

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Δημιουργώντας το δικό μας ηλεκτρονικό
παιχνίδι.

Ομάδα 3^η: Τσιώλης Φ., Παρασκευάς Θ., Ντασιώτης Θ., Τσιάρας Χ., Χαλιμούρδας Γ.,
Ντασιώτης Δ.

Η ομάδα μας ασχολήθηκε αυτό το τετράμηνο με την ηλεκτρονική έκδοση των παιχνιδιών .

Χωρίσαμε την εργασία μας στις παρακατω ενότητες :

- 3.1 Η ηλεκτρονική εποχή – καθημερινή χρήση του υπολογιστή .
- 3.2 Από την αλάνα της γειτονιάς στον Η/Υ .
- 3.3 Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά αριθμό παικτών .
- 3.4 Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά είδος .
- 3.5 Πλεονεκτήματα – μειονεκτήματα βιντεοπαιχνιδιών .
- 3.6 Δοκιμάζουμε να φτιάξουμε το δικό μας παιχνίδι στο gamemaker .

3.1 Η Ηλεκτρονική εποχή – καθημερινή χρήση του Η/Υ.

- Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές - Απαραίτητο κομμάτι της Ζωής μας

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και το διαδίκτυο έχουν γίνει τα τελευταία χρόνια κομμάτι της καθημερινότητάς μας. Η εκμάθηση χειρισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών αποτελεί σήμερα απαραίτητο προσόν για τις σπουδές, την εργασία και τη βελτίωση της ζωής μας.

3.2

ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΑΝΑ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

- Ένας λόγος είναι η προσπάθεια των παιδιών να βρουν πιο ευχάριστους και καινούργιους τρόπους διασκέδασης και στην προσπάθεια τους να κάνουν καινούργιες γνωριμίες, να μάθουν πληροφορίες που δεν μπορούσαν να μάθουν πουθενά αλλού. Και τέλος να κάνουν κάτι που δεν μπορούσαν να κάνουν στην αλάνα της γειτονιάς όπως να μαθαίνουν τα νέα χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο και όχι τις εφημερίδες
- Η προσπάθεια αυτή των ανθρώπων να εφαρμόσουν νέες κάθε φορά ανακαλύψεις και εφευρέσεις οδήγησε στην απομάκρυνση των παιδιών από την αλάνα της γειτονιάς που όλα τα παιδιά ήταν μαζί και υπήρχε μια επικοινωνία μεταξύ τους σε έναν άλλο διαφορετικό τρόπο ζωής που η επικοινωνία γίνεται μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή, όπως και το παιχνίδι. Με αποτέλεσμα τα παιδιά να εγκλωβίζονται σε έναν δικό τους <<κόσμο>>.

3.3

Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά αριθμό παικτών .

MULTIPLAYER

Είναι ένα video game για πολλούς παίκτες στο οποίο μπορούν να παίξουν περισσότερα από ένα άτομα την ίδια στιγμή.

Μη-δικτυωμένο (τοπικά)

- Μερικά από τα πρώτα παιχνίδια ήταν για δύο παίκτες στα οποία περιλαμβάνονται αθλητικά παιχνίδια όπως το τένις για δύο (1958) και το Pong (1972) , αλλά και shooter games όπως το Spacewar (1962) και αγωνιστικά παιχνίδια , όπως το Astro Race (1973)

Δικτυωμένο (on –line)

- Τα Networked multiplayer παιχνίδια για πολλούς παίκτες είναι γνωστά ως "NetPlay". Ο πρώτος δημοφιλής τίτλος on-line βιντεοπαιχνιδιού ήταν το 1991 το Spectre με υποστήριξη για έως και οκτώ παίκτες. Ακολούθησε το 1993 το Doom , του οποίου η πρώτη έκδοση του δικτύου επέτρεψε τέσσερις ταυτόχρονες παίκτες.

