

A VIDEOJÁTÉKOK TÖRTÉNETE

A Wikipedia magyar változata szerint a “videojáték egy 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 alapon működnek. Ezeket a videojátékokra használt elektronikai eszközök platformokként ismertek, melyek két főcsoportja a személyi számítógépek és a videojáték-konzolok. Különböző mértékig hasonlóak a mechanikus elemeket is tartalmazó játékgépek, játékautomaták.”

A videojátékok több évtizedes múltra tekintenek vissza. Az első videojátékot az amerikai Ralp Baernek tulajdonítjuk, aki 1951-ben létrehozott egy interaktív játékot - habár már Baer előtt is voltak ehhez hasonló próbálkozások, de a korai videojátékok leghíresebb darabja az 1962-es Spacewar és az 1972-es Pong. Utóbbi az asztalitenisz egy fapados változataként vált ismertté, és történelmet írt, behozva a köztudatba a videojátékok fogalmát. A Pong később egy videojáték birodalmat szült: a mögötte álló cég, az amerikai Atari Inc. 1972-ben jött létre. A Pong tévére csatlakoztatható gépként terjedt az Egyesült Államokban, de igazi sikert az 1977-es gép, az Atari 2600 ért el. A tévére csatlakoztatható, kizárólag videojáték futtatására alkalmas gép - amit gyűjtőnéven konzolnak nevezünk - úgynevezett cartridgeokon, kazetta méretű, kizárólag olvasható memóriát tartalmazó, mechanikus elemmel nem rendelkező kiegészítőket foga-

dott be. Ezeken voltak megtalálhatók a különböző, külön megvásárolandó videojátékok.

Az Atari 2600 nem csupán az Egyesült Államokban aratott sikert, a keleti-blokk műszerészei tucatnyi klóngépet gyártottak, vagyis az Atari tudta, beleegyezése nélkül, a szerzői jogok megsértésével terjesztették a gépet és annak játékeit, természetesen teljesen más néven. Akadt olyan klón, amely már alapból több játékkal is rendelkezett, nem volt szükséges cartridgeok / játékok megvásárlása, sőt, erre nem is volt lehetőség, mert ezek a klóngépek nem rendelkeztek ilyen funkcióval.

1. ARCADE

Arcade / árkád gépeknek nevezzük a játéktermi gépeket. Ezek kizárólag játéktermekben találhatók meg. Egyetlen játék futtatására tervezték őket, másra nem alkalmasak. A játéktermek a kilencvenes években, elsősorban a konzolok megjelenése miatt mára teljesen kihaltak, és szinte kizárólag Japánban lehet találkozni velük, ahol a játékterem-kultúra egyáltalán nem halt ki. Mára az arcade / árkád inkább egy műfaj neve lett: olyan videojátékokat nevezünk árkádnak, melyek játéktermi hangulattal rendelkeznek, azaz minden esetben a látvány, a szórakoztatás, a gyors örömszerzés a cél, és nem mondjuk a szimuláció - erre jó példa az autós játékok műfaja, ahol vannak szimulátorok (melyek arra törekednek, hogy tökéletesen szimulálják egy autó működését) és az árkád autós játékok, ahol a vezetési modell inkább a szórakoztatást, a gyors sebességet erőlteti, és ahol nem kell mondjuk az ütközések miatt sem aggódni, mert a kocsik nem törnek, vagy a sérülés kizárólag látványelem, de nincs kihatással a vezetési modellre.

2. KONZOLOK

A videojáték konzolok az ezredfordulóig kizárólag játékok futtatására létrehozott gépek voltak, úgynevezett fix hardverrel: vagyis minden egyes gép előre meghatározott specifikáció szerint készült, függetlenül attól, hogy mikor gyártották őket. Ez az egységesített hardver több dolgot tett lehetővé: egyrészt így nem volt szükséges (és lehetőség sem volt) a gépek fejlesztésére, bővítésére, minden vásárló pontosan ugyanazzal a géppel rendelkezett, függetlenül attól, hogy a gép piacra kerülésekor, vagy az után több évvel vásárolta-e meg a készüléket. Ez az egységesítés előnyös volt a fejlesztőknek is, hiszen egy fix hardverrel kellett dolgozniuk, és nem kellett amiatt aggódniuk, hogy egyes felhasználók gépe túlságosan gyenge vagy erős, és nem lett volna alkalmas az adott játék futtatására. Ennek persze megvan a maga hátulütője is: egy konzol szinte soha sem a lehető legjobb hardvereket tartalmazza, ráadásul a gépek több éven át vannak a piacon, így idővel “előregednek”, relatíve gyengévé válnak a folyamatosan fejlődő PC-hez, azaz a személyi számítógéphez képest. A gyártók ezért bizonyos időközönként lecserélik a gépeket: ezt nevezzük generációváltásnak. Egy ilyen generációváltás általában 5-6 évente következik be, hiszen egy gép megtervezése, létrehozása, piacra küldése hihetetlenül költséges és hosszú folyamat, és a vásárlóknak se lenne előnyös, ha 1-2 évente komplett gépet kellene cserélniük.

A generációváltás maga is több problémával rendelkezik: az új gépek általában nem kompatibilisek a régebbi gépek játékaival. Ennek oka elsősorban az, hogy a generációváltás során nem szimplán lecserélnék régebbi számítógép komponenseket - például a belső memóriát, a háttértárolót - hanem az alapoktól

építenek fel egy új gépet, amely sok esetben teljesen más elven működik, mint a korábbiak, ez pedig szinte lehetetlenné teszi a régebbi játékokkal való kompatibilitást. A konzolok egyik nagy hátránya ez, vagyis a megvásárolt játékok szinte minden esetben csak azzal a géppel működnek, melyekre eredetileg kiadták őket.

Természetesen a rivális gyártók gépei között nincs kompatibilitás: vagyis mondjuk a Nintendo gépeihez vásárolt játékok egyáltalán nem működnek más gyártók gépeivel. Ennek okai magától értetődőek.

Napainkban három nagy konzolgyártó létezik: a Microsoft (Xbox-család), a Sony (PlayStation-család) és a Nintendo. Két különböző konzolfajta létezik: otthoni és hordozható (handheld). Utóbbi olyan gépeket jelöl, melyeket arra terveztek, hogy a vásárlók magukkal vigyék őket utazásaik során. Ezek kicsi, általában zsebszámológép méretű eszközök. Természetesen ehhez külön kell játékokat vásárolni: kivételt ez alól csak a Sony PlayStation Portable / Vita gépei jelentenek, de csak bizonyos esetekben: vannak olyan Sony-játékok, melyek alaptól több platformra készülnek.

