**BTEMKM008**

**A magyar videojáték-fejlesztés történetei**

*Krek Norbert, Nagy Orsolya*

Szerda 18-20, 1/1

**A kurzus célja**

A tantárgy egyrészt a magyar videojáték-fejlesztés történetébe igyekszik betekintést nyújtani a hallgatók számára, másrészt a videojátékok elemzéséhez szükséges fogalmi és műveltségi apparátus kialakítására törekszik. A kurzus úgy lett strukturálva, hogy a videojáték-kutatás *(game studies)* egyesfontos elméleti és gyakorlati területei két egymást követő alkalmon kerülnek bemutatásra: az első alkalmakon az adott fogalmi és módszertani aspektus szempontjából releváns, **kettő** választott videojáték közös elemzése valósul meg, míg a következő alkalom során a hallgatók csoportos projektmunka formájában hasznosítják a korábban elsajátított készségeket.

Ebben a formában a hallgatóknak minden esetben két hét áll a rendelkezésükre a tematikában soron következő videojátékok megismerésére. Ez az alábbi formákban valósulhat meg:

1. személyes (végig)játszás során
2. rögzített végigjátszás megtekintése által
3. önként jelentkező hallgató által valamilyen közvetítőplatformon történő végigjátszás órán kívüli közös megtekintésével

Bármilyen módon is történjen az adott videojátékokból történő felkészülés, **minimum 2-3 órányi játékidő/tapasztalat** szükséges a hatékony elemzés és a gördülékeny órai munka biztosításához!

A kurzus során a gyakorlati alkalmakon megvalósult részprojekteket a kialakított csapatok a szorgalmi időszak utolsó szemináriumi óráján összefoglalóan prezentálják. Ezen kívül az egyéni értékeléshez szükséges egy szemináriumi dolgozat elkészítése min. 12.000 karakter terjedelemben  
a, egy választott magyar fejlesztésű videojátékról (lásd: lista)  
VAGY  
b, a hallgató kedvenc videojátékáról (ez esetben a magyar fejlesztés vonala elhagyható)

Választható magyar fejlesztésű videójátékok: *Vargus, Black Geyser, King Arthur III, Warhammer 40k: Inquisitor Martyr, HYDE, NeonCode, DROP, Cardaclysm: Shards of the Four, Five Nations, WarriOrb, The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut, CastleStorm II.* A lista egyéni kérésre bővíthető a kritériumoknak megfelelően.

A szemináriumi dolgozat leadása emailben történik, a címzetteknél kérjük **mindkét** oktatót megjelölni.

**Az oktatók elérhetősége:** [norbert.krek@gmail.com](mailto:norbert.krek@gmail.com) ; [orsolya.nagy47@gmail.com](mailto:orsolya.nagy47@gmail.com)

**Leadási határidő: 2023. január 08.**

**A teljesítés feltétele:**

* Az órákon való aktív részvétel
* Csoportos projektmunka bemutatása
* Szemináriumi dolgozat elkészítése

**Témakörök**

| 1. Szept. 7. Orientáció |
| --- |
| 1. Szept. 14. Bevezetés a játéktudományba *(game studies)* |
| 1. Szept. 21. A videójáték médiuma és a műfaj kérdése I. - *King Arthur* és *Crysis: Warhead* |
| 1. Szept. 28. A videójáték médiuma és a műfaj kérdése II. - Műfaj- és játékmechanikák |
| 1. Okt. 5. Videójáték és mitopoétika I. - *The Incredible Adventures of Van Helsing* és *Operencia* |
| 1. Okt. 12. Videójáték és mitopoétika II. - Világépítés |
| 1. Okt. 19. Karakterábrázolás I. - *Chicken Police* |
| 1. Okt. 26. Karakterábrázolás II. - Karaktertervezés |
| 1. Nov. 9. Quest és pályadizájn I. - *Remorse: The List* |
| 1. Nov. 16. Quest és pályadizájn II. - Quest- és pályatervezés |
| 1. Nov. 23. Videójáték-elemzés I. |
| 1. Nov. 30. Videójáték-elemzés II. |
| 1. Dec. 7. Prezentációk |

**Kötelező szakirodalom:**

Kiss, Gábor Zoltán: *Efemer galériák. Videojáték kritikai megközelítésben.* Budapest - Pécs: Gondolat Kiadó, 2013. <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop422b/2010-0029_kotet_41_093_41/093_41.pdf>

Fernandez-Vara, Clara: *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge. 2015.

