

“Τα παιδιά παίζει...”



Α' 4

Β' τετράμηνο

Διασκέδαση μέσω της βίας και του ανταγωνισμού

- ▶ Ανέκαθεν η βία και ο ανταγωνισμός ήταν αγαπητά από τους ανθρώπους, γιατί με αυτόν τον τρόπο μπορούσαν να επιδείξουν την ανωτερότητα και την υπεροχή τους.



M.O.B.A.

Τα Multiplayer Online Battle Arena είναι παιχνίδια ιδιαίτερα προσφιλή, καθώς συνδυάζουν το ανταγωνιστικό πνεύμα και την άσκηση βίας (εικονικής βέβαια) μεταξύ των παικτών . Και τα δύο αυτά χαρακτηριστικά ελκύουν το ανθρώπινο είδος από την αρχαιότητα . Θα δείτε παραδείγματα αμέσως.



Συγκεκριμένα

- ▶ Πάνω από 30.000.000 σε όλο τον κόσμο
- ▶ Πάνω από 120 πρωταθλητές για να επιλέξει ο παίκτης
- ▶ 5 διαφορετικά είδη παιχνιδιού σε 7(ανάλογα με την εποχή) χάρτες
- ▶ Ήδη μετράμε 7 χρόνια επιτυχιών

Και άλλα παιχνίδια

- ▶ Dota 2
- ▶ Smite : Battleground of the gods
- ▶ Solstice Arena
- ▶ Airmech
- ▶ Heroes of newerth

Φωτογραφίες



Αρένα

- ▶ Μια αρένα είναι ένας κλειστός χώρος, συχνά κυκλική ή οβάλ σχήματος, με σκοπό να παρουσιάσει θέατρο, μουσικές παραστάσεις ή αθλητικά γεγονότα, όπως οι ιπποδρομίες. Ένα απ' τα πιο δημοφιλή θεάματα, όμως, ήταν οι μονομαχίες. Σκλάβοι, κυρίως, πολεμούσαν ενάντια σε άλλους σκλάβους και άγρια ζώα. Μερικές φορές πλημύριζαν την αρένα και κουβαλούσαν βάρκες μέχρι την αρένα, για να παρακολουθήσουν ναυμαχίες. Η λέξη προέρχεται από τη Λατινική *harena*, μια ιδιαίτερα λεπτή / ψιλή άμμο που χρησιμοποιείται για την απορρόφηση του αίματος στις αρχαίες αρένες όπως στο Κολοσσαίο της Ρώμης. Αποτελείται από ένα μεγάλο ενιαίο χώρο που περιβάλλεται στις περισσότερες ή όλες τις πλευρές από κλιμακούμενα καθίσματα για τους θεατές. Το βασικό χαρακτηριστικό της αρένας είναι ότι ο χώρος εκδήλωσης είναι το χαμηλότερο σημείο, επιτρέποντας τη μέγιστη ορατότητα. Οι αρένες συνήθως σχεδιάζονταν για να φιλοξενήσουν ένα μεγάλο αριθμό θεατών. Βρίσκονταν σε όλη την επικράτεια της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας.



Αρένες



Κολοσσαίο της Ρώμης

- ▶ Το Κολοσσαίο άρχισε να κατασκευάζεται στην εποχή του Βεσπασιανού το 72 μ.Χ., συνεχίστηκε την εποχή του Τίτου και ολοκληρώθηκε όταν ήταν αυτοκράτορας ο Δομιτιανός, το 80 μ.Χ. Ονομαζόταν Αμφιθέατρο των Φλαβίων, από το όνομα της δυναστείας των αυτοκρατόρων που το έκτισαν. Για να κατασκευαστεί, εργάστηκαν χιλιάδες Ιουδαίοι αιχμάλωτοι που είχαν συλληφθεί από τον Τίτο μετά την καταστροφή των Ιεροσολύμων. Πήρε το όνομά του από το κολοσσαίο άγαλμα του Νέρωνα (Ο Κολοσσός), που βρισκόταν στην τοποθεσία που χτίστηκε.
- ▶ Μπορούσε να χωρέσει 45.000 θεατές και είχε σχήμα έλλειψης με περιφέρεια 524 μέτρων. Οι διαστάσεις του ήταν τεράστιες: 156 x 188 μέτρα και το ύψος του έφτανε τα 48 μέτρα και είχε 4 ορόφους. Από αυτούς, οι τρεις πρώτοι είχαν αψίδες και ο τέταρτος 40 παράθυρα. Πάνω από τον 4ο όροφο υπήρχε στοά. Ο τελευταίος όροφος προοριζόταν για τις γυναίκες και τις κατώτερες τάξεις των πολιτών, ενώ ο πρώτος για τους επιφανείς πολίτες. Το εσωτερικό του ήταν χωρισμένο σε κερκίδες, ενώ στο κέντρο του είχε κονίστρα που χωριζόταν από τις κερκίδες με ένα ψηλό βάθρο. Κάτω από την κονίστρα βρίσκονταν τα υπόγεια. Εκεί βρίσκονταν τα κλουβιά με τα ζώα, τα οποία μπορούσαν να ανυψωθούν για να ανεβαίνουν τα ζώα στην αρένα, καθώς και οι μηχανικές συσκευές του κτηρίου. Πάνω από την αρένα υπήρχε μια μεγάλη τέντα, προκειμένου οι θεατές να προστατεύονται από τον ήλιο. Οι θεατές έμπαιναν στο κτήριο μέσα από 80 εισόδους, 4 από τις οποίες χρησιμοποιούνταν αποκλειστικά από τους Ρωμαίους γερουσιαστές και άρχοντες. Οι πολλές πύλες έδιναν στο Κολοσσαίο τη δυνατότητα να γεμίσει μέσα σε 15 λεπτά, και να αδειάσει μέσα σε μόλις 5. Στην κονίστρα (αρένα) οδηγούσαν δύο πύλες: η «πύλη της ζώσης σαρκός», από την οποία οι μονομάχοι εισέρχονταν στην αρένα, και η «νεκρική πύλη», από την οποία απομακρύνονταν οι νεκροί της μάχης. Το Κολοσσαίο έμεινε θρυλικό ως το κέντρο των αιμοχαρών θεαμάτων που απολάμβανε η ρωμαϊκή αυλή στην εποχή της παρακμής της. Η ορχήστρα είχε διαμορφωθεί κατάλληλα για να πραγματοποιούνται ναυμαχίες, μονομαχίες και θηριομαχίες τις οποίες χρηματοδοτούσαν οι Ρωμαίοι αυτοκράτορες. Εκεί γίνονταν επίσης μαρτύρια χριστιανών.