Fontos kiemelni, hogy konzoljátékot nem kizárólag a hardvergyártók készíthetnek, sőt. Két nagy csoportot különböztethetünk meg: first party és third party játékok. A first party minden esetben azt jelenti, hogy az adott játék kiadását a hardvergyártó végzi - bizonyos esetekben akár magát a fejlesztést is, a legtöbb hardvergyártó saját játékfejlesztő stúdiókkal is rendelkezik. Third party-nak az olyan játékokat nevezzük, melyekhez nincs köze a hardvergyártóknak, azokat más stúdiók és kiadók készítik és adják ki.

Third party játék lehet multiplatform is: az adott játék több különböző konzolra (és akár PC-re is megjelenhet). A támogatott platformok listája kizárólag a kiadótól függ. First party játék kizárólag csak egy adott gépre jelenik meg, hiszen azt maga a hardvergyártó készíti vagy adja ki.

A konzoljátékok árképzése teljesen eltér a PC-től, melynek elsősorban az az oka, hogy minden kiadónak jutalékot kell fizetnie a platformtulajdonosoknak. Ennek pontos összege üzleti titok, de jelentős összegről van szó. Erre jönnek rá a járulékos költségek: a lemezek, a dobozok, a kézikönyvek legyártása, ezek becsomagolása, majd terjesztése a világban. Emiatt a konzolos játékok drasztikusan többbe kerülnek, mint a PC-sek, annak ellenére is, hogy évről évre egyre nagyobb teret kap a digitális terjesztés - erről a későbbiekben lesz szó. Maguk a konzolgyártók is elsősorban ebből a jutalékból szerzik bevételeiket: szinte minden esetben veszítenek a hardveren, mivel ha azt a gyártási költségen árulnák, annyira drága lenne, hogy a vevők nem vennék meg. Így tulajdonképpen minden eladott konzol veszteséget jelent a konzolgyártónak.

A konzolos játékok a magas ár, a fix hardver miatt sokkal jobban megtartják az értéküket, így akár a kiadásukat követően évekkel is el lehet őket adni a használt piacon. Ugyanakkor a videojáték az egyik leggyorsabb értékvesztő szórakoztatóipari termék: erről a későbbiek során lesz szó.

A konzol ára a hardverhez hasonlóan kötött, a világon szinte mindenhol ugyanannyiba kerül - eltérés kizárólag az egyes országok áfa és vámtörvénye miatt lehet, így vannak a világon olyan régiók - például Brazília - ahol a világ többi részéhez képest

többszörösen magas áron vásárolhatók csak meg a gépek, általában csak több év késéssel az eredeti amerikai és európai megjelenési időponthoz képest. A konzolok ára bizonyos időközönként csökken: általában évente szoktak a gyártók árat csökkenteni. A konzolok átlagosan 140 ezer forint körüli áron indulnak, a konzolgeneráció végére, vagy az új konzolgeneráció után ez az ár akár a harmadára is visszaeshet.

3. PC

A PC, azaz a személyi számítógép a világ legelterjedtebb platformja, de videojáték szempontjából nem a legjelentősebb. A mennyiséget tekintve ugyan több van belőle a piacon, mint konzolból, de ezek többsége nem játékra, hanem irodai felhasználásra készült. Éppen ezért a modern videojáték készítő kiadók is elsősorban konzolra fejlesztenek, hiszen ott sokkal magasabb a haszonkulcs, a kötött hardver miatt egyszerűbb a fejlesztés - erről a későbbiek során lesz szó.

A játékhoz vásárolt PC mellett több érv is szól. Egyrészt a PC mindig élen jár a technológiában, itt történnek a fejlesztések, ez a videojáték ipar motorja - a konzolgyártók minden esetben a "PC-k után kullognak", főleg a már több éve a piacon lévő konzolok esetében. A PC-s játékok is alacsonyabbak, hiszen nincs platformtulajdonos, aki felé jutalékot kellene fizetni. A PC-s játékipar az ezredforduló óta egyre inkább a digitális terjesztés felé fordul, vagyis a játékokat nem lemezen, dobozolva küldik a piacra (és a vásárlónak se kell a boltba fáradnia), azt otthon, az interneten vásárolhatja meg. Erről a későbbiekben lesz szó.

A PC legnagyobb hátránya maga a technológiai fejlődés: egy frissen megvásárolt PC már szinte a vásárlás pillanatától elévül, vagy értékét veszti. A PC mint hardver is lényegesebb drágább: a felső kategóriás komponensek - például az egyik legfontosabb, a képet feldolgozó és előállító videokártya - akár önmagukban annyiba kerülhetnek, mint egy konzol. Maga a hardver is gyorsabban amortizálódik, egy 2-3 éves PC sok esetben már "elavultnak" számít, és így nem képes a legmagasabb beállítások mellett futtatni a modern játékokat. Éppen ezért azok a PC-s játékosok, akik mindig a lehető legjobb látványra vágnak, kénytelenek 1-2 évente komponenseket cserélni, fejleszteni, és így folyamatosan a gépre költeni.

A PC-s játékok ugyanakkor sokkal hosszabb életűek: bizonyos esetben a felhasználók módosíthatják őket - ezt nevezzük modolásnak - új pályák és egyéb elemek létrehozásával, vagy a már meglévők átszabásával. Hogy egy játék modolható-e, az minden esetben az adott játéktól függ. Éppen ezért akár több évtizedes játékhöz is érkehetnek nem hivatalos új tartalmak, amennyiben annak van aktív közössége, aki hajlandó foglalkozni vele.

A PC-s játékok szinte minden esetben fejlettebbek, mint a konzolosak, legalábbis a látvány szempontjából, értelemszerűen a sokkal erősebb és testreszabhatóbb hardver miatt. Ez szinte minden esetben magasabb felbontást (a megjelenített pixelek, azaz képkockák száma), magasabb képfrissítést (az emberi szem 24 képkocka/másodperctől számolva tekint valamit mozgóképnek), és egyéb, a látványvilágot befolyásoló extrákat jelent. Ezek mindegyike természetesen terhelést ró a hardverre, és emiatt kell gépet fejleszteni: minél több extra funkció aktív, annál magasabb egy adott játék gépigénye.

PC-s komponenseket a világon több száz cég gyárt: processzort (CPU), videokártyát (VGA), memóriát (RAM), merevlemezt (HDD), billentyűzetet, egeret. Hagyományos értelemben összehasonlítani ezért általában csak két komponenst szokás és lehet: a processzorokat és a videokártyákat. Ezen a két piaci szegmensen két nagy gyártó dominál. A processzorok terén az INTEL és az AMD verseng egymással. Előbbi a magas áráiról, a magas minőségű hardvereiről ismert, utóbbi pedig a hasonló teljesítményű, de alacsonyabb árcímekéjű processzorokról.

