

Πολυτεχνείο Κρήτης  
Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών  
Ακ. Έτος 2020-2021

# Χωρικές ποιότητες του φαντασιακού και του βιωματικού μέσα από τα Παιχνίδια Ρόλων



Νεαμονίτη Σοφία-Φωτεινή  
Παυλοπούλου Μαργιάννα

Επιβλέπων καθηγητής:  
Κωνσταντίνος-Αλέκτας Ουγγρίνης





---

Ένα μεγάλο ευχαριστώ στους γονείς  
και τους φίλους μας για τη στήριξη τους





**Περιεχόμενα:**

Πρόλογος.....	Σελ. 6
Κεφάλαιο 1ο: Η σχέση της Αρχιτεκτονικής με το Level Design.....	Σελ. 7
Κεφάλαιο 2ο: Θεωρητική προσέγγιση στη διαχείριση της προβαλλόμενης εικόνας.....	Σελ. 15
Κεφάλαιο 3ο: Εμβύθιση.....	Σελ. 28
Κεφάλαιο 4ο: Τα παιχνίδια ρόλων.....	Σελ. 37
Κεφάλαιο 5ο: Η συσχέτιση των RPG με τα βιντεοπαιχνίδια στο πλαίσιο της εργασίας.....	Σελ. 52





## Πρόλογος

Η παρούσα εργασία αποτελεί την πειραματική έρευνα των φοιτητριών Νεαμονίτη Σοφία-Φωτεινή και Παυλοπούλου Μαργιάννα και πραγματεύεται την απεικόνιση φαντασιακών χώρων σε ψηφιακό περιβάλλον. Αναλύονται όλα τα στάδια και τα βήματα που ακολουθήθηκαν με τελικό στόχο τη δημιουργία ενός βιωματικού video game που προέκυψε μέσα από την ανάλυση των παιχνιδιών ρόλου (Role Playing Games) και την μελέτη χωρικών αρχιτεκτονικών θεωριών σε συνδυασμό με τη συλλογή πληροφοριακού υλικού μέσω ερωτηματολογίου.

Αιτία επιλογής του εν λόγω θέματος, το οποίο συνδέεται άρρηκτα με την εκπόνηση της διπλωματικής εργασίας, ήταν κυρίως το προσωπικό ενδιαφέρον και η αγάπη για τα βιντεοπαιχνίδια. Κατά τη διάρκεια των σπουδών, ωστόσο, σημείο σταθμό αποτέλεσε και η συμμετοχή στο μάθημα επιλογής της Αρχιτεκτονικής Σχολής Πολυτεχνείου Κρήτης «Απεικόνιση του Φαντασιακού». Στο εν λόγω μάθημα, οι φοιτητές καλούνται να συμμετάσχουν ανά ομάδες σε μία ιστορία που πλάθει κάθε υπεύθυνος και με την πάροδο κάθε session, παραδίδουν ένα σχέδιο (είτε με ψηφιακά μέσα, είτε με παραδοσιακά) το οποίο χαρακτηρίζει μία σκηνή ή μία εικόνα από αυτές που περιεγράφηκαν. Μέσω αυτής της διαδικασίας, οι φοιτητές ακονίζουν την φαντασία τους και βοηθούν την επικοινωνία του χεριού με μια εικόνα που είναι αποτυπωμένη στο μυαλό τους, ούτως ώστε να απεικονιστεί με τρόπο τέτοιο που να αποδίδει συναισθημα για έναν εξωτερικό παρατηρητή με μεγαλύτερη ευκολία.

Σκοπός, λοιπόν, αυτής της εργασίας είναι η εστίαση στο φαινόμενο της εμπύθισης (immersion) και πώς αυτό επιτυγχάνεται μέσω της αφήγησης (narrative) και μέσω του περιβάλλοντος χώρου επηρεάζοντας την συναισθηματική κατάσταση του παίκτη και τελικά απογειώνοντας την εμπειρία που προσφέρει ένα παιχνίδι.

Ένας χώρος είναι ικανός να περιγράψει μια ολόκληρη ιστορία, ικανή να καθλώσει τον ακροατή, μέσω των διαφόρων λεπτομερειών που προστίθενται σε αυτόν και του δίνουν έναν βιωματικό χαρακτήρα. Με βασικό γνώμονα και έναυσμα αυτήν την παρατήρηση, ξεκίνησε μια διαδικασία που στόχο είχε την κατανόηση των χαρακτηριστικών και των αξιών που δίδονται σε ένα ψηφιακό ή λεκτικά αφηγηματικό περιβάλλον, προκειμένου αυτό να αποκτήσει ταυτότητα και να καταφέρει να επηρεάσει και να απορροφήσει το ενδιαφέρον του χρήστη.



