

Gry sieciowe

Jako, że praca ta traktuje o klanach graczy komputerowych należy podać definicję gier sieciowych. Klany graczy komputerowych mogą tworzyć się tylko wokół gier, które posiadają opcję gry przez Internet lub sieć lokalną LAN.

„Gra sieciowa (gra internetowa, gra wieloosobowa, multiplayer, sieciówka, tryb sieciowy, tryb wielu graczy) – bardzo ogólne określenie na gry, które umożliwiają dwóm lub więcej graczom na rywalizację lub współpracę za pośrednictwem sieci komputerowej; każdy z graczy grających w *grę sieciową* ma do dyspozycji własny komputer; jeden z komputerów, przeważnie posiadający największą moc służy jako serwer gry, czyli w praktyce gra toczy się właśnie na nim, czyniąc z pozostałych komputerów jedynie odbiorców i nadawców informacji o poczynaniach poszczególnych graczy.” [\[1\]](#)

Należy zaznaczyć, że grą sieciową może być każda gra posiadająca opcję rozgrywania potyczek przez wielu graczy jednocześnie w czasie rzeczywistym – zarówno gra zdefiniowana wcześniej jako zręcznościowa (FPS – first person shooter), strategiczna (RTS – real time strategy) czy RPG (roleplaying game).

Co miesiąc w świecie komputerów ukazuje się od kilkunastu do kilkudziesięciu nowych gier. Ogromna większość z nich daje możliwość zabawy z innymi graczami przez Internet. W sieci popularne są niemal wszystkie rodzaje gier: strzelanki, strzelanki taktyczne, RTS i RPG (strategiczne i role-playing), symulacje i gry sportowe:

„Strzelanki są pisane głównie z myślą o grze w Internecie, stąd też cieszą się w Sieci największą popularnością. W klasycznych trójwymiarowych strzelankach (takich jak „Quake”, „Unreal Tournament” czy „Half-Life”) najbardziej wciągająca jest bardzo szybka akcja: wymiany ognia są niezwykle

dynamiczne, a od gracza wymagana jest zręczność i doskonała orientacja w trójwymiarowej przestrzeni gry. Każda z tych gier wymaga trochę innego stylu walki. Niewielki asortyment bardzo konfrontacyjnych broni w Quake'u powoduje, że w tej grze najważniejsza jest zręczność i refleks. Unreal Tournament zawiera znacznie bardziej rozbudowany zestaw broni, stąd rozgrywka staje się mniej zręcznościowa, a bardziej taktyczna. Ciekawostką w tym gronie jest „Alien vs Predator”, w której to grze można wcielić się w postać Obcego. Nie dość, że Obcy może biegać po suficie, to jeszcze nie potrafi atakować na odległość – musi zacząć się w ciemnym rogu i czekać, aż przeciwnik podejdzie blisko. W Polsce najbardziej rozpowszechnionymi grami są „Quake” i „Unreal Tournament”. Zwolennicy tych gier mogą liczyć w każdej chwili na możliwość zabawy na kilkudziesięciu serwerach.”[\[2\]](#)

Odrębną kategorię gier internetowych stanowią **strzelaniny taktyczne**, symulujące operacje przeprowadzane przez wojskowe lub policyjne oddziały specjalne. Tu niekwestionowany prym wiedzie dodatek do „Half-Life'a” – „Counter-Strike”. Praktycznie nie ma kafejki internetowej, w której by nie istniał jakiś klan graczy specjalizujący się w tej grze. Mniej popularne są „Rainbow Six” oraz dwa dodatki do „Unreal Tournament”: „Strike Force” i „Tactical Ops”. O ile liczbę serwerów CS w Polsce można liczyć w dziesiątkach i setkach, miłośnicy SF i TO muszą się zadowolić zaledwie kilkoma. Wszystkie strzelanki taktyczne osadzone są w podobnych realiach: rozgrywkę prowadzą dwa zespoły, z których jeden reprezentuje siły porządku (wojsko, policja), a drugi tzw. chaosu (terroryści, spiskowcy itp.). Do dyspozycji jest zawsze dość duży arsenał, na który składają się wirtualne kopie rzeczywistych broni. Używa się więc pistoletów, pistoletów maszynowych, karabinów i karabinów snajperskich, a magazynki potrafią się kończyć w najmniej odpowiednich momentach. Dodatkowo można wykorzystywać różnego rodzaju granaty: od zwykłych przez oślepiające na dymnych skończywszy. Rozgrywka opiera się wyłącznie na ostrożnej, przemyślanej grze

zespołowej (każdy gracz ma tylko jedno wirtualne życie). Przykładowo, aby przejść przez drzwi, często wymagana jest współpraca trzech osób: dwie asekurują boki, trzecia przechodzi. Nie ma miejsca na bohaterów – wirtualne cmentarze są ich pełne.[\[3\]](#)

