



"SZÁMÍTÓGÉPESEK"

Szimulációk:

Kezdetben sportjátékok (golf, pingpong, biliárd), járművek (autó, forma1, repülőgép) szimulációi, inkább jó reflexeket, mint jelentékenyebb kombinációs készséget igénylő: **'ügyességi játékok'**.

Napjainkban már a legkülönbözőbb zenélő-s, rajzoló-s, építő-s, szerencse-játék, ill. esély-látogató szimulációs modellek a **sminkeléstől a fizikai tudományos szemléltetésig...**

Pontgyűjtőgetősök:

Speciálisan számítógépre teremt, program vezérelte egyszemélyesek, amelyekben többnyire: a képernyőn megjelenített elemek adott szabály szerinti rendezése, az elemek leütését eredményezi.

A napjainkban igényesen fejlesztettekben már háttérbe került manuális gyorsaság helyett, adott szabály szerinti leütések (rendezések) lépés-sorrendjét kell megtalálni.

Agytornák tesztek (progivezért)

A számítógépesek nagy csoportjában valamilyen olyan elmepróbát tesz a játékos, amelyben egy számítógépes program biztosítja a szabályok betartását és végzi el az értékelést...

Közeli rokonságot mutatnak az iskolai-, matematikai-, logikai-, memória- tesztekkel, iskolai tantárgyak ismereteit begyakoroltató játékokkal.

Napjainkban már szinte óránként bővül ezeknek a játékoknak a kínálata is.

Még a klasszikusnak tekinthető játékok programjai is kicserélődnek egyetlen év 8760 órája alatt.

Következésképpen: a Játéktan-CD-re kiválogatott WEB-es játékok csak egy „kóstolónak” tekinthetők és nem is szubjektív mentes a válogatás.

*Több játék-programot is másikra cserélnék, sok játékot kihagynék és újabb játékokkal bővíteném, ha...
...ha újra kezdeném..., akár már ma: a jegyzet első változatának lezárásakor.*