

Διαμόρφωση Εικονικού Περιβάλλοντος για Ηλεκτρονικό Αθλητισμό:
Σχεδιασμός Χάρτη Counter-Strike 2



Πάκος Γεώργιος

«Πάλι παιχνίδια παίζεις;»

Για κάποιους, το Counter-Strike είναι απλώς τρέξιμο και πυροβολισμοί. Για όσους όμως κοιτάζουν λίγο πιο προσεκτικά, είναι χώρος, ρυθμός και στρατηγική. Κάθε τοίχος επηρεάζει το πώς κινείσαι, κάθε γωνία αποκαλύπτει — ή κρύβει — πληροφορία και κάθε άνοιγμα σε αναγκάζει να πάρεις θέση.

Η παρούσα διπλωματική διερευνά τον σχεδιασμό ενός αγωνιστικού χάρτη ως αρχιτεκτονική πράξη. Με αφετηρία το Μουσείο Αλή Πασά στα Ιωάννινα, ο πραγματικός χώρος μεταφράζεται σε ψηφιακό περιβάλλον, επανακλιμακώνεται και προσαρμόζεται στις απαιτήσεις του gameplay. Μέσα από έρευνα παικτών, πειραματισμό και επαναληπτικό σχεδιασμό, αναδεικνύεται πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να λειτουργήσει όχι μόνο ως μορφή, αλλά ως μηχανισμός.

Εκεί, ο χώρος δεν υπάρχει απλώς· λειτουργεί.



Ο χάρτης

