

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Β'2 PROJECT

Καθηγητής: Παναγιώτης Γροντάς

ΟΜΑΔΑ 1:

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

ΟΜΑΔΑ 2:

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

ΟΜΑΔΑ 3:

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

ΟΜΑΔΑ 4:

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

ΟΜΑΔΑ 5:

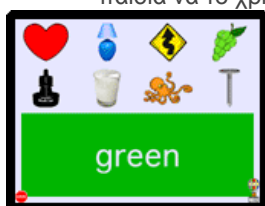
- Κεχιόπουλος Παύλος
- Κολοβάνης Παντελής
- Καραπέτης Βασίλης
- Λάκκος Στέλιος



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Τα παιδιά με ειδικές ανάγκες έχουν τις ίδιες ανάγκες με τα υπόλοιπα. Δείχνουν το ίδιο ενδιαφέρον για τον κόσμο τους. Ένα τέτοιο παιδί μπορεί να απαιτεί επιπλέον υποστήριξη με βάση τις ατομικές του ανάγκες, αλλά δεν θα πρέπει να αντιμετωπίζεται σαν να είναι διαφορετικό. Για τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, η χρήση του Η/Υ συμβάλλει σημαντικά στη διαδικασία της μάθησης παρέχοντας πλούσιες εκπαιδευτικές εμπειρίες με τη χρήση κάποιων ειδικών παιχνιδιών. Κάποια παιχνίδια από αυτά είναι τα εξής:

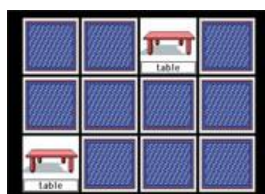
- **Early Learning:** Είναι ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες που διδάσκουν δεξιότητες ανάγνωσης, καθώς και ειδικές οδηγίες που επιτρέπουν στα τυφλά παιδιά να το χρησιμοποιούν.



- **My Town:** Αυτό το πρόγραμμα βοηθά παιδιά και ενήλικες να αναπτύξουν λειτουργικές γλωσσικές δεξιότητες (λεξιλόγιο). Προτείνεται για άτομα με: Αυτισμό, αναπτυξιακές διαταραχές.



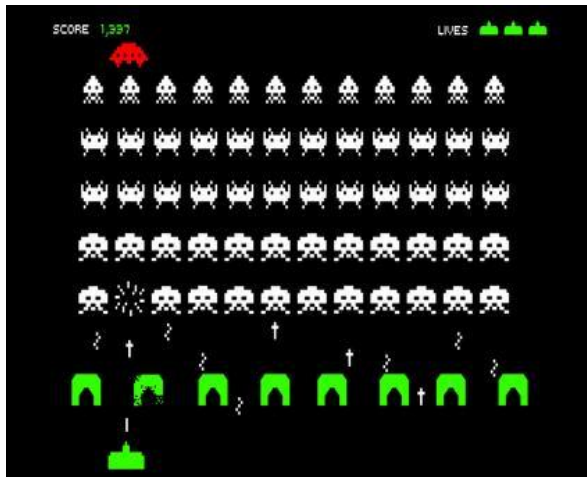
- **Concentrate on words & concepts:** Το πρόγραμμα ενισχύει σημαντικές έννοιες της γλώσσας και την άσκηση της μνήμης. Προτείνεται για άτομα με μαθησιακές δυσκολίες, αναπτυξιακές διαταραχές.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΡΑΣΗΣ

Τα **Παιχνίδια Δράσης** είναι παιχνίδια τρίτου προσώπου και αναλύουν την ζωή ενός πρωταγωνιστή. Ο Πρωταγωνιστής θα πρέπει να αντιμετωπίσει τον κακό που του έκανε μια κακή πράξη, και θέλει να πάρει μια εκδίκηση. Τα πρώτα παιχνίδια δράσης ήταν το 1978 με το όνομα *Space Invaders*, το 1979 με το όνομα *Asteroids*, και το 1980 ο *Pacman*.

- **Space Invaders:** **Space Invaders** είναι ένα δημοφιλές βιντεοπαιχνίδι που πρωτοεκδόθηκε το 1978. Αρχικά εκδόθηκε στην Ιαπωνία και αργότερα σε όλο τον κόσμο. Ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια και για να το παίξει κανείς έπρεπε να βάλει νόμισμα για πληρωμή. *Space Invaders* είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια σκοποβολής. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να νικήσουμε πέντε σειρές των έντεκα εξωγήινων. Ο παίκτης κερδίζει ένα εξωγήινο, και κερδίζει πόντους, πυροβολώντας με το κανόνι λείζερ.



- **Asteroids** είναι ένα βιντεοπαιχνίδι που κυκλοφόρησε το Νοέμβρη του 1979 από την Atari A.E και αποτέλεσαι το πιο κερδοφόρο παιχνίδι της. Ο παίκτης σε αυτό το παιχνίδι ελέγχει ένα διαστημόπλοιο σε ένα αστεροειδή τομέα, η οποία περιοδικά διασχίζεται από ιπτάμενους δίσκους. Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να πυροβολήσει και να καταστρέψει τους αστεροειδείς και τους ιπτάμενους δίσκους. Ο παίκτης ελέγχει ένα τριγωνικού σχήματος σκάφος που μπορεί να περιστρέφεται αριστερά και δεξιά, ρίχνουν βολές κατ'ευθείαν προς τα εμπρός, και την ώθηση προς τα εμπρός.



PAC MAN : είναι ένα [βιντεοπαιχνίδι](#) της [Namco](#) και το δημοφιλέστερο arcade game όλων των εποχών. Εμφανίσθηκε πρώτη φορά στις [12 Μαΐου 1980](#) στην [Ιαπωνία](#) με το όνομα «Puck-Man». Το πρώτο αυτό όνομα προέρχεται από την ιαπωνική λέξη «πάκου», η οποία στα ιαπωνικά συμβολίζει το θόρυβο που κάνει κανείς ανοιγοκλείνοντας το στόμα του. Πρωτοκυκλοφόρησε στις [10 Οκτωβρίου](#) 1979 στην Ιαπωνία. Δημιουργός του, ο 24χρονος ιάπωνας προγραμματιστής Τόρου Ιβατάι,

- Είναι απλό: ο παίκτης οδηγεί ένα *smiley*, (τον Pac-Man) μέσα σε ένα λαβύρινθο και πρέπει να "φάει" όλες τις τελείες που βρίσκονται εκεί, δίχως όμως να πιαστεί από τα τέσσερα φαντάσματα που επίσης κινούνται μέσα στο λαβύρινθο. Στις τέσσερις γωνίες του λαβύρινθου υπάρχουν τελείες μεγαλύτερες από τις υπόλοιπες, τα λεγόμενα «power pills» ή «energizers». Αφού ο Pac Man φάει μία από αυτές, για λίγο διάστημα τα φαντάσματα παίρνουν χρώμα μπλε και προσπαθούν να αποφύγουν τον Pac-Man, που τώρα μπορεί να τα φάει. Αφού φάει όλες τις τελείες, προχωράει σε άλλο λαβύρινθο. Το Pac Man είχε σχεδιαστεί να παίζεται επ' άπειρον με μοναδική διαφορά την ταχύτητα των φαντασμάτων (από κάποιο σημείο και μετά τα φαντάσματα δεν γίνονται ευάλωτα όταν το Pac Man φάει τα διαμάντια αλλά απλώς αλλάζουν κατεύθυνση) αλλά το εσωτερικό ρολόι που είχε σχεδιαστεί για να υπολογίζει το βαθμό δυσκολίας ήταν 8bit και η χωρητικότητά του ήταν αρκετή μόνο για 255 πίστες.