SINGLEPLAYER

Ένα single-player παιχνίδι είναι ένα βιντεοπαιχνίδι όπου σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού αναμένεται η συμβολή ενός μόνο παίκτη. Το Single-player παιχνίδι συνήθως αναφέρεται σε ένα παιχνίδι που μπορεί να παίξει μόνο ένα άτομο, ενώ το "single-player mode" συνήθως αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο τρόπο παιχνιδιού που έχει σχεδιαστεί για να παίξει ένας παίκτης, αν και το παιχνίδι, επίσης, περιλαμβάνει λειτουργίες που μπορούν να παιχτούν από πολλούς παίκτες ταυτόχρονα.

- **Ιστορία**
- Τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια, όπως το *τένις για δύο* (1958), *Spacewar* (1962), και το *Pong* (1972), ήταν συμμετρικά παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για να παίζονται από δύο παίκτες. Παρά το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία των σύγχρονων είναι σχεδιασμένα για πολλούς παίκτες

Χαρακτήρες

Ενώ ένα παιχνίδι για πολλούς παίκτες βασίζεται στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση για τη διαμάχη της, και συχνά για την αίσθηση της συντροφικότητας, ένα single-player παιχνίδι πρέπει να οικοδομήσει αυτά τα τεχνητά πράγματα. Ως εκ τούτου, single-player παιχνίδια απαιτούν βαθύτερο χαρακτηρισμό των χαρακτήρων, προκειμένου να δημιουργήσουν συμπαθητικές συνδέσεις μεταξύ του παίκτη και των χαρακτήρων και να αναπτύξουν περαιτέρω αντιπάθεια προς τους ανταγωνιστές του παιχνιδιού. Αυτά είναι συνήθως (role playing) παιχνίδια (RPGs), όπως το *Dragon Quest* και το *Final Fantasy*.

3.4 Κατηγορίες παιχνιδιών ανά είδος.

- **Βιντεοπαιχνίδι**

Τι είναι «Ηλεκτρονικό παιχνίδι»;

Πρόκειται για ευρύτατη ποικιλία εφαρμογών πληροφορικής, που κοινά στοιχεία έχουν τη διασκέδαση, την έντονη συμμετοχή του παίχτη, τη διαδραστικότητα, την ανάληψη ρόλων και τη χρήση πολυμέσων.

- **Ορισμός**

Ένα βιντεοπαιχνίδι είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο.

Κονσόλες

- Η συσκευή εισόδου που χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο στα βιντεοπαιχνίδια είναι ένας ελεγκτής, που μπορεί να ποικίλει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα .
- Η πλειοψηφία των σύγχρονων παιχνιδιών για προσωπικό υπολογιστή επιτρέπουν ή απαιτούν από τον παίκτη ταυτόχρονη χρήση πληκτρολογίου και ποντικιού. Μερικοί από τους συχνότερους ελεγκτές παιχνιδιών είναι τα παιχνιδιοχειριστήρια, τα πληκτρολόγια και τα χειριστήρια. Τα τελευταία χρόνια, πρόσθετες μέθοδοι εισόδου δεδομένων έχουν εμφανισθεί, όπως οθόνες αφής σε φορητές συσκευές.

Είδη ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Σε συνάρτηση με τη συσκευή

- χρησιμοποιείται για να παιχθούν: – στην οθόνη της τηλεόρασης μέσω σύνδεσης με ειδική κονσόλα. – σε ηλεκτρονικό υπολογιστή μέσω λογισμικού σε CD- Rom. – σε υπολογιστή με λογισμικό του διαδικτύου.

Σε σχέση με το περιεχόμενό τους

- Τα Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Τρόπος συμμετοχής του - δράσης παίχτη: - στρατηγικής - προσομοίωσης - περιπέτειας - στρατηγικής - προσομοίωσης - δράσης - παζλ - ρόλων (Schiffler, 2006) Apperley (2006) Ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του περιεχομένου τους: - παιχνίδια δράσης/τρόμου/περιπέτειας - ιστορικά/πραγματικού χρόνου/στρατηγικής κλπ.

Απήχηση και επιρροή ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ευρέως διαδεδομένα σήμερα και αυτό φαίνεται από το γεγονός ότι οι χρήστες τους αυξάνονται καθημερινά ανά εκατομμύρια. Το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών είναι άτομα νεαρής ηλικίας και πιο συχνά αγόρια. Μόνο οι δύο από τους πέντε χρήστες είναι κορίτσια.