Egy gamer PC lelke napjainkban is a processzor, abból is az úgynevezett többmagos. A processzorok belsejében több feldolgozó egység is található, és ezek párhuzamosan több feladatot tudnak végezni, így többszörözve meg egy gép teljesítményét. A CPU-ban található processzormag mennyisége egymástól eltér: értelemszerűen minél több mag található egy CPU-ban, annál erősebb, de ezzel együtt nem csak a teljesítménye nő, de az ára is. Az Intel esetében könnyű a processzorokat megkülönböztetni: a gyártó három családot futtat, az i3-at, az i5-öt és az i7-et (teljesítmény, ár és magszám szerint növekvő sorrend).

A gamer PC második legfontosabb komponense a videokártya (VGA) és annak grafikus feldolgozó egysége (GPU). Itt is két nagy videokártya gyártó létezik - az AMD (Radeon franchise) és az NVIDIA (GeForce franchise), azonban a processzoroktól eltérően videokártyát más cég is gyárt, szinte minden esetben a két nagy gyártó technológiáját licenelve. Így létezhet az MSI-gyár által előállított AMD vagy NVIDIA-kártya. A videokártyák dolgozzák fel és állítják elő a videojátékok képeit. Egy videokártya kiválasztása esetén nagyon fontos a rajta lévő GPU,

illetve a videomemória - a több itt is jobb. Manapság a 2GB-os videokártyák a legelterjedtebb, de az újgenerációs konzolok (PlayStation 4, Xbox One) megjelenése és a multiplatform fejlesztés megnövekedett hardverkövetelményei miatt a 4-6 GB videomemória lesz az általánosan elterjedt pár éven belül.

Ahogy a processzoroknál, úgy a videokártyáknál is különböző árkatóriák léteznek. Természetesen az ár a legfőbb tényező a teljesítmény terén is: egy olcsóbb kártya / processzor lényegesen gyengébb teljesítményű, mint egy drága. Alacsony, közép és felső kategória létezik. Videokártyák esetében ez 10 ezer forinttól akár 400 ezer forintig terjedő kategóriát is jelenthet. A videokártyák rettentő gyorsan veszítenek az értékükből, hiszen a gyártók szinte évente állítanak elő új, fejlettebb modelleket, és ez lenyomja a régiek árát. Így egy a kiadásakor 70 ezer forintba kerülő videokártya akár egy évvel a kiadása után akár az ára feléért is megvásárolható.

A harmadik legfontosabb komponens a memória, azaz a RAM. A játékok átlagosan 4GB RAM-mal is megelégednek, de az újgenerációs konzolok miatt pár éven belül a 8GB RAM megléte lesz az általánosan szükséges a játékok elfogadható minőségű és sebességű futtatásához.

Gépigénynek nevezzük a komponensek összességét, melyek egy játék futtatásához szükségesek. A gépigényt minden esetben a gyártó (a kiadó vagy a fejlesztő) határozza meg. Általában két kategóriában: minimum, amin az adott játék elindul, és ajánlott, ahol a lehető legjobb teljesítményt és minőséget produkálja. Természetesen ezek nem kőbe vésettek.

4. HIBÁK

Ennek oka a PC egyik nagy hátránya: az, hogy szó szerint több millió különböző PC létezik, hiszen többszázezer különböző processzor, videokártya, memória található a piacon. Éppen ezért a PC-s játékok fejlesztése nehéz, hiszen ilyen sok különböző hardvert kell figyelembe venni. A legnépszerűbb komponensek mindegyikén le kell tesztelni a játékot, hogy elindul-e, és ha igen, produkál-e hibákat. Ezt tesztelésnek (Quality Assurance-nek) nevezzük: minden játékfejlesztő és kiadó rendelkezik QA-csapattal, melynek kizárólag az a feladata, hogy szisztematikusan és monoton módon újra és újra letesztelje egy játék adott részét különböző hardvereken. A hibákat bugoknak nevezzük: bugból is több fajta létezik. Olyan, amely megakadályozhatja a történet haladását, a játék továbbjutását, olyan, amely csak esztétikai (például egymásba lógó karakterek). Ezen hibákat nem minden esetben sikerül a kiadásra javítani, így a játékok a kiadásukat követően javítócsomagokat, úgynevezett patcheket kapnak, melyek igyekeznek minden hibát javítani. A bugoknak van egy alfaja is: ezeket glitcheknek nevezzük. A glitch olyan hibát jelöl, amit kihasználva a felhasználó előnyhöz juthat - például átmászhat falakon, eljuthat a pálya későbbi részeire, vagy emberfeletti erőhöz juthat, felborítva a világ szabályait.

5. A FEJLESZTÉS FOLYAMATA

A bugok kiirtása a játékfejlesztés egyik nagyon fontos feladata. Maga a játékfejlesztés egy többlépcsős folyamat, de itt is vannak éles különbségek. Napjaink legsikeresebb játékait monumentális cégek, kiadók finanszírozzák, de létezik független (indie) fejleszt-

tés is, ahol akár egyetlen személy felelős egy játék egészéért, és azt általában a saját pénzén finanszírozza. Maga a folyamat szinte minden esetben ugyanaz, eltérés értelemszerűen a büdzsében, a rendelkezésre álló időben található, és persze az olyan részletekben, mint a grafika a minősége, a megcélzott platformok. A példánkban egy nagy kiadó esernyője alatt készül játékot nézünk végig.

Minden a tervezéssel kezdődik: a rendező / producer összeírja az ötleteket egy dokumentumban - ezt nevezzük design documentnek - amely tartalmazza a játék történetét, a mechanikáját, a különleges elemeit, a főbb szereplők leírását. Ezzel megkeres egy kiadót - vagy ha már kiadónál dolgozik, a döntéshozó menedzsereket - és házal az ötletével. Amennyiben valaki rábólint (ezt hívják greenlitnek), a kiadó ad egy adott büdzsét, amiből a fejlesztőcsapat finanszírozni tudja a működését. A játékokat általában több főből álló csapat készíti, minden tag egy adott feladatkörrel rendelkezik és a játék egy adott részéért felelős. A játékkészítés költségeiben ez jelenti a legnagyobb terhet: a tagok fizetése, biztosítása kerül a legtöbbe, hiszen a játékfejlesztés hetekig, hónapokig tart. A játék mérete, ambíciói és egyéb paraméterei döntenek arról, hogy milyen sokáig. Napjainkban átlagosan 18-22 hónap egy nagy játék fejlesztési ideje, de a monumentálisabb darab 4-5-6 éven át is készülhetnek.