TOMB RAIDER

Το Tomb Raider είναι ένα [third-person shooter](#) και αποτελεί παράδειγμα 3D παιχνιδιού. Σε αυτό το παιχνίδι πρωταγωνίστρια είναι η Lara Croft η οποία παρουσιάζεται ως μια όμορφη, έξυπνη και αθλητική [Αγγλίδα αρχαιολόγος -adventuress](#) που επιχειρεί να εξερευνήσει τον αρχαίο κόσμο, επικίνδυνους τάφους και ερείπια σε όλο τον κόσμο για την αναζήτηση θησαυρών και αρχαίων αντικείμενων. Στο δρόμο της πρέπει να σκοτώσει επικίνδυνα πλάσματα. Στη νεότερη εκδόση εμφανίζονται αρκετά άλλοι χαρακτήρες εκτός της Lara οι οποίοι φαίνεται να είναι σε ένα απειλητική οργάνωση

Η βελτίωση στα γραφικά μεταξύ της **Tomb Raider '96 Engine** και της **Crystal Engine** γίνεται εμφανής στην παρακάτω εικόνα.



CALL OF DUTY

Το **Call of Duty** είναι μια σειρά [βιντεοπαιχνιδιών βολών πρώτου προσώπου](#) ****//.//****
Η σειρά ξεκίνησε σε PC αλλά στη συνέχεια επεκτάθηκε σε [παιχνιδομηχανές](#) και [κονσόλες χειρός](#).

πρωτοκυκλοφόρησε 29 Οκτωβρίου 2003 για [PC](#), με εκδότη την [Activision](#)

Ο σχεδιασμός των παιχνιδιών ξεκίνησε με τη μηχανή γραφικώνid Tech 3και αντικαταστήθηκε από τηνIW engineόπου βελτίωσε το περιβάλλον, το φωτισμό και την διεξόδυση της σφαίρας.



Grand Theft Auto

Με τα αρχικά **GTA**, είναι μια [σειρά βιντεοπαιχνιδιών](#). Έχει αναπτυχθεί κυρίως από [Rockstar North](#) (πρώην DMA Design), και δημοσιεύεται από την [Rockstar Games](#)

- [Gameplay](#) εστιάζει σε μια [ανοικτό κόσμο](#) , όπου ο παίκτης μπορεί να επιλέξει τις αποστολές για να προχωρήσει μια συνολική ιστορία, καθώς και συμμετοχή σε παράπλευρες δραστηριότητες, επίσης απεικονίζεται [σε τρίτο πρόσωπο](#)
- Το θέμα των παιχνιδιών είναι συνήθως [βίαια](#) θέματα και τον εγκληματικό υπόκοσμο



Διαδικτυακά Παιχνίδια

Τα παιχνίδια διαδικτύου τις τελευταίες 2 δεκαετίες έχουν χαραξει το δικό τους δρόμο δημιουργώντας τη δική τους βιομηχανία. Τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα που παίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή στις παιχνιδομηχανές (π.χ. Playstation) και, μέσω του διαδικτύου, ο χρήστης μπορεί να παίζει και να αλληλεπιδρά με χρήστες από διάφορες χώρες, πολύ συχνά, σε έναν ενιαίο, εικονικό κόσμο. Η θεματολογία τους ποικίλει, όμως τα περισσότερα και πιο διαδεδομένα διαδικτυακά παιχνίδια είναι παιχνίδια ρόλων και παρουσιάζουν ένα πλαίσιο Ηρωικής Φαντασίας (Massively Multiplayer Online Role Play Games- MMORPG). Εκτός αυτών υπάρχουν και τα online casino games, αυτά τα παιχνίδια είχαν μεγάλη απήχηση.



Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν κάποια χαρακτηριστικά γνωρίσματα, τα οποία τα διαφοροποιούν από τα υπόλοιπα παιχνίδια. Πρώτον, ο κόσμος που περιγράφουν δεν σταματά ποτέ και υφίσταται ακόμα και όταν ο παίκτης δεν είναι συνδεδεμένος. Δεύτερον, οι διαδικτυακές δυνατότητες επιτρέπουν την ταυτόχρονη επικοινωνία χιλιάδων παικτών, από διαφορετικές χώρες και πολιτισμικό υπόβαθρο, και την αλληλεπίδραση τους. Αν στα δύο παραπάνω χαρακτηριστικά προσθέσει κανείς ένα ισχυρότατο σύστημα συνεχών ανταμοιβών, μέσα σε έναν κόσμο που συνεχώς εξελίσσεται και εμπλουτίζεται για να κρατάει τους παίκτες σε εγρήγορση ή και ανταγωνισμό, είναι ξεκάθαρο ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα για να προσελκύουν μεγάλους αριθμούς παικτών.

Όπως η διαδικτυακή ψυχαγωγία έχει αναπτυχθεί όσον αφορά την ταχύτητα και τα γραφικά, ανάλογη ανάπτυξη παρατηρείται και στις μηχανές δραστηριότητας της. Ενώ παλαιότερα έπρεπε να είμαστε σίτι για να παρακολουθήσουμε τις

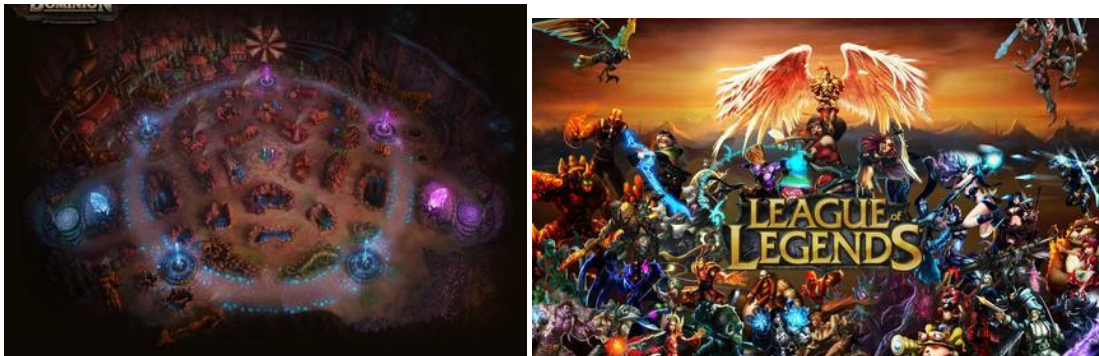
ειδήσεις ή για να παίξουμε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή, πλέον μπορούμε να τα κάνουμε όλα αυτά εν κινήσει.

Η κοινωνία του παιχνιδιού είναι μια μικρογραφία της κοινωνίας, με όλες τις πιθανές συμπεριφορές να είναι δυνατόν να εμφανιστούν. Τις περισσότερες φορές, η συμπεριφορά ενός παίκτη δεν είναι κατεξοχήν αρνητική, έχει τόσο αρνητικά, όσο και θετικά στοιχεία. Κάποιες φορές, όμως, οι παίκτες παρουσιάζουν μια αποκλίνουσα συμπεριφορά, η οποία τους χαρακτηρίζει, ιδίως στη σχέση τους με τους άλλους παίκτες. Οι έρευνες δείχνουν ότι η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών του διαδικτύου που παρουσιάζουν υπερενασχόληση ή εθισμό σε αυτό, είναι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών. Πράγματι, τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών και των κινήτρων για τα οποία παίζει κανείς, έχουν ταυτιστεί με τον εθισμό στο διαδίκτυο, αφού στα παιχνίδια συγκεντρώνονται τόσο διαδικτυακές, όσο διαδραστικές-κοινωνικές συνθήκες, που αυξάνουν πολύ τις πιθανότητες για ανάπτυξη εθισμού.

