Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. Эти игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, вызывая, с одной стороны, замедление развития и даже атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры и, с другой стороны, - быстро развивая интеллект, логическое мышление и воображение человека. Компьютерный игрок привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, быстро воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым, неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе.

Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий. Сейчас многие составные части компьютеров разрабатываются чуть ли не специально для игр. Например, дорогие видеокарты, стоимость которых доходит до половины стоимости удовлетворительного компьютера для работы в офисе. Все игры разрабатываются с учётом последних новинок компьютерной техники, реагируя на все достижения и всё ближе подходя к реальности изображения и звука. На сегодняшний день существуют поражающие своей правдоподобностью игры с хорошим графическим и звуковым оформлением, почти полностью имитирующим жизнь. Имеется и постоянно возникает огромное количество фирм, которые предоставляют всё новые и новые игры крайне разнообразного характера.

# 1.1 Классификация компьютерных игр

[Компьютерные](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) и [видеоигры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) могут быть классифицированы по двум признакам: жанр и количество игроков.

**Классификация игр по жанру.**

Четкая классификация затруднена из-за того, что подчас трудно отнести игру к каком-нибудь конкретному жанру. Игра может представлять собой как смешение существующих жанров, так и не относиться ни к одному из них. Несмотря на это, в ходе развития компьютерных игр сложилась следующая классификация:

* [**3D Shooter**](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=3D_Shooter&action=edit) **(**[**3D-шутеры**](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=3D-%D1%88%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%8B&action=edit)**, "[бродилки](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%B8&action=edit" \o "Бродилки)")**

Название произошло от понятия [3D](http://ru.wikipedia.org/wiki/3D) - 3 dimensions (три измерения) и shooter (англ. «стрелок»). Основной принцип состоит в изображении

виртуального пространства и предметов посредством игровойпрограммы, исполняемой на компьютере. При этом игрок может воздействовать на виртуальную игровую среду. Применяется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. В основном используется техника [«шутер от первого лица»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%80_%D0%BE%D1%82_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BB%D0%B8%D1%86%D0%B0) - при этом изображение на экране монитора компьютера имитирует вид из глаз игрока. С точки зрения организации игры различаются Singleplayer и Multiplayer - игра в одиночку против компьютера, и игра с другими игроками.

Примеры: [Doom](http://ru.wikipedia.org/wiki/Doom" \o "Doom), [Quake](http://ru.wikipedia.org/wiki/Quake" \o "Quake), [Counter-strike](http://ru.wikipedia.org/wiki/Counter-strike" \o "Counter-strike), [Half-life](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Half-life&action=edit" \o "Half-life), [Unreal](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Unreal&action=edit" \o "Unreal), [Tomb Raider](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Tomb_Raider&action=edit" \o "Tomb Raider)

* **Arcade (аркада)**

Игры, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию. Аркады характеризуются развитой системой [бонусов](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%BE%D0%BD%D1%83%D1%81&action=edit): начисление очков, постепенно открываемые элементы игры и т.д. Термин «аркада» по отношению к компьютерным играм возник во времена [игровых автоматов](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%82&action=edit), которые устанавливались в торговых галереях (arcades). Игры на них были простыми в освоении (чтобы привлечь побольше играющих). В последствии эти игры перекочевали в [игровые приставки](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0) и до сих являются основным жанром на них.

* **Arcade Racing (Аркадные гонки)**

Аркадные гонки характеризуются легким, отдаленным от реальности управлением.

Примеры: серия Trackmania, Go for ride

* **Classic Arcade (Классические аркады)**

Суть классических аркад объяснить довольно сложно. Обычно главной целью является прохождение уровня за максимально короткий промежуток времени или сбор всех [бонусов](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%BE%D0%BD%D1%83%D1%81&action=edit) на уровне. Сюда же можно отнести разнообразные арканоиды и пинболлы.

Примеры: Pacman, Digger, Battle City

* **Fighting (Драки)**

В драках два персонажа дерутся на арене, применяя различные удары, броски и комбинации. Характеризуется большим количеством персонажей (бойцов) и ударов (иногда больше ста для каждого персонажа). Жанр мало популярен на [PC](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) из-за ориентации на совместную игру, а на клавиатуре довольно проблематично одновременно играть вдвоем. Однако хорошо развит на [игровых приставках](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0). По некоторым играм этого жанра даже проводятся мировые чемпионаты.

Примеры: Mortal Combat, Street Fighter, Tekken

* **Platformer (Платформеры)**

Понятие платформеров пришло с [игровых приставок](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0). Именно там этот жанр наиболее популярен. Основной задачей игрока является преодоление препятствий (ям, шипов, врагов и т.д.) с помощью прыжков. Зачастую приходится прыгать по абстрактно расставленным в воздухе "палочкам" (т.н. платформам), отсюда и пошло название жанра.

Примеры: Mario, Aladdin

* **Scrollers (Скроллеры)**

В скроллерах экран непрерывно движется в одну из сторон, а игроку предлагается уничтожать появляющихся врагов и собирать появляющиеся [бонусы](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%BE%D0%BD%D1%83%D1%81&action=edit). По направлению движения различают вертикальные и горизонтальные скроллеры. Жанр был очень популярен в середине 90-х годов, сейчас скроллеры практически не выпускаются.