## Κεφαλαίο 1: Σύγκριση Αρχιτεκτονικής και Level Design

Ένας αρχιτέκτονας μπορεί να επιτύχει την καθοδήγηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς μέσω του σχεδιασμού του, αρκεί να καταλάβει τον τρόπο με τον οποίο ένας χώρος μπορεί να επηρεάσει τη διάθεση ενός ατόμου, κατ' επέκταση και να δημιουργήσει ή μεταβάλλει την αντίληψη και την εκφραστικότητα του, είτε το περιβάλλον προς μελέτη είναι φυσικό, είτε τεχνητό. Η κατανόηση αυτής της διαδικασίας κατά την οποία ένας τόπος επηρεάζει τους ανθρώπους, θα μπορούσε να οδηγήσει στο σχεδιασμό και την κατασκευή χώρων εργασιακών, διαβίωσης ή αναψυχής, οι οποίοι έχουν την ικανότητα επιρροής σε ποικίλα συναισθηματικά επίπεδα.

Κεντρικό στόχο της αρχιτεκτονικής αποτελεί ο σχεδιασμός, η δημιουργία και η καθοδήγηση της εμπειρίας ενός ατόμου. Κτήρια κατασκευάζονται και κατατάσσονται σε σχεδιαστικά άρθρα ή μη, όχι μόνο βάση αισθητικής, μα κυρίως βάση χρηστικότητας και -ικανότητας να καλύψουν ανάγκες, είτε φυσικές, είτε επίκτητες. Για τον λόγο αυτό, οι αρχιτέκτονες και οι σχεδιαστές παιχνιδιών (game designers) βρίσκουν ένα κοινό σημείο. Και οι δυο πλευρές δημιουργούν κτίσματα, χώρους, τόπους, στους οποίους κάποιος βρίσκεται προκειμένου αυτά να χρησιμοποιηθούν. Και οι δύο ομάδες δύνανται να δημιουργήσουν κατευθύνσεις συχνά βασιζόμενοι σε έμμεσους τρόπους καθοδήγησης προκειμένου να ληφθούν οι επιθυμητές εμπειρίες. Καμία από τις δύο ομάδες, ωστόσο, δε μπορεί να δημιουργήσει άμεσες κατευθύνσεις –αντ' αυτού, πρέπει να βασιστούν σε έμμεσους τρόπους καθοδήγησης, προκειμένου να ληφθούν οι επιθυμητές εμπειρίες.

Σύμφωνα με τις παραπάνω παρατηρήσεις, ο πιο απλός λόγος για τον οποίο οι αρχιτέκτονες και οι game designers σχετίζονται είναι πως και οι δύο δημιουργούν περιβάλλοντα. Η βασική διαφορά στη σχέση αυτή, όμως, είναι πως η μία πλευρά οφείλει να υπακούσει σε φυσικούς νόμους, ενώ η άλλη έχει την ελευθερία δημιουργίας ενός καθολικά φανταστικού τόπου, στο ψηφιακό της περιβάλλον.



Το βέβαιο είναι πως το game design μπορεί να δανειστεί χαρακτηριστικά από την αρχιτεκτονική στον πραγματικό κόσμο. Ο τρόπος με τον οποίο διαχειρίζεται την οπτική, τις σκιές και τα περιγράμματα, τον προσανατολισμό, μέχρι το πώς μπορεί να καταφέρει να κάνει έναν σημαντικό χώρο να μοιάζει ακόμη πιο βαρυσήμαντος και επικός, όλα αυτά είναι μαθήματα που η αρχιτεκτονική μπορεί να παραδώσει στο game design.

Game design σημαίνει δημιουργία ενός ευρύτερου συστήματος. Αυτό περιλαμβάνει:

- τους κανόνες του, βάση των οποίων οι παίκτες αντιδρούν μέσα σε αυτό
- την εκάστοτε τεχνητή σύγκρουση που θέλει να ενσωματώσει
- τα κριτήρια που τίθενται για την επίτευξη ενός στόχου

Οι Salen & Zimmerman<sup>1</sup> δίνουν έναν δικό τους ορισμό σχετικά με τη λέξη «σχεδιασμός»: «...η διαδικασία κατά την οποία ένας σχεδιαστής δημιουργεί ένα πλαίσιο το οποίο θα συναντηθεί από έναν συμμετέχοντα, μέσα από το οποίο αναδύονται νοήματα». Τα παραπάνω χαρακτηριστικά για το σχεδιασμό ενός παιχνιδιού φαίνεται να βρίσκουν ρίζες στον ορισμό αυτό, ο οποίος θα μπορούσε να αποδοθεί είτε σε φυσική αρχιτεκτονική είτε σε ψηφιακή:

- Σε σχέση με την φυσική αρχιτεκτονική, σχεδιαστής χαρακτηρίζεται ο αρχιτέκτονας, το κτίσμα ή ο αστικός χώρος είναι το πλαίσιο και ο συμμετέχοντας είναι οποιοσδήποτε βρίσκεται μέσα στο πλαίσιο αυτό

- Σε σχέση με τα παιχνίδια, ο game designer είναι ο σχεδιαστής, πλαίσιο θεωρείται ο χώρος μέσα στον οποίο γίνεται η κίνηση και συμμετέχοντας είναι ο παίκτης





Σε ό,τι αφορά καθαρά το κομμάτι των παιχνιδιών και της δικής τους σχεδίασης, ο συγγραφέας του βιβλίου *An Architectural Approach to Level Design* (2014), Christopher W. Totten δίνει τον δικό του ορισμό:<sup>2</sup> «Το level design είναι η προσεκτική εκτέλεση του gameplay μέσα στον χώρο παιχνιδιού (gamespace), προκειμένου οι παίκτες να περιφερθούν σε αυτόν».