Οι κίνδυνοι του διαδικτύου και των διαδικτυακών παιχνιδιών δεν θα πρέπει να αποτελούν αποτρεπτικό παράγοντα για τη χρήση τους. Άλλωστε, η μεγάλη πλειοψηφία των παικτών δεν παρουσιάζουν εθισμό. Η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών έχει συσχετιστεί με πολλά οφέλη για τους χρήστες, πέραν της ψυχαγωγίας. Οι κύριες κατηγορίες που εντοπίζονται τα οφέλη είναι η κοινωνικοποίηση, αφού τα άτομα αλληλεπιδρούν με εκατοντάδες χρήστες, η βελτίωση αισθητηριακών χαρακτηριστικών (π.χ. όραση, χρόνος αντίδρασης) και το πεδίο της μάθησης, καθώς τα παιχνίδια είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο εκμάθησης γνώσεων και δεξιοτήτων και για το λόγο αυτό, τα τελευταία χρόνια, σχεδιάζονται ειδικά παιχνίδια. Σχετικά με την κοινωνικοποίηση, στα διαδικτυακά παιχνίδια βρίσκουν «καταφύγιο» πολλοί παίκτες με κάποια σωματική ή ψυχική αναπηρία και με διάφορες κοινωνικές δυσκολίες (π.χ. κοινωνική φοβία). Τέλος, να σημειωθεί, ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για θεραπευτικούς σκοπούς από τους ειδικούς ψυχικής υγείας.



Το League of Legends (LoL) είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό παιχνίδι, που εξελίχθηκε σε διεθνές φαινόμενο. Εκατομμύρια παίκτες από περισσότερες από 145 χώρες παγκοσμίως παίζουν καθημερινά το παιχνίδι, ενώ κάποιοι από αυτούς είναι τόσο καλοί που καταφέρνουν ακόμη και να βιοπορίζονται από αυτό, αποκομίζοντας κομμάτι από την πίτα εκατ. δολαρίων με τη μορφή βραβείων. Το LoL έχει καθιερώσει και ένα καινούργιο είδος παιχνιδιών, τα λεγόμενα MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), και ο παίκτης μπορεί να διαλέξει πάνω από 100 διαφορετικούς ήρωες, ενώ κι άλλοι προστίθενται κάθε μήνα, κάτι που εξασφαλίζει ότι ο παίκτης δεν θα βαρεθεί ποτέ, ακόμα κι αν παίζει χρόνια. Οι παίκτες είναι εξωπραγματικοί και τα όπλα που χρησιμοποιούν είναι μαγικά. Ο παίκτης διαλέγει έναν ήρωα από τον κατάλογο του παιχνιδιού και αγωνίζεται με τους συμπαίκτες του με στόχο να εισβάλουν στη βάση των αντιπάλων και να καταστρέψουν το αρχηγείο τους, προσπαθώντας ταυτόχρονα να προστατέψουν το δικό τους. Υπάρχουν διάφορες πίστεις όπου ο παίκτης μπορεί να επιλέξει όποια επιθυμεί. Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο κατηγορίες τους κοντινούς και τους μακρινούς όπου χρησιμεύουν ανάλογα με το ρόλο που αναλαμβάνει ο κάθε χρήστης (υποστηρικτής, επιθετικός κλπ). Επίσης οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω chat.



ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Ακολουθούν κάποια από τα δημοφιλέστερα ελληνικά παιχνίδια:

1821 "Αγώνες για την Ελευθερία":

Είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στην ελληνική επανάσταση του 1821 εναντίον της οθωμανικής αυτοκρατορίας. Όλα τα στατιστικά, τοποθεσίες, τα ονόματα και τα γεγονότα του 1821 είναι ιστορικά ακριβή αλλά ο παίκτης έχει την ευακρία να αλλάξει το αποτέλεσμα της επανάστασης. Βάζει τον παίκτη αντιμέτωπο με την πρόκληση του να οδηγήσει την επαναστατημένη Ελλάδα στην απελευθέρωση. Τα μέσα και οι δυνατότητες που έχει στη διάθεση του ο παίκτης είναι πολλά : στρατοί, στόλοι, οπλαρχηγοί, ναύαρχοι, φιλέλληνες, εφοδιασμοί,

εκπαίδευση στρατιωτικών σωμάτων, αγορές πλοίων, λεηλασίες, πολιορκίες, έφοδοι κτλ.

Είναι μια αξιέπαινη προσπάθεια Ελλήνων προγραμματιστών από την **icehole** την Ελληνική Εταιρεία κατασκευής παιχνιδιών. Όταν βγήκε (2001) πωλούνταν σε καταστήματα ενώ πλέον είναι δωρεάν και παίζεται σε καθε πρόγραμμα των Windows.

Σχεδιασμός, σενάριο και υλοποίηση : Κώστας Μαυρίκης, Δημήτρης Πλαγιάννης, Θανάσης Τριανταφύλλου

Προγραμματισμός: Προκόπης Γιαννακάκης, Γιώργος Δάρλας

Μουσική-Ήχος: Δημήτρης Πλαγιάννης

Ιστορικά Κείμενα: Ιάκωβος Χονδροματίδης, Κώστας Μαυρίκης

Playtesting: Θανάσης Δαβήλας, Γιώργος Μάνης, Φαίδων Κοχήλας, Θανάσης Τριανταφύλλου



“Γίνε Πρόεδρος Ποδοσφαίρου”:

Ένα εξαιρετικό και ελληνικό παιχνίδι Manager ποδοσφαίρου το 1997. Κυκλοφόρησε από τη Γεννάδειο Σχολή και ο δημιουργος είναι ο Θανάσης Τριανταφύλλου, ο οποίος δήλωσε: "Το 1997 επιρρεασμένος από τη τότε παράγκα του ποδοσφαίρου έφτιαξα στο πόδι ένα χιουμοριστικό παιχνίδι όπου μπορείς να γίνεις πρόεδρος της ομάδας, να στήσεις αγώνες, να πληρώνεις διαιτητές κλπ." Το παιχνίδι παίζει σε όλα τα Windows και πλέον διανέμεται δωρεάν στο διαδίκτυο.



“Ο Ναβίντ δεν ήρθε για διακοπές”:

Δημιουργήθηκε από τους Πάνο Χριστοδούλου, Μαρίζα Ντεκάστρο, Μίλτο Κύρκο, Άννα – Μαρία Παπαδημητρίου, Δέσποινα Μιχαήλ, Λέων Γιαννουλόπουλο και Μανώλη Τραχιώτη. Εμπνεύστηκε από το βιβλίο "Ο Ναβίντ δεν ήρθε για διακοπές". Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει να κάνει με ένα παιδί, τον Ναβίντ ο οποίος μαζί με την οικογένειά του είναι πρόσφυγες και προσπαθούν να φύγουν από τη χώρα τους και να έρθουν στην Ελλάδα. Στο παιχνίδι πρέπει ο κάθε παίχτης να έρθει στη θέση του Ναβίντ και να προσπεράσει όλες τις δοκιμασίες και τις δυσκολίες που θα σταθούν εμπόδιο στην προσπάθειά του να φύγει από τη χώρα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε μαθητές, γονείς και εκπαιδευτικούς, δείχνοντας με ρεαλιστικό τρόπο τι συμβαίνει σε χώρες με ανελεύθερα καθεστώτα, επιχειρεί να ευαισθητοποιήσει στο θέμα των προσφύγων, του ρατσισμού και της ξενοφοβίας και κυρίως να υπενθυμίσει αξίες όπως η αλληλεγγύη, η βοήθεια προς τον αδύναμο και ο σεβασμός στον συνάνθρωπο, απ' όπου και αν προέρχεται.