Κολοσσαίο



Buzz παγκόσμιο Quiz

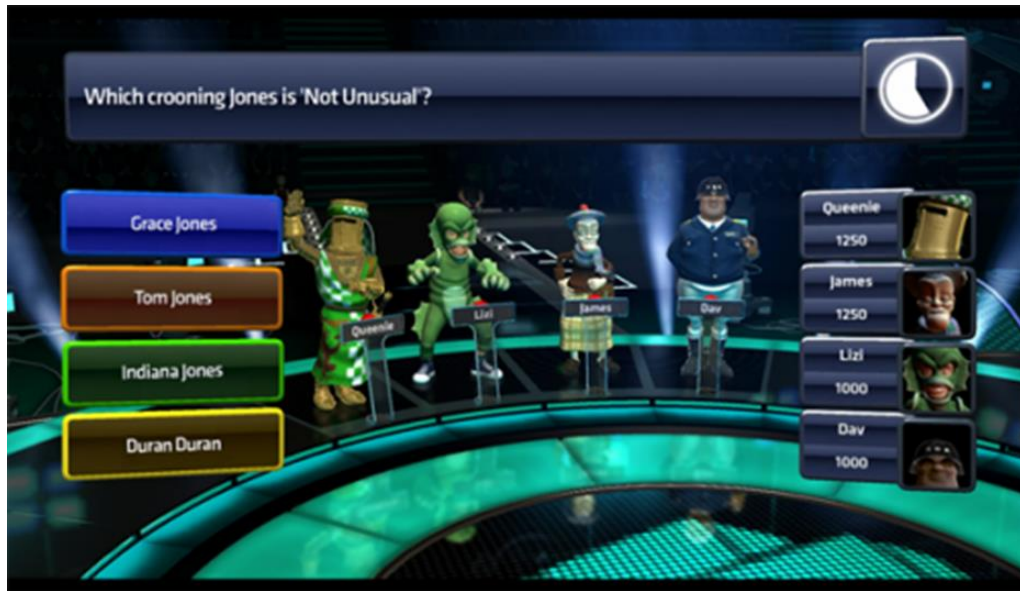


Buzz Gameplay

- ▶ Το Buzz !: Quiz World, αναπτύχθηκε από Relentless Software, είναι το ένατο παιχνίδι στο Buzz! σειράς κουίζ παιχνιδιών. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο για PlayStation 3 και άλλες κονσόλες. Επιτρέπει στους χρήστες να χρησιμοποιούν κατηγορίες με ερωτήσεις ανάλογα με την επίδοση τους στα προηγούμενα Buzz! παιχνίδια, καθώς και υποστηρίζεται περιεχόμενο το οποίο δημιουργείται από τους χρήστες και σε απευθείας σύνδεση με το παιχνίδι.



Κατηγορίες γύρων



- ▶ Σταματήστε το Ρολόι - αυτός με το γρηγορότερο δάχτυλο, κερδίζει αν απαντήσει σωστά
- ▶ Τούρτωσε τον αντίπαλο - Όταν ένα ερώτημα ζητείται, οι απαντήσεις εμφανίζονται σιγά-σιγά, με αναγραμματισμό. Ο πρώτος παίκτης που θα απαντήσει στην ερώτηση αποκτά τον έλεγχο μιας πίτας. Κάθε παίκτης είναι ο στόχος διαδοχικά από ένα σταυρόνημα και η πίτα ρίχνεται στον παίκτη που επέλεξε ο παίκτης που κέρδισε την ερώτηση, προκαλώντας του να χάσει μια ζωή. Κάθε παίκτης έχει 2 ζωές. Οι πόντοι απονέμονται με βάση το πόσο καιρό οι παίκτες ήταν σε θέση να επιβιώσουν. [7]
- ▶ Περάστε το βόμβα - Μια βόμβα με ασφάλεια αγνώστου μήκους ρίχνεται σε έναν παίκτη, θα πρέπει να απαντήσει σε μια ερώτηση σωστά για να το ρίξει στον επόμενο παίκτη, εσφαλμένες απαντήσεις θα τους αναγκάσουν να το κρατήσει, σπατάλη χρόνου. Ο παίκτης που έχει τη βόμβα, όταν εκρήγνυται, χάνει πόντους. Τρεις συνεχόμενες εσφαλμένες απαντήσεις από τον ίδιο παίκτη προκαλεί επίσης η βόμβα να εκραγεί. [7]
- ▶ Το Final Countdown - Ο τελικός γύρος του παιχνιδιού. Τα σημεία του κάθε παίκτη μετατρέπεται σε χρόνο με την αύξηση βάθρου τους από το έδαφος, ανάλογα με το πόσους πόντους έχουν σκόραρε. Όταν ένα ερώτημα καλείται, τα βάρη αρχίζουν να πέσει στο πάτωμα. Ο πρώτος παίκτης που θα απαντήσει σωστά έχει βάρη υψωμένα, ενώ οι άλλες σωστές απαντήσεις μόλις σταματήσει. Κάθε λάθος απάντηση πέφτει το βάρη ελαφρώς. Τα βάρη μειώσει πιο γρήγορα, όπως ο γύρος εξελίσσεται. Όταν ένας παίκτης χτυπά το πάτωμα, που αποβάλλονται από το παιχνίδι. Ο τελευταίος παίκτης που στέκεται είναι ο νικητής. [7]

