

Классифицируемое понятие (А): Компьютерная игра.

Шаг 1: Деление по требованию к подключению

- **Делимое понятие:** А (Компьютерная игра).
- **Основание деления:** Необходимость постоянного подключения к сети Интернет для основного игрового процесса.
- **Полученные понятия:**
 - B_1 : Онлайн-игра.
 - B_2 : Офлайн-игра.
- **Тип деления:** Дихотомическое.
- **Формальные аксиомы деления:**
 - **Аксиома несовместимости понятий:** Члены деления взаимно исключают друг друга. $B_1 \cap B_2 = \emptyset$.
 - **Аксиома полноты деления:** Любая компьютерная игра относится либо к классу B_1 , либо к классу B_2 . $B_1 \cup B_2 = A$.

Шаг 2: Деление по основному жанру (По видоизменению признака)

2.1 Деление понятия B_1 (Онлайн-игра)

- **Делимое понятие:** B_1 (Онлайн-игра).
- **Основание деления:** Основной жанр игрового процесса.
- **Полученные понятия:**
 - C_1 : Экшен.
 - C_2 : Стратегия.
 - C_3 : Симулятор.
- **Тип деления:** По видоизменению признака.
- **Формальные аксиомы деления:**
 - **Аксиома несовместимости понятий:** В рамках классификации жанры не пересекаются. $C_i \cap C_j = \emptyset$ для $i \neq j$.
 - **Аксиома неполноты деления:** Мы признаем, что деление не исчерпывает всего многообразия онлайн-жанров. $C_1 \cup C_2 \cup C_3 \subset B_1$.

2.2 Деление понятия B_2 (Офлайн-игра)

- **Делимое понятие:** B_2 (Офлайн-игра).
- **Основание деления:** Основной жанр игрового процесса.
- **Полученные понятия:**
 - D_1 : Приключение.
 - D_2 : Головоломка.
 - D_3 : Ролевая игра.
- **Тип деления:** По видоизменению признака.
- **Формальные аксиомы деления:**
 - **Аксиома несовместимости понятий:** $D_i \cap D_j = \emptyset$ для $i \neq j$.
 - **Аксиома неполноты деления:** Деление не является исчерпывающим. $D_1 \cup D_2 \cup D_3 \subset B_2$.

Шаг 3: Деление по специфическим признакам жанра (Дихотомическое)

3.1 Деление понятия C_1 (Экшен)

- **Делимое понятие:** C_1 (Экшен).
- **Основание деления:** Характер течения игрового времени в основном геймплее.
- **Полученные понятия:**
 - F_1 : Пошаговый экшен.
 - F_2 : Экшен в реальном времени.
- **Тип деления:** Дихотомическое.
- **Формальные аксиомы деления:**
 - **Аксиома несовместимости понятий:** $F_1 \cap F_2 = \emptyset$.

- **Аксиома полноты деления:** Любая игра в жанре "Экшен" либо пошаговая, либо происходит в реальном времени. $F_1 \cup F_2 = C_1$.

3.2 Деление понятия D_1 (Приключение)

- **Делимое понятие:** D_1 (Приключение).
- **Основание деления:** Структура повествования и степень свободы игрока.
- **Полученные понятия:**
 - G_1 : Линейное приключение.
 - G_2 : Нелинейное приключение.
- **Тип деления:** Дихотомическое.
- **Формальные аксиомы деления:**
 - **Аксиома несовместимости понятий:** $G_1 \cap G_2 = \emptyset$.
 - **Аксиома полноты деления:** Любая приключенческая игра либо линейна, либо нелинейна. $G_1 \cup G_2 = D_1$.