“DARKFALL”:

Δημιουργήθηκε από από μία ομάδα τριών Ελλήνων και πέντε Νορβηγών και πρωτοεκδόθηκε το 2003 μετά από 6 χρόνια προσπάθειας. Το Darkfall ανήκει στην κατηγορία των online παιχνιδιών ρόλων στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν πολυάριθμοι παίκτες. Πρόκειται για παιχνίδι φαντασίας το οποίο εκτυλίσσεται σε έναν παραμυθένιο και μαγικό κόσμο. Η θεματολογία κινείται στο μοτίβο του «Άρχοντα των Δακτυλιδιών» με μεσαιωνικό μυθολογικό χαρακτήρα και περιστρέφεται γύρω από τη μάχη μεταξύ καλού και κακού. Χιλιάδες χρήστες από όλον τον κόσμο μπορούν να συνυπάρχουν ταυτόχρονα και να κοινωνικοποιούνται

μέσα στο Darkfall. Τους δίνεται η δυνατότητα να διαμορφώσουν τον εικονικό κόσμο και να γράψουν εκείνοι την ιστορία του. Ο κάθε χρήστης ελέγχει έναν χαρακτήρα του παιχνιδιού, ο οποίος τους συνοδεύει για όσο χρόνο αυτοί ασχολούνται με το παιχνίδι. Το Darkfall δεν τελειώνει ποτέ, αλλά εξελίσσεται μαζί με τους χαρακτήρες οι οποίοι ζουν στον εικονικό του κόσμο.



Colors 1.1

Παιχνίδι μνήμης με χρώματα από τον Έλληνα Δημιουργό Νίκο Κούβαρη. Αυτό που έχετε να κάνετε στο παιχνίδι είναι να ακολουθήσετε τις κινήσεις του Υπολογιστή. Εάν ο υπολογιστής Αναβοσβήνει το Κόκκινο κουτί, εσείς θα πρέπει να κάνετε το ίδιο πράγμα. Εάν αναβοσβήνει το πράσινο κουτί και έπειτα το κίτρινο, εσείς πρέπει να κάνετε το ίδιο με την ίδια σειρά. Πρέπει να περιμένετε την σειρά σας για να παίξετε. Το παιχνίδι δυσκολεύει αρκετά μετά από 5-6 επίπεδα!



ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟ ΤΟΥ DARKFALL-ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

Ορισμένες από τις δυσκολίες που προκλήθηκαν κατά τη δημιουργία του Darkfall ήταν η έλειψη προσωπικού από Έλληνες σχεδιαστές γραφικών και εκείνων που θα ασχολούντουσαν με την ανάπτυξη του παιχνιδιού. Άλλη δυσκολία που αντιμετωπίστηκε ήταν η εύρεση χορηγών για την χρηματοδότηση του παιχνιδιού αφού δεν υπήρχαν πολλοί που ασχολούνταν με την ελληνική βιομηχανία

ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τώρα πλέον υπάρχουν άτομα που ασχολούνται με την ανάπτυξη του τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και σύμφωνα με τον δημιουργό του Darkfall πολλοί είναι αυτοί που ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν.

Ο.Σ.Η.Π.Ε.:

Ομοσπονδία Συλλόγων Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών Ελλάδας. Πρόεδρος: Καλλινικίδης Άγγελος . Ο σκοπός της ομοσπονδίας είναι η αντιμετώπιση προβλημάτων που απασχολούν τα μέλη, ο συντονισμός των ενεργειών για κοινή δράση, η βελτίωση της νομοθεσίας που αφορά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η ανάπτυξη της τεχνολογικής και επιστημονικής έρευνας όσον αφορά το κλάδο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και μηχανημάτων, η συνεργασία με αντίστοιχους φορείς και οργανώσεις του εξωτερικού και η διαρκής ενημέρωση και πληροφόρηση της κοινής γνώμης μέσω των Μ.Μ.Ε.

Για την υλοποίηση των σκοπών της η Ομοσπονδία οργανώνει εκθέσεις, διαλέξεις, συγκεντρώσεις και κάθε είδους εκδηλώσεις. Μέλη της Ομοσπονδίας μπορεί να γίνουν φυσικά ή νομικά πρόσωπα, Ιδρύματα, Οργανισμοί και επιχειρήσεις. Όλα τα μέλη πληρώνουν ποσό εγγραφής και ετήσιας συνδρομής. Είναι μέλος της euromat, η οποία είναι η ένωση κατασκευαστών ηλεκτρονικών παιχνιδιών της Ευρώπης.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟΝ Η/Υ

NIM

Τον Ιούνιο του 1951, κατά τη διάρκεια του Science Museum Festival of Britain στο London Windmill Theatre, οι Wanda Altar και Rae Berry παίζουν το παιχνίδι NIM στον ειδικό υπολογιστή Nimrod της εταιρείας Ferranti.

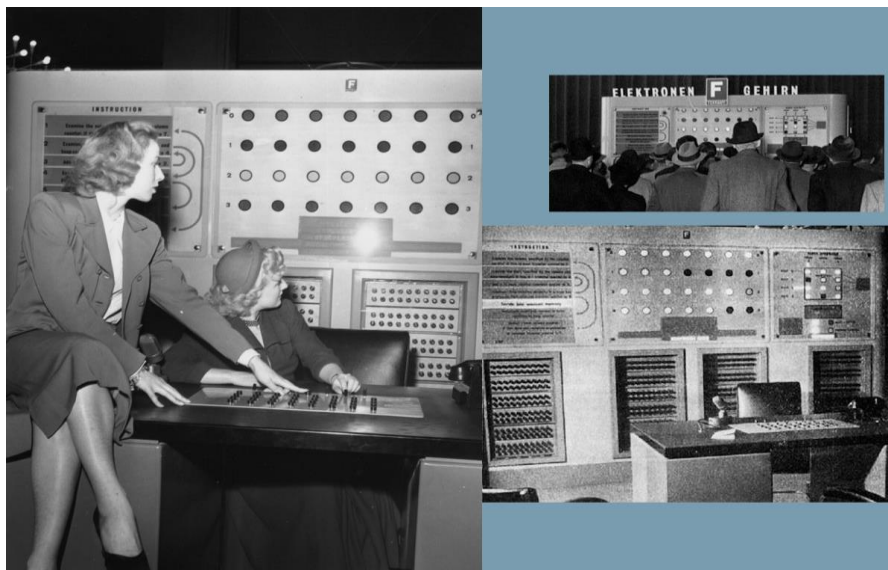
Το nim είναι ένα μαθηματικό παιχνίδι στρατηγικής στο οποίο παίζουν 2 παίκτες και κάθε φορά μετακινούν αντικείμενα από διαφορετικές σωρούς. Σε κάθε σειρά ο παίκτης πρέπει να μετακινήσει τουλάχιστον ένα αντικείμενο ή και περισσότερα με τον όρο ότι είναι από τον ίδιο σωρό. Ο παίκτης που αναγκάζεται να πάρει το τελευταίο αντικείμενο από την τελευταία στοίβα χάνει. Υπάρχουν πολλές εκδόσεις του Νιμ και παίζεται από τα αρχαία χρόνια. Το παιχνίδι πιστεύεται ότι προέρχεται από την Κίνα (γιατί μοιάζει πολύ με το παιχνίδι Jianshizi ή pickingstones) αλλά η προέλευση δεν είναι σίγουρη. Το nim παίζεται από τον 16ο αιώνα. Το όνομα του παιχνιδιού πιθανώς προέρχεται από τα γερμανικά γιατί nimn σημαίνει παίρνω επιτακτική ανάγκη.

Μια εκδοση του νιμ παικτηκε (εχει συμβολικη σημασια) στη γαλλικη ταινια LastYearMarienbad (1961).

Το μηχάνημα που παιζόταν ζυγίζει 22,7 κιλά και εναντία σε ανθρωπινο αντιπαλο και συνηθως νικουσε. Το μηχάνημα φτιαχτηκε από το HelbertKoppel, EugeneGrantκαι HowardBailer.

