|  |  |
| --- | --- |
| Вы можете улучшить статью, внеся более точные указания на источники. |  |

[Компьютерные игры](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%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) в основном [классифицируются](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F" \o "Классификация) по [жанрам](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D1%8B" \o "Жанры), а также по количеству [игроков](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%BA_(%D1%82%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80)" \o "Игрок (теория игр)).

Вследствие того, что критерии принадлежности игры к тому или иному жанру не определены однозначно, **классификация компьютерных игр** недостаточно систематизирована, и в разных источниках данные о жанре конкретного проекта могут различаться. Тем не менее, существует [консенсус](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%B5%D0%BD%D1%81%D1%83%D1%81" \o "Консенсус), к которому пришли разработчики игр, и принадлежность игры к одному из основных жанров почти всегда можно определить однозначно. Эти наиболее популярные жанры (которые объединяют в себе множество поджанров) перечислены ниже.

Существуют игры с элементами нескольких жанров, которые могут принадлежать каждому из них (например, серия [Grand Theft Auto](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Grand_Theft_Auto_(%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F)" \o "Grand Theft Auto (серия)), [Космические Рейнджеры](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%9A%D0%BE%D1%81%D0%BC%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%A0%D0%B5%D0%B9%D0%BD%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80%D1%8B" \o "Космические Рейнджеры), [Rome: Total War](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Rome:_Total_War" \o "Rome: Total War) и многие другие). Такие проекты причисляют либо к одному из жанров, который в игре является основным, либо сразу ко всем, присутствующим в игре, если они в равной мере составляют [геймплей](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%B9" \o "Геймплей) проекта.

3D-шутер ([англ.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA" \o "Английский язык) *3D Shooter*) — в играх данного типа игрок, как правило, действуя в одиночку, должен уничтожать врагов при помощи оружия ближнего боя (как правило холодного) и стрелкового оружия (чаще всего огнестрельного оружия и энергетического), для достижения определённых целей на данном уровне, обычно, после достижения заданных целей игрок, переходит на следующий уровень. Врагами часто являются: бандиты (напр. [Max Payne](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Max_Payne" \o "Max Payne)), нацисты (напр. в [Return to Castle Wolfenstein](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Return_to_Castle_Wolfenstein" \o "Return to Castle Wolfenstein)) и другие «плохие парни», а также всевозможные инопланетяне, мутанты и монстры (напр. [Doom](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Doom" \o "Doom), [Half-life](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Half-life" \o "Half-life), [Duke Nukem 3D](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Duke_Nukem_3D" \o "Duke Nukem 3D), Serious Sam).

В зависимости от сюжета игры арсенал игрока может включать как современные виды оружия, так и их футуристические аналоги, а также виды оружия, не имеющие аналогов на сегодняшний день. Как правило, типичный набор оружия содержит: холодное оружие ближнего боя (ножи, кастеты, кусок трубы, бейсбольная бита, монтировка, мечи, сабли, копья, кинжалы, палицы, кистени и т. д.), луки и арбалеты, пистолеты, автоматы или автоматические винтовки, дробовик («шотган»), снайперскую винтовку, многоствольный роторный пулемёт или одноствольный, а также гранаты или бутылки с зажигательной смесью. И пистолеты, и автоматы, и винтовки могут быть как огнестрельные так и энергетические (бластеры, плазмометы, лучеметы). Часто оружие имеет альтернативный режим стрельбы или оснащено оптическим прицелом с возможностью изменения [кратности](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%A3%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5" \o "Увеличение) или без такового. Также игрок может наносить удары при помощи ног, или бить врагов прикладом или рукоятью пистолета. В «реалистичных» играх (например, в [FarCry](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/FarCry" \o "FarCry) и [F.E.A.R.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/F.E.A.R." \o "F.E.A.R.)) игрок может нести с собой только ограниченное число видов оружия, в то время как, в аркадных (напр. [Unreal Tournament](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Unreal_Tournament" \o "Unreal Tournament), [Quake](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Quake" \o "Quake)) можно было использовать все виды оружия, доступные в игре. Также в «реалистичных» шутерах более совершенная модель повреждений, как самого игрока, так и его противников, в частности попадание в голову в «реалистичном» шутере вполне может вызвать мгновенную смерть персонажа игрока ([Operation Flashpoint: Cold War Crisis](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/Operation_Flashpoint:_Cold_War_Crisis" \o "Operation Flashpoint: Cold War Crisis)), тогда как в аркадных у персонажа обычно отнимается ненамного больше «хитпойнтов» (от [англ.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA" \o "Английский язык) *hitpoints*), чем при попадании в туловище.

В шутерах от первого лица ([англ.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *First person shooter, FPS*) игрок не видит персонажа со стороны — он наблюдает за происходящим от лица персонажа — «глазами персонажа» ([англ.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *First person look*), и наблюдаемая игроком картина совпадает с тем, что «видит» персонаж. В шутерах от третьего лица ([англ.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Third person shooter, TPS*) игрок видит персонаж со стороны с фиксированной (обычно со спины) или произвольной точки зрения ([англ.](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Third person look*). В ряде игр реализована возможность переключения первое/третье лицо и фиксированная/произвольная камера.

Принципиальное отличие [тактических](https://wp.wiki-wiki.ru/wp/index.php/%D0%A2%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) шутеров от классических состоит в том, что персонаж не изображает героя-одиночку, а действует в составе команды. В тактическом шутере обычно воссоздаётся деятельность отрядов — взаимодействие между бойцами, маневрирование и выбор направления атаки, подбор команды и её вооружения. В одиночном режиме эти возможности реализуются ботами, в сетевом — через взаимодействие живых игроков.

**Игра моделирования** является [игрой](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu) ( [доска](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9) или [видео](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_vid%C3%A9o) ) , который воспроизводит действия или действия в различных средах. Наиболее популярны [экономические или управленческие игры](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_gestion) и [ролевые игры](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le) . Когда моделирование относится к реальной или вымышленной войне или сражению, мы больше говорим [о стратегической](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_strat%C3%A9gie)[игре](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_guerre) или [военной игре, в](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_guerre) которой [миниатюрная игра](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_de_figurines) является формой представления.

* Имитационные игры определяются в зависимости от их способности взаимодействовать в среде, подавать предложения и взаимодействовать. [Видеоигры](https://ru.frwiki.wiki/wiki/Jeu_vid%C3%A9o) не игра моделирования , если сценарий уже предопределены, обрамленный для игрока , и нет никакого взаимодействия , как это определенно.
* Видеоигры позволяют представить работу машины или системы с помощью компьютера. Затем *игры-симуляторы* выражений обозначают виртуальное вождение или пилотирование устройств всех видов (самолет, автомобиль, мотоцикл, космический шаттл и т. Д.) Или движения в окружающей среде (клеточная биология и т. Д.). Также можно найти системные симуляторы, такие как радар (управление воздушным движением).

Область моделирования обширна и может пересекать другие категории.