Amennyiben sikerült elindítani a projektet, jön a preprodukciós fázis. Ez az az időszak, mikor a design dokumentum alapján elkezdik megtervezni a játék világát és elemeit. A grafikus koncepció ábrákat (concept art) gyártanak, lerajzolva az egyes helyszíneket, szereplőket és egyéb elemeket. Ezt használva később a grafikus megkezdik ezek model-

ljeinek legyártását (modellnek hívjuk a 2D-s és 3D-s elemeket, melyekből a játék felépül). A programozók ezeket használva építik fel a játékok elemeit. Mások a menükön, a párbeszédeken, a történet megírásán dolgoznak, a producerek / menedzserek pedig ezen területeket hangolják össze, illetve együttműködnek azokkal, akik az egyes elemeket összerakják. A producerek / rendezők azok, akikkel a tömeg általában egy játékot azonosít, annak ellenére, hogy minden esetben csapatmunkáról van szó - vannak sorozatok, ahol szó szerint több száz ember működik közre.

Általában a fejlesztés végén jön az optimalizáció. Ez az a folyamat, mikor a tartalom már elkészült, azokat összerakták, és a cél már csak az, hogy az adott hardveren megfelelő sebességgel, lehetőleg hiba nélkül fusson a játék - utóbbiba segítenek be a teszterek, a QA-részleg, akik a fejlesztés egész folyamata alatt, folyamatosan tesztelik a játékokat, új hibák után kutatva.

6. ÜTEMZÉS

Mivel a játékkészítés több évig tartó folyamat, ezért mire valami a boltokba kerül, már lehet, hogy 3-4 éve is dolgoznak rajta. A videojáték iparban ezért fontos a titoktartás, hiszen minden új játék vagy folytatás komolyan befolyásolhatja egy-egy kiadó vagy stúdió jövőjét. A játékfejlesztés ezért rendkívül kockázatos dolog: nagyon sok pénz kell hozzá, és egyáltalán nem biztos, hogy ez az összeg megtérül. Ezért nem ritka, hogy egy-egy sikertelen játék egy komplett stúdió bezárását, vagy egy kiadó megszűnését is maga után vonhatja.

Egy játék sikerében komoly szerepet játszik a market-

ing is. A legnagyobb játékok általában akkor marketingbűdzsével rendelkeznek, mint amennyibe maga a játék kerül (vagy akár annak többszörösébe). A marketing folyamata is többlépcsős: a játékokat általában évekkorábban bejelentik, azért, hogy mindig ott legyen a sorozat (IP = intellectual property. Így hivatkoznak a kiadók a termékeikre. IP minden játék, amiből lehet sorozat - széria - vagy akár franchise is - egy adott IP-hez kötődő játékok összessége, akár egymástól eltérő műfajokban vagy médiumokban). Ezt szinte minden esetben képekkel és videókkal teszik. Utóbbiakat trailernek hívjuk: ezek több perces videóanyagok, melyek vagy egy játék hangulatát tükrözik, vagy komplett játékmenet-jeleneteket tartalmaznak, azt mutatva be, hogy a vásárló pontosan mit fog látni a képernyőn.

A trailerok előre meghatározott ütemrend szerint érkeznek, a fejlesztés korai szakaszában általában évente, aztán a kiadáshoz közeledve egyre sűrűbben. Az új bejelentéseket szinte minden esetben a legnagyobb kiállításokhoz időzítik.

A játékfejlesztés egyes lépcsőfokait nevesítették. Ezek egymást követő, egymásra építő fázisok. Az úgynevezett Early Access, azaz a korai hozzáférés üzleti modellje előtt ezek az állapotok minden esetben házon belüli verziókat (úgynevezett buildeket) jelöltek. Az Early Access ezt azonban felborította: ennek megszületése a Minecraft nevű, rettenetsen sikeres független játékhoz köthető, melynek vezető fejlesztője úgy döntött, hogy már a fejlesztés korai stádiumában megvásárolhatóvá teszi a játékát. Az érdeklődők így a végleges árnál olcsóbban juthatnak hozzá a játékhoz, cserébe azonban nem egy végleges, hanem egy folyamatosan fejlődő játékot kapnak (melynek végeztével értelemszerűen a végleges válto-

zatot is megkapják, hiszen kifizették), és testközelből követhetik végig a játékkészítés folyamatát. Maguk a lehetséges főbb állapotok az alábbiak:

Pre-Alpha: Az első “játszható” állapot, mikor már a játék bizonyos elemei elkészültek, de bizonyos részein úgynevezett “placeholder”, az az ideiglenes, reprezentatív elemeket használnak.

Alpha: Az első “igazi” játszható állapot, ahol a tartalom és a játékelemek még nem készültek el, de a váz már megtekinthető, kipróbálható.

Beta: Tartalmilag teljesen kész, technikai optimalizációra, bugirtásra, kisebb-nagyobb javításokra váró állapot.

RC: Release candidate, azaz kiadásra szánt változat. Az aktív tesztelés és a végső optimalizáció miatt RC-ből több is lehet, vagyis több RC is elkészülhet, mire egy játékot befejezettnek - kiadhatónak minősítenek.

Retail: Az 1.0-s verziószámú, “bolti” játék, amely tartalmilag és technológiailag is kész.

Post launch: Kiadás utáni állapot, amit patchek, kiegészítők, DLC-k módosíthatnak.

7. EXPÓK

Napjainkban három nagyobb videojáték expó létezik, bár a harmadik évek óta veszít a jelentőségéből.

A csúcst az E3 jelenti: a Los Angelesben, nyáron megtartott expó a videojáték ipar legnagyobb rendezvénye. Egy hetes esemény: ebből az első két nap a sajtónak szól. A világ összes nagy kiadója jelen

van, a három konzolgyártó pedig minden évben úgynevezett konferenciát 1-2 órás előadást tart, ahol bemutatják az elkövetkezendő hónapok vagy évek játékkínálatát.

Augusztusban Európában, Németországban kerül megrendezésre a Gamescom, amely az E3-hoz hasonló, csak kisebb méretben. Ezt szeptemberben a Tokyo Game Show követi, ez azonban szinte csak az ázsiai piacnak szól: szinte kizárólag ott megjelenő játékok szerepelnek itt. Mivel a játékfejlesztés központja az elmúlt 10 évben nyugatra tolódott (a kilencvenes években és az ezredforduló utáni években a legtöbb játék még Japánban készült), ezért a TGS mára jelentősen veszített a jelentőségéből a globális piacon.