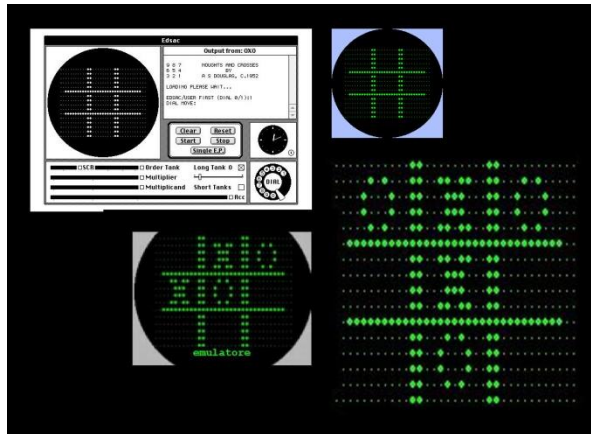
Υπάρχουν και άλλες εκδόσεις του nim. Ενδεικτικά:

- *The 21 game*
- *The 100 game*
- *A multiple-heap rule*
- *Circular Nim*
- *Grundy's Nim*
- *Greedy Nim*



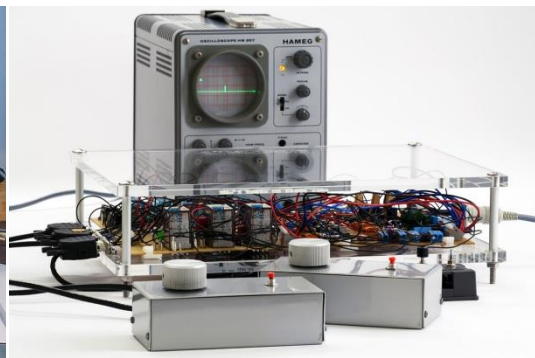
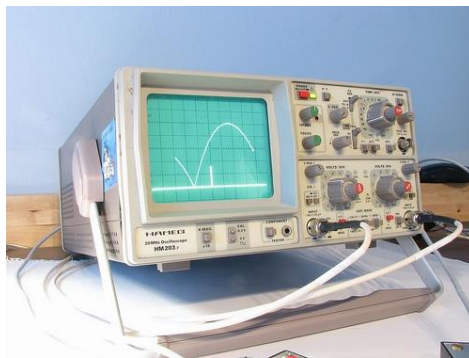
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ Η/Υ

Το πρώτο παιχνίδι με γραφικά για ηλεκτρονικούς υπολογιστές ήταν η τρίλιζα και παιζόταν σε οθόνη παλμογράφου. Η ηλεκτρονική τρίλιζα ονομαζόταν ΟΧΟ και παίχτηκε για πρώτη φορά στο πανεπιστήμιο του Cambridge το 1952 σε ηλεκτρονικό υπολογιστή EDSAC με οθόνη 35X16 pixel. Στην αγορά λανσαρίστηκε στη δεκαετία του '70 οπότε παρατηρήθηκε εκρηκτική αύξηση του αριθμού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών λόγω της πτώσης των τιμών των ηλεκτρονικών υπολογιστών.



TENNIS FOR TWO

Διαδραστικό παιχνίδι στον Η/Υ που επινοήθηκε από τον Αμερικάνο φυσικό William Higinbotham το 1958 για τη ψυχαγωγία των επισκεπτών του Brookhaven National Laboratory. Παιζότανε σε αναλογικό υπολογιστή και είναι πολύ σημαντικό για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αφού ήταν ένα από τα πρώτα που χρησιμοποιούσαν γραφικά . Χρησιμοποιεί οσκιλοσκόπιο σαν γραφικό για να αναπαραστήσει την πορεία της μπάλας στο γήπεδο του τένις. Οι παίκτες μπορούν να αλληλεπιδρούν με τη μπάλα χρησιμοποιώντας ένα αναλογικό αλουμινένιο τηλεχειριστήριο, πατούν ένα κουμπί για να χτυπήσουν την μπάλα και ένα μοχλό για να ελέγχουν την γωνία που χτυπάει. Επίσης εμπεριέχεται ήχος στο παιχνίδι. Όλο το σύστημα για να παιχτεί το παιχνίδι έχει τον όγκο ενός φούρνου μικροκυμάτων.



SPACE WAR

Το Spacewar είναι ένα από τα παλαιότερα γνωστά ψηφιακά παιχνίδια στον υπολογιστή (1961) . Είναι ένα παιχνίδι δύο παικτών , με κάθε παίκτη να αναλαμβάνει τον έλεγχο ενός διαστημοπλοίου και προσπαθεί να εξοντώσει

το άλλο . Ένα αστέρι στο κέντρο της οθόνης τραβά τα δύο πλοία και απαιτεί να κάνουν ελιγμούς για να μην πέσουν σε αυτό. Σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης , ένας παίκτης μπορεί να εισέλθει στο υπερδιάστημα για να επιστρέψει σε μια τυχαία θέση στην οθόνη , αλλά μόνο με τον κίνδυνο έκρηξης σε περίπτωση που χρησιμοποιείται πολύ συχνά .



COMPUTER SPACE 1971

Δημιουργήθηκε από τους Nolan Bushnell και Ted Dabney. Με το Computer Space αρχίζει η μαζική παραγωγή μηχανών για βιντεοπαιχνίδια τύπου arcade. Οι δημιουργοί του, που εμπνεύστηκαν από τα πειραματικά Space War και Galaxy Game, δημιούργησαν το 1972 την εταιρεία Atari.

Ο παίκτης ελέγχει έναν πύραυλο χρησιμοποιώντας ένα μοχλό και δύο περιστροφικά κουμπιά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης πρέπει να αποφύγει τη φωτιά που ρίχνει ο αντίπαλος που βρίσκεται μπροστά του. Σήμερα το παιχνίδι αυτό θα χαρακτηριζόταν σαν πολυκατευθυνόμενου στόχου. Ο νικητής πρέπει να έχει μεγαλύτερο σκόρ από τον αντίπαλο του στο τέλος των 90". Μετά ακολουθούν άλλα 90" και ο φωτισμός του παιχνιδιού αλλάζει. Αν και πάλι ο προηγούμενος νικητής μαζέψει το μεγαλύτερο σκόρ προχωράμε σε άλλα 90" και ο φωτισμός επανέρχεται στον αρχικό. Αυτό επαναλαμβάνεται επ' αόριστον. Είναι πρόγονος του StarTrek.



PONG

1972 : Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι με μαζική απήχηση. Από τα πρώτα arcade παιχνίδια που σχετίζεται με το τένις με γραφικά δύο διαστάσεων. Αυτό και το computer space είναι τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια που συγκέντρωσαν τη μαζική απήχηση του κοινού, διαφημίστηκαν και ήταν η αφετηρία της βιομηχανίας των παιχνιδιών. Ο σκοπός είναι να κερδίσεις τον αντίπαλο σε ένα τραπέζι τένις μαζεύοντας το μεγαλύτερο σκόρ. Κατασκευάστηκε από τον Atari Incorporated . Μετά από αυτό πολλά παιχνίδια, άλλων αλλά και της ίδιας εταιρίας δημιουργήθηκαν με βάση το pong.



Magnavox Odyssey

Η Οδύσσεια Magnavox ήταν το πρώτο εμπορικό βίντεο παιχνίδι στον κόσμο σε οικιακή κονσόλα παιχνιδιών. Ήταν η πρώτη που παρουσιάστηκε τον Απρίλιο του 1972, και κυκλοφόρησε τον Αύγουστο του ίδιου έτους. Πρόκειται για μια ψηφιακή κονσόλα βίντεο παιχνιδιών.

Η Οδύσσεια σχεδιασμένη από τον Ralph Baer, ο οποίος άρχισε περίπου το 1966 να τη σχεδιάζει και είχε ένα λειτουργικό πρωτότυπο που ολοκληρώθηκε το 1968. Αυτό το πρωτότυπο, γνωστό ως Brown Box, είναι σήμερα στο Εθνικό Μουσείο του Ινστιτούτου Σμιθσόνιαν της αμερικανικής Ιστορίας στην Ουάσινγκτον, DC.

