

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

- ΟΜΑΔΑ 1:

- Κοκκαλένιου Δήμητρα
- Κουτσομύτη Ανατολή
- Κόντη Μαρία
- Κουμερτά Εύη

- ΟΜΑΔΑ 2:

- Λιαπόπουλος Λευτέρης
- Λιάρος Ανέστης
- Κάσση Κορίνα
- Κανούτας Δημήτρης

- ΟΜΑΔΑ 5:

- Κεχιόπουλος Παύλος
- Κολοβάνης Παντελής
- Καραπέτης Βασίλης
- Λάκκος Στέλιος

- ΟΜΑΔΑ 3:

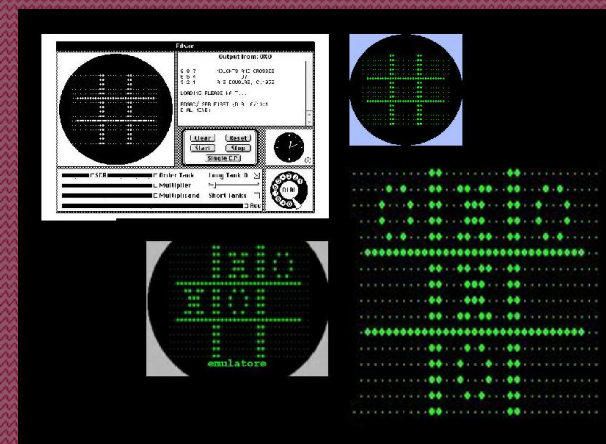
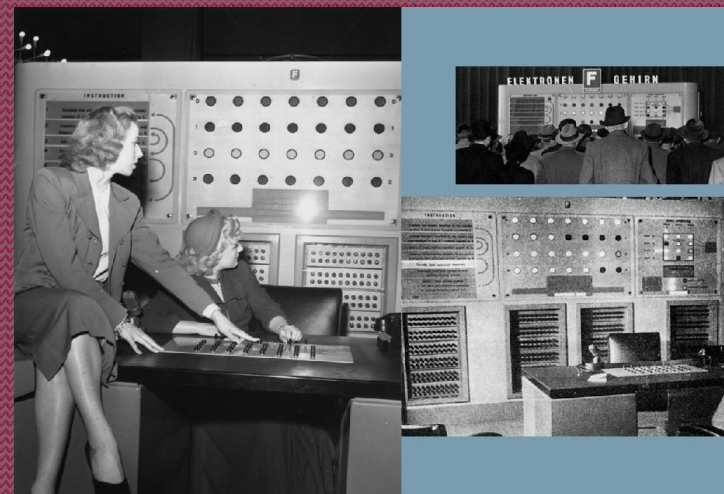
- Κοντοδήμα Μαρία
- Κυδωνάκη Αντωνία
- Λουκά Θεανώ
- Κουρέλης Αλέξης
- Μανασίδης Αλέξανδρος

- ΟΜΑΔΑ 4:

- Ζιάκος Σωτήρης
- Θεοδωρέλος Φίλιππος
- Μαλλής Λεωνίδας
- Καραμποϊκη Ξένια
- Μαρέντη Τατιάνα

ΠΡΩΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (1)

