***1Ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΡΕΒΕΖΑΣ***

***PROJECT***

***Α’ ΛΥΚΕΙΟΥ***

***ΘΕΜΑ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ***

A description...

* Τι είναι ηλεκτρονικο παινχδι;

Με τον όρο **ηλεκτρονικό παιχνίδι** αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο κτλ.

Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη, π.χ. ένα πληκτρολόγιο, ένα [joystick](http://el.wikipedia.org/wiki/Joystick), ένα [gamepad](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Gamepad&action=edit&redlink=1) ή ποντίκι, και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη, συνήθως ένα μόνιτορ ή μια τηλεόραση και ηχεία.

* Σε ποιες κατηγοριες διακρινονται τα ηλεκτρονικα παιχνιδια;

Παρατηρείται μια τεράστια ποικιλία βιντεοπαιχνιδιών και μια εκπληκτική ποικιλομορφία, που στόχο έχουν να ικανοποιήσουν τις επιθυμίες του κάθε παίκτη:

* [Παζλ](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Παζλ&action=edit&redlink=1) ([Tetris](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Tetris&action=edit&redlink=1))
* Παιχνίδια ρόλων (The Elder Scrolls, Eye of the Beholder, [Fallout](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Fallout&action=edit&redlink=1), [Ultima](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Ultima&action=edit&redlink=1), [Final Fantasy](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Final_Fantasy&action=edit&redlink=1), [Baldur's Gate](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Baldur's_Gate&action=edit&redlink=1), [Neverwinter Nights](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Neverwinter_Nights&action=edit&redlink=1))
* [Παιχνίδια βολών](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Παιχνίδια_βολών&action=edit&redlink=1) [πρώτου](http://el.wikipedia.org/wiki/Παιχνίδι_βολών_πρώτου_προσώπου) ή [τρίτου προσώπου](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Παιχνίδι_βολών_τρίτου_προσώπου&action=edit&redlink=1) ([Doom](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Doom&action=edit&redlink=1), [Counter Strike](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Counter_Strike&action=edit&redlink=1),[Quake](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Quake&action=edit&redlink=1), [Half-Life](http://el.wikipedia.org/wiki/Half-Life), [Unreal](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Unreal&action=edit&redlink=1), [Call of Duty](http://el.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty), [Splinter Cell](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Splinter_Cell&action=edit&redlink=1), [Max Payne](http://el.wikipedia.org/wiki/Max_Payne))[League Of Legends](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=League_Of_Legends&action=edit&redlink=1)
* [Παιχνίδια στρατηγικής](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Παιχνίδια_στρατηγικής&action=edit&redlink=1) (Civilization, [WarCraft](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=WarCraft&action=edit&redlink=1), [Starcraft](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Starcraft&action=edit&redlink=1), [Age of Mythology](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Age_of_Mythology&action=edit&redlink=1))
* [Παιχνίδια περιπέτειας](http://el.wikipedia.org/wiki/Παιχνίδια_περιπέτειας) ([adventure](http://el.wikipedia.org/wiki/Adventure)) ([King's Quest](http://el.wikipedia.org/wiki/King's_Quest), [Grim Fandango](http://el.wikipedia.org/wiki/Grim_Fandango), [Broken Sword](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Broken_Sword&action=edit&redlink=1), [Space Quest](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Space_Quest&action=edit&redlink=1), [Myst](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Myst&action=edit&redlink=1), [Syberia](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Syberia&action=edit&redlink=1), η σειρά [Monkey Island](http://el.wikipedia.org/wiki/Monkey_Island), και το [Assassin's Creed](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Assassin's_Creed&action=edit&redlink=1))
* [Παιχνίδια αθλητισμού](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Παιχνίδια_αθλητισμού&action=edit&redlink=1) (οι σειρές [FIFA](http://el.wikipedia.org/wiki/FIFA) και [NBA](http://el.wikipedia.org/wiki/NBA) Live, [Pro Evolution Soccer](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Pro_Evolution_Soccer&action=edit&redlink=1))
* [Παιχνίδια εξομοίωσης](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Παιχνίδια_εξομοίωσης&action=edit&redlink=1) ([The Sims](http://el.wikipedia.org/wiki/The_Sims), [MS Flight Simulator](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=MS_Flight_Simulator&action=edit&redlink=1), [SimCity](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=SimCity&action=edit&redlink=1))
* [Παιχνίδια αγώνων](http://el.wikipedia.org/wiki/Παιχνίδια_αγώνων) ([Gran Turismo](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Gran_Turismo&action=edit&redlink=1), [Forza Motorsport](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Forza_Motorsport&action=edit&redlink=1), [V-Rally 3](http://el.wikipedia.org/wiki/V-Rally_3))
* Θεωρείται ότι μονο οι εφηβοι παιζουν ηλεκτρονικα παιχνιδια;

