Kezdőoldal

A videojáték olyan játék, amellyel a játékos egy felhasználói felületen keresztül lép kölcsönhatásba (interakcióba) és arról egy kijelző eszközön keresztül kap visszajelzéseket. A visszajelzések történhetnek látványban, hangban és fizikailag is, különböző, folyamatosan fejlődő technikai eszközök segítségével - mint például a képernyők, hangszórók vagy rezgő kontrollerek, melyek a jelenkorban elektronikai alapokon működnek.

Ezek a videojátékokra használt elektronikai eszközök *„platform”*megnevezésként ismertek, melyek két főcsoportja a személyi számítógépek és a videojáték-konzolok. Ezekhez különböző mértékig hasonlóak a mechanikus elemeket is tartalmazó játékgépek, játék automaták.

Szeretek videojátékokkal játszani legyen az egyszemélyes vagy többjátékos. Szerintem függő vagyok, de még azért emberi szinten. Sok fajta videojátékot szeretek ezt nagy fajtákra értem pl.:Moba,Rts,MMorpg,Survival

Rts

A valós idejű stratégiai játék (szlenges, rövid változatban „valós idejű stratégia”; angolul real-time strategy (game), rövidítve RTS) a videojátékok egy műfaja. Ezek a játékok a számítógép monitor által megjelenített térképen játszódnak, ennek a térképnek a többé-kevésbé véletlenszerűen választott egy-egy pontján indulnak a játékosok általában kis számú épülettel. Az átlagos esetekben a fő feladatok a játéktérképen lévő erőforrások összegyűjtése, mindezekből pedig bázisok - épületek, vagy más egységgyártó létesítmények (űrhajók, pl.) - építése, technológiák kikutatása, fejlesztése és az épületekben illetve gyártó létesítményekben gyártott egységek (munkások, harcosok, járművek, stb.) irányítása, az elérendő cél, hogy a játékosok vagy a belőlük alakult csapatok egymást vagy a számítógépet legyőzzék harcban, illetve különböző, katonai tevékenységet igénylő feladatokat hajtsanak végre. A leggyakoribb cél az ellenséges bázisok és egységek megsemmisítése vagy elfoglalása, de mindez a játék háttértörténetétől, műfajától is függ.

A valós idejűség azt jelenti, hogy a játékmenet folyamatos, az összes játékos bármikor adhat ki parancsokat, amelyek végrehajtása azonnal el is kezdődik (szemben a körökre osztott játékokkal, mint pl. a sakk vagy a Heroes of Might and Magic, melyekben amikor az egyik játékos lép, addig a többi várakozik, nem tud semmit csinálni). Ez általában nagyon gyors, akció dús játékmenetet eredményez (ez az egyik alapja a játéktípust ért kritikáknak is, miszerint az RTS-ek lényegét valójában a „versenyszerű kattintás özönök” képezik)

**Gyakorlatilag semmiféle gazdaság szimulációt (nyersanyaggyűjtés, technológiák) nem tartalmaz. A játék elején rendelkezésre állnak az egységek, ezekkel lehet harcolni. A hangsúly sokszor a taktikai szempontból minél hűbb háborús szimuláción van. Példa a videojátékok köréből: Total War sorozat (Shogun, Rome: total War), vagy a világháborús tankcsatákat feldolgozó tankmodelles stratégiai játékok.**

**Jelen van a nyersanyag gyűjtögetés és némi gazdaság szimuláció, de inkább csak a játék változatosságát növelendő, jelzésszinten. Komoly szerepet is játszhat a játékban, de főleg a harcban. Tipikus példa: C&C sorozat, Age of Empires sorozat, Starcraft.**

**FPS**

Az FPS és a video-szerepjátékok (ld. még RPG) házassága. Ezekben a lövöldözés mellett olyan „magasabb rendű”, a realitás érzését növelő funkciók találhatóak, mint pl. a karakterfejlődés (pl. Deus Ex) vagy a párbeszédek.

