

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Πτυχιακή εργασία

Ο ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ ΟΣΟ ΑΦΟΡΑ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ

Στυλιανός Αθανασίου

Λεμεσός Απρίλιος 2017

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Πτυχιακή εργασία

Ο ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ ΟΣΟ ΑΦΟΡΑ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ

Στυλιανός Αθανασίου

Λεμεσός Απρίλιος 2017

Λεμεσός, Απρίλιος 2017

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Στυλιανός Αθανασίου, 2017

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτρια της εργασίας μου κα Δέσποινα Γρηγορίου (Μιχαήλ), για την υποστήριξη, τις συμβουλές και την καθοδήγηση που μου πρόσφερε με αποτέλεσμα να βελτιωθεί στο μέγιστο η εργασία αυτή. Επίσης θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου σε όλους όσους συνέβαλαν για να ολοκληρωθεί η εργασία αυτή. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου και τους φίλους μου για την αμέριστη συμπαράσταση υποστήριξη και κατανόηση που μου έδειξαν όλο αυτό το διάστημα.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η έρευνα ολοκληρώνεται σε πέντε στάδια. Κατά την πρώτη φάση ερευνώνται και αξιολογούνται διάφορα ήδη υφιστάμενα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Με την ολοκλήρωση της πρώτης φάσης, και αφού αποφασίστηκε η ιδέα του παιχνιδιού, στο δεύτερο στάδιο αναπτύσσονται τα πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας στο Pencil. Αφού ολοκληρωθούν τα πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας αξιολογούνται από τους χρήστες για τυχόν αδυναμίες, λάθη ή δυσκολίες που αντιμετωπίζει. Αφού ολοκληρωθούν όλες οι απαραίτητες αλλαγές, αναπτύσσονται τα πρωτότυπα υψηλής πιστότητας στο Adobe Illustrator. Στο τέλος, αφού σχεδιαστούν όλες οι οθόνες, ακολούθως γίνεται και η τελική αξιολόγηση από παίχτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Σκοπός της μελέτης είναι η δημιουργία μιας πρωτότυπης διεπαφής για ένα νέο ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο βασίζεται σε ήδη προϋπάρχον παιχνίδια. Να βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση, εύκολη πλοήγηση αλλά και αποτελεσματική αλληλεπίδραση του παιχνιδιού με τον χρήστη, αφού τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια υστερούν στους πιο πάνω τομείς. Το παιχνίδι βασίζεται στο ήδη προϋπάρχον «space...», με την διαφορά ότι υπάρχουν αναβαθμισμένες λειτουργίες, καινούργιοι χαρακτήρες, σύγχρονα γραφικά και πιο εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο παιχνίδι. Επίσης, ένα σημαντικό χαρακτηριστικό είναι και η εξατομίκευση του παιχνιδιού, αφού ο κάθε χρήστης δημιουργεί τον δικό του μοναδικό λογαριασμό προσαρμόζοντας το παιχνίδι στις προσωπικές του προτιμήσεις και ανάγκες. Δεν παραλείπεται βέβαια το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι προσαρμοσμένο στις σύγχρονες ανάγκες και προτιμήσεις των παιχτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αφού είναι συμβιβάσιμο σε κινητά όπως επίσης και σε ηλεκτρονικές ταμπλέτες.

ABSTRACT

The research is completed in five stages. At the first stage, there are many existing electronic games that are searched and evaluated. With the completion of the first step, and after was decided the idea of game, the second stage is about to develop the prototypes of low conformity in Pencil. Moreover, prototypes are completed and the users can check if there is any chance of weaknesses, errors or difficulties. After the completion of the essential changes, the development of the prototypes of high conformity in Adobe Illustrator is made.

In the end, all screens are drawn and the final evaluation from players of electronic games is started. The aim of study, is the creation of original contact for a new electronic game which is based on preexisting games.

The main aim is the better comprehension, easier pilotage but also a more effective interaction of game with the user. In contrast, most of the electronic games have weakness in the above sectors.

The game is based in preexisting “space...”, with the difference that the exist upgraded operations , new characters, modern graphic and easier and fast access in the game.

Also, an important characteristic is the individualisation of game, after each user creates his own unique account adapting the game in his personal preferences and needs.

It would be an omission not to mention that, the game is created to respond the modern needs and preferences for players of electronic games. Also it is accessible by the mobiles and tablets.