Az expókon maguk a kiadók is szoktak konferenciát tartani, ahol az általuk kiadott vagy fejlesztett játékok debütálnak. A legtöbb kiadó igyekszik egy játékot a lehető legtöbb platformra kiadni: ezek a multiplatform játékok, melyek tartalmilag szinte teljes egészében megegyeznek. Ám bármelyi kiadó készíthet platform-exkluzív játékot: ezek olyan játékok, melyek kizárólag egy gépre jelennek meg. Ezek olyan különleges szerződések, melyekhez általában a platformtulajdonos minden esetben valami extrát ad a kiadónak - például átvállalja a marketing költséget, vagy elengedi a jutalékfizetést, így kompenzálva azt a kieső bevételt, amit többi verzió hiánya okoz.

8. TERJESZTÉS

A videojáték ipar több évtizeden át a hagyományos kereskedelmi felépítést használta: a játékokat a vásárlók videojáték boltokban vásárolhatták meg,

lemezen, bedobozolva. Ez a modell az ezredforduló után hanyatlásnak indult, elsősorban az új terjesztési forma, a digitális terjesztés megjelenésével. Utóbbi az interneten megvásárolt játékokat jelenti: a már megjelent játékok így a vásárlást követően azonnal, várakozás és lemez használata nélkül elérhetőek. A digitális terjesztés a jelenlegi konzolokon (PS4, Xbox One) is meghatározóvá vált, annak ellenére, hogy a digitális játékok nem olcsóbbak, és több gigabyte-ot kell letölteni a használatukhoz. Mellettük szól, hogy így nem kell tönkremenő vagy hibás lemez miatt aggódni, nem kell boltba elfáradni a megvételükhöz. Ellenük szól, hogy a konzolok tárolókapacitása rendkívül limitált (400-500GB az átlagos konzol-HDD méret), a letöltési sebesség függ a meglévő netkapcsolattól.

Miért nem olcsóbbak a digitális játékok? Mert ez felbőszítené a kiadókat és a kereskedelmi partnereket (például a disztribútornak hívott cégeket, melyek egy adott országba beviszik egy adott kiadó termékeit), és csődbe vinné a videojáték boltokat - pedig évtizedeken át, és napjainkban is ők az egyik legfontosabb stratégiai partnerek, hiszen sok vásárló csak a boltokban értesül egy-egy játékról.

A fentiek elsősorban a konzolos piacra igazak, a PC-s piac a Steam megjelenése óta teljesen átalakult. A Steam a piacvezető "digitális bolt". 2004-ben indult, eredetileg kizárólag a létrehozója, a mind a mai napig játékokat fejlesztő Valve játékaik voltak rajta megtalálhatók, de idővel külsős kiadók is megjelentek a platformon, mára pedig nem nagyon létezik olyan játék, amely ne rögtön a Steamen jelenne meg. Ennek több oka is van: a hatalmas felhasználóbázis, a Steam elterjedtsége, illetve az, hogy a Steam nem csak terjesztő (azaz disztribútor), hanem másolásvédelmi eljárást is nyújt.

A Steam forradalmat csinált: a digitális terjesztés metódusainak kitalálásával és tökéletesítésével, illetve az esetenkénti leárazásaival. Ezek általában tavasszal, nyáron, ősszel és télen vannak, és minden esetben elképesztően alacsony játékarakkal kecsegtetnek. Egy 1-2 éves játék esetében akár az eredeti ár negyedéért, vagy 15%-áért is be lehet szerezni egy-egy játékot. Ennek az az oka, hogy a videojátékok piacképessége, úgynevezett "shelf life-ja" limitált. Egy videojáték általában az első 2, maximum 3 hónapban igazán kelendő, utána az újabb videojátékok érkezése miatt "leszorul a polcra", és amennyiben nem kap háttértámogatást (például új kiegészítő tartalmat), kikerül a reflektorfényből, értékét veszti. A leárazások ezen is segítenek.

A játékok utólagos bővítése bevett stratégia. A digitális terjesztéssel ennek a formája is megváltozott. Régebben úgynevezett kiegészítő lemezek jelentek meg: ezek az adott játékot kibővítő extra tartalmak voltak, melyeket dobozos formában lehetett megvásárolni, csökkentett áron. Ezt mára lecserélték a letölthető tartalmak (DLC), melyekből több fajtát különböztethetünk meg. "Normál" DLC-t, amely jelentős tartalmi bővítést hoz (új helyszín, a történet folytatása), illetve olyat, amely csak kisebb tartalmi bővítést (például új ruhát a főszereplőnek, egy-két új tárgyat) - utóbbiakat mikrotranzakciónak hívjuk, mert apró, pár euróba kerülő tételekről van szó.

A videojáték ipar jelenleg az utóbbi modellre épül, vagyis a vevő nem csupán az alapjátékot veheti meg, de annak kiadását követően (hetekkel, hónapokkal vagy akár évekkel később is) új kiegészítők, DLC-k közül választhat, és így nem kell az esetleg évekkel később elkészülő számozott folytatásra - sorozat esetében a következő epizódra - várnia. A nagyobb

DLC-eket a legtöbb kiadó előre megvásárolható állapotban, úgynevezett Season Pass formájában kínálja: ezek a játék árának kb a feléért kínált belépők, melyek révén nem kell egyenként megvenni a letölthető tartalmakat, azok a megjelenésüket követően rögtön elérhetővé válnak.

A legtöbb nagy kiadót és nagy játékot emiatt rengetegen támadják is. Sok kiadó ráállt arra, hogy kiemelje a komplett részeket a játékokból, hogy azokat utólag, DLC formájában adja el, így generálva több bevételt.

Ennek szélsőséges változata a free-to-play (F2P) játékfajta. Ez egy olyan üzleti modell neve, ahol magáért a játékért egyáltalán nem kell fizetni, azt nem kell megvásárolni, annak használatáért nem kell előfizetést vásárolni. Azonban bizonyos komoly tartalmakat külön meg kell hozzá venni: nem kötelező, de a teljes élményhez szükséges. Ilyen DLC-kből és mikrotranzakciókból akár több tucat, vagy több száz is lehet, árazásuk pedig teljesen szélsőséges. Van olyan free-to-play sorozat, ahol minden kiegészítőért egy komplett játék árát ki kell fizetni.

