

**ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ИСТОРИИ ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ И ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ  
В СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

Кириянов С.Г., БНТУ

руководитель канд. ист. наук доцент Хромченко Д.Н.

На данный момент складывается ситуация, когда все меньше и меньше людей, в особенности среди современной молодежи (хотя хватает таких людей среди всех возрастов), весьма посредственно знает историю Великой Отечественной Войны и Второй Мировой Войны. Зачастую знания носят поверхностный характер. Для изменения ситуации, помимо грамотных исторически достоверных фильмов, следует использовать такое средство воздействия на людей как компьютерные игры.

Проведенные исследования показывают, что на данный момент, наиболее популярные игры жанра 3d-Action производятся на Западе (в Европе и США), где не выгодно упоминать о сражениях на Восточном фронте. Поэтому, если и есть упоминание, то такое ощущение, что уж лучше его бы не делали. Качество кампаний за СССР страдает, и вместо достойной игры, игрок получает цирк-шапито. Как пример подобных игр можно привести знаменитую Call of Duty (United Offense, или вторую часть). К счастью, недавно произошедшие события позволяют рассчитывать на улучшение ситуации с играми жанра 3d-Action.

Также, исследования показали, что основными разработчиками 2d и 3d стратегий на тему Великой Отечественной Войны и Второй Мировой Войны являются разработчики стран СНГ. Хотя западные разработчики тоже, сделали довольно много неплохих стратегий (как например компания Paradox Int. с незабвенной глобальной стратегией День Победы 2(3)). В стратегиях обстановка лучше чем в играх жанра 3d-Action, за русских зачастую играть довольно приятно, и недавно вышедшие игры разработчиков стран СНГ позволяют надеяться на дальнейшее улучшение ситуации в жанре стратегических игр.