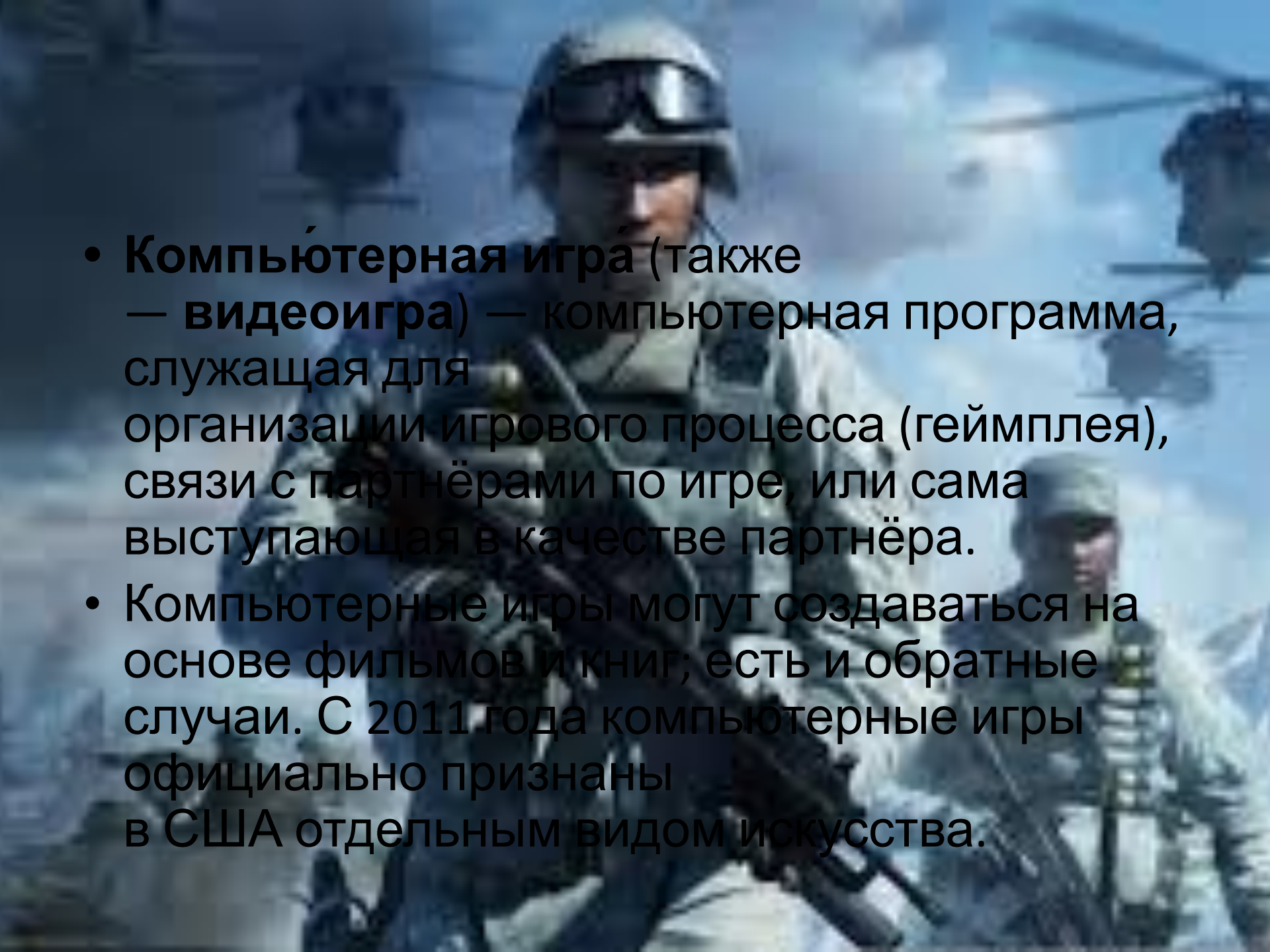
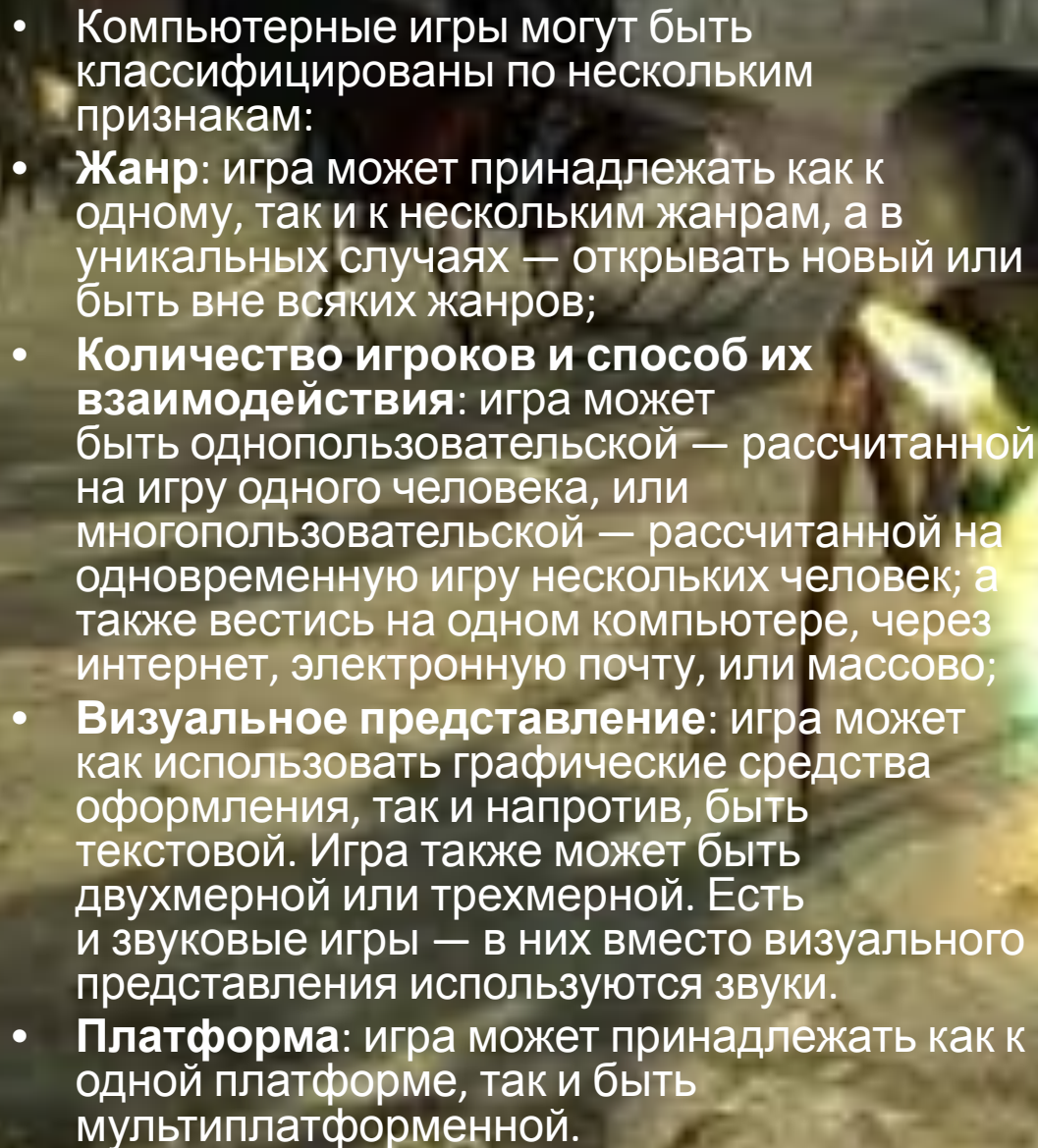