**Az együttműködő mód olyan játékot vagy játékmódot jelent a videojátékokban, amikor 2-4 emberi játékos a gép ellen játszik és a kitűzött feladat elvégzése a cél.**

**MOBA**

Az RPG-k két kategóriára oszthatóak aszerint, mekkora hangsúlyt fektetnek az akcióra, a harcra és mennyit a történetre, beszélgetésekre és más, nem akció dús RPG játékelemekre.   
A harcra összpontosítóakat nevezzük hack 'n slash-nek (magyarul kb. „üsd 's vágd”), amelynek egyik ismert képviselője a Diablo. A több szerepjáték elemre és történetre építő jellemző RPG-k a BioWare-tól a Baldur's Gate és a Dragon Age: Origins (Dragon Age Vérvonalak) , Knights of the Old Republic, Bethesdattól az The Elder Scrolls sorozat vagy a Black Isle Studios Fallout című játéka, illetve a Square Enix Final Fantasy és Dragon Quest sorozatai.   
A számítógépes szerepjátékok speciális változata az MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – nagyon sok szereplős online szerepjáték), amely az interneten, online játszható szerepjáték.

Az RPG-k egy másik jellemzője és fontos eleme a fejlődésrendszer vagy „tápolás”. A fejlődésrendszer alapja általában a tapasztalati pont (XP rövidítéssel az azonos jelentésű angol experience point) melyeket a játékos karakter (JK) a cselekedetei vagy pályarészek után kap, amellyel különböző képességeit fejlesztheti - például az erejét vagy kardfogatását, amit ha növel, nagyobb sebzést képes okozni a kardokkal. A fejlődési rendszer legtöbbször több ágra oszlik, így a játékos karakterét különböző specializált irányokba alakíthatja, így kialakítva a tipikus közelharcost, íjászt vagy varázslót.

Szimulátorok

A szimulátorok lényege hogy minimális költségért cserébe a cégek a fejlesztéseiket kipróbálhassák közel valós körülmények között. Ezzel a módszerrel milliárd dollárokat spórolnak meg.

Videojátékokban viszont egy kicsit a eltér a valóságtól, cserébe a jobb játékélményért. Mivel a játékosok nagy része nem tud a hozzáférni a lehető legjobb vezérlőkhöz, ezért egyszerűsítenek a fejlesztők.

**Szimulátorok felbontása**

**Teljes szimulátorok:**

A való világhoz lehető legközelebb álló játékok. Ilyenek például:

* F1 videojáték széria (Kifejtve [itt](file:///C:\Users\11c-katona\Downloads\Weboldal-master\Weboldal-master\html\sszgames.html#f1))
* iRacing.com
* Assetto Corsa széria

**Árkád elemekkel rendelkező szimulátorok:**

Jobb illetve érdekesebb játékélményért eltérnek egyes elemekben eltér a valóságtól. Ilyenek például:

* Forza széria
* Dirt széria
* Project Cars széria

**Egyéb szimulátorként tekinthető játék**

Más területek virtuális megvalósítása is érdekes tud lenni.

* Euro Truck Simulator
* Microsoft Flight Simulator videojátékok
* Farming Simulator széria

sport

A sportjátékok szimulálják a hagyományos fizikai sportok játékát, mint például a futball, az amerikai futball, az ausztrál labdarúgás, baseball, boksz, kosárlabda, krikett, golf, jégkorong, tenisz, bowling, rögbi, gördeszka vagy a birkózás, stb. Mások inkább hangsúlyozzák a sport mögötti stratégiát. Mások szatirizálják a sportot a képregények hatásra. Ez a műfaj korán keletkezett a videojátékok történetében, és ma is népszerű és rendkívül versenyképes, mint a valós sportok. Néhány sportjáték a harci játékok kategóriájába tartozik, beleértve a birkózás, a boksz és a vegyes harcművészetek kategóriáját, bár nem szabad összetéveszteni vagy összehasonlítani olyan játékokkal, mint a képregénybe való játékokkal ezek egy alműfajként szerepelnek. A játékműfaj, mint a bokszolás, a vegyes harcművészetek és a birkózás a sportjátékok alcsoportjai. A versenyjátékok néha a sportjátékok (vagy [szimulátor](file:///C:\Users\11c-katona\Downloads\Weboldal-master\Weboldal-master\html\szimulator.html)) kategóriájába tartoznak.

kedvencek

RL

Európai futball csak a játékosok kocsikat irányítanak emberek helyett. Érdekes fizikai megoldásai miatt a játék egyedi környezetett teremt. A játéktérből egyszerűen kihagyták a légellenállást. A könnyebb térben való mozgásért cserébe ellátták a kocsikat rakéta hajtóművekkel amit a pályán lévő újratöltő pontokból lehet feltölteni. Meccsek ideje 5 perc de ez a különböző átvezető részekkel kitolódhat. Minden meccsnek van nyertese, döntetlen mérkőzés nem lehetséges. Ha az 5 perc lejár akkor addig játszanak a játékosok ameddig valaki belövi az aranygólt. Különböző játék módosító eszközöket adtak hozzá további érdekes játékmódokért. Így a hiper gyorsan pattogó labdától a hoki korongon át a a földön maradó kocka tologatásáig is eljuthatunk.