Το παιχνίδι



Skateboard Τελευταίων Δεκαετιών

- ▶ Μέχρι το 2001 το skateboarding είχε κερδίσει μεγάλη δημοτικότητα , οι περισσότεροι συμμετέχοντες ήταν κάτω των 18 ετών. Αυτό οδήγησε στην δημιουργία μιας παραδοσιακά οργανωμένης αθλητικής ομάδας που εξακολουθεί να κυριαρχείται από τη νεολαία συνολικά . Τα Skateboards και τα skateparks άρχισαν να χρησιμοποιούνται με μια ποικιλία από νέους τρόπους.Ακόμα αποτελεί ακαδημαϊκά μαθήματα στα σχολεία. Επίσης, το Skateboard δίνει ευκαιρίες σε συμμετέχοντες για την ενδυνάμωση των οστών και των μυών, την ισορροπία και τις θετικές επιπτώσεις που μπορεί να έχει για τη νεολαία στη διδασκαλία τους τον αμοιβαίο σεβασμό , κοινωνικής δικτύωσης , την καλλιτεχνική έκφραση και την εκτίμηση του περιβάλλοντος .

Skateboards



Μοντέρνα Skateboard

- ▶ Μια αυτο-εξισορρόπησης δύο τροχών σανίδα, ή αυτο - εξισορρόπησης ηλεκτρικό σκούτερ, συνήθως αναφέρονται ως hoverboard , είναι ένας τύπος του φορητού , επαναφορτιζόμενη μπαταρίας σκούτερ . Συνήθως αποτελούνται από δύο τροχούς τοποθετημένα δίπλα -δίπλα , με δύο μικρές εξέδρες μεταξύ των τροχών , στο οποίο βρίσκεται ο αναβάτης . Η συσκευή ελέγχεται από τα πόδια του αναβάτη , που στέκεται στο ενσωματωμένο γυροσκοπικό σένσορα. Το 2014 , πολλές τέτοιες συσκευές εμφανίστηκαν στην Κίνα , και από το 2015 , που έγινε ευρέως δημοφιλής στις Ηνωμένες Πολιτείες , μετά από πολλές εμφανίσεις διασήμων με αυτή τη συσκευή. Δεν υπάρχει μόνο ένα αποδεκτό όνομα για τη συσκευή , διότι οι ονομασίες της ποικίλουν ανάλογα με τις εταιρείες που της διανέμουν και όχι ανάλογα τους κατασκευαστές της.

Μοντέρνα Είδη Skateboard



Σας ευχαριστούμε για την προσοχή σας!

- ▶ Οι συντελεστές:
- ▶ Κων/νος Πράπας
- ▶ Στάικος Άγγελος
- ▶ Τριαντάφυλλος Πράπας
- ▶ Κων/νος Πολυζώης

Πηγές που χρησιμοποιήσαμε

- ▶ Google
- ▶ Wikipedia
- ▶ HISTORY.com
- ▶ YouTube
- ▶ Gamerz/today
- ▶ Skate Planet
- ▶ BuzzMania.com

Παιχνίδια που θα αναφερθούν:

- ▶ ΜΟΝΟΠΟΛΥ: Παναγιώτης Πολύχρονος
- ▶ Flipper: Πολύκαρπος Πελέκης
- ▶ SIMS: Ελένη Ρήγα

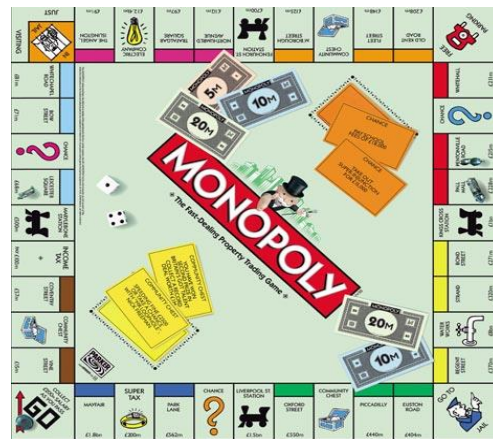
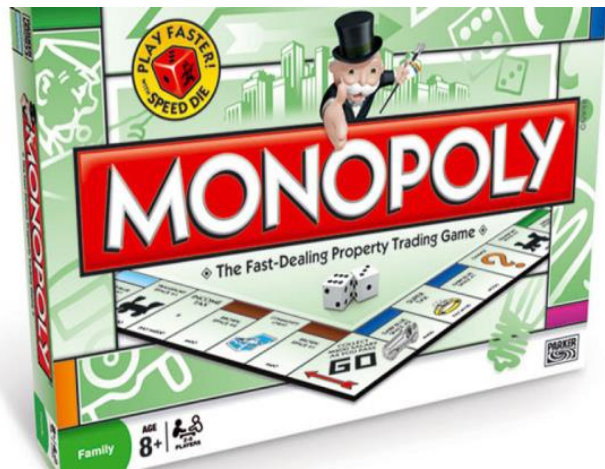
ΜΟΝΟΠΟΛΥ

Μονοπολυ ονομάζεται το επιτραπέζιο παιχνίδι αγοραπωλησίας ιδιοκτησιών.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει αγορά και ενοικίαση ιδιοκτησιών με χρήματα του παιχνιδιού, καθώς οι παίκτες περιφέρονται διαδοχικά στο ταμπλό, σύμφωνα με την κάθε ζαριά. Το παιχνίδι παίρνει την ονομασία του από τον όρο "μονοπώλιο", την κυριαρχία στην αγορά μιας μόνο επιχείρησης.

