



Politechnika  
Wrocławska

# Projektowanie i Programowanie Gier

Wykład nr 3

Klasyfikacja gier komputerowych

Szymon Datko

[szymon.datko@pwr.edu.pl](mailto:szymon.datko@pwr.edu.pl)

Wydział Informatyki i Telekomunikacji,  
Politechnika Wrocławska

semestr letni 2023/2024



# Krótko na temat

- Podobnie jak ma to miejsce w przypadku książek, filmów i muzyki...
- Sposób na ogólne zdefiniowanie tematyki/zawartości gry.
  - ▶ Czy gatunek definiuje mechaniki, czy to mechaniki definiują gatunek?
- Wyszczególnić można ponad kilkadziesiąt różnych gatunków.
- Podział ten jest zwykle umowny i nie jest całkiem jednoznaczny.
- W dzisiejszych czasach mamy często do czynienia z grami łączącymi cechy różnych gatunków, nawet w ramach samej rozgrywki głównej.
- Więcej informacji:
  - ▶ [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games),
  - ▶ [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_game\\_genres](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres).

# Podział podstawowy

Ze względu na rodzaj grafiki w grze:

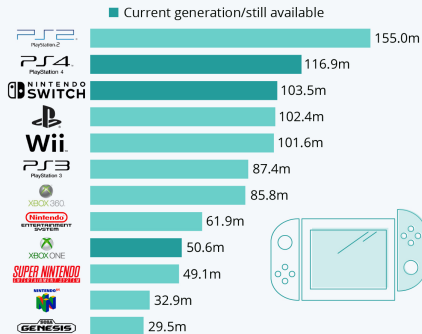
- 2-wymiarowe,
- 3-wymiarowe,
- 2.5-wymiarowe (pseudo 3D),
- oparte o interfejs tekstowy.

Ze względu na platformę przeznaczenia:

- automatowe,
- komputerowe,
- konsolowe,
- mobilne – typowo smartfony,
- na konsole mobilne (ang. *handheld*),
- przeglądarkowe.

## Nintendo Switch Leapfrogs PS & Wii in Lifetime Sales

Estimated lifetime unit sales of the best-selling home video game consoles\*



\* as of December 31, 2021; excluding sales of re-released classic editions

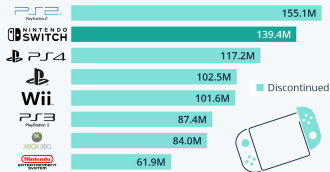
Sources: Company reports, VGChartz



statista

## Can Nintendo's Switch Still Claim the Console Crown?

Estimated lifetime unit sales of the best-selling home video game consoles\*

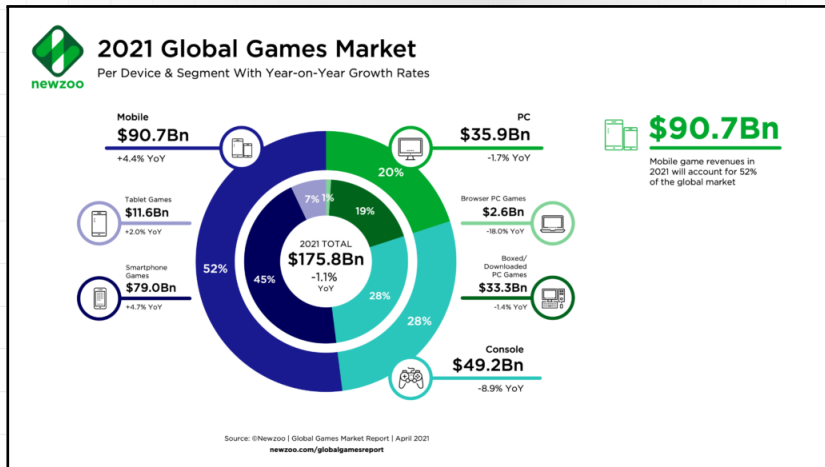


\* Latest official numbers as of Dec. 31, 2023; excluding sales of re-released classic editions; includes variants  
Source: Company statements



statista

# Obecna wartość rynku – 2021

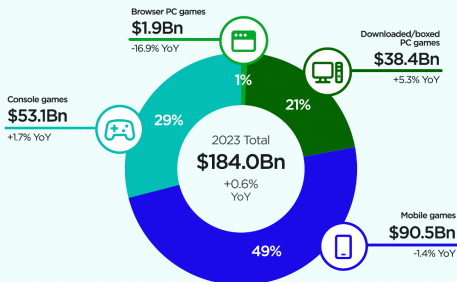


# Obecna wartość rynku – 2023



## Global games market revenues in 2023

Per segment and platform with year-on-year growth rates



## \$90.5Bn

Mobile game revenues will account for slightly less than half (49%) of the global market in 2023.

Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, B2B services, and the online gambling and betting industry.

Source: ©Newzoo | Games Market Reports and Forecasts | January 2024  
newzoo.com/globalgamesreport

# Wartość rynku – przewidywania



Źródło obrazka: <https://venturebeat.com/2018/04/30/newzoo-global-games-expected-to-hit-180-1-billion-in-revenues-2021/>

# Marketing i ponowne zarabianie na tym samym...

## **Produkcje na wyłączność** – tzw. *Exclusives* / *Exclusive Games*.

- Gry, które można spotkać tylko na konkretnej platformie/urządzeniu.
- Element strategii marketingowych firm, “sprzedawanie konsol”.
- Obecnie często mamy do czynienia z tylko czasowymi ograniczeniami...

## **Port** – ten sam produkt, wydany później na innej platformie docelowej.

- W szczególności: wymagający dopasowania fragmentów produkcji.
- Różnice sprzętowe i środowiskowe (biblioteki graficzne, sys. operacyjny).
- Obecnie często skryte pod pojęciem wydań odświeżonych (*remaster*).

## **Zawartość do pobrania** – tzw. *DLC* / *Downloadable Content*.

- Dodatkowe elementy, udostępniane za pośrednictwem elementu.
- Często zawartość kosmetyczna, ale czasem i większe fragmenty produkcji.
- Kontrowersje: blokowanie dostępu do fragmentu gotowych produkcji?
- Dostępne czasem w ramach tzw. **przepustek sezonowych** (*season pass*).



# Dygresja na temat tzw. remasterów

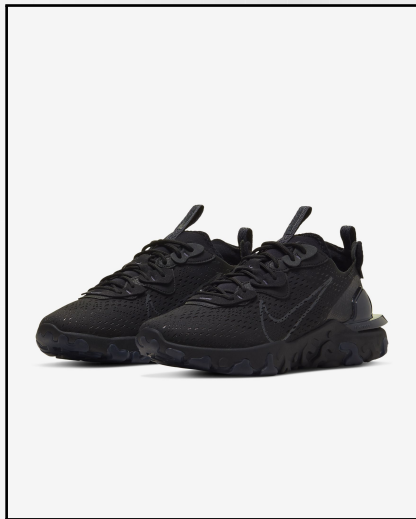
"quaz gada: o Remasterach płynących do Portu" – quaz9, 2015.



<https://www.youtube.com/watch?v=e-9WK3Yi518>

## Zanim pójdziemy dalej...

- Jak się nazywa rodzaj butów, przedstawionych na rysunku poniżej?



# Podział zgrubny

1. Gry akcji / zręcznościowe.
2. Gry edukacyjne.
3. Gry fabularne (RPG).
4. Gry logiczne.
5. Gry przygodowe.
6. Gry przygodowo–zręcznościowe.
7. Gry sportowe.
8. Gry strategiczne.
9. Gry symulacyjne.
10. Masowe gry sieciowe (MMO).
11. Piaskownice (ang. *sandbox*).

## Historyczne początki klasyków

"Gry, które dały początek całym gatunkom" – TVGRYpl, 2017.



<https://www.youtube.com/watch?v=atu71Rsy5Kk>

Dla ciekawskich.

# Materiały uzupełniające

# Kiedy z jednego powstaje drugie...

"6 modów, które dały początek NOWYM gatunkom" – TVGRYpl, 2018.



<https://www.youtube.com/watch?v=C688vhnM5Bs>

## Trochę więcej na temat Roguelike

"Tydzień Rogalików odc. 0: Wstęp do pieczywa" – quaz9, 2016.



<https://www.youtube.com/watch?v=9Q1-j7XYRA4>

# Gry wyścigowe

"Gatunek, któremu najbliższej do fotorealizmu" – TVGRYpl, 2017.



<https://www.youtube.com/watch?v=zN-4myV0f2g>



To wszystko na dziś.

Do zobaczenia!