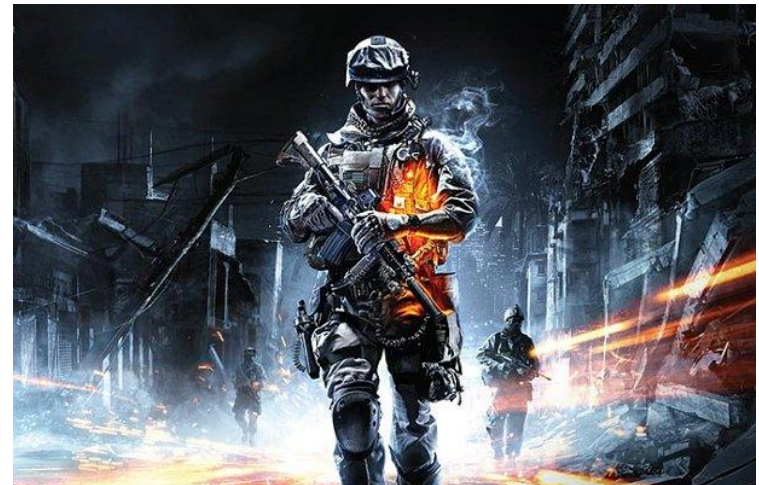


Комп'ютерні ігри

Автор Антон Зосім

Історія

- Комп'ютерна гра - це гра, в яку можна грати на персональному комп'ютері, подібно до того, як в неї можна грати на відеоприставці (наприклад, приставці Xbox). З моменту своєї появи комп'ютерні ігри пройшли довгий період існування і встигли еволюціонувати з чорно-білих в барвисті тривимірні творіння.



- Комп'ютерні ігри створюються групою розробників, що працюють спільно з художниками та іншими експертами. Ігри, створені такою групою, публікуються окремою організацією або третьою особою. Більшість комп'ютерних ігор доступні на носіях інформації - CD і DVD диски - або завантажуються з Інтернету і встановлюються на комп'ютері як програмний додаток. Можна також придбати ігри на носіях через Інтернет з доставкою додому.



С. Тригорович український розробник

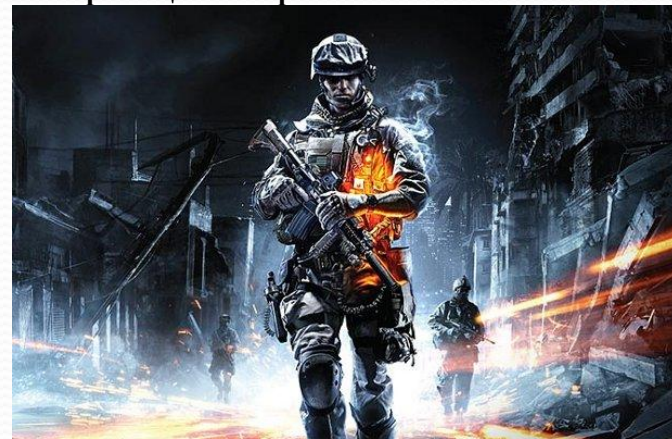
Класифікація ігор



- Жанр визначається метою гри. Гра може належати як до одного, так і до кількох жанрів, а в унікальних випадках - відкривати новий або бути поза всяких жанрів. Розділяють 8 основних жанрів відеоігор, які у свою чергу діляться ще на декілька піджанрів.
- 1). **Action** - жанр комп'ютерних ігор, в яких успіх гравця у великій мірі залежить від його швидкості реакції і здатності швидко приймати тактичні рішення. Дія таких ігор розвивається дуже динамічно і вимагає напруження уваги і швидкої реакції. При цьому в якості основного засобу прогресу в грі, як правило, використовують будь-яку зброю. Поділяється на шутери, аркади, файтинги та стелс-ігри. Цей жанр є найпопулярнішим та займає близько 70% ринку відеоігор.



- **3d-шутер** (англ. 3D Shooter) - в іграх даного типу гравець, як правило , діючи поодиноці , повинен знищувати ворогів за допомогою зброї ближнього бою (як правило холодного) і стрілецької зброї (найчастіше вогнепальної зброї та енергетичної) , для досягнення певних цілей на даному рівні , зазвичай , після досягнення заданих цілей гравець , переходить на наступний рівень. Ворогами часто є: бандити (напр. Max Payne) , нацисти (напр. в Return to Castle Wolfenstein) та інші «погані хлопці», а також всілякі інопланетяни, мутанти і монстри (напр. Doom , Half- life , Duke Nukem 3D , Serious Sam). Існують шутери від першої особи. У шутерах від першої особи (англ. First person shooter, FPS) гравець не бачить персонажа з боку - він спостерігає за подіями від особи персонажа - «очима персонажа» (англ. First person look), і спостережувана гравцем картина збігається з тим, що «бачить» персонаж.