Εκτός από αυτό, κονσόλες όπως το Nintendo 64 και αργότερα άλλες, χαρακτήρισαν ένα αναλογικό ελεγκτή παιχνιδιών. Λόγω αυτών των δύο γεγονότων, πολλοί συλλέκτες θεωρούν εσφαλμένα ότι η Οδύσσεια είναι μια αναλογική κονσόλα, η οποία οδήγησε τον Baer για να διευκρινίσει ότι η κονσόλα ήταν πράγματι ψηφιακή. Τα ηλεκτρονικά μηνύματα που ανταλλάσσονται μεταξύ των διαφόρων τμημάτων (μπάλα και οι παίκτες γεννήτριες, συγχρονισμού, μήτρα διόδων, κ.λπ.) είναι δυαδικές. Μέσω αυτής της κονσόλας παίζονται διάφορα παιχνίδια.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργήθηκαν το 1947. Το πρώτο σε σειρά αθλητικό ηλεκτρονικό παιχνίδι δημιουργήθηκε το 1974 με τίτλο Basketball. Ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια ήταν το **'One on One: Dr.J vs. Larry Bird'** (το οποίο είχε τρομερή απήχηση στο κόσμο διότι ήταν το πρώτο παιχνίδι το οποίο μπορούσες να παίζεις με κανονικούς παίκτες του NBA). Αργότερα επανακυκλοφορούσε ανανεωμένο με μια καινούργια έκδοση . Η μόνη διάφορα όμως ήταν ότι τη θέση του Julius Erving πήρε ο Michael Jordan. Το πρώτο παιχνίδι της σειράς NBA ήταν το 1989, έπειτα ακολούθησε το NBA του 1995 με φανερά ανανεωμένα γραφικά .Στις μέρες μας βεβαία έχει αλλάξει παρά πολύ το παιχνίδι με νέους ήχους και απίθανα γραφικά που σου δίνουν την αίσθηση πως είσαι μέσα στο γήπεδο και ζεις με το ίδιο πάθος τον αγώνα. Παράδειγμα αποτελεί το NBA 2K14 (η νεότερη έκδοση της σειράς του NBA).

ΕΞΑΡΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλεί αρκετές αρνητικές επιδράσεις όπως η αντικοινωνική συμπεριφορά (βίαιη συμπεριφορά ,αύξηση χρήσης αλκοόλ ,καλλιέργεια ρατσιστικών προτύπων) .Επίσης ένα άλλο φαινόμενο που προκαλεί η εξάρτηση είναι η απομόνωση που έχει ως επακόλουθο την πλήρη συγκέντρωση του στα παιχνίδια και την το χάσιμο κάθε επαφής με τον έξω κόσμο. Ο χρήστης έχει μπει σε μια εικονική πραγματικότητα και καθετί διαφορετικό φαντάζει επικίνδυνο. Ακόμη η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αυξάνει το αίσθημα της πείνας αυξάνοντας έτσι και τα ποσοστά παχυσαρκίας στη χώρα

Η ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΗΛΕΚΤΡΩΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών περιλαμβάνει τους εξής τομείς:

- Κεφάλαιο και έκδοση: Σε αυτόν τον κλάδο ανήκουν οι χορηγοί και οι εκδότες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

- Σύνθεση και "ταλέντο": Περιλαμβάνει προγραμματιστές, σχεδιαστές και καλλιτέχνες, οι οποίοι μπορούν να εργάζονται με ατομικές συμβάσεις ή ως μέρος της in-house ομάδας παραγωγής.
- Παραγωγή και εργαλεία: Περιλαμβάνει τα μέσα παραγωγής, την δημιουργία παιχνιδιών middleware, εύχρηστες μηχανές παιχνιδιών, καθώς και τα εργαλεία διαχείρισης της παραγωγής.
- Διαφήμιση: Η διαφήμιση της βιομηχανίας, που περιλαμβάνει τους καταλόγους παραγωγής και εμπορίας των παιχνιδιών για το λιανικό εμπόριο σε απευθείας σύνδεση.
- Υλικό: Τα μέλη αυτού του κλάδου ασχολούνται με την δυνατότητα του καταναλωτή να παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια μέσω των online μέσων, και των κινητών συσκευών όπως τα smartphones.
- Δοκιμή: Το στάδιο δοκιμής των νέων ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Πολλοί όμως χωρίς να είναι επαγγελματίες δημιουργούν ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα πουλούν στο εμπόριο.

Κονσόλες παιχνιδιών

Οι δημοφιλέστερες κονσόλες που θα ασχοληθούμε και λειτουργούν με ανίχνευση κίνησης είναι οι εξής : Wii, PlayStation (Move), Microsoft Kinect (XBox)

Το **Wii** είναι η τελευταία κονσόλα παιχνιδιών που δημιούργησε η εταιρεία Nintendo. Σε σχέση με του ανταγωνιστές της υστερεί από άποψη γραφικών. Όμως, όπως έχει τονίσει η ίδια η εταιρεία, το πλεονέκτημα που έχει αυτή η κονσόλα είναι ο ξεχωριστός τρόπος χειρισμού ο οποίος γίνεται με έναν αρκετά πρωτοποριακό τρόπο.

Ο χειρισμός γίνεται μέσω 2 τμημάτων: Το Remote και το Nunchuk

Τα δυο τμήματα συνδέονται με καλώδιο μεταξύ τους.

Το Wii ενσωματώνει αισθητήρες κίνησης, οι οποίοι λαμβάνουν τις κινήσεις που κάνει ο παίχτης με τα χεριά του και μεταφέρονται στο παιχνίδι.

Το **Playstation Move** είναι ένα χειριστήριο με αισθητήρες που αρχικά φτιάχτηκε για το Playstation 3. Βασισμένο σε κίνηση ενός ραβδιού, το Playstation Move χρησιμοποιεί εσωτερικούς αισθητήρες κίνησης που βρίσκονται στο ραβδί για να εντοπίσει την κίνηση του.

Η τοποθεσία του ραβδιού ανιχνεύεται από την χρήση μιας κάμερας η οποία λέγεται

Playstation eye. Το Playstation Move περιέχει ένα μπαλάκι στην κορυφή το οποίο φωτίζει με διάφορα χρώματα. Η κάμερα κάνει ανίχνευση του περιβάλλοντος και διαλέγεται ένα χρώμα που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα χρώματα έτσι ώστε να εντοπίζει την κίνηση του χειριστηρίου. Το σφαιρικό

σχήμα της κορυφής του ραβδιού επιτρέπει στο σύστημα να λειτουργεί με ακρίβεια.

Το **Kinect** αναγνωρίζει 20 αρθρώσεις, τις οποίες παρακολουθεί στον τρισδιάστατο χώρο. Λειτουργεί και καταλαβαίνει τις κινήσεις από απόσταση χωρίς την χρήση τηλεχειριστηρίου από μια ειδική κάμερα. Έχοντας ήδη δεδομένα για κάθε άρθρωση ξεχωριστά, αναγνωρίζει τη θέση του κάθε χεριού καταγράφοντας τις συντεταγμένες τους . Ανίχνευση κίνησης είναι μια διαδικασία που επιβεβαιώνει την αλλαγή στη θέση ενός αντικειμένου. Η ανίχνευση μπορεί να επιτευχθεί και από μηχανικές αλλά και από ηλεκτρονικές μεθόδους (κάμερα, μικρόφωνο, υπέρυθρες).

Παιχνίδια και 7^η τέχνη

Η δημιουργία παιχνιδιών που εμπνεύστηκαν από ταινίες και αντίστροφα πραγματοποιούνται σε διάσημα και ευρύτερα γνωστά παιχνίδια (ταινίες) με κριτήριο πάντα την επιτυχία που έχουν. Έχοντας ως σκοπό την διαφήμιση του αρχικού προϊόντος (παιχνίδι - ταινία) για κερδοσκοπικούς πάντα λόγους.

Lara Croft: Tomb Raider

Είναι ταινία (δράσης και φαντασίας) που δημιουργήθηκε το 2001 εμπνευσμένη από το παιχνίδι Tomb Raider. Εκδόθηκε αρχικά στις ΗΠΑ και ήταν επιτυχία. Η επιτυχία του διήρκεσε 9 χρόνια (2001-2010).