**Psyonix** (a játék készítő cég) ezzel a játékkal újragondolta **Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars!** (PS3) nevű játékát és minden platformra kiadta (PC, Xbox One, PS4, Nintendo Switch (Panic Button-nal együttműködve)), ezzel hatalmas sikert elérve.

A játékosok teljesen magukhoz szabhatják a kocsikat csak sajna egyes kinézeteket venni kell. Így lehet hogy egyesek a játékon belüli kinézetekre többet költenek mint a játék ára. Alapítatunk úgynevezett klubokat is amibe barátokat meghívhatunk. Így egy közös szín alatt lehet játszani ismerőseinkkel és a játéktér a térfeleteken hozzá viszonyul.

A játék egyszerűen tökéletes. A fizikai megoldás egy teljesen új "műfajt" teremtett szerintem. Erre a játékra nehéz rosszat mondani. 5 perc meccseként szerintem (+ ha van hosszabbítás) elég egyszerre, kell két meccs közt pihenőt tartani. A játékban a szerencse aligha megjelenik. Mindenki megtalálja benne szerintem számára kedvenc játékmódot.

F1

Formula 1 a királykategória az autósportok körében. Codemasters a 2009-es szezonra úgy döntött átveszi az F1 videojátékok készítését. A reális forma versenyzést próbálják megvalósítani. A széria minden egyes darabjával egyre jobban és jobban a tökéletes szimulátor felé halad. Minden darabja a szériának az akkori versenynaptár pályáit találhatjuk meg. A futam közben büntetési rendszer működik (nem korrekt rendszer, elképesztően szigorú ráadásul), így oda kell figyelni az ellenfeleink épségére.

Eközben olyan kezelési felületet próbálnak kihozni ami a játékosoknak egyszerű legyen használni. A letisztult felület egy jó pont kezdőt számára, de egyben egy nagyon nehéz feladatot hord magába. Az autót nem elég egyszerűen vezetni hanem közben az embernek oda kell figyelni hogy mennyi üzemanyaga van még feleslegbe, hanem az hogy elektromos motor mekkora erőtöbbletet adhat a meghajtásra (mivel hibrid erőforrást használnak jelenleg).

Versenygépezetünket a pályához illetve magunkhoz szabhatjuk. Minden apró módosítás hatással van a járműre. Alul- illetve túlkormányzást produkálhatunk (vannak akik így szeretnek vezetni mert könnyebben tudnak korrigálni), gumikopásra, leszorító erőre illetve a fékek hatásfokára. Természetesen az hatással van a kocsira hogy mennyire pattintunk le egyes alkatrészeket. A szerencse is egy faktort játszik mivel egy szezon közben véges komponenseink vannak. Az elhasználódásból jövő problémákra is oda kell figyelni. Illetve bármikor műszaki hiba miatt lehet ki állnod a pálya szélére.

Mellette: Közel reális megvalósítás, így egyértelműen érzed, hogy mit fog csinálni az autód minden kigyorsításnál, fékezésnél és minden kormánymozdulatnál. Bármilyen pici alkatrészt, ha a kerék alá akár eldurranthatja a gumit vagy bele akad valamilyen egy elembe ami akár teljesen felrúghatja az aerodinamikát. Minden futam egyenlő egy kihívással szerintem.

Ellene: A büntetési rendszer borzalmas. A ellenfelek (AI-ra gondolok) nagyon nagy hülyeségeket csinálnak ha mögöttünk haladnak kb. 20 méterrel.

MM

Inkább a sportok mögött folyó folyamatokat szeretnéd megismerni? A pénzügyekben jól ügyeskedsz? A csapat számodra fontos vagy inkább amit építesz? Mindenben neked kell dönteni és mindennek megvan a befolyása.

Motorsport Manager a háttérre tökéletesen rámutat a menedzsment szempontból. Technológiai előrelépést hajtasz végre vagy a csapatod egyik tagját váltod le éppen akkor, az változást fog tenni a utadon. A riválisaiddal mennyire tudod tartani a lépést egy meghatározó dolog. Minden szezonban csak egy nyertes lehet. A helyezésed meghatározza mennyi pénzt fogsz tudni költeni a következő évre.