Το 1904, η Κουάκερ Ελίζαμπεθ (Λίζι) Μάτζι Φίλιπς δημιούργησε ένα παιχνίδι, μέσω του οποίου ήλπιζε να μπορέσει να εξηγήσει την απλή θεωρία των φόρων του Χένρι Τζωρτζ.

Στις αρχές της δεκαετίας του 30 δημιουργήθηκε ένα επιτραπέζιο με το όνομα Μονοπολυ, παρόμοιο με τη σημερινή Μονοπολυ, και πωλούνταν από τους Αδελφούς Πάρκερ και τις μητρικές τους για το υπόλοιπο του 20ου αιώνα ως και τις αρχές του επομένου. Η επίσημη μασκότ του παιχνιδιού είναι ο "Πλούσιος Θεός με τα Σακιά" (Rich Uncle Pennybags), ο οποίος πρωτοεμφανίστηκε στις κάρτες "Έντολής" και "Απόφασης" το 1936. Απ' το 1985, εμφανίζεται στο δεύτερο όμικρον "Ο" της λέξης Μονοπολυ σαν μέρος του λογότυπου. Η Hasbro "ανέστησε" επίσημα τον χαρακτήρα ως Κύριο Μονοπολυ (Mr. Monopoly) το 1998. 10 χρόνια αργότερα, άλλαξε για άλλη μια φορά εμφάνιση και βρέθηκε πίσω από το λογότυπο του παιχνιδιού. Ο χαρακτήρας της Μασκότ είναι κατά κάποιον τρόπο βασισμένος στον Μόργκαν.



Flipper

- ▶ Το φλιπεράκι δεν ήταν άλλο ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι που κυκλοφόρησε για να απαλλάξει τους νεανίες από το χαρτζιλίκι τους, αλλά κάτι που εξελίχθηκε στο περιθώριο της κοινωνίας σε κραυγή επανάστασης και ελευθερίας. Αν και η προϊστορία του είναι μακρά και περίπλοκη, καθώς εκτείνεται πίσω στην αριστοκρατική Γαλλία του 17ου αιώνα, όταν οι ευγενείς δεν μπορούσαν να περιμένουν να κοπάσει η βροχή για να απολαύσουν το κρόκετ τους, κι έτσι κάτι έπρεπε να κάνουν για να σκοτώσουν τον άπλετο χρόνο που είχαν στα χέρια τους. Σημαντική στιγμή για την εξέλιξη του ήταν το 1933, όταν εμφανίστηκε το πρώτο φλίπερ με μπαταρία! Ο ηλεκτρισμός άλλαξε εντελώς το πρόσωπό του και ήδη από την επόμενη χρονιά τα μηχανήματα που κυκλοφορούσαν διέθεταν μηχανισμό αυτόματης καταγραφής του σκορ, αλλά και το χαρακτηριστικό που έμελλε να το κάνει αχτύπητο: τον ήχο! Τα ξύλινα φλίπερ της εποχής στηρίζονταν σε ξύλινα πόδια, είχαν ξύλινα κανάλια στα πλαϊνά και δεν μοιράζονταν πολλές ομοιότητες με τα κατοπινά θαύματα από ατσάλι και χρώμιο.





SIMS

- ▶ Το The Sims είναι ένα βιντεοπαιχνίδι στρατηγικής και προσομοίωσης ζωής που δημιουργήθηκε από τον Γουίλ Ράιτ. Το παιχνίδι ασχολείται με την προσομοίωση των καθημερινών δραστηριοτήτων ενός ή περισσότερων εικονικών ανθρώπων (που ονομάζονται Sims) που ζουν σε προαστιακές κατοικίες. Η επιτυχία του ήταν μεγάλη και αυτό οδήγησε στη δημιουργία της σειράς βιντεοπαιχνιδιών *The Sims*.



Κυκλοφορία και Περιγραφή SIMS

- ▶ Βγήκε στα καταστήματα στις 4 Φεβρουαρίου του 2000 και έκτοτε έχει πουλήσει πάνω από 6,3 εκατομμύρια αντίγραφα στις Η.Π.Α. και 58 εκατομμύρια στον υπόλοιπο κόσμο, με αποτέλεσμα να ανακηρυχθεί το παιχνίδι με τις μεγαλύτερες πωλήσεις παγκοσμίως .
- ▶ Τον Απρίλιο του 2008 η ιστοσελίδα του The Sims 2 γιόρτασε την πώληση των 100 εκατομμυρίων κομματιών της σειράς The Sims.
- ▶ Το The Sims ξεφεύγει πλήρως από τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια που δίνουν στον παίκτη έναν σκοπό ή μια διεργασία να ολοκληρώσει. Αντίθετα, το παιχνίδι εστιάζει στις «ζωές» εικονικών ανθρώπων, των αποκαλούμενων Sims, δίνοντας στον παίκτη τον έλεγχο του κόσμου τους. Το παιχνίδι θεωρητικά δεν τελειώνει ποτέ.