Примеры: Jets'n'Guns, AirStrike, DemonStar, KaiJin

* **Virtual Shooting (Виртуальный тир)**

Впервые зародился на игровых автоматах, впоследствии перешел на многие игровые платформы, включая [PC](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80). Игровой процесс представляет собой отстрел неожиданно появляющихся врагов, но в отличии от [экшенов](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%80_%D0%BE%D1%82_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BB%D0%B8%D1%86%D0%B0) мы не можем управлять движением игрока или камерой, всю игру мы как едем по "рельсам". В связи с этим иногда делают видеотиры, т.е. всю игру снимают на видеокамеру, в определенных местах подставляя разные варианты видеоотрывков.

Примеры: Mad Dog McGee, серия House of the Dead

* **Simulation (**[**симуляторы**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80)**)**

Игра-[симуляция](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A1%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%86%D0%B8%D1%8F&action=edit" \o "Симуляция). При помощи компьютера, как можно более полно, имитируется управление каким-либо сложным технической системы (например, боевым истребителем, автомобилем и т.д.).

Примеры: серия [Need for Speed](http://ru.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed" \o "Need for Speed), [Descent](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Descent&action=edit" \o "Descent) III, Aviator

* **Экономические симуляции**

В экономических симуляциях представлены различные экономические процессы и взаимодействия различных величин.

Примеры: Sims, [Civilization](http://ru.wikipedia.org/wiki/Civilization)

* **Strategy (стратегии)**

Игра, требующая выработки стратегии, например, для победы в военной операции. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. Различают:

1. походовые или пошаговые стратегические игры (Turn-Based Strategy, [TBS](http://ru.wikipedia.org/wiki/TBS)). Игроки поочерёдно делают ходы, и каждому игроку отводится неограниченное или ограниченное (в зависимости от типа и сложности игры) время на свой ход.
2. стратегические игры в реальном времени (Real Time Strategy, [RTS](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%B8%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%B2%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B8)). Все игроки выполняют свои действия одновременно, и ход времени не прерывается.

Примеры: [WarCraft](http://ru.wikipedia.org/wiki/WarCraft), [StarCraft](http://ru.wikipedia.org/wiki/StarCraft), Dune

* **Sport (спортивные**)

Как и следует из названия - имитация какой-либо спортивной игры, например, футбола.

Примеры: FIFA, NBA, Tennis

* **Adventure (приключения), или Quest**

Игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Примеры: [Space Quest](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Space_Quest&action=edit" \o "Space Quest); [Myst](http://ru.wikipedia.org/wiki/Myst" \o "Myst), Мор. Утопия

* **Role-Playing Games ([RPG](http://ru.wikipedia.org/wiki/RPG" \o "RPG)) ([ролевые игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0" \o "Ролевая игра))**

Правильное название этого жанра Computer RPG (CRPG), так как эти игры являются адаптированными для компьютера традиционными ролевыми играми.

* **Puzzle (**[**головоломки**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0)**,** [**логические**](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9B%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0&action=edit)**)**

В некомпьютерной головоломке роль арбитра, следящего за соблюдением правил, играет или сам игрок (пасьянс), или некоторое механическое устройство ([кубик Рубика](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BA_%D0%A0%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BA%D0%B0)). С появлением компьютеров возможности головоломок расширились, так как написать компьютерную программу проще, чем сконструировать механическое устройство. Головоломки, как правило, не требуют реакции от игрока (однако многие ведут счёт времени, потраченного на решение).

Примеры: Сапёр ([Minesweeper](http://en.wikipedia.org/wiki/Minesweeper_%28computer_game%29" \o "en:Minesweeper_(computer_game))); [Sokoban](http://en.wikipedia.org/wiki/Sokoban).

* **Traditional (традиционные) и board (настольные)**

Компьютерная реализация настольных игр, например, шахмат.

Примеры: [CGoban](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=CGoban&action=edit)

* **Текстовые**

Новое веяние в игровой культуре. Чаще всего, жанр являет собой текстовый квест, количество участников в котором не ограничено. Иногда такая игра может длиться годами.

**Классификация игр по количеству игроков.**

* **Одиночные ([single player](http://en.wikipedia.org/wiki/single_player" \o "en:single_player))**

Рассчитаны на игру в одиночку, против компьютера.

* **Многопользовательские ([multiplayer](http://en.wikipedia.org/wiki/multiplayer" \o "en:multiplayer))**

Рассчитаны на игру нескольких человек (обычно до 32) по [локальной сети](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B2%D1%8B%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%8C), [модему](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BC) или [Интернету](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82).

* **Многопользовательские на одном компьютере (hot seat и splitscreen)**

На современных персональных компьютерах бывают редко, однако часто встречаются на старых ПК и [приставках](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0). Hot seat - игра по очереди на одном компьютере. В режиме splitscreen экран делится на две части, каждый из игроков играет на своей части.

* **Многопользовательские через электронную почту (PBEM)**

В основном встречается в [пошаговых стратегиях](http://ru.wikipedia.org/wiki/TBS). Результаты хода записываются в специальный файл и отсылаются другому игроку через электронную почту.

* **Массовые ([MMO](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Onine" \o "en:Massively_Multiplayer_Onine), Massively Multiplayer Onine)**

Массовые игры по Интернету. Наиболее часто встречающиеся жанры - настольные и [ролевые](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) игры (т.н. [MMORPG](http://ru.wikipedia.org/wiki/MMORPG), или Massively Multiplayer Online RPG). Среди них различают также браузерные игры (игры, не требующие установки какого-либо клиента), а также текстовые онлайновые игры – жанр MUD.