A versenyzőid visszajelzései alapján kell beállítanod számukra az autót. Optimalizálnod kell mikor mit érdemes tenni hogy lehető legtöbbet kitudják hozni egy versenyen. Utasítanod kell őket hogy spóroljanak vagy inkább az utolsó lóerőig mindent kinyomjanak az járműből. Csapatban ki élvez prioritást azt is kell határoznod. Az alkatrészeid állapotához mérve újat kell rendelni vagy fejlesztett megy már az autóba. A rizikó minden mögött ott van.

**Playsport Games** tökéletes átlátta hogy egy ilyen játéknak mi is lényege. Több mobilos játékot a szériából is már kiadott. PC-re készült változatban (2016-ban adták ki) pedig a közösség által készített szituációkat is kipróbálhatunk. A fejlesztők mai napig adnak ki hozzá kiegészítőket amit egy-egy leárazás keretén belül 1-2€-ért megkaparinthatunk.

Egy csapatot átlátni egyfajta megpróbáltatást az embernek. Nagyon hamar elmerülsz a játékban mert tudod hogy még nem fejezted amit elkezdtél. Ha egyszer elkezded nem lesz megállás mert csak kapod és kapod a leveleket hogy ezt-azt meg kéne csinálni. Médiát se lehet figyelmen kívül hagyni. A szponzorok elvárásait figyelembe kell tartani vagy különben elfordulnak tőled. Minden megvan ebben a játékban ami a csapat hátteréről, sőt annak is a legfontosabb részlegéről szól.

LOL

A League of Legends egy akció dús online versenyjáték, ami a valós idejű stratégiai játékot szerepjátékos elemekkel vegyíti. Két, nagy erejű és különböző játékstílust képviselő hősökből álló csapat méri össze a tudását több csatamezőn és játékmódban. A hősök folyamatosan bővülő köre, a gyakori frissítések és az élénk versenyközösség teszi megunhatatlanná a League of Legends játékot a különböző tudásszintű játékosok számára.

A taktikus gondolkodás, a villámgyors reflexek és a jól szervezett csapatmunka ötvözésével kisebb összecsapásokban és heves 5v5 csatákban is győzedelmeskedhetsz.

A játékmenetre is kiható gyakori frissítéseknek, a több térképnek és játékmódnak, valamint a folyamatosan érkező újabb hősöknek köszönhetően a siker kulcsa csak a találékonyságodban rejlik.

Én személy szerint azért kedvelem ezt a játékot mert, sok és különböző hős és tárgy van melyeknek köszönhetően nincs két egyforma mérkőzés. Ezen felül a játékot folyamatosan fejlesztik úgy hogy, a játékosok véleményeit, élményit és problémáit is szem előtt tartják. Barátokkal még jobban szeretem játszani mert, úgy a csapat még összehangoltabb és a játék is élvezetesebb.

WoW

A World of Warcraft (röviden WoW) a Blizzard Entertainment 2004-ben megjelent számítógépes játéka. A Battle.net hálózat része. A nagy sikerű Warcraft sorozat történetét folytatja, pontosan két évvel a Warcraft III: The Frozen Throne eseményei után kapcsolódik be a történetbe.p>

A játék stílusa MMORPG, azaz csak interneten keresztül játszható szerepjáték, melyet egyszerre akár több százan vagy ezren is játszhatnak egy online világban. A játékosoknak rendszeresen elő kell fizetniük a játékra.

A World of Warcraft jelenleg 5,6 millió előfizetővel rendelkezik világszerte, ezzel világszinten a legnépszerűbb nyugati MMORPG, és a Guinness világrekordot is tartja ezen cím alatt 2008 áprilisában úgy becsülték, hogy a többjátékos játékok piacának 62%-át birtokoljap>

A játéknak magának külön története van, egy egész univerzuma melynek történetét a legelejétől is meglehet ismerni. Az alapjátékban nyolc faj közül lehet választani. Ez a szám az első kiegészítővel, a The Burning Crusade megjelenésével tízre, a harmadik kiegészítő, a Cataclysm után tizenkettőre, a Mists of Pandaria megjelenésével pedig tizenháromra emelkedett. A fajok két, egymással harcban álló frakcióba tömörülnek, ez a Szövetség (Alliance) és a Horda (Horde). A fajok kezdő tulajdonságai némileg eltérnek, és mindegyiknek vannak faji sajátosságai (racial trait), egyedi földi "hátasai" (mount) és saját nyelve.