Στην ταινία η Lara Croft είναι μια κυνηγός θησαυρών που πρέπει να εντοπίσει τα τρία κομμάτια του τρίγωνου του φωτός. Ο πατέρας της Lara προσπάθησε να βρει τα κομμάτια του τρίγωνου παλαιότερα πριν τον βρει ο θάνατος. Η Lara βρίσκεται αντιμέτωπη με μια αρχαία και μυστική οργάνωση που επίσης θέλει το τρίγωνο αυτό για να αποκτήσει τις μαγικές δυνάμεις που περιέχει. Στο τέλος η Lara καταφέρνει να τους σταματήσει μετά από μια φοβερή μάχη.

Lara Croft: Tomb Raider (Ταινία)

έξοδα \$115,000,000

έσοδα \$274,703,335

Lara Croft Tomb raider (1996)

πούλησε 7 εκατομμύρια αντίγραφα

Lara Croft Tomb Raider Legend (2006)

πούλησε 4,5 εκατομμύρια αντίγραφα

Το Tomb Raider ήταν από τα παιχνίδια με τις περισσότερες πωλήσεις. Έτσι οι δημιουργοί του βλέποντας την επιτυχία του παιχνιδιού, αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια ταινία βασισμένη στο παιχνίδι θέλοντας να μεγιστοποιήσουν τα κέρδη τους. Επίσης βοηθάει και στη διαφήμιση του παιχνιδιού.

TEKKEN

Παιχνίδι που αναγνωριστικό ως επιτυχημένο και κερδοφόρο για τους δημιουργούς του,έχοντας πολλές και διάφορες εκδόσεις. Στο παιχνίδι αυτό οι παίκτες διαλέγουν ένα χαρακτήρα και εισέρχονται σε μια μάχη 1vs1. Είναι μια γιαπωνέζικη ταινία πολεμικών τεχνών του 2010. Γενικά η ταινία ήταν μια αποτυχία λόγω των χαμηλών πωλήσεων της. Το κόστος παραγωγής ήταν 30 εκατομμύρια δολάρια και το κέρδος της ήταν μόλις 1 εκατομμύριο. Ο λόγος των χαμηλών πωλήσεων της ήταν οι κακοσχεδιασμένες σκηνές δράσης.

Πλοκή Έργου

Την χρονιά 2039,οι παγκόσμιοι πόλεμοι έχουν καταστρέψει τα πάντα και τα εδάφη διοικούνται από την Tekken. Ο Jin Kazama είναι μάρτυρας στον θάνατο της μητέρας του Jun από την Tekken. Διψώντας για εκδίκηση και οπλισμένος μόνο με τις ισχυρές πολεμικές ικανότητες, λαμβάνει μέρος σε ένα επικίνδυνο και πιθανώς θανατηφόρο τουρνουά μάχης όπου πρέπει νικήσει τους καλύτερους μαχητές του κόσμου για να γίνει ο "βασιλιάς του Iron Fist".

Παιχνίδια Πολλών Χρηστών

Το πρώτο επίσημο παιχνίδι ήταν το **Spacewar**. Δημιουργήθηκε από μια ομάδα φοιτητών του MIT το 1961. Το παιχνίδι αυτό έβαζε δύο παίκτες να πολεμήσουν μεταξύ τους. Ο κάθε παίκτης είχε τον έλεγχο ενός διαστημοπλοίου, ενώ μια μαύρη τρύπα βρισκόταν στο κέντρο της οθόνης.

To Maze war είναι ένα παιχνίδι που αποτέλεσε την αρχή σκέψης για την δημιουργία χιλιάδων άλλων παιχνιδιών και θεωρείται πως είναι από τα πρώτα FPS (first person shooter) παιχνίδια. Βοήθησε να φτιαχτούν πολλά αλλά FPS παιχνίδια κυρίως τα RPG(role-playing game). Το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποίησε το στυλ του Maze war είναι το Moria του 1975.

Maze War

Οι παίκτες τριγυρνάνε σε έναν λαβύρινθο πηγαίνοντας μπροστά, πίσω, δεξιά και αριστερά περνώντας από διάδρομους. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί κίνηση τετραγώνων, όπου οι παίκτες κινούνται από τετράγωνο σε τετράγωνο. Οι παίκτες εμφανίζονται σαν λοβοί ματιών. Όταν ένας παίκτης δει έναν άλλο μπορεί να τον πυροβολήσει ή να τον επηρεάσει αρνητικά. Κάθε παίκτης παίρνει

πόντους όταν πυροβολεί και χάνει πόντους όταν πυροβολείται.

Τα πράγματα που προσέφερε το Maze War

- ▶ Το νόημα των FPS παιχνιδιών. Οι παίκτες ένιωθαν ότι ήταν οι ίδιοι μέσα στο παιχνίδι.
- ▶ Το σύστημα avatar. Η ξεχωριστή εμφάνιση των παιχτών μέσα στο παιχνίδι.
- ▶ Η εμφάνιση των παιχτών σε ένα χάρτη που προσδιορίζει την τοποθεσία τους
- ▶ Πρόγραμμα δημιουργίας επίπεδων.
- ▶ Διαδικτυακό παιχνίδι, με το οποίο οι παίκτες παίζουν μαζί με παραπάνω από έναν υπολογιστή.
- ▶ Σύστημα παρακολούθησης παιχνιδιού το οποίο οι άνθρωποι μπορούν να παρακολουθούν ένα παιχνίδι χωρίς να συμμετάσχουν σε αυτό.
- ▶ Διαδικτυακή επικοινωνία μεταξύ παιχτών.
- ▶ Τρόποι αποφυγής κλεψίματος.

Πολύ πριν την εξάπλωση του Διαδικτύου, είχαν διαδοθεί δικτυακά παιχνίδια. Αυτά συνήθως προσφέρονταν ως υπηρεσία μέσω εταιρειών που παρείχαν δικτυακές υπηρεσίες. Οι υπηρεσίες αυτές ήταν πολύ διαδεδομένες στο εξωτερικό. Τα πρώτα τέτοια συστήματα ήταν διαθέσιμα από τα τέλη της δεκαετίας του '70, ενώ γνώρισαν μεγάλη επιτυχία στις αρχές και μέσα του '80. Έδιναν στον χρήστη ένα περιβάλλον επικοινωνίας που βασιζόταν σε κείμενο και πολύ γρήγορα εμφανίστηκαν τα παιχνίδια, που υποστήριζαν πολλούς παίκτες και μετέφεραν τους συνδρομητές σε φανταστικούς κόσμους γεμάτους περιπέτειας. Τα παιχνίδια αυτά ονομάστηκαν Multi user Dungeons.

Τα LAN party είναι μια προσωρινή συνάντηση ανθρώπων με υπολογιστές ή κονσόλες, κατά την οποία καθιερώνουν ένα τοπικό δίκτυο για να παίξουν παιχνίδια μαζί. Το μέγεθος αυτών των τοπικών δικτύων μπορεί να ποικίλλει από πολύ μικρά (2 άνθρωποι) ως τεραστία (100+ άνθρωποι). Τα μικρά party μπορούν να φτιαχτούν στιγμιαία, ενώ τα μεγάλα συνήθως χρειάζονται αρκετό σχεδιασμό και προετοιμασία.

ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας και μπορούν να προσφέρουν κάποια θετικά στοιχεία στα παιδιά: πάνω απ' όλα ψυχαγωγία, γνώσεις και εξοικείωση με τη σύγχρονη τεχνολογία. Οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων, αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους. Τα παιδιά μέσω αυτών των παιχνιδιών ψυχαγωγούνται και εξοικειώνονται με την νέα τεχνολογία. Τα παιδιά μέσω αυτών των παιχνιδιών ψυχαγωγούνται και εξοικειώνονται με τη

νέα τεχνολογία.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών, και ειδικότερα:

- τη συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- τη δεξιοτεχνία
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων

Ενώ, λοιπόν, δεν αμφισβητείται η θετική επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ανάπτυξη του γνωστικού τομέα, οι γνώμες διχάζονται σε ό,τι αφορά την ανάπτυξη της φαντασίας και την ικανότητα διάκρισής της απ' την πραγματικότητα.