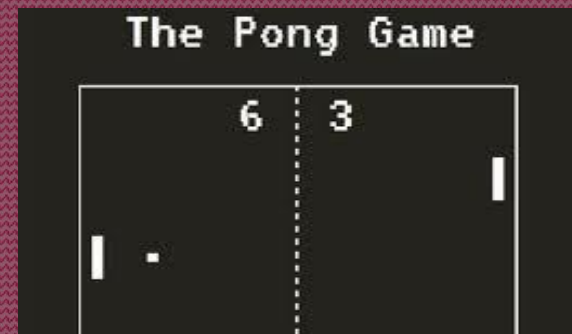
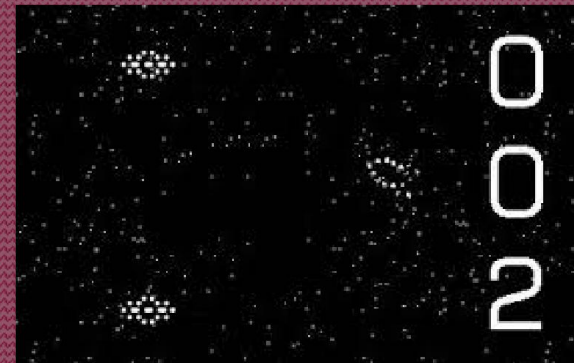
- Πρώτο ηλ. παιχνίδι στον Η/Υ : NIM
- Δημιουργήθηκε τον Ιούνιο του 1951
- Παιχνίδι στρατηγικής δύο παιχτών που μετακινούν αντικείμενα από διαφορετικούς σωρούς.
- Πρώτο ηλ. παιχνίδι σε Η/Υ με γραφικά : ΟΧΟ (tic-tac-toe) ή τρίλιζα
- Παίχτηκε πρώτη φορά στο πανεπιστήμιο του Cambridge το 1952
- Λανσαρίστηκε στην αγορά το '70 λόγω αύξησης των ηλ. παιχνιδιών και της πτώσης των τιμών τους



ΠΡΩΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2)

Άλλα παιχνίδια πρώτης γενιάς:

- Tennis for two:
 - Παιζόταν σε αναλογικό Η/Υ
 - Από τα πρώτα που χρησιμοποιούσαν γραφικά.
- COMPUTER SPACE:
 - Πρόδρομος των βιντεοπαιχνιδιών τύπου arcade.
 - Πρόγονος του StarTrek.
- PONG:
 - Βιντεοπαιχνίδι με μαζική απήχηση.
 - Με γραφικά δύο διαστάσεων.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΡΑΣΗΣ

- **Παιχνίδια Δράσης**

- τρίτου προσώπου
- αναλύουν την ζωή ενός πρωταγωνιστή
- ακονίζουν το μυαλό ενός ανθρώπου

- **Space Invaders** (1978) ,

- **Asteroids**(1979)

- **Pacman**(1980)

- **Space Invaders:**

- 1978 στην Ιαπωνία



- **Asteroids**

- Νοέμβρη του 1979

- από Atari A.E

- το πιο κερδοφόρο παιχνίδι της



- **Pacman:**

- Namco

- 12 Μαΐου 1980

- Ιαπωνία



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΡΑΣΗΣ 3D

- **Call Of Duty:**

- Βολών πρώτου προσώπου
- Ο παίκτης παίζει το ρόλο ενός στρατιώτη σε ένα φανταστικό ή ιστορικό πόλεμο
- Οι χαρακτήρες μπορεί να είναι φανταστικοί ή υπαρκτοί
- Ο “κακός” της υπόθεσης είναι υπερβολικά εθνικιστής και νομίζει ότι είναι πιο ισχυρός από τους άλλους



- **Grand Theft Auto:**

- Τρίτου προσώπου
- Εστιάζεται σε ανοικτό κόσμο
- Ο παίκτης συμμετέχει σε αποστολές που συνήθως έχουν θέμα τον εγκληματικό υπόκοσμο.



Παιχνίδια Πολλών Χρηστών

- Τα παιχνίδια αυτά συνδέονται σε ένα τοπικό δίκτυο
- Spacewar (1961)
- Maze war
- LAN party