A free-to-play játékok mára teljes egészében átvették több játéktípus felett az irányítást: a masszívan online szerepjátékok (MMORPG) egy évtizeden át előfizetési modellt használtak (vagyis nem csupán az alapjátékot kellett megvenni, de utána minden hónapban egy adott előfizetési díjat is ki kellett fizetni a játék használatához), de a F2P megjelenésével ez szinte teljesen megszűnt, mert az előfizetési díjat követelő játékokért az emberek már nem hajlandók fizetni. Ez egy rendkívül negatív folyamat, amely több műfaj teljes átalakulásával, vagy teljes eltűnésével járt.

9. STÍLUSOK, MŰFAJOK

Stílusnak / műfajnak nevezzük a játékok alkat-egóriáit. Több is létezik belőlük, ezek keveredhetnek is, de általában minden játék besorolható egy fő stílusba. Így könnyű őket rendszerezni, összehasonlítani. Természetesen ezeken belül is lehetnek alműfajok. Napjaink legnépszerűbbjei:

- **FPS:** Belső nézetes lövölde, ahol a játékos a főhős szemszögéből éli át az eseményeket.
- **TPS:** Külső nézetes lövölde, ahol a játékos 3. nézőpontból éli át az eseményeket.
- **Verseny:** Versenyjáték, ahol járművek csapnak össze
- **RPG:** Szerepjáték, ahol a játékos egy hőst - csapatot irányít és egy történetet követ.
- **Akcio-kaland:** Kötött történettel rendelkező, általában TPS-nézetű, általában sandbox-világú történet és karakter orientált játék
- **Stratégia:** Valós idejű vagy körökre osztott, taktikai játék
- **Kaland:** Kötött történettel, kötött főhőssel és eseményekkel rendelkező játék
- **Sport:** Sportjáték, egy adott sportág szimulációja.
- **Sandbox:** Hatalmas, szabadon bejárható világgal rendelkező játék.
- **MMO:** Masszívan online játék, ahol a játékos egy folyamatosan online lévő világban kalandozik, hozzá hasonló játékosok társaságában
- **Verekedős játék:** A játékos pusztakézrel harcol más harcosok ellen.
- **MOBA:** Napjaink legnépszerűbb műfaja, a szerepjátékok és a stratégiák keveréséből született

GAMER SZÓTÁR

ability - Aktív (manuálisan kell élesíteni) vagy passzív (folyamatosan működő) képesség, amely előre meghatározott hatást fejt ki vagy az irányított hősre, vagy a társaira, vagy az ellenfelekre.

achievement - A játék által előre meghatározott teljesítménylista egy eleme, a játékteljesítmény tulajdonképpen díjazása. Bevezetése az Xbox 360-hoz köthető, ahol minden egyes játék achievementekkel rendelkezik, de a rendszert azóta rengetegen átvették, többek között a Blizzard, a Valve, illetve a Sony a playstationös trófearendszerrel.

addon - Bővítmény, amely valamilyen módon extra tartalommal ruházza fel a játékot.

aggro - Egy szörny/nem játékos karakter agresszív, támadó hozzáállása. Elsősorban az online szerepjátékokban van jelentősége, ahol például a szörnyek egy bizonyos távolságon belül már támadnak.

anizotrop szűrés - Az anizotropikus szűrés a megjelenített kép feljavításának és a textúrák él-simításának egy módja, különös tekintettel a távoli textúrákra. Habár a látvány minősége így jelentősen javul, az eljárás komoly sávszélességigénnyel rendelkezik, így elsősorban erősebb videokártyával ajánlott a használata.

anti-aliasing - Él-simítás, amely a “fűrészfogas” vonalak széleit korrigálja, jelentősen javítva ezzel a képminőségen.

arcade - A játékterem angol megfelelője, de lehet stílus is. Lásd arcade játék.

arcade játék - A valós élet fizikájától, egyéb szabályaitól elrugaszkodó, az egyszerűséget favorizáló, ?játéktermi érzést? adó játékok gyűjtőneve.

architektúra - Egy komplett számítógép, vagy egy adott elemének felépítése. Beszélhetünk processzorokról, memóriáról, bemenetekről. Ezek több hullámban fejlődnek, ezeket nevezzük generációknak.

Beat 'em up - Játékstílus, ahol a főhős közelharcban, általában pusztán kézzel verekszi végig magát a hatalmas túlerőben lévő elemeken. Eredete a játéktermekekre és a nyolcvanas évekre datálható. Fénykorában a 2D-s játéktér és az oldalra görgetés (scrollozás) meghatározó stílusjegye volt, azóta viszont már több 3D-s beat 'em up is született.

BIOS - A számítógép által lefuttatott első program a bekapcsolást követően. Ez vezérli az alaplapot és az ahhoz kapcsolódó összes komponenst.

Boot - A bekapcsolás folyamata a gép elindítását követően? a komponensek gyorstesztje, a BIOS betöltése, majd az operációs rendszer elindítása.

Boss - Az átlagosnál erősebb ellenfél.

Buff - Ideiglenes, meghatározott ideig tartó pozitív státuszeffekt, amely a játékos bizonyos statisztikáit javítja.

Bug - A játékban található technikai hiba. Példa? teljesíthetetlen küldetés, rosszul működő mesterséges intelligencia, széteső pálya, tereptárgyba való beakadás.

Camp(er) - A játéktér egy adott pontján való ?le-táborozás?. Az online játékok esetében erősen megvetett cselekedet, mert hátráltathatja a csapat-

munkát.

Caster - Varázslatok ellövésére alkalmas játékos vagy nem játékos karakter.

Cheater - Csaló játékos, aki a játék hibáit, befoltoztatlan biztonsági réseit kihasználva szerez jogosulatlan előnyt.

Checkpoint - Automatikus mentési pont, ahonnan halál esetén folytatható a játék.

CPU - Processzor. Az elektronikai eszközök központi feldolgozó egysége, amely végrehajtja a programok által kiadott utasításokat, elvégzi a számításokat, vezérli az egyes komponenseket.

Craftolás - Tárgykészítés különféle alapanyagokból.

Creep - A gép által irányított lény, elsősorban a MOBA játékstílusban.

Damage - Sérülés, amit vagy a játékos szenved el, vagy ő okoz az ellenfeleknek.

Digitális - Nem fizikai formában létező, lásd digitálisan megvásárolható játékok.

DLC - A Downloadable Content rövidítése, tehát letölthető tartalom, amely kibővíti az adott játékot.

DirectX - Multimédiás alkalmazások által használt programcsomag, amely az egyes programok futtatásáért felel, lehetővé téve a hardverfüggetlen programozást, így az adott alkalmazás minden kompatibilis gépen elindul.