A játékos 12 lehetséges kaszt (class) közül választhat. Ezek közül 5 közelharci, 4 távolsági, 2 pedig a választott specializáció szerint egyik típusba sorolható. Minden faj más-más kasztot választhat, összhangban saját történelmével. A kaszt nemcsak a játékos karakter harci stílusát, választható fegyverzetét és védelmi felszerelését, de a három lehetséges szerepkört (role) is meghatározza, amely leginkább a PvE esetében döntő tényező.

Nekem személy szerint a játék pve része tetszik a legjobban amikor más emberekkel együtt kell legyőzni a virtuális, mesterséges ellenfeleket. A játék univerzuma is nagyon tetszik és történelme is.

WoT

A World of Tanks egy 3D-s csapatalapú többjátékos freemium videojáték, amelyben az 1910-es és 1970-es évek közötti páncélozott harcjárművek harcait szimulálják. A játék PvP alapú, vagyis a játékosok egymással harcolnak benne. A kiadott változatban 86 amerikai, 114 szovjet, 111 német, 68 brit, 63 francia, 38 kínai, 11 cseh, 22 svéd, 26 japán, 12 olasz harcjármű és úgy szint 12 lengyel harcjármű, amelyeket könnyű, közepes és nehéz harckocsikra, páncélvadászokra és önjáró lövegekre osztottak fel. Összesen 500 tankot vehetünk az irányításunk alá. A csaták hossza az adott játékmódtól függ mely lehet 15, 12, 10 vagy akár 8 perc is.

A járművek külsőre történelmileg hű másai a valódiaknak (habár vannak fantázia tankok amelyet kis valósággal ötvöztek), de mivel a játék nem egy tankszimulátor, így bizonyos értékeket (például a páncélátütés fizikája) egyszerűsítettek és a játékbeli irányítást kiegyenlítették. A játékot fejlesztő **Wargaming.net** 2011. április 12-én adta ki játékát Európában és Észak-Amerikában majd szép lassan játszhatóvá vált az egész világon mely napi több száz ezer virtuális tank parancsnokot vonz a képernyők elé. A játék jelenlegi aktív játékos bázisa Európára nézve 851456 fő, világszerte 2.2 millió fő.

A játék nagy fejlődésen ment keresztül a kezdetekhez képest mind grafikai mind játék mechanika szempont alapján. Ha az ember belemerül könnyen letudja kötni (persze csak azon személyeket kik érdekeltek a 2. Világháború páncélos vívmányaiban ) mivel a játékot mai napig frissítésekkel látja el a Wargaming mely újabb pályákat, játékmódokat, járműveket és nemzeteket hoz magával.

##### Én mindig boldogan ülök le a játék elé néhány csata erejéig így gyarapítva azt a 14782 csatámat melyet 2013 áprilisa óta szedtem össze.

Doom

A Doom („Végzet”) egy számítógépes játék, amelyet 1993-ban adott ki az **id Software**. Az első belső nézetű lövöldözős játékok (FPS-ek) egyike, s újításaival fontos mérföldkőnek számít nemcsak e műfaj, hanem általában a számítógépes játékok történetében is. Ál-háromdimenziós grafikája kimagasló minőségű volt megjelenésekor és úttörő szerepet játszott a többszemélyes játékmódok elterjedésében. A GameSpy 2004-es szavazásán az iparág szakértői minden idők legjobb játékának választották.

A játék a kezdetek óta több részt, pontosan 7 részt megért (nemsokára jön a 8. rész)de azóta játékmenete semmit sem változott kivéve a játékélmény mely a démonok gyilkolása közben kimagasló. A célunk hogy hősünk "Doomguy" (2016 folytatásban "Doomslayer") bőrébe bújva irtsuk a pokoli dimenziókból ránk zúduló démonok tömegét az emberiség megmentése érdekében.

Halo

A játék story-t tekintve nagyon hangulatos, izgalmas, könnyen azonosulni tudunk főhőseink karaktereivel ebből kifolyólag könnyen el lehet merülni a Halo univerzumában melyet taglózhatunk ha játék mellett végig olvassuk a könyv sorozatot mely jobban kifejti a történéseket.

Legelső konzolos játékaim közé tartozik amit nagyon szeretek és mai napig boldogan ülök le játszani vele de sajnos csak konzolon lehetett élvezni IDÁIG, mivel bejelentették hogy az egész sorozatot átírják PC-re mely sajnos vagy nem sajnos megfogja könnyebbíteni a pénztárcámat.