

Стратегии

Выполнил студент ТюмГУ
группы 20и171
Зарипов Шамиль

Понятие

Стратегическая игра — жанр [компьютерных игр](#); игры данного жанра характеризуются тем, что игроку для достижения цели необходимо применять стратегическое мышление, и оно противопоставляется быстрым действиям и реакцией, которые, как правило, не обязательны для успеха в таких играх. Стратегические игры бывают абстрактные ([Ataxx](#) *(англ.)русск.*), настольные ([шахматы](#), [шашки](#), «[Монополия](#)»), с симуляцией менеджмента ([M.U.L.E.](#), [Spaceward Ho!](#)) и другие.

Серия игр Total War

Total War (с [англ.](#) — «[Тотальная война](#)») — название серии [стратегических компьютерных игр](#), созданных и разрабатываемых [британской](#) компанией [The Creative Assembly](#). В разное время издателями были компании [Electronic Arts](#), [Activision](#), [SEGA](#). В [России](#) игры серии официально локализовывали [1C](#) и [SoftClub](#). В настоящее время серия включает десять самостоятельных игр и семь дополнений к ним. Традиционно в играх серии объединяются жанры пошаговой [4X-глобальной стратегии](#) и [тактических битв в реальном времени](#). Игры серии отличаются масштабностью и проработанностью сражений.

Первые игры серии использовали [игровой движок](#), который моделировал трёхмерный рельеф и [плоских солдат](#). С момента выхода [Rome: Total War](#) серия использует трёхмерные движки.

Civilization

Civilization ([рус. Цивилизация](#)) — серия [компьютерных игр](#) в жанре [пошаговой стратегии](#). Игры дополнительно сочетают жанры глобальной стратегии, [4X](#) и [варгейма](#). Игрок управляет [цивилизацией](#) на протяжении всего исторического времени — от [Древнего мира](#) до современности. Управление включает в себя экономику, политику, военные действия, торговлю, исследование новых территорий и новых технологий, а конкурентами выступают другие цивилизации. Игры характеризуются наличием тайловой и [генерируемой](#) карты, городов с постройками, боевыми юнитами, дипломатией, [деревом технологий](#).

Europa Universalis

Europa Universalis (EU) — компьютерная игра (жанр — [глобальная стратегия](#)), разработанная шведской студией [Paradox Entertainment](#) в [2000](#). Породила множество родственных игр ([Europa Universalis II](#), [Hearts of Iron](#), [Victoria](#), [Crusader Kings](#)). Отличается стратегической глубиной и исторической достоверностью. В [России](#) все игры серии локализованы студией [Snowball.ru](#) под названием «Европа».

Изначально игра была основана на одноимённой настольной стратегии, автором которой был [Филипп Тибо](#).

Также выпущено несколько похожих игр, разработанных другими компаниями: [Pax Romana](#) ([2004](#)), [The Great Invasions](#) ([2005](#)).

В январе [2007](#) вышло продолжение игры — [Europa Universalis III](#). Графика стала трёхмерной, геймплей менее историчным и более свободным.

Age of Empires

Age of Empires — серия исторических [стратегий в реальном времени](#), издаваемых [Microsoft Studios](#). Первая игра серии — [Age of Empires](#) — увидела свет в 1997 году. Изначально разработкой этих игр занималась [Ensemble Studios](#), но после её роспуска в 2009 году она была поручена другим студиям.

Age of Empires посвящена событиям, происходящим в Европе, Африке и Азии, охватывая временной период от [каменного века](#) до века железного; дополнение для этой игры освещает становление и расширение [Римской империи](#). Действия во второй части игры, [Age of Empires II: The Age of Kings](#), происходят в [средневековье](#); дополнение к ней повествует, в основном, об [испанском покорении Мезоамерики](#). Третья часть, [Age of Empires III](#), затрагивает [ранний период Нового времени](#), когда Европейские державы [колонизировали Америку](#). Четвёртая часть, [Age of Empires IV](#), находится в разработке, однако точный исторический период её событий ещё не объявлен. В серию также входят [Age of Empires Online](#) — закрытая [бесплатная](#) онлайн-игра, использовавшая сервис [Games for Windows Live](#), — а также [Age of Mythology](#), являющаяся спин-оффом серии, — действия в ней происходят в тот же временной период, что и в оригинальной *Age of Empires*, однако упор сделан не на историческую составляющую, а на мифологию ([греческую](#), [египетскую](#) и [скандинавскую](#)).

Stronghold

Stronghold ([рус. Цитадель](#)) — серия [компьютерных игр](#) от [Firefly Studios](#) в жанрах [стратегии реального времени](#) и [массовой многопользовательской стратегии реального времени \(MMORTS\)](#). Первая игра в серии выпущена в [2001 году](#). Первые 3 игры серии ([Stronghold](#), [Stronghold Crusader](#), [Stronghold Crusader Extreme](#)) были двухмерными стратегиями, [Stronghold 2](#), [Stronghold Legends](#), [Stronghold 3](#) и [Stronghold Crusader 2](#) были выполнены с использованием трёхмерной графики. [Stronghold Kingdoms](#) является двухмерной MMORTS. Все игры выпущены для [персональных компьютеров](#).