Dungeon - Kalandozásra alkalmas zárt helyszín, általában labirintusszerű felépítésben, például szerepjátékokban, MMOG-kben.

DOTA/MOBA - Defense of the Ancients / Multiplayer Online Battle Arena. Eredetileg Warcraft 3 mod volt, amelyből később önálló játéktípus lett. A valós idejű stratégiákat egyesíti a szerepjátékkal? két csapat küzd egymással, a cél a másik bázisának lerombolása.

Easter Egg - Szándékosan, a fejlesztők által elrejtett, általában vicces meglepetés, utalás, üzenet a játékokban.

Event - Esemény, rendezvény, vagy virtuálisan, vagy a való életben. Példa: játékok megjelenését köszöntő launch partyk, videojáték-kiállítások.

Expanzió - Kiegészítő, lemezes vagy letölthető formában, mely jelentősen megtoldja az adott játék tartalmát, szavatosságát.

Exploit - Biztonsági rés, amelyen keresztül illetéktelen hozzáférés nyílik a programhoz, játékhoz.

Farmolás - Tárgyak, arany vagy tapasztalati pont folyamatos gyűjtése a karakter felfejlesztése, megerősítése érdekében.

Félárkád - Olyan játék, amely nem áll teljesen távol a szimulációtól, de a hangsúlyt a játékelményre és nem a realitásra helyezi. Elsősorban az olyan autós játékokra mondható, mint a Burnout- vagy a Need for Speed-sorozat.

Firmware - Utasításkészlet, amely egy eszköz funk-

cióért felel.

FOV - Field of View. A játék által megjelenített világ látószöge.

FPS - First Person Shooter. Belső nézetes akciójáték.

fps - frames per second. Az a frekvencia, számszerűsített érték, amely megmutatja, hogy a kép milyen ütemben frissül. Minél magasabb a szám, annál simábban, gördülékenyebben fut a játék.

Frag - Egy játékos megölése után járó pont.

Free-to-Play (F2P) - Üzleti modell, amely az alapjátékot ingyen kínálja, bevételt a mikrotranzakciókból szerez.

Főboss - A játék / történet végén található szupererős ellenfél.

Gank - A túlerő kihasználása, egy nagyobb csoport vagy egy a szokásosnál erősebb egyén által indított rövid, de hihetetlenül erős támadás.

Glitch - Általában gyorsan javításra kerülő, rövid ideig fellépő, esetenként kihasználható rés, amit legtöbbször a programozás során elkövetett hiba okoz.

GPU - Graphics Processing Unit, azaz grafikus feldolgozó egység. A videokártya központi egysége, processzora.

Griever - Másokat zaklató, mások játékelményét elrontó kártékony játékos.

Grind - Egy adott tárgy vagy karakterszint megszerzésére, elérésére irányuló folyamat. Ilyen lehet

egy adott terület vagy egy bizonyos boss sokszori legyőzése az érte járó jutalom érdekében.

Hack 'n' slash - Játékstílus, ahol a leghangsúlyosabb szerep a kézifegyveres harcnak jut.

HUD - Heads-Up Display, más néven UI, azaz User Interface. Azon kijelzők összessége, amelyek információt közölnek, anélkül, hogy ehhez félre- vagy más képernyőre kellene nézni. Játékok esetében HUD-nak vagy interfésznek hívunk minden jelzést, amely folyamatosan a képernyőn van.

Idle/afk - Ideiglenes távollét a játéktól - például rövid szünet tartása.

Instance - Egy dungeon vagy egy adott terület, amely kizárólag egy játékos vagy a csoportja számára elérhető, kizárva a játékvilág többi szereplőjét a részvételtől.

Inventory - A játék során megszerzett tárgyak kezelésére szolgáló felület; tárgylista, készlet.

Klán, guild - Játékosok szervezett csoportja.

Kredit - Bizonyos játékok által használt virtuális valuta; általában minden játék máshogy hívja.

Lag - A hálózati kapcsolat instabilitása, az adatcsomagok csúszása, amely befolyásolhatja az online játék menetét.

Loot - A játékban megszerezhető tárgyak, fegyverek, egyéb kiegészítők gyűjtőneve. Loot eshet ellenfelekből, begyűjthető lezárt ládákban, termékekből.

MMO - Masszívan többszemélyes online játék. Több

játékstílus gyűjtőneve, melyek közös jellemzője, hogy egy 0-24 óráig létező online világhoz nyújtanak hozzáférést.

Mob - Nem játékos által irányított ellenséges szörny, lény, karakter. Általában a szokásosnál erősebb minibossokat hívjuk így.

Mikrotranzakció - A valós pénzért vásárolt virtuális tárgy megvételének folyamata, lehetősége.

Multiplayer - Közösségi, általában online játék, nem gép által irányított felek részvételével.

NPC - Non-player Character. Nem a játékos által irányított, barátságos vagy ellenséges szereplő.

Noob - Kezdő, tapasztalatlan játékos.

Old school - Régimódi, a korai, a nyolcvanas-ki-lencvenes évek játékait idéző.

Oldalra scrollozós - Videójáték, ahol a játéktér sík, részletei, szakaszai pedig a képernyő oldaláról gördülnek be. Elsősorban a nyolcvanas években volt népszerű, komplett játékstílusok épültek e megjelenítési eljárás köré.

OpenGL - Multimédiás alkalmazások által használt programcsomag, amely az egyes programok futtatásáért felel, lehetővé téve a hardverfüggetlen programozást, így az adott alkalmazás minden kompatibilis gépen elindul.

Partíció - A merevlemez logikai egységekre való bontása? a fizikai meghajtó virtuális felosztása.

Patch - Javítócsomag, amely az egyes játékok hibáit hivatott orvosolni.

Pay-to-Win (P2W) - A free-to-play játékok egyik hátulütője, mikor lehetőség van olyan tárgyak, kiegészítők vásárlására, melyek túlzott előnyhöz juttatnak a többi játékkal szemben.

Perk - Végleges, folyamatosan aktív képesség (ability), amely bizonyos bónuszt ad a játékos képességeihez, tulajdonságaihoz.

Permadeth - Végleges halál, a játékos kizárólag egyetlen élettel rendelkezik, így újrapróbálkozni csak a játék teljes újratekésztésével van lehetőség.

Ping - Az a számszerűsített érték, amely megmutatja, hogy egy adatcsomag mennyi idő alatt teszi meg a játékos és a szerver közti utat. Minél alacsonyabb a ping, annál ideálisabbak a körülmények a problémamentes meccs lebonyolításához.

Pixel - Képpont, mely egy adott kép egyetlen elemét (vörös, zöld vagy kék színt) tartalmazza ? a teljes kép a pixelek sokaságából, összességéből épül fel.