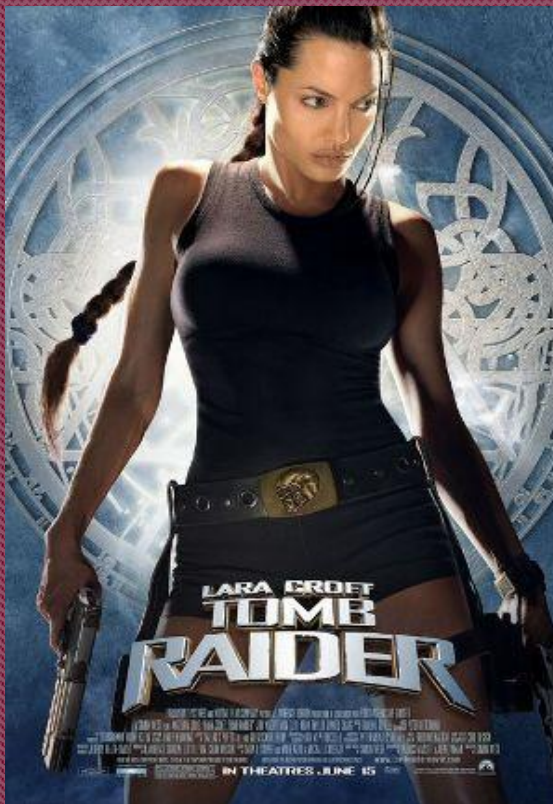
Κονσόλες παιχνιδιών

- Wii
- PlayStation (Move)
- Microsoft Kinect (XBox)



Παιχνίδια και 7^η τέχνη

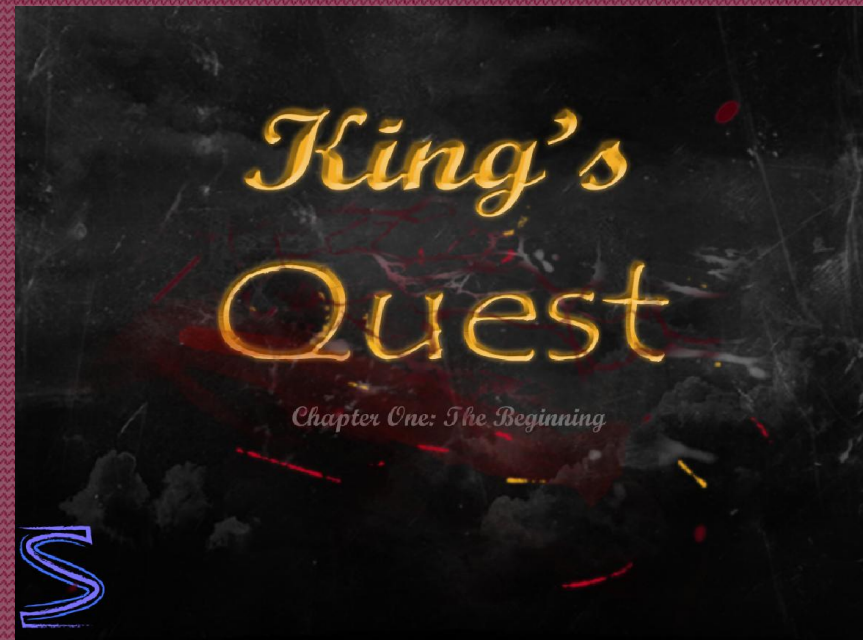
- Lara Croft: Tomb Raider
- TEKKEN. (2010)



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Τα παιχνίδια αυτά είναι :

- Εμπνευσμένα από την ελληνική μυθολογία.
- Ο παίχτης ταυτίζεται με το ρόλο του ήρωα
- Η Sierra δημιούργησε συνολικά 8 παιχνίδια από το 1984 ως το 1998.
- Κάποια από τα παιχνίδια είναι: Maniac Mansion, King's Quest...