- **Файтинг** (від англ. Fighting - бій , бійка , поєдинок , боротьба) - жанр комп'ютерних ігор, що імітують рукопашний бій малого числа персонажів в межах обмеженого простору , званого ареною. Файтинг близькі до ігор жанру «побий їх усіх», проте між ними існують відмінності. Так, в більшості файтингів гравцеві не потрібно переміщатися по довгому рівню і не можна вийти за межі арени, а бій складається з непарного числа окремих раундів і не є безперервним.



- **Слешер** (англ. Slasher від англ. Slash - рубати , різати) або Чоппер (англ. Chopper , буквально рубилово, від англ. Chop - рубати) - особливий різновид комп'ютерних та відеоігор, дуже схожа на жанр побий їх усіх, але спеціалізується на холодній зброї. Найпопулярніші слешери розробляються насамперед для ігрових консолей, так як геймпад набагато більш підходить для даного типу гри .Не слід плутати Slasher с Hack and slash, визначення Hack and slash є більш широким і в нього крім слешерів потрапляють також ігри типу Diablo і Dungeon Siege , які слешером не є.



- **Аркада** (англ. Arcade) - гра, в якій гравцеві доводиться діяти швидко, покладаючись в першу чергу на свої рефлексії і реакцію. Ігровий процес простий і не змінюється протягом гри. Аркади характеризуються розвинутою системою бонусів: нарахування очок, поступово відкриваються елементи гри і т. д. Термін «аркада» по відношенню до комп'ютерних ігор виник у часи ігрових автоматів, які встановлювалися в торгових галереях (arcades). Ігри на них були простими в освоєнні (щоб залучити побільше граючих). Згодом ці ігри перекочували на ігрові приставки (консолі) і до цих пір є основним жанром на них.



- **Стелс-екшен** (англ. Stealth action) - це жанр комп'ютерних ігор, в яких гравцеві потрібно непомітно переміщатися, ховатися, таємно і непомітно вбивати ворогів, і уникати виявлення, щоб виконати місію. Незважаючи на те, що цей жанр порівняно старий, на даний момент існує не так багато ігор, що класифікуються як стелс-екшени. Більш часто зустрічаються ігри, що містять елементи стелса. Найбільшу популярність жанр отримав завдяки серіям ігор Thief, Metal Gear, Hitman, Splinter Cell.



- 2). **Симулятор** - імітатори , механічні або комп'ютерні , що імітують управління яким-небудь процесом , апаратом або транспортним засобом. Найчастіше зараз слово « симулятор » використовується стосовно до комп'ютерних програм . За допомогою комп'ютерно -механічних симуляторів , абсолютно точно відтворюють інтер'єр кабіни апарату , тренуються пілоти , космонавти , машиністи високошвидкісних поїздів. Симулятор - програмні та апаратні засоби , що створюють враження дійсності , відображаючи частину реальних явищ і властивостей у віртуальному середовищі .



- 3). **Стратегії** (англ. Strategy) - ігри, що вимагають планування і вироблення певної стратегії для досягнення якоїсь конкретної мети, наприклад, перемоги у військовій операції. Гравець управляє не одним персонажем, а цілим підрозділом, підприємством або навіть всесвіту. Розрізняють походовом або покрокові стратегічні ігри (Turn- Based Strategy, TBS), де гравці по черзі роблять ходи, і кожному гравцеві відводиться необмежену або обмежену (залежно від типу і складності гри) час на свій хід, і стратегічні ігри в реальному часі (Real Time Strategy, RTS), в яких всі гравці виконують свої дії одночасно, і хід часу не переривається.



- 4). **Пригода** (англ. Adventure) - гра-розповідь у якій керований гравцем герой просувається по сюжету і взаємодіє з ігровим світом за допомогою застосування предметів, спілкування з іншими персонажами і рішенням логічних задач.