Vakondok 4: Végigjátszás. <https://www.youtube.com/watch?v=nOzcDPCNd_I>

**Ajánlott szakirodalom:**

Beregi, Tamás (2015): *Hungary*. In: Mark J.P. Wolf (szerk.): Video Games Around the World*.* The MIT Press.

Képes, Gábor (2003): *A házi számítógép kora*, In: Kovács Győző: 100 éve született Neumann János, Mérföldkövek a számítástechnikában, Technikatörténeti monográfiák 1., Országos Műszaki Múzeum.

Képes, Gábor (2004): *A mikroszámítógép kora*. In: VÁMOS Éva - VIGYÁZÓ Lilly (szerk.): Tanulmányok a természettudományok, a technika és az orvoslás történetéből, OMM - MTESZ, 2004, 177-180.o.

Mártha, Dávid (2021): A videójáték-narratíva Juhász Viktorral. Pod of the Morning podcast. 2021. február. <https://www.youtube.com/watch?v=ZUqPcphWFoA&list=PL8oqPrTMqJCj4eVxy85VhPwkjPeLa8B5x&index=200>

Sicart, Miguel: *Defining Game Mechanics*. Game Studies, Volume 8, issue 2. <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2015): A magyar játékfejlesztés kezdetei: Interjú Beregi Tamással. Checkpoint podcast 1x14. 2015. november. <https://open.spotify.com/episode/4i2R4XFzqjVaI5oTPNktjF>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2016): A magyar játékfejlesztés gyökerei: Interjú Képes Gáborral. Checkpoint podcast 2x01. 2016. január. <https://open.spotify.com/episode/6xHxTsW1aS3tfTqAfdNxv6>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2016): A magyar játékfejlesztés a szocializmusban: Interjú Kiss Donáttal. Checkpoint podcast 2x10. 2016. április. <https://open.spotify.com/episode/7tuQEYLl2V4P3v3VTsL34v>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2016): A magyar játékfejlesztés a szocializmusban II.: Interjú Révbíró Tamással. Checkpoint podcast 2x15. 2016. szeptember. <https://open.spotify.com/episode/3vyWNjk8FqJYmD6shYidDS>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2019): A Novotrade-sztori: Interjú dr. Rényi Gáborral. Checkpoint podcast 5x27. 2020. december. <https://open.spotify.com/episode/1MNv0Ff7UcYg6j9mCjizLY>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2019): Novotrade-sportjátékokkal a csúcson: Interjú Zolnai Antallal. Checkpoint podcast 5x25. 2019. december. <https://open.spotify.com/episode/5Abeu75iDkDh7YT9rTJjWU>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2020): A Novotrade-től a Borlandig: Interjú Ligeti Gáborral. Checkpoint podcast 6x06. 2020. április. <https://open.spotify.com/episode/1MNv0Ff7UcYg6j9mCjizLY>

Stöckert, (Stöcki) Gábor – Bényi (Grath) László (2020): Chicken Police: Interjú a The Wild Gentlemen-nel. Checkpoint podcast 6x20. 2020. december. <https://open.spotify.com/episode/1MNv0Ff7UcYg6j9mCjizLY>

Svelch, Jaroslav (2018): *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press.

Swalwell, Melanie (2021): *Homebrew Gaming and the Beginnings of Vernacular Digitality*. Massachusetts: The MIT Press.

Tóth, Szabolcs Töhötöm (2020): *Interjú Képes Gáborral – Kapudrog az informatikai forradalomhoz*. Az élet meg minden podcast. 2020. november. <https://open.spotify.com/episode/08paffWofWwAgQ8Ab8v4fE>