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- Δισδιάστατα ή τρισδιάστατα
- Παίζονται σε Η/Υ ή σε παιχνιδομηχανές
- Σύνδεση ιντερνετ
- Αλληλεπίδραση χρηστών παγκοσμίως
- Παίζεται ως Multiplayer ή Single player
- Πρώτο online παιχνίδι (NETREK):
 - Παίζεται ως Single player ή ομαδικά.
 - Συνδυάζει σκοπευτές πολλών κατευθύνσεων, πραγματικό χρόνο και στρατηγική.
- Ωφέλη:
 - ψυχαγωγία
 - κοινωνικοποίηση
 - βελτίωση αισθητηριακών χαρακτηριστικών
 - εκμάθηση γνώσεων και δεξιοτήτων.
- Διαφορές ανάμεσα σε ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια:
 - συνεχής εξέλιξη του παιχνιδιού
 - ταυτόχρονη επικοινωνία χιλιάδων παιχτών
 - αποστολές-βραβεία
 - ανταγωνισμός

League Of Legends (online παιχνίδι)

- Εγγραφή-download
 - Παιχνίδι στρατηγικής
 - Ποικιλόμορφοι φανταστικοί παίχτες
 - Μαγικές δυνάμεις
 - Διάφορες πίστες
 - Ομαδικά ή 1 vs 1
 - Δυνατότητα πληρωμής
- Riot Games
 - Παγκόσμια απήχηση
Πάνω από 145 χώρες
Διαφορετικές γλώσσες
 - Διαγωνισμοί-Βραβεία-Διακρίσεις



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΩΝ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ

- Προσφέρει στο χρήστη του και ένα προσφιλέσ είδος ψυχαγωγίας.
- Οι εταιρείες κινητής τηλεφωνίας προσφέρουν στους χρήστες τους πάνω από 500 είδη παιχνιδιών.
- Αν και σε κάποια παιχνίδια οι χρεώσεις είναι αρκετά υψηλές οι χρήστες τα προτιμούν.



Angry Birds

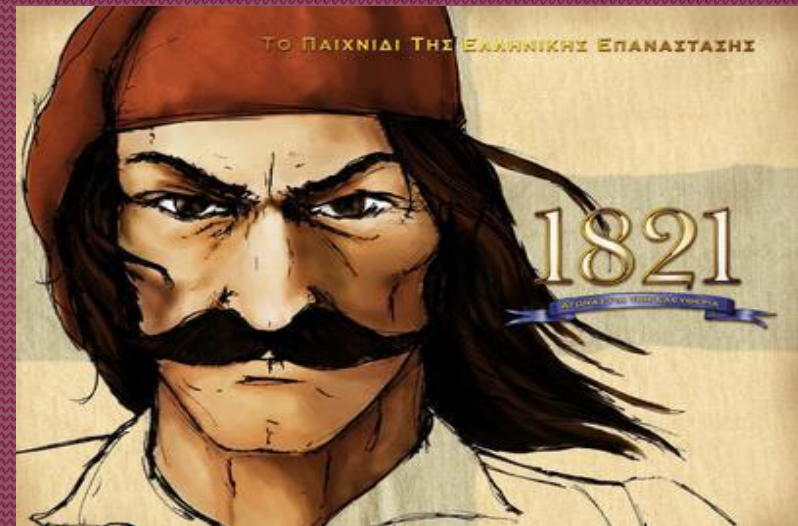
- Ο παίκτης ελέγχει ένα σύνολο από πολύχρωμα πουλιά
- Έχουν σκοπό να ανακτήσουν τα αυγά τους, τα οποία έχουν κλαπεί από πράσινα γουρούνια.
- Χρησιμοποιώντας μια σφεντόνα, ο παίκτης εκτοξεύει τα πουλιά με σκοπό να χτυπήσουν απευθείας τα γουρούνια.
- Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εξολοθρευτούν όλα τα γουρούνια σε κάθε επίπεδο.
- Δημιουργήθηκε από την εταιρία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών Rovio Entertainment.



ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- 1821:

- Βασισμένο στην ελληνική επανάσταση του 1821.
- Τα στατιστικά, τοποθεσίες, τα ονόματα και τα γεγονότα του 1821 είναι ιστορικά ακριβή
- ο παίχτης έχει την ευκαιρία να αλλάξει το αποτέλεσμα της επανάστασης.