ΠΗΓΕΣ

- ▶ [Wikipedia.gr/monopoly](https://el.wikipedia.org/wiki/Μονοπώλιο)
- ▶ www.newsbeast.gr/flipper
- ▶ [Wikipedia.gr/Sims](https://el.wikipedia.org/wiki/Σίμς)
- ▶ Εικόνες: Google

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Πελέκης Πολύκαρπος

Πολύχρονος Παναγιώτης

Ρήγα Ελένη

Σακελλάρη Χαρίκλεια

Επιμελήτρια μαθήματος: η κα Δερμάτη Ειρήνη

Μάθημα: Project

Τάξη Α'4



Σας Ευχαριστούμε

Παιχνίδια απο διαφορες ΕΠΟΧΕΣ

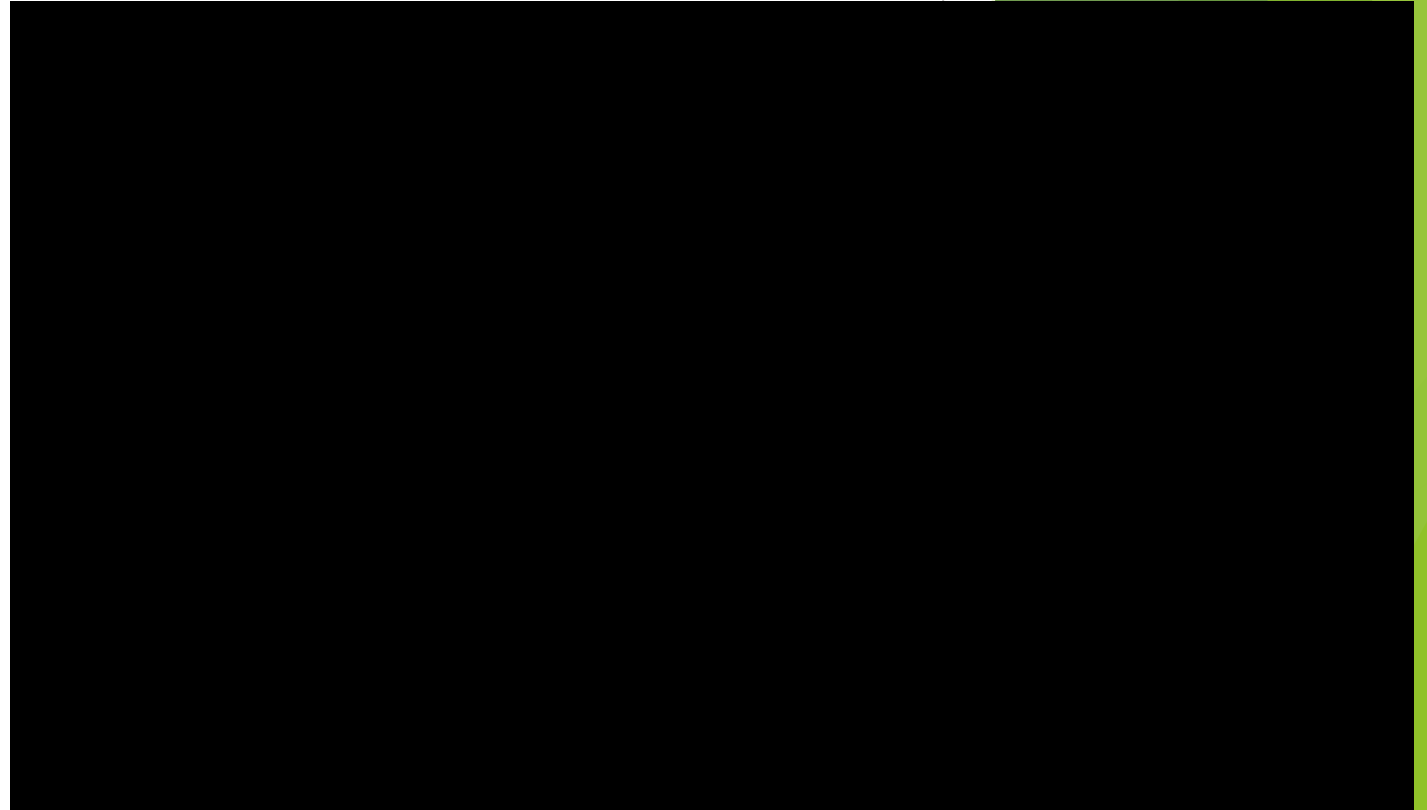
Κατερίνα Σύψα
Σουέλα Στάνι
Γιονίνστα Ταχίρη
Αναστασία Ταγιούπη
Κωνσταντίνα Ράικου

SUPER MARIO

Mario ονομάζεται ένα franchise που περιλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια, τα οποία αναπτύσσονται και διανέμονται από την ιαπωνική εταιρία Nintendo, με πρωταγωνιστή έναν Ιταλό υδραυλικό με το ίδιο όνομα. Η σειρά αυτή επίσης περιέχει τηλεοπτικές σειρές και μία ταινία. Δημιουργήθηκε από τον σχεδιαστή βιντεοπαιχνιδιών, Σιγκέρου Μιγιαμότο, και περιλαμβανόταν στο arcade παιχνίδι *Donkey Kong*, το οποίο κυκλοφόρησε στις 9 Ιουλίου του 1981. Τα παιχνίδια της σειράς αναπτύχθηκαν από μία ποικιλία developers συμπεριλαμβανομένων των Nintendo, Hudson Soft και AlphaDream. Τα περισσότερα παιχνίδια Mario κυκλοφόρησαν είτε στις στοές των arcades, είτε στις οικιακές και φορητές κονσόλες της Nintendo, από το Nintendo Entertainment System έως τις σημερινές κονσόλες.