Gry strategiczne i role-playing cieszą się w Internecie wielką popularnością. Ich największą atrakcją jest różnorodność partnerów (przeciwników), a o tych w globalnej sieci nietrudno. Do najpopularniejszych sieciowych RPG w Polsce należy zaliczyć „Diablo” oraz „Ultima Online”. Realia gier tego typu są różne, od czysto baśniowych krain, wypełnionych magami i monstrami, do światów technologicznie zaawansowanych (np. gra „Star Wars Galaxies” osadzona w realiach filmów z serii „Gwiezdne Wojny”). Wszędzie idea jest jednak taka sama: tworzy się swoją postać (lub postaci), których cechy stopniowo rozwijane są w czasie gry. Do tego dochodzi kwestia wyposażenia, które trzeba znaleźć, zdobyć, kupić lub wymienić. Można śmiało założyć, że o dowolnej porze dnia i nocy w Polsce gra przynajmniej kilkadziesiąt, a w szczytowych momentach nawet kilkaset osób. Nie mniej jest miłośników strategii – tu dużą popularnością cieszą się starsze, lecz doskonałe tytuły: „Warcraft III”, „Starcraft” itp.[\[4\]](#)

„Ciekawą odmianą gier internetowych są **gry symulacyjne i sportowe**. Pierwsze pozwalają na wirtualne loty samolotami (tu godne polecenia są: doskonała symulacja Su-27 – Flanker 2.0 oraz darmowy symulator lotniczy Warbirds) czy różnego rodzaju wyścigi samochodowe, drugie – umożliwiają wirtualną grę w piłkę nożną bądź koszykówkę (przykładem może być legendarna seria FIFA). Niestety, gry te są znacznie mniej popularne i znalezienie dobrego serwera, najlepiej polskiego, może być kłopotliwe. W większości przypadków pojedynki internetowe toczą się w tej grupie gier między dwoma graczami, którzy „odnaleźli” się w sieci dzięki serwisom WWW związanym z daną grą.”[\[5\]](#)

Gry sieciowe jest to więc kategoria gier komputerowych, w

których gracze mogą rywalizować lub współpracować ze sobą za pośrednictwem internetu lub sieci lokalnej. Stanowią istotny element współczesnej rozrywki cyfrowej i są popularne wśród osób w różnym wieku.

Cechy gier sieciowych:

- **Interakcja społeczna:** gracze mogą komunikować się za pomocą czatów, głosowych lub wizualnych form kontaktu.
- **Aktualizacje i rozwój:** twórcy gier często wprowadzają nowe funkcje, postacie, mapy i wydarzenia.
- **Rywalizacja i współpraca:** gry sieciowe oferują tryby kooperacyjne, rywalizacyjne lub hybrydowe.
- **Turnieje i e-sport:** wiele tytułów jest podstawą profesjonalnych rozgrywek, z ogromnymi nagrodami pieniężnymi i szeroką widownią.

Zalety:

- Budowanie umiejętności pracy zespołowej i strategii.
- Możliwość rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozwijanie refleksu i zdolności szybkiego podejmowania decyzji.

Wady:

- Możliwość uzależnienia od gry.
- Wysokie wymagania sprzętowe i konieczność stałego dostępu do internetu.
- Zagrożenia związane z toksyczną społecznością lub oszustwami (tzw. „cheaty”).

Gry sieciowe pozostają jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się segmentów branży gier, wpływając na kulturę, technologie i sposób, w jaki ludzie nawiązują relacje w cyfrowym świecie.

[1] Słownik Gracza – Gry Online
http://www.gry-online.pl/slownik_gracza.asp

[2] Gry Online – Gazeta.pl
<http://www2.gazeta.pl/gry/1,32238,380036.html>

[3] Gry Online – Gazeta.pl
<http://www2.gazeta.pl/gry/1,32238,380036.html>

[4] Gry Online – Gazeta.pl
<http://www2.gazeta.pl/gry/1,32238,380036.html>

[5] Gry Online – Gazeta.pl
<http://www2.gazeta.pl/gry/1,32238,380036.html>

Jeśli szukają Państwo pomocy w napisaniu własnej pracy - potrzebują Państwo fachowych konsultacji to polecamy stronę [pisanie prac](#) - profesjonalna pomoc w pisaniu prac w granicach prawa.