Χαρακτηριστικά των videogames που απωθούν τα κορίτσια :

- Τα videogames συχνά υπερτονίζουν τα θηλυκά χαρακτηριστικά
- Ανισότητα των φύλων
- Βίαιη και επιθετική συμπεριφορά
- Έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης
- Η ανταγωνιστικότητα στα παιχνίδια

Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις

Επιδράσεις των videogames στα παιδιά

- Σ' αυτό που σχεδόν όλες οι μελέτες συμφωνούν είναι ότι τα videogames συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών, και ειδικότερα .
- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιότητα
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

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

Συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχήσουν:

- ∅ Το παιδί περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ.
- ∅ Έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο.
- ∅ Πέφτει η σχολική του επίδοση με αποτέλεσμα να έρχεται σε σύγκρουση με τους γονείς τις περισσότερες φορές .
- ∅ Παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή.
- ∅ Προτιμά να παίζει videogames απ' το να δει τους φίλους του, η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να υποκαθιστά τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την οικογένειά του.
- ∅ Είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει videogames.

•

3.5 Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα βιντεοπαιχνιδιών

Πλεονεκτήματα

- Είναι διασκεδαστικά και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα του παιδιού. Κάνουν το παιδί να νιώθει άνετα με την τεχνολογία. Αυξάνουν την αυτοπεποίθηση του παιδιού, αφού του δίνουν την δυνατότητα του ελέγχου. Αναπτύσσουν την ικανότητα του παιδιού να διαβάζει και να λύνει προβλήματα. Αναπτύσσουν την ικανότητα της λογικής σκέψης. Αναπτύσσουν το συντονισμό χεριού-ματιού του παιδιού και τον προσανατολισμό του στο χώρο.

Μειονεκτήματα

- Προκαλούν επιθετική συμπεριφορά. Προκαλούν επιθετικές σκέψεις. Προκαλούν εχθρικές προθέσεις. Συσχετίζονται με την επιθετική και εγκληματική συμπεριφορά. Μειώνουν τη «συμπάθεια» προς τα θύματα και αυξάνουν την πιθανότητα να γίνει το παιδί ένας βίαιος ενήλικας. Δημιουργούν απευαισθητοποίηση απέναντι στη βίαιη συμπεριφορά. Μειώνουν την εμπιστοσύνη και αυξάνουν το φόβο. Μειώνουν τις σχολικές επιδόσεις. Προκαλούν την εκδήλωση εθιστικής συμπεριφοράς που συχνά καταλήγει σε σκασιαρχείο απ' το σχολείο για να παίξει το παιδί το αγαπημένο του παιχνίδι. Καταλήγουν σε καθιστικό τρόπο ζωής, κακές διατροφικές συνήθειες και παχυσαρκία

3.6.1

Τι είναι το GameMaker?

- Το GameMaker είναι ένα οπτικό περιβάλλον προγραμματισμού για τη δημιουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Δημιουργήθηκε από τον Mark Overmars, καθηγητή του Institute of Information and Computing Sciences στο Πανεπιστήμιο της Ουτρέχτης στην Ολλανδία.

Τι μπορώ να κάνω με το GameMaker?

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το GameMaker για να δημιουργήσετε ένα απλό παιχνίδι. Οι δυνατότητες του GameMaker είναι πολύ μεγάλες.

Flappy Bird project

- Με το GameMaker δημιουργήσαμε το δικό μας παιχνίδι το Flappy Bird. Με τη βοήθεια ενός tutorial που βοήθησε πολύ στο τελικό αποτέλεσμα. Το flappy bird είναι ένα διάσημο παιχνίδι, και ένα από τα κορυφαία στις προτιμήσεις των χρηστών Android κυρίως, αλλά και iOS.



FLAPPY BIRD

The title 'FLAPPY BIRD' is rendered in a large, white, bold, sans-serif font with a slight 3D effect. The letters are set against a background of light green and teal diagonal stripes. Three pixelated bird icons, characteristic of the game, are integrated into the text: one is positioned below the 'A', another is placed between the 'Y' and 'B', and a third is at the end of the word 'BIRD'.