Οι υπερασπιστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών λένε, ότι αυτά δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να αναλάβουν ένα πλήθος ρόλων και χαρακτήρων. Υποστηρίζουν, ότι στη σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα οι ευκαιρίες που έχουν τα παιδιά να παίξουν ελεύθερο, εξερευνητικό παιχνίδι σ' ανοιχτούς χώρους περιορίζονται στο ελάχιστο, ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους προσφέρουν τις περιπέτειες, που δεν μπορούν αλλιώς να ζήσουν. Οι περιπέτειες που βιώνουν μέσα απ' τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τους επιτρέπουν να πειραματιστούν, να αντιμετωπίσουν κινδύνους και τα συναισθήματα που τους συνοδεύουν: δηλαδή το φόβο, την αδυναμία και τη δύναμη, τη νίκη και την ήττα και όλα αυτά μέσα στο ασφαλές πλαίσιο του παιχνιδιού.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΩΝ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ

Τη συνήθεια αυτή θυμήθηκαν οι εγκεφαλοι που έψαχναν για νέες εφαρμογές της κινητής τηλεφωνίας και αποφάσισαν να δώσουν την ευχέρεια σ'ένα ηλεκτρονικό μέσο επικοινωνίας να έχει τη δυνατότητα να προσφέρει στο χρήστη του και ένα προσφιλές είδος ψυχαγωγίας.

Έτσι, και όσο ο καιρός περνάει, δεν είναι καθόλου σπάνιο φαινόμενο να ταξιδεύεις με κάποιο μεταφορικό μέσον και να βλέπεις δίπλα σου νέους βασικά ανθρώπους να ασχολούνται με κάποιο παιχνίδι στο

κινητό τους τηλέφωνο. Οι εταιρείες βέβαια της κινητής τηλεφωνίας δεν ήταν δυνατόν να αφήσουν ανεκμετάλλευτη αυτή την ευκαιρία πολλαπλασιασμού των προσφερομένων υπηρεσιών τους, και επομένως αύξησης των κερδών τους, και έχουν σπεύσει να προσφέρουν στους χρήστες των συσκευών τους μια ιδιαίτερα πλούσια ποικιλία παιχνιδιών. Σήμερα όλες αυτές οι εταιρείες έχουν φτάσει στο σημείο να προσφέρουν στη διάθεση των χρηστών ειδικές ιστοσελίδες από τις οποίες είναι δυνατόν κάθε ενδιαφερόμενος να «κατεβάσει» το παιχνίδι της αρεσκείας του. Εκτός όμως από τις ανωτέρω αναφερόμενες εταιρείες, σήμερα

τρίτες εταιρείες παροχής υπηρεσιών έχουν δημιουργήσει δικές τους ιστοσελίδες απ' όπου ο κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να κατεβάσει πλέον το δικό του παιχνίδι, διαλέγοντας μέσα από μια τεράστια ποικιλία θεμάτων.

Πάντως, οι ειδικοί αναλυτές του φαινομένου «Mobil Games» περίμεναν ότι το «μεγάλο μπουμ» στις πωλήσεις των παιχνιδιών αυτών θα γίνει με την 3η γενιά των συσκευών, όπως και έγινε.

Τα 10 καλύτερα παιχνίδια, κατά την γνώμη μας, για λειτουργικό σύστημα Android:

1. Bejeweled Blitz
2. Angry Birds Friends
3. Iron Man 3
4. Cut the Rope: Time Travel
5. Kingdom & Dragons
6. Real Racing 3
7. Asphalt Moto
8. Thor: Lord of Storms
9. Race Illegal
10. Angry Birds Star Wars

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

SIERRA:

Η Sierra είναι αμερικάνικη εταιρεία παραγωγής και διανομής ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ιδρύθηκε το 1979 από τον Κεν και την Ρομπέρτα Γουίλιαμς. Η οποία αναγνωρίστηκε ως μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες παιχνιδιών περιπέτειας. Η **Ρομπέρτα Γουίλιαμς** ήταν η πιο σημαντική γυναίκα στον χώρο των video games και μαζί με τον συζυγό της (Κεν).

- Ιδρυσε τα γραφικά παιχνίδια περιπέτειας το 1980, εκείνη την εποχή μαζί με τον συζυγό της ίδρυσαν την εταιρεία On-Line Systems που αργότερα ονομάστηκε Sierra.
- Η πρώτη της μεγάλη επιτυχία, πραγματοποιήθηκε το 1984 με το πρώτο από τους οκτώ συνολικά τίτλους της σειράς King's Quest.

King's Quest:

Τον τίτλο **King's Quest**, φέρει σειρά παιχνιδιών περιπέτειας (adventure) που δημιούργησε η αμερικάνικη εταιρεία Sierra Entertainment. Γενικά, αυτή η σειρά έχει αναγνωριστεί ως κλασική σειρά της λεγόμενης χρυσής περιόδου των παιχνιδιών περιπέτειας (περίπου 1985-1995) και ανέδειξε την Sierra ως μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες στον χώρο. Εξάλλου, το πρώτο παιχνίδι της σειράς **King's Quest** εντυπωσίασε όντας το πρώτο τρισδιάστατο adventure. Η Ρομπέρτα Γουίλιαμς, συνιδρυτής και συνιδιοκτήτης της εταιρείας ήταν αυτή που με την

προσωπική της συμβολή σχεδιάστηκαν όλα τα παιχνίδια της σειράς. Τα παιχνίδια αναφέρονται, υπό μορφή παραμυθιού, με έντονες οι επιρροές από την ελληνική μυθολογία αλλά και από μεσαιωνικά και βικτοριανής εποχής διηγήματα.

Η Sierra δημιούργησε συνολικά 8 παιχνίδια από το 1984 ως το 1998:

King's Quest I: Quest for the Crown (1984, βελτιωμένη έκδοση κυκλοφόρησε το 1990)

King's Quest II: Romancing the Throne (1985)

King's Quest III: To Heir Is Human (1986)

King's Quest IV: The Perils of Rosella

King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow

King's Quest VII: The Princeless Bride

King's Quest: Mask of Eternity

LUCASARTS:

Η Lucasarts μέχρι το 1991 (Lucasfilm Games) είναι μια εταιρεία παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η εταιρεία ιδρύθηκε τον Μάιο του 1982 από τον Τζόρτζ Λούκας και ξεκίνησε την παραγωγή παιχνιδιών το 1984. Στην ιστορία της η εταιρεία ανέπτυξε παιχνίδια για διάφορες πλατφόρμες, όμως το σπουδαιότερο της franchise το οποίο δεν είναι βασισμένο σε σειρά που προέρχεται από ταινίες είναι το *Monkey Island*. «Το νησί των μαϊμούδων» είναι η συλλογική ονομασία που δίνεται σε μια κλασική σειρά πέντε γραφικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών περιπαίτειας. Τα παιχνίδια αφορούν τις κωμικές περιπέτειες του ατυχούς Guybrush Threepwood, ο οποίος προσπαθεί να γίνει ο πιο τρομερός πειρατής της Καραϊβικής να ανατρέψει τα διαβολικά σχέδια του ζόμπι πειρατή LeChuck και να κερδίσει την καρδιά της κυβερνήτη Elaine Marley. Τα παιχνίδια της σειράς δημιουργήθηκαν από τους Ρόν Γκίλμπερτ, Τίμ Σάφερ και Ντέιβ Γκρόσμαν.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ:

1: *The secret of Monkey Island* (1990): *Monkey Island*

2: *LeChuck's Revenge* (1991)

3: *The Curse of Monkey Island* (1997)

4: *Escape from Monkey Island* (2000)

5: *Tales of Monkey Island* (2009)