Η κύρια σειρά του franchise με το όνομα *Super Mario* είναι μία σειρά βιντεοπαιχνιδιών πλατφόρμας, όπου η ιστορία ακολουθεί τις περιπέτειες του Mario στον φανταστικό κόσμο του *Mushroom Kingdom*. Τα παιχνίδια αυτά συνήθως στηρίζονται στην ικανότητα του πρωταγωνιστή να κάνει άλματα, πράγμα το οποίο του επιτρέπει να προχωρά στα επίπεδα. Αναλυτές αναφέρουν πως το 2012, το franchise Mario κοστολογήθηκε με περισσότερα από 10 δισεκατομμύρια δολάρια. Έχουν κυκλοφορήσει περισσότερα από 200 παιχνίδια Mario, διαφόρων ειδών. Συμπεριλαμβανομένων των σειρών όπως τα *Super Mario*, *Mario Kart*, *Mario Party*, *Mario Tennis* και *Mario Golf*, το franchise Mario έχει πουλήσει περισσότερα από 400 εκατομμύρια κομμάτια, πράγμα που το καθιστά το βιντεοπαιχνίδι με τις καλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών.

SUPER MARIO



ΣΚΑΚΙ



Το σκάκι είναι επιτραπέζιο παιχνίδι και ιδιαίτερα πνευματικό άθλημα για δύο παίκτες. Παίζεται σε τετράγωνο διάγραμμα, που λέγεται σκακιέρα, επί της οποίας οι παίκτες, καθισμένοι αντικριστά, μετακινούν, ο ένας τους 16 λευκούς πεσσούς (πιόνια) του παιχνιδιού και ο άλλος τους 16 μαύρους, σε εναλλάξ κινήσεις, μία προς μία, με βάση τους κανονισμούς του παιχνιδιού.

Το σκάκι έχει αποκτήσει τους σύγχρονους κανόνες του ήδη από τον 15ο αιώνα στην Ευρώπη. Από εκεί εξαπλώθηκε σε όλο τον κόσμο. Στην Ευρώπη το είχαν φέρει οι Άραβες (μια παλιότερη παραλλαγή του) στους οποίους το έδωσαν οι Πέρσες.



BARBIE

Η Barbie είναι μια κούκλα μόδας που κατασκευάστηκε από την αμερικανική εταιρεία παιχνιδιών, Mattel και ξεκίνησε να παράγεται το Μάρτιο του 1959. Η Αμερικανίδα επιχειρηματίας Ρουθ Χάντλερ χρησιμοποίησε τη γερμανική κούκλα Bild Lilli, ως πηγή έμπνευσης, για τη δημιουργία της.

Η εμφάνιση της Barbie έχει αλλάξει πολλές φορές, κυρίως το 1971, όποτε και τα μάτια της κούκλας προσαρμόστηκαν για να κοιτάζει μπροστά, και όχι με πλάγια ματιά όπως το αρχικό μοντέλο



ΤΑΒΛΙ

Το τάβλι είναι επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες, παραλλαγή του οποίου είναι το δυτικό τάβλι . Κάθε παίκτης κατέχει 15 πούλια που κινούνται σε ειδικό ταμπλό σύμφωνα με τα αποτελέσματα δυο ζαριών. Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να μαζέψει πρώτος όλα τα πούλια από το ταμπλό. Ο παίκτης που ολοκληρώνει πρώτος το μάζεμα είναι και ο νικητής.

Το τάβλι είναι ίσως το αρχαιότερο παιχνίδι που επιζεί μέχρι και τις ημέρες μας, αφού η πρώτη του εμφάνιση μαρτυρείται στη Μεσοποταμία, την περίοδο περίπου 2900 με 1800 πΧ. Ο Άγγλος αρχαιολόγος Σερ Λέοναρντ Γούλεϋ ανακάλυψε κατά τη διάρκεια ανασκαφών στην Ουρ της Χαλδαίας ένα στολισμένο ταμπλό παιχνιδιού, το οποίο φαίνεται πως είναι το αρχαιότερο ταμπλό τάβλι.



Πηγές που χρησιμοποιήσαμε

Giocci Preziosi

Wikipedia

Barbie.gr

Σας ευχαριστούμε για την
προσοχή σας!

ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΜΗΜΑ:Α4

BATMAN ARKHAM GAMES

- ▶ Η σειρά των παιχνιδιών Batman Arkham συνεχίζει να μεγαλώνει μέχρι και σήμερα . Υπάρχουν πολύ χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι καλοί και κακοί οι οποίοι ή θα σε βοηθήσουν ή θα θέλουν να σε σκοτώσουν.



Χαρακτήρες του παιχνιδιού



Batman



Joker



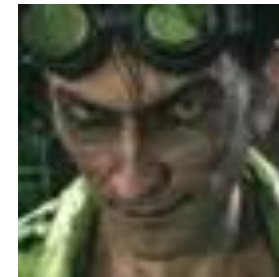
Robin



Harley Quinn



Alfred



The Riddler



Nightwing

Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού είναι να σταματήσεις τους κακούς από το να καταστρέψουν την πόλη . Για να το κάνεις αυτό πρέπει να κάνεις διάφορες αποστολές .

