



Τεχνολογικό  
Πανεπιστήμιο  
Κύπρου

Σχολή ΠΟΛΥΓΡΑΤ

Τμήμα Πολυμέσων

**Πτυχιακή Εργασία**

**ΠΩΣ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ  
ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΥΜΒΑΛΛΟΥΝ  
ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ  
ΠΑΙΚΤΕΣ.**

**Δημήτρης Ζωνιάς**

**Λεμεσός, Απρίλιος 2025**

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

Πτυχιακή εργασία

Πως τα στοιχεία περιβαλλοντικής αφήγησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών  
συμβάλλουν στην κατανόηση της αφήγησης από τους παίκτες.

Του  
Δημήτρη Ζωνιά

Πτυχιακή εργασία  
Επιβλέπων Καθηγητής: Δώρος Πολυδώρου

## Table of Contents

<b>Κυρίως κείμενο εργασίας.....</b>	<b>1</b>
<b>1 Εισαγωγή και βιβλιογραφική ανάλυση .....</b>	<b>2</b>
<b>1.1 Εισαγωγή .....</b>	<b>2</b>
Τι θα μελετήσω στην έρευνα .....	2
<b>1.2 Βιβλιογραφική ανάλυση.....</b>	<b>2</b>
1.2.1 Συγκριτική έρευνα μεταξύ 2 παιχνιδιών .....	4
1.2.2 Σχολιασμός Αποτελεσμάτων/ Συμπεράσματα Συγκριτικής Έρευνας των 2 παιχνιδιών ....	14
<b>2 Μεθοδολογία Έρευνας .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 Διαδικασία .....</b>	<b>18</b>
2.1.1 Τρόπος έρευνας .....	18
2.1.2 Σχεδιασμός έρευνας και διαδικασία συλλογής δεδομένων .....	19
2.1.3 Μέσα συλλογής δεδομένων .....	21
<b>3 Δημιουργία του παιχνιδιού.....</b>	<b>21</b>
3.1.1 Δημιουργία ιστορίας και θεματικής παιχνιδιού.....	21
3.1.2 Σχεδίαση παιχνιδιού .....	23
3.1.3 Τελικό αποτέλεσμα .....	32
3.1.4 Ερωτηματολόγιο .....	34
<b>4 Σχολιασμός Αποτελεσμάτων.....</b>	<b>35</b>
<b>4.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίου .....</b>	<b>35</b>
4.1.1 Πλοκή .....	35
4.1.2 Ευκολία κατανόησης.....	36
4.1.3 Κατανόηση στοιχείων .....	39
4.1.4 Φωτισμός .....	41
4.1.5 Απώλεια ήχου του background.....	42
4.1.6 Αρνητικά/Θετικά σχόλια .....	43
4.1.7 Σχόλια για την ελεύθερη περιήγηση του χώρου. ....	43
<b>4.2 Συμπέρασμα και δικές μου απόψεις .....</b>	<b>44</b>
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....</b>	<b>52</b>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....</b>	<b>54</b>



## **Κυρίως κείμενο εργασίας**

Το Θέμα με το οποίο επέλεξα να ασχοληθώ είναι το πως η διήγηση μιας ιστορίας μέσω του περιβάλλοντος και η χρήση στοιχείων στο περιβάλλον επηρεάζουν τον παίκτη και την κατανόηση του σεναρίου. Με την αυξανόμενη δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα τελευταία χρόνια, πολλές μεγάλες εταιρίες αναζητούν καινοτόμους τρόπους για να κάνουν τα νέα τους παιχνίδια ελκυστικά και να ξεχωρίσουν στην αγορά. Κάθε παιχνίδι ενσωματώνει διάφορα χαρακτηριστικά που το καθιστούν μοναδικό και ενδιαφέρον, με σημαντικότερο από αυτά την αφήγηση και συνεπώς την πιο ζωντανή εμπειρία για τον παίκτη. Στην παρούσα ανάλυση, θα επικεντρωθούμε στο πώς ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να αφηγηθεί μια ιστορία μέσω του περιβάλλοντος και άλλων εναλλακτικών τρόπων αφήγησης.