- Model realnosti, treniranje (simulacije)
- Boljši spomin (strateške igre)



Zanimivost



- Več primerov smrti (prekomerno igranje – izčrpanost)
- Južnokorejec Lee Seung Seop (Starcraft, 50+ ur, neprekinjeno)



Online Gamers Anonymous

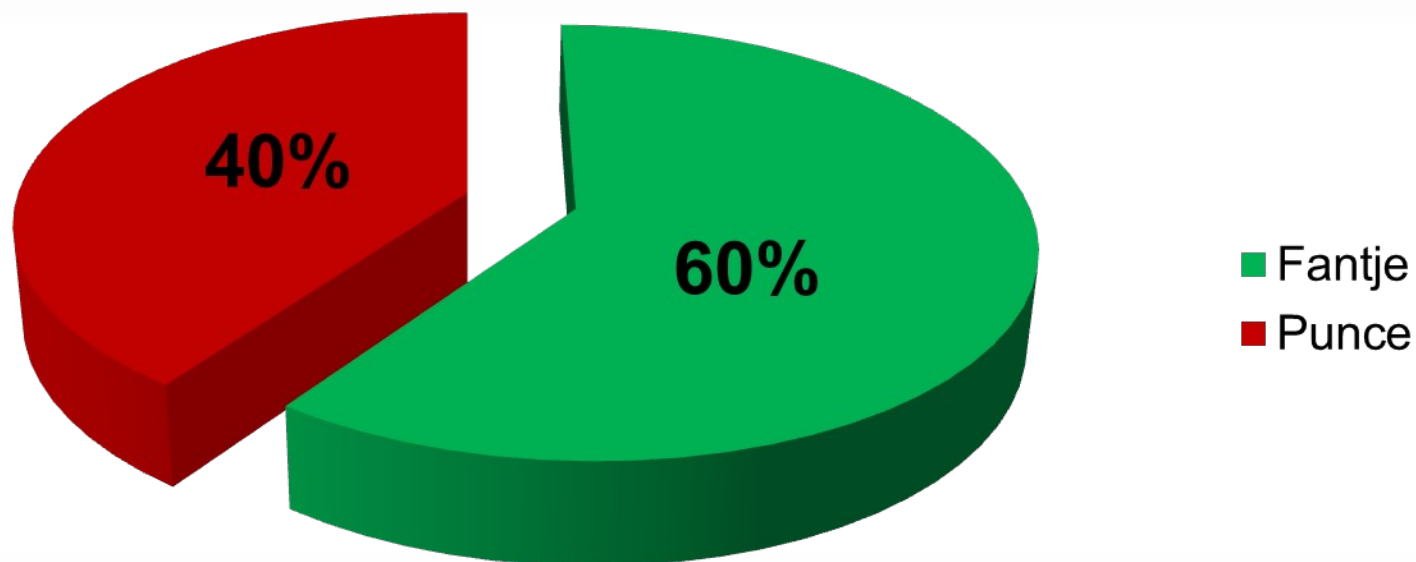


- Registrirana, neprofitna organizacija
- 2002
- Pomaga zasvojenecem
- Pomoč lahko poiščejo vsi
- <http://www.olganon.org>

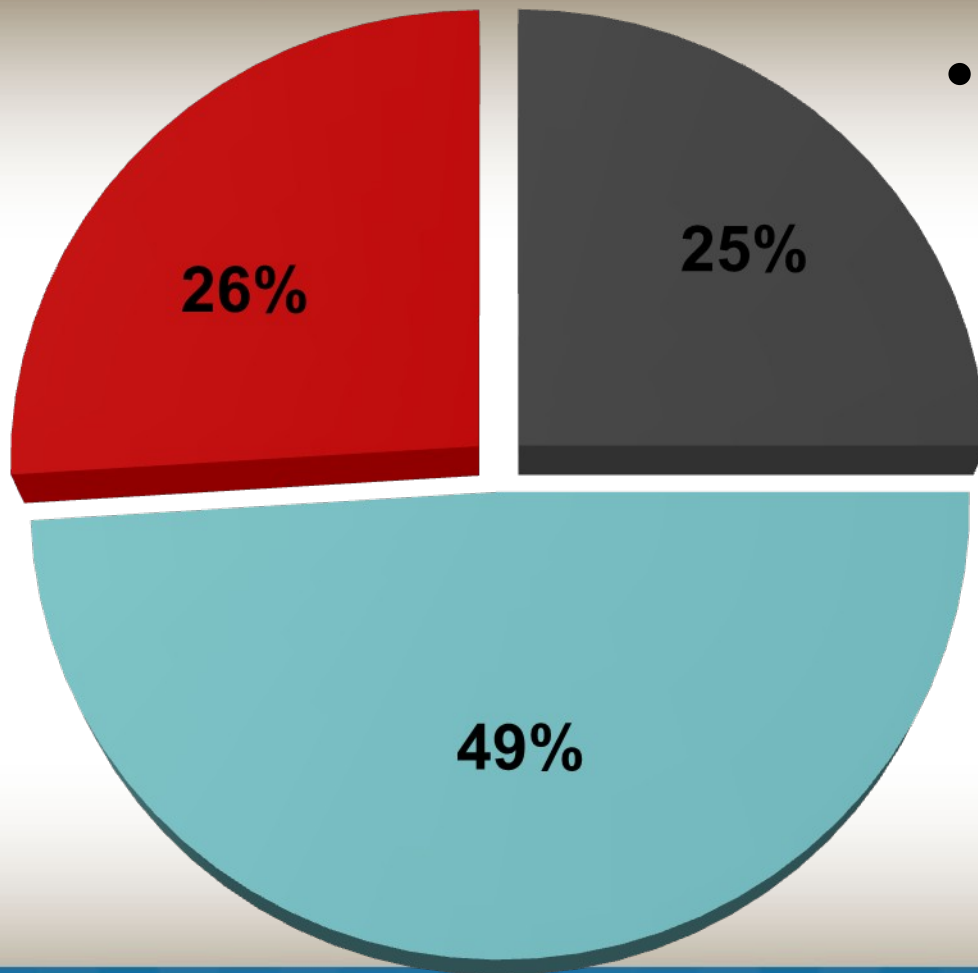
Spol igralcev



Vsi igralci



Starost igralcev



- Povprečje : 34

- Manj ko 18
- 18-49
- Več kot 50



83% staršev je mnenja, da je pomembno otroku omejiti čas igranja

64%

64% staršev misli, da so računalniške igre pozitivne za otrokovo življenje

48%

48% staršev igra računalniške igre z otroki

86%

86% vpraša starše za dovoljenje pred nakupom računalniške igre



Hvala za vašo pozornost!



spiffyteen.com

©BUNNY TUMBLR