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

- ▶ **ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ:** Είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που έχει διάφορα παζλ και γρίφους για τους οποίους χρειάζεται πολύ σκέψη. Πολλοί θαυμαστές βλέπουν τα κόμικς να γίνονται πραγματικότητα μέσα σε αυτήν την σειρά παιχνιδιών .
- ▶ **ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ:** Είναι ένα αρκετά βίαιο παιχνίδι στο οποίο αν και δεν υπάρχουν αίματα , υπάρχουν σπασμένα κόκαλα . Επίσης , παίρνει αρκετό χρόνο ώστε να φτάσεις στο τέλος του κάθε παιχνιδιού .

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΦΙΔΑΚΙ

- ▶ Το παιχνίδι παίζεται με 2-6 παίκτες.
- ▶ ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσεις στο 56 και να αποφύγεις τα εμπόδια , δηλαδή τα φιδάκια , έτσι ώστε να τερματίσεις πρώτος από τους άλλους παίκτες και να νικήσεις . (ταμπλό.jpeg)
- ▶ Το ταμπλό του παιχνιδιού □
- ▶ Ένα ζάρι
- ▶ Έξι πιόνια

Οδηγίες παιχνιδιού

- ▶ ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ Όλοι οι παίκτες ξεκινάνε από το 1 και προσπαθούν να καταλήξουν στο 56. Ρίχνουν το ζάρι και όποιος ρίξει το μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Ο παίκτης ρίχνει ξανά το ζάρι και προχωράει όσα βήματα του δείχνει αυτό. Εάν φτάσει σε κάποιο από τα κουτάκια που του δείχνει ότι ξεκινάει η σκάλα , την ανεβαίνει με το πιόνι του μέχρι να τελειώσει αυτή. Αν όμως φτάσει σε κάποιο σημείο του ταμπλό στο οποίο βρίσκετε ένα φιδάκι.jpeg κατεβαίνει στο κουτάκι που τελειώνει η ουρά του. Όταν τελειώσει ο πρώτος παίκτης τη σειρά του , συνεχίζει ο δεύτερος, στη συνέχεια ο τρίτος κ.ο.κ. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας από τους παίκτες φτάσει στο τελευταίο κουτάκι του ταμπλό. (που είναι το 56) Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.



PAINTBALL



Το άθλημα δεν σκοπεύει στο να προωθεί την βία. Μέσα από το παιχνίδι, σκοπεύει να διδάξει το νόημα και την χρησιμότητα της ομαδικής και όχι ατομικής απόδοσης και να συμβάλλει στην βελτίωση των ικανοτήτων ηγεσίας ενός παίκτη. Επίσης συμβάλλει στην ανάπτυξη αντιπολεμικής συνείδησης, αφού δείχνει με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο το πόσο ευάλωτος είναι ο άνθρωπος σε συνθήκες πολέμου.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ PAINTBALL ;



Η χρωματοσφαίριση (αγγλικά: *Paintball*) είναι ένα ομαδικό άθλημα που παίζεται σε πεδία από δύο ομάδες, οι οποίες προσπαθούν να επιτύχουν κάποιο σκοπό, συνήθως να κατακτήσουν την σημαία της αντίπαλης ομάδας. Για την εκπλήρωση του σκοπού αυτού, ο κάθε παίκτης προσπαθεί να "μαρκάρει", να διώξει δηλαδή από το παιχνίδι παίκτες της αντίπαλης ομάδας χρησιμοποιώντας "μαρκαδόρους" (τα "όπλα" της χρωματοσφαίρισης) και μπίλιες οι οποίες περιέχουν χρώμα (χρωμόσφαιρες).