Компьютерные игры



- 
- **Компью́терная игра́** (также — **видеоигра**) — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.
 - Компьютерные игры могут создаваться на основе фильмов и книг; есть и обратные случаи. С 2011 года компьютерные игры официально признаны в США отдельным видом искусства.

Классификация

- 
- Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:
 - **Жанр:** игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях — открывать новый или быть вне всяких жанров;
 - **Количество игроков и способ их взаимодействия:** игра может быть однопользовательской — рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской — рассчитанной на одновременную игру нескольких человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет, электронную почту, или массово;
 - **Визуальное представление:** игра может как использовать графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры — в них вместо визуального представления используются звуки.
 - **Платформа:** игра может принадлежать как к одной платформе, так и быть мультиплатформенной.



Классификация по жанрам

- *Приключенческая игра*— игра, обладающая полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета.
- *Боевик*
- *Ролевая игра* — игра, отличительной особенностью которой является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые можно обрести, а впоследствии развивать, выполняя какие-либо действия. К этому жанру относятся и многопользовательские ролевые игры, которые, в отличие от однопользовательских, не имеют ни конечной цели, ни законченного сюжета.
Примеры: [The Elder Scrolls](#) (серия), [Gothic](#) (серия).

- *Стратегическая игра*
- *Компьютерный симулятор*
- *Головоломка*
- *Образовательная игра* — игра, включающая в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс и, благодаря повышению интереса к ним в связи с необычным антуражем, впоследствии хорошо запоминаются.
- *Забавы* — игры, рассчитанные, в основном, на детей, где психологическое впечатление от происходящего на экране гораздо важнее самого процесса игры — например, вид лопающихся пузырьков.

Классификация по количеству игроков и способу их взаимодействия

- Однопользовательские
- Многопользовательские
 - Многопользовательские на одном компьютере
 - Многопользовательские через электронную почту
 - Массовые
 - Игры для социальных сетей

Классификация по тематике

- Фэнтези
- Исторические
- В духе современности
- Космические
- Постапокалиптические
- Мифологические
- Киберпанк
- Стимпанк

