Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей-интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «ЧИТЕРСТВО»

Автор работы: Загоруйко А., 10 «Ф» кл.

Научный руководитель: Лиманская М.П.,

учитель информатики

г. Таганрог

2024 г.

**Оглавление**

[Введение 4](#_Toc153187642)

[Основная часть 4](#_Toc153187643)

[Создание буклета 4](#_Toc153187644)

[Заключение 5](#_Toc153187645)

[Список литературы 5](#_Toc153187646)

# **Введение**

**Актуальность темы**

На данный момент живёт много заскучавших игроков, которым надоело играть в видеоигры или постоянно проигрывать. В таких случаях они начинали злоупотреблять читами, внедряющимися в код игры, тем самым дав игроку несправедливое преимущество. Их создатели наживаются на этом, разрабатывая и продавая новые чит-коды. А другие люди просто получают от этого удовольствие, чувствуя себя королём игры.

**Цель работы** - разобраться с формами читерства и создать ознакомляющий буклет.

**Задачи:**

* Раскрыть смысл понятия «читерство».
* Узнать, как развивалось читерство.
* Познакомиться с формами читерства.
* Выяснить, как лицеисты относятся к данному явлению.
* Создать буклет по данной теме.

Объект проектирования – информационные технологии.

Предмет проектирования – компьютерные игры.

**Методы проектирования:**

* Научно-поисковые: сбор и изучение материалов по данной теме.
* Аналитические: анализ собранного материала.
* Систематизирующие: систематизация полученных данных.

**Материалы**

**Читерство** - использование внешних вредоносных программ для получения преимущества над другими игроками в видеоиграх.

**История развития читерства**

Первый чит-код в мире был создан в 1986 году в игре Gradius японским разработчиком видеоигр Кадзухиса Хасимото и назван кодом Konami. Далее создавались более крупные (великие) читы, такие как: IDDQD (неуязвимость в игре DOOM), HESOYAM (устранение различных препятствий для прохождения игры GTA:SA), noclip (неуязвимость и осмотр локаций за пределами большинства игр за студии Valve) и другие. В настоящее время, игроки очень часто начали пользоваться чит-кодами ради выгоды. Их прозвали читерами [1].

**Популярные виды читерства**

На данный момент существует огромное количество чит-кодов. Мы перечислили самые основные и чаще всего используемые.

**SpeedHack**

SpeedHack - это чит, который позволяет достигать непостижимой для определённой игры скорости. С помощью этого чит-кода игроки легко и быстро добегают до нужной цели или позиции [2].

**WallHack**

WallHack - это известнейший вид читов, дающий возможность игроку просматривать сквозь стены и все модельки. Таким образом, читеры легко находят противника [3].

**AimBot**

AimBot - один из популярных читов, помогающий читеру моментально навести прицел на голову противника и устранить его. Игроку, который использует этот чит, необходимо всего навсего нажать на одну кнопку [4].

# **Практическая значимость**

Тема читерства важна для понимания и предотвращения негативных последствий, связанных с этим явлением. Ее практическая значимость заключается в необходимости разработки эффективных стратегий и мер, направленных на предотвращение читерства и поддержание честности и этичности в компьютерных играх и других сферах жизни.

# **Основная часть**

Читерство в компьютерных играх является плохой практикой по ряду причин:

1. Нарушение честной игры.

2. Отравление игрового сообщества.

3. Негативное влияние на новичков.

4. Потеря доверия к разработчикам и игровой индустрии.

5. Потенциальные правовые последствия.

В целом, читерство в компьютерных играх имеет отрицательные последствия как для отдельных игроков, так и для игрового сообщества в целом. Оно разрушает баланс игры, ухудшает опыт игроков и приводит к негативной атмосфере в онлайн-среде. Поэтому важно противодействовать читерству и поддерживать политику честной игры.

Мы решили проанкетировать обучающихся лицея-интерната и выяснить, как они относятся к данному явлению в игровом сообществе. Вопросы анкеты и результаты, полученные от лицеистов 10 классов, приведены в приложении 1 и приложении 2. Проанализировав результаты, мы увидели, что многие лицеисты, особенно девочки, не знают о читерстве, а те, кто посвящен в эту тему, относятся к читерству в геймерстве отрицательно.

## **Создание буклета**

Так как эта тема актуальна для людей, интересующихся гейм-индустрией, мы решили сделать буклет, посвящённый определённым типам читерства.

Этот буклет является информационным, он презентует два знаменитых вида - «WallHack» и «AimBot».

Для создания буклета можно воспользоваться известной программой Microsoft Publisher 2013. С помощью этой программы можно создать различные визитки, бланки и другие печатные издания. В ней легко выбрать и настроить стиль «информационный буклет», изменить дизайн, добавить свой материал и иллюстрации.

Мы воспользовались готовым шаблоном «информационный буклет» в три разворота, полностью изменив стиль, дизайн, наполнили материалом, и получился продукт, который может быть использован для рекламирования какого-то продукта и др.

# **Заключение**

Итак, мы узнали, что такое читерство, как оно развивалось, как противоречит честности и этичности в компьютерных играх. Конечно, использовать читы в сетевых играх - плохо. Изначально чит-коды были созданы для тестирования игр, но позже начали использовать ради любопытства, развлечения и получения неправомерного преимущества над другими. Советуем не использовать их в онлайн играх ради преимущества над другими игроками, а только в оффлайн играх или оффлайн режиме. Но ни в коем случае нельзя ими злоупотреблять.

В ходе изучения данной темы мы создали буклет, который может иметь практическое применение, иметь информационно-ознакомительный характер, использоваться в продвижении продукции, рекламных целях. Данная продукция востребована во многих сферах общественной жизни.

# **Список литературы**

# 1. 7 великих чит-кодов из видеоигр. Лайфхакер [Электронный ресурс] // URL: <https://lifehacker.ru/chit-kody-iz-videoigr/> (дата обращения 14.10.2023 г.).

2. Спидхак, Speedhack. Vseкидки! [Электронный ресурс] // URL: <https://vsekidki.ru/1230-spidhak-speedhack.html> (дата обращения 16.10.2023 г.).

# 3. Читы на про-сцене CS. **CS.MONEY** BLOG [Электронный ресурс] // URL: <https://cs.money/ru/blog/kibersport/chiti-na-pro-scene-cs-chast-1/#Wallhack> (дата обращения 19.10.2023 г.).

4. Aim, аимбот. Vseкидки! [Электронный ресурс] // URL: <https://vsekidki.ru/1229-aim-aimbot.html> (дата обращения 27.10.2023 г.).

Приложение 1

|  |
| --- |
| Укажите ваш класс |
| Укажите ваш пол |
| Знаете ли вы, что такое читерство? |
| Как вы считаете, быть читером в офлайн-игре – это допустимо? |
| Как вы считаете, быть читером в онлайн-игре – это допустимо? |

Приложение 2