- DARKFALL:

- πρωτοεκδόθηκε το 2003.
- Στο μοτίβο του «Άρχοντα των Δακτυλιδιών»
- Συνύπαρξη χρηστών παγκοσμίως στο Darkfall.



ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- Ο Ναβίντ δεν ήρθε για διακοπές

- για μαθητές, γονείς και εκπαιδευτικούς
- Ευαισθητοποιεί στο θέμα των προσφύγων, του ρατσισμού και της ξеноφοβίας,
- υπενθυμίζει αξίες



- Γίνε πρόεδρος ποδοσφαίρου:

- το 1997. Είναι ένα χιουμοριστικό παιχνίδι
- μπορείς να γίνεις πρόεδρος της ομάδας (να στήνεις αγώνες, να πληρώνεις διαιτητές κλπ.)

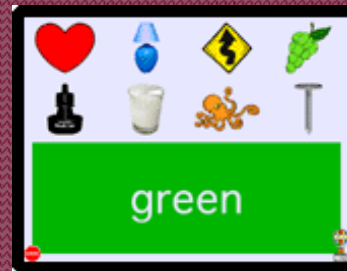


Ομοσπονδία Συλλόγων
Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Early Learning (απευθύνεται στα τυφλά παιδιά):

- μαθαίνοντας τα χρώματα
- μαθαίνοντας τα σχήματα
- μετρώντας τους αριθμούς



• My Town (για άτομα με γλωσσομαθησιακές δυσκολίες και αναπτυξιακές διαταραχές):

- ανακάλυψη ονομάτων και ανακάλυψη λειτουργιών
- ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων



• Concentrate on words & concepts (για άτομα με μαθησιακές δυσκολίες, αναπτυξιακές διαταραχές, αυτισμό, κρανιοεγκεφαλικές κακώσεις και αφασία):

- Λεξιλόγιο,
- Κατηγοριοποίηση
- Σύνδεσμος λέξης



ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- Εταιρείες παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών (λειτουργία)
 1. Κεφάλαιο και Έκδοση
 2. Σύνθεση και 'Ταλέντο'
 3. Παραγωγή και Εργαλεία
 4. Διαφήμιση
 5. Υλικό
 6. Δοκιμή
- Συνθήκες εργασίας



ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

(2)

- Ειδικότητες εργαζομένων
 1. Τεχνικός προγραμματισμού παιχνιδιών και ψυχαγωγικών εφαρμογών
 2. Σχεδιαστής ηλεκτρονικών παιχνιδιών
 3. Παραγωγός ηλεκτρονικών παιχνιδιών
 4. Εκδότης ηλεκτρονικών παιχνιδιών
- Θέσεις εργασίας



ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Οι περιπέτειες που
βιώνουν:

- Τους επιτρέπουν να πειραματιστούν
- Να αντιμετωπίσουν κινδύνους και τα συναισθήματα που τους συνοδεύουν.
- Τα βοηθούν να αναπτύξουν, αρκετές δεξιότητες και να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους.



ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

1. Αντικοινωνική συμπεριφορά
2. Απομόνωση
3. Συναισθηματική παράλυση
4. Παχυσαρκία
5. Όραση
6. Επικοινωνία-Ψυχαγωγία
7. Φαντασία
8. Οικονομία



- ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΣΟ ΕΛΚΥΣΤΙΚΑ:

1. Ρεαλισμός
2. Εξελιγμένα γραφικά
3. Παραστατικότητα
4. Ζωντανά χρώματα
5. Κίνηση
6. Κλιμακούμενες βαθμίδες δυσκολίας



- ΠΟΙΕΣ ΗΛΙΚΙΑΚΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΕΜΦΑΝΙΖΟΥΝ ΣΥΧΝΟΤΕΡΑ ΕΞΑΡΤΗΣΗ:

1. Κατά την πρώιμη εφηβεία (10-14 ετών)
2. Πιο έντονο κατά την μέση εφηβεία (15-17 ετών)
3. Καθώς και κατά την όψιμη εφηβεία (> 17 ετών)