Οι **βασικοί χρήστες των video games είναι τα παιδιά και οι έφηβοι**, **διότι η κινούμενη εικόνα και το εικονικό περιβάλλον διεγείρουν τη φαντασία τους.** Αναμφίβολα, λοιπόν, τα video games και η συχνή χρήση τους από τα παιδιά, αποτελούν μια πραγματικότητα, καθώς τους αρέσει να παίζουν και να περνούν ευχάριστα την ώρα τους. Παρόλα αυτά όμως τα τελευταία χρόνια έχει παρατηρηθεί το φαινόμενο ότι ένα μεγάλο μέρος και των ενηλίκων ψυχαγωγείται καθημερινά μέσω των video games. **Σύμφωνα με μελέτες η μέση ηλικία του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι 30,2 έτη.**

* Τι είναι τα μαζικά – online παιχνίδια; Περιγράψτε την γενική τους λειτουργία.

Εκτός από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που βασίζονται σε δεδομένα που υπάρχουν εγκατεστημένα σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ή μια κονσόλα παιχνιδιών, τον τελευταίο καιρό ένα νέο είδος σημειώνει μεγάλη πέραση στο χώρο αυτό - τα Μαζικά Online παιχνίδια (massive online games), εκ των οποίων τα πιο πετυχημένα είναι τα [World of WarCraft](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=World_of_WarCraft&action=edit&redlink=1) και [Lineage 2](http://el.wikipedia.org/w/index.php?title=Lineage_2&action=edit&redlink=1). Τα παιχνίδια αυτά παίζονται από εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο και πολλά από αυτά είναι μεταφρασμένα σε πολλές γλώσσες. Τα παιχνίδια αυτά έχουν μικρές απαιτήσεις από το χρήστη/παίκτη, καθώς έχουν ελάχιστα γραφικά και όλη η επεξεργασία γίνεται στο διακομιστή (server) και όχι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του χρήστη. Αυτός είναι και ο λόγος (η χρήση ενός φυλλομετρητή και μιας σύνδεσης στο διαδίκτυο) που μπορεί κάποιος να παίξει ακόμη κι από ένα PDA ή ένα Smartphone. Αν και φαίνεται να ανήκουν στην κατηγορία των "ηλεκτρονικών παιχνιδιών" στην ουσία είναι μια άλλη κατηγορία παιχνιδιών.

* Πότε εμφανίστηκαν τα βιντεοπαιχνιδια;

Η **Ιστορία των Βιντεοπαιχνιδιών**, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή μας ζωή, οι υπολογιστές. Για την ακρίβεια, οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνιση τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες.

* Σημειώστε μερικές ημερομηνίες (και τι έγινε) για την εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών.

Το πρώτο παιχνίδι - μηχάνημα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space (παιχνίδι φλίπερ), το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις ΗΠΑ, στην Ευρώπη, στην Ιαπωνία, αλλά και στη Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε γνωστό σε όλους, και το αναζητούσαν πολλοί, και είχε κάνει πάρα πολλές πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε τις ίδιες αντιδράσεις. Πάντως, τις περισσότερες εντυπώσεις τράβηξαν οι Αμερικάνικες και οι Ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών, κάτι το οποίο συμβαίνει ακόμη και σήμερα. Παρ´όλα αυτά, δεν είχαν όμως τόσες, όσες είχαν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού από εκεί άρχιζε να εξελίσσεται η τεχνολογία. Από την στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή, με πολύ κόσμο, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Να δημιουργήσουν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Καλώς η κακώς, δεν πολυσυμπάθησαν πολλοί αυτήν την πρωτότυπη κίνηση, από τις Αμερικανικές εταιρίες. Και πάλι το πάνω χέρι είχαν και έχουν οι Ιαπωνικές εταιρείες, αφού εμφάνισαν πασίγνωστες κονσόλες (φορητού τύπου), όπως η [Nintendo](http://el.wikipedia.org/wiki/Nintendo), αλλά και η [Sony](http://el.wikipedia.org/wiki/Sony), που παρουσίασε, μετά την έκδοση του PlayStation 3, και το PSVITA. Σήμερα, τα παιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά, και στους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ:

* ΣΚΟΠΑΣ ΛΟΥΚΑΣ
* ΤΣΑΠΑΡΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
* ΑΛΚΗΣ ΤΣΟΤΣΙΟΣ
* ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΛΕΣΚΟΣ
* ΑΝΤΡΕΑΣ ΨΑΡΟΥΔΑΚΗΣ