Platform - A gép vagy szoftveres környezet, amin egy adott játék fut. Platformnak nevezzük a PC-t, a konzolokat, a hordozható eszközöket.

Platformjáték - Játékstílus, ahol a terep megmászásának, bebarangolásának jut a leghangsúlyosabb szerep.

Point-and-click - Kalandjátékstílus, ahol az irányítás egerrel történik, a karakter így mozgatható, és így lehet interakcióba lépni a világgal, a tárgyakkal.

Poligon - A számítógépes geometriában használt

alakzat, melynek oldalai nem keresztezik egymást. Ezekből épülnek fel a játékban látható elemek, beleértve a karaktereket, tereptárgyakat, és magát a világot.

Power-up - Ideiglenes bónuszt nyújtó tárgy.

Procedurális generálás - Algoritmus, amely menet közben, rögzített paraméterek alapján generál egy előre meghatározott dolgot. Ez lehet a játékvilág vagy annak bizonyos elemei? küldetések, helyzetek, szereplők, zene, hangeffektek, illetve maga a grafika.

Puzzle - Feladvány, olyan akadály, amit a játékosnak az eszével kell leküzdenie.

Puzzle-játék - Játékstílus, amely kizárólag feladatmegoldásból, feladványokból áll.

Quest - Más néven mission. Küldetés, amit a játékosnak teljesítenie kell.

Raid - Küldetéstípus, amit több játékos végez egyszerre, általában egy a szokásosnál erősebb ellenfél legyőzése vagy dungeon felfedezése érdekében.

Rank - Rang, szint, amely mutatja, hogy az adott játékos a többiekhez képest milyen szinten áll.

Reboot - Elektronikai eszköz vagy szoftver újraindítása. A kifejezést használjuk akkor is, mikor egy már meglévő játékot (filmet, sorozatot stb.) gondolnak újra a kor követelményeinek megfelelően. Ebben az esetben számos ismert elem változatlan marad (pl. a főhős), azonban sok tényező (pl. az eredettörténet) megváltozhat.

Reputáció - Hírnév, az a számszerűsített vagy szóval kifejezett érték, amely egy adott játékos személyiségét jellemzi.

Respawn - Újraéledés, az elhalálozás utáni újrakezdés folyamata.

Respec - Az a folyamat, melynek során a játékos számára lehetőség nyílik a megszerzett tapasztalati- és képességpontjainak lenullázására, majd újbóli elköltésére.

Rogue - Karaktertípus, kaszt, általában közelharci harcos.

Roguelike - A számítógépes szerepjátékok egyik ősi alfaja. A stílus ismertetőjegyei közé tartozik a permanens halál (vagyis egyetlen élet), a véletlenszerűen generált pálya és világ.

RPG - Role Playing Game, szerepjáték, amely a legnagyobb hangsúlyt a karakter fejlesztésére, küldetések teljesítésére helyezi.

RTS - Real Time Strategy, valós idejű stratégiai játék, amely a legnagyobb hangsúlyt a katonai manőverekre helyezi.

Rush - Támadási stratégia, az ellenfél gyors lerohanása, megelőző csapás indítása. A cél a felkészületlen ellenfél megtörése, összezavarása a játék korai szakaszában.

Scam(er) - Más játékos vagy játékosok átverése, vagy onukból, tárgyaikból való kiforgatása. Például egy online kötött üzlet során a vevő/eladó nem teljesíti a feladatát, nem szállítja le vagy fizeti ki a megadott árut.

Script - Előre rögzített folyamat, viselkedési forma vagy esemény.

Shader - A GPU-n futó program, melynek feladata az árnyékolás, azaz a világosság és a sötétség kezelése a képképzés során.

Shooter - Játékstílus, ahol a hangsúly a fegyveres harcra, az akción van.

Skill - Tapasztalati pontból vásárolható képesség.

Spam/ spammelni - egy adott akciót, cselekedetet folyamatosan, szinte szünet nélkül ismételni. Például egy akciójátékban egy adott terület folyamatos tűz alatt tartása, célzás vagy bárminemű konkrét terv nélkül.

Spawn - Az életkezdés folyamata, vagy egy játék / meccs elején, vagy halált követően.

Stack - Képességek, egyéb tényezők összeadódása, például ha sikerül halál nélkül zsinórban többször ölni.

Steampunk - Stílus, amely az ipari forradalom társadalmi és korszakát egyesíti fantasy, sci-fi elemekkel.

Stream - Egy játék közvetítése online, élő videokapcsolaton át.

Tank - Egy játékos által betöltött szerepkör, ahol a fő feladat a támadás és a sebzések zömének felfogása, a frontvonalon való küzdés.

TBA/TBD - To Be Announced/To Be Determined. Angol kifejezés, mely arra utal, hogy az adott termék

(játék, hardver) még nem rendelkezik megjelenési időponttal, annak bejelentésére, meghatározására csak később kerül sor.

Techdemó - Technológiai bemutató, amely általában egy játékmotor, vagy egy játékfejlesztéshez kötődő alegység (például a fizikát szimuláló modul) képességeit, tudását hivatott bemutatni.

Tesszelláció - Grafikus eljárás, amely a síkfelületek 3D-s hatásának ábrázolását segíti elő. Rendkívül nagy erőforrásigényű eljárás.

Textúra - Kétdimenziós kép, amit valamilyen 3D-s modellre feszítenek rá, annak érdekében, hogy mintázatot adjanak neki.

Touchscreen - Érintőképernyő.

TPS - Third Person Shooter, külső nézetes akciójáték, ahol a kamera hátulról mutatja a játékost.

Tutorial - Oktatómód vagy oktatófázis, ahol a játékost megismertetik a játék működésével, legfontosabb elemeivel.

Trade - A cserélés (tárgyak, pénz, egyéb javak) folyamata.

Trigger - A szkripteket beindító virtuális kapcsoló. Ez lehet egy földrajzi pont, egy gép, vagy egy interakciós forma.

Upgrade - Fejlesztés, általában a megszerzett tapasztalati pontokból.

XP - Experience point. Tapasztalati pont, amit a

játékos bizonyos cselekedetekért (például küldetések teljesítéséért) kap.

RAM - Közvetlen hozzáférésű memória. Az elektronikai eszközök azon egysége, amely tárolja az adatokat, illetve a CPU által végrehajtandó programokat. Az adatokat kizárólag addig tárolja, amíg az adott eszköz feszültség alatt van? a kikapcsolást, újraindítást követően a RAM-ban tárolt adatok elvesznek.