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ

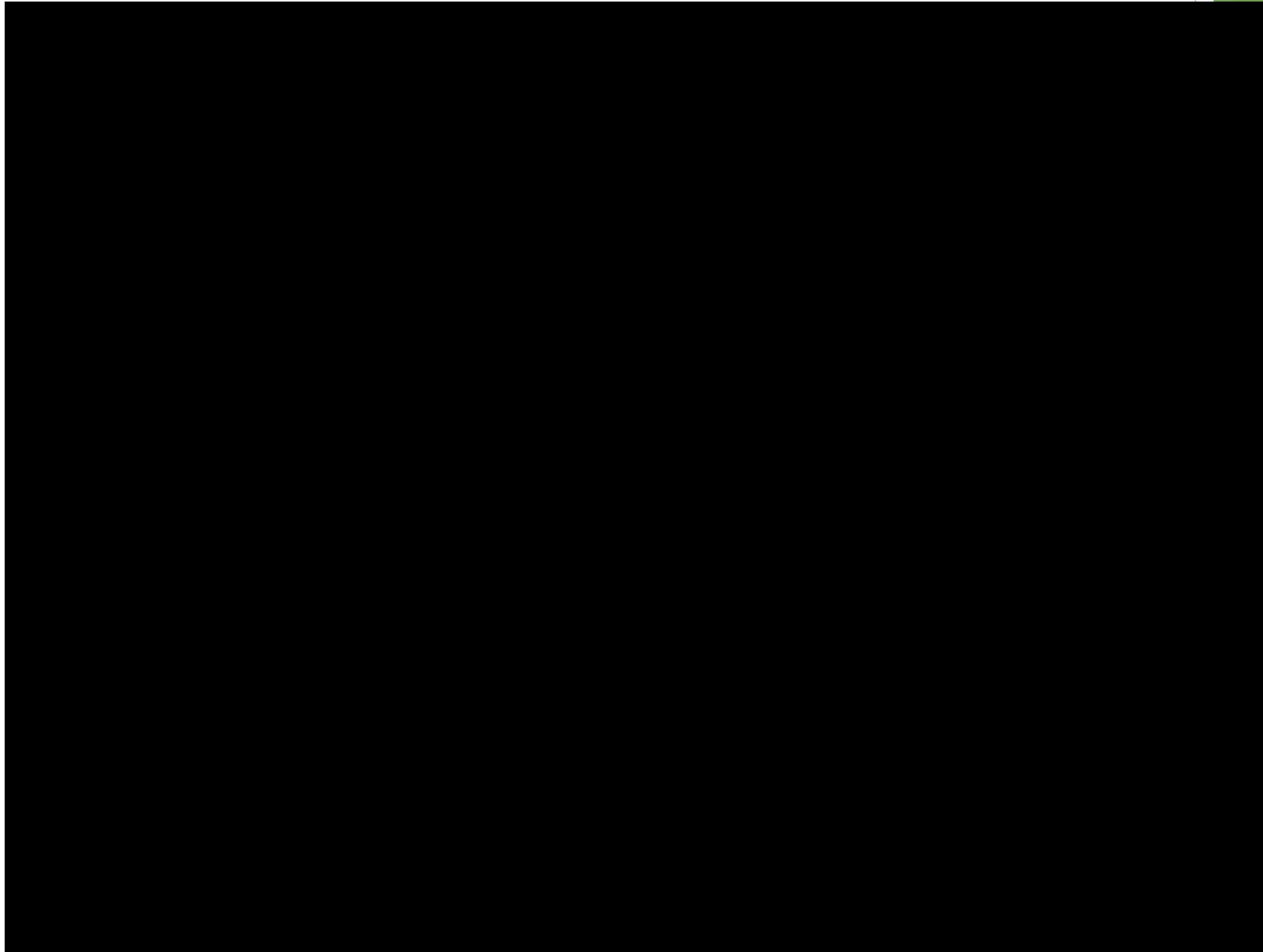


Η χρωματοσφαίριση θεωρείται ως ένα από τα πιο ασφαλή ομαδικά αθλήματα. Σύμφωνα με πολλαπλές μελέτες, η μέση συχνότητα τραυματισμού υπολογίζεται σε 0,2 περιστατικά ανά 1000 παίκτες κάθε χρόνο. Αυτό οφείλεται κυρίως στην εφαρμογή συγκεκριμένων κανόνων ασφαλείας, όπως η παροχή και χρήση ειδικού εξοπλισμού.

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ PAINTBALL

- ▶ Η ιστορία του paintball ξεκινάει στις αρχές του 1970, όταν χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο για τη σήμανση σε δέντρα και σε ζώα. Ο Charles Gaines, Hayes Noel και ο Bob Gurnsey ήταν οι πρώτοι άνθρωποι που σκέφτονται ένα νέο τρόπο για να χρησιμοποιούν τα όπλα και παίζουν μεταξύ τους βάφοντας ο ένας τον άλλο.
- ▶ Το 1981, δώδεκα φίλοι έπαιξαν το πρώτο παιχνίδι paintball αναψυχής και χρησιμοποιούν τα βιομηχανικά πυροβόλα όπλα paintball από την Εταιρεία Χρωμάτων Nelson σε ένα πεδίο πάνω από 100 στρέμματα (χωρίς μάσκες ή εξοπλισμό ασφαλείας!). Long stretches of quiet, with people busy stalking each other and worried about whether they were being stalked, were the norm..
- ▶ Ένα από τα πρώτα ονόματα που δίνονται για το άθλημα που τώρα ονομάζουμε σήμερα paintball ήταν «Το Εθνικό παιχνίδι επιβίωσης." Αυτό το όνομα αντανακλά τη φύση του paintball καθώς για πρώτη φορά , μια μικρή ομάδα φίλων πήγε μαζί στο δάσος για να παίξει παιχνίδια εξόντωσης . Μερικές φορές οι φίλοι μοιράζονταν σε ομάδες για να παίξουν η μια με την άλλη, αλλά τα περισσότερα παιχνίδια paintball ήταν ο καθένας μόνος του «ο σώζων εαυτόν σωθήτω».
- ▶ Με τα χρόνια, το paintball αναψυχής έγινε πιο σύνθετο. Επειδή οι περισσότεροι άνθρωποι όταν έπαιζαν χρησιμοποιούσαν ομάδες ,έγιναν τα πρότυπα. Διαφορετικές παραλλαγές του παιχνιδιού άρχισαν να δημιουργούνται. Το πιο δημοφιλές παιχνίδι paintball έγινε «πάρτε τη σημαία", αλλά επιθετικά ή αμυντικά σενάρια, επίσης, ήταν δημοφιλή.
- ▶ Καθώς ο αριθμός των ανθρώπων που ενδιαφέρονται για paintball μεγάλωσε, έκανε την ανάπτυξη των εμπορικών βιομηχανιών paintball. Από τότε, το παιχνίδι εξερράγη σε ένα άθλημα πολλών εκατομμυρίων δολαρίων με ερασιτέχνες και επαγγελματίες. Γίνονται Τουρνουά στις Ηνωμένες Πολιτείες και στην Ευρώπη, προσφέροντας πολλά μετρητά και έπαθλα εκατοντάδων χιλιάδων δολαρίων. Σήμερα, τα τουρνουά δέχονται χορηγίες από πολλές επιχειρήσεις όπως η Budweiser , η Pepsi-Cola και πολλά άλλα.

BINTEO PAINTBALL



▶ Σας ευχαριστούμε για την
προσοχή σας!