

## Spilgenre (fra "Informatik for alle" af Claus Witfelt, Forlaget Columbus)

Man kan klassificere de fleste spil i forhold til disse 4 genrer eller standard spiltyper eller kombinationer af dem.

| Spilgenre               | karakteristiska                                                                                                                                                                      |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action                  | Spil med masser af handling, kampe, skydning, mål, der skal nås hurtigt, og hvor adrenalin-kicket er stort. Pacman kan siges at være et actionspil.                                  |
| Adventure / Eventyrspil | Spil med verdener, der skal udforskes, udfordringer, måske slag, der skal udkæmpes. Tager typisk lang tid. Civilisation kan siges at være et eksempel på et eventyrspil.             |
| Strategi                | Spil, der kræver megen strategisk overvejelse. Skak er et godt eksempel på et strategispil.                                                                                          |
| Proces                  | Spil, hvor det handler om at <i>være</i> i spillet, kommunikere med de andre, indrette rum m.m. Det er processen, der er det vigtige. Sims-serien er et godt eksempel på processpil. |