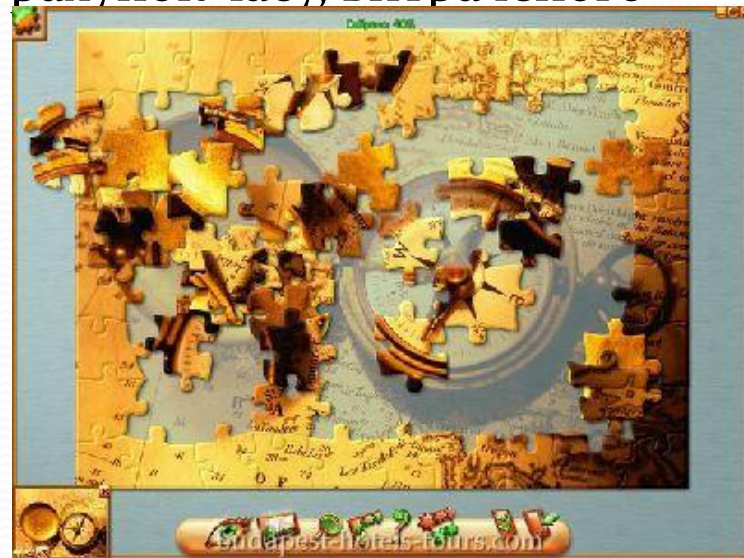
- 5). **Музична гра** (англ. Rhythm game , rhythm action) - жанр комп'ютерних ігор , де наріжним ставиться музична складова , а від гравця потрібно наявність почуття ритму. Ігри даного жанру беруть за основу танці або виконання групою музичних композицій. Гравці повинні відповідно до того , що демонструється на екрані , натискати певні кнопки або виконувати танцювальні рухи. У разі успіху нараховуються очки .



- 6). **Комп'ютерна рольова гра** (англ. Computer Role - Playing Game (CRPG або RPG) - жанр комп'ютерних ігор, заснований на елементах ігрового процесу традиційних настільних рольових ігор. У рольовій грі гравець управляє одним або декількома персонажами, кожен з яких описаний набором чисельних характеристик, списком здібностей і вмінь; прикладами таких характеристик можуть бути хіт-поінти (англ. hit points, HP), показники сили, спритності, захисту, ухилення, рівень розвитку того чи іншого навичку і т.п.



- 7). **Пазли** (англ. Puzzle) та інші. У не комп'ютерній головоломці роль арбітра, що стежить за дотриманням правил, грає або сам гравець (пасьянс), або деякий механічний пристрій (кубик Рубіка). З появою комп'ютерів можливості головоломок розширилися, так як написати комп'ютерну програму простіше, ніж сконструювати механічний пристрій. Головоломки, як правило, не вимагають реакції від гравця (проте багато ведуть рахунок часу, витраченого на вирішення).



- 8). **Interactive fiction** (IF, буквальний переклад - інтерактивна література; текстові квести; adventure - пригодницька гра) - жанр комп'ютерних ігор, в якому спілкування з гравцем здійснюється за допомогою текстової інформації. Розвиток цього жанру, у зв'язку з низьким вимогою до ресурсів, почалося досить давно, і не припинилося навіть з появою графічних ігор.

```
Council Chamber                               Score: 0                               Moves: 1
SPELLBREAKER is a trademark of Infocom, Inc.
Release 87 / Serial number 860904

Council Chamber
You are in the Council Chamber of the ancient Guild Hall at Borphee. To the
south is the entry of the Guild Hall. There is a meeting of the guildmasters
going on. You are standing among a group of about ten sorcerers, each the
master of an Enchanters Guild chapter somewhere in the land.

>S
Annoyed guildmasters make way grudgingly. You hear muttering about "arrogant
enchanters" as you try to leave the chamber. Finally, Orkan of Thriff, one of
your colleagues, says, "Stay. Be quiet. Don't embarrass us."

Sneffle of the Guild of Bakers is addressing the gathering. "Do you know what
this is doing to our business? Do you know how difficult it is to make those
yummy butter pastries by hand? When a simple 'gloth' spell would fold the
dough 83 times it was possible to make a profit, but now 'gloth' hardly works,
and when it does, it usually folds the dough too often and the butter melts,
or it doesn't come out the right size, or..." He stops, apparently overwhelmed
by the prospect of a world where the pastries have to be hand-made. "Can't you
do anything about this? You're supposed to know all about magic!"
```

Дякую за увагу