Ως gamespaces ορίζονται οι χώροι οι οποίοι ενσωματώνουν τόσο τον τρόπο του gameplay, όσο και το ταξίδι του παίκτη μέσα σε αυτόν, δίνοντας του την ευκαιρία να βιώσει καλύτερα τα mechanics του παιχνιδιού.

Οι καλύτεροι level designers δεν αρκούνται απλώς στην ενότητα ενός συστήματος κανόνων μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον. Χρησιμοποιούν επίσης προσεκτικά χωρικές αρθρώσεις οι οποίες συμβάλλουν στη διαδρομή ενός παίκτη μέσα στο εν λόγω μέρος. Οι αρθρώσεις αυτές:

- δημιουργούν μια προεπισκόπηση του τι πρόκειται να συμβεί,
- επιτρέπουν στους παίκτες να προσανατολιστούν,
- δίνουν στοιχεία σχετικά με την ιστορία, χωρίς να κρίνεται αναγκαία η χρήση άλλων μεθόδων (όπως τα cutscenes),
- προκαλούν έναυσμα για επιπλέον εξερεύνηση

Εάν οι τεχνικές χωρικής κατάρτισης είναι ο τρόπος που δημιουργούνται πλαίσια στα οποία κινούνται οι χρήστες, τότε τα συναισθήματα που προκύπτουν από τα εν λόγω πλαίσια, είναι αυτά που τους δίνουν ζωή. Όπως και στην απτή αρχιτεκτονική, πολλά κτίσματα σχεδιάζονται προκειμένου να προκαλέσουν κάποιου είδους συναίσθημα. Το ίδιο χαρακτηριστικό αποδίδεται και σε πολλά game levels αντίστοιχα.

Ενώ οι αρχιτέκτονες σχεδιάζουν συνήθως λειτουργικά ή για την πρόκληση θετικών εμπειριών, οι game designers έχουν πλήρη ελευθερία αξιοποίησης αρνητικών συναισθημάτων όπως η οργή, η επιθετικότητα, ο φόβος. Παίρνοντας, λοιπόν, στοιχεία από τους αρχιτεκτονικούς κανόνες σε σχέση με τι πρέπει να γίνεται και τι πρέπει να αποφεύγεται, οι game designers μπορούν να εμπνευστούν προκειμένου να πλάσουν χώρους με τις επιθυμητές ποιότητες.



## Gamespace

Κάθε παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε κάποιου είδους περιβάλλον. Το εν λόγω περιβάλλον αποτελεί τον «μαγικό κύκλο» (magic circle), δηλαδή το βασικό του πλαίσιο για το gameplay. Καθορίζει τους ποικίλους τόπους που μπορούν να υπάρξουν μέσα στο παιχνίδι και τον τρόπο με τον οποίο αυτοί συσχετίζονται μεταξύ τους.

Σύμφωνα με τα λόγια του Johan Huizinga:<sup>3</sup>

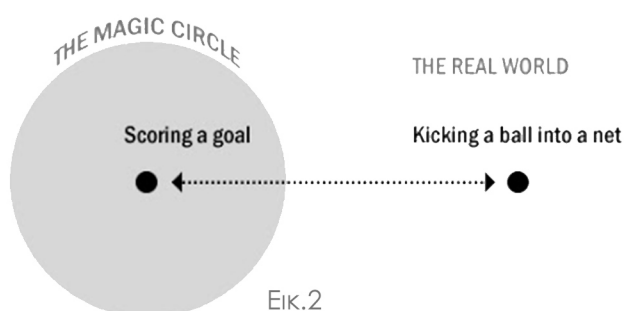
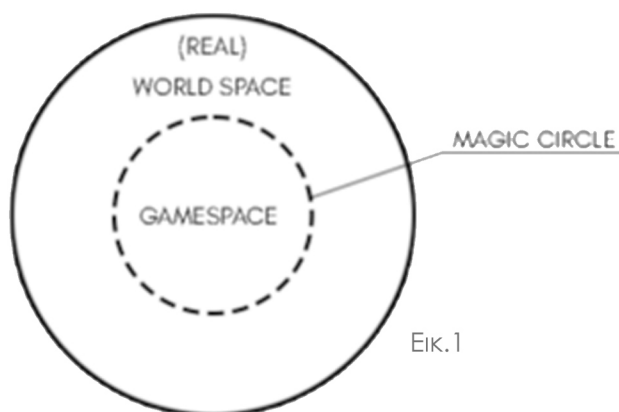
«...το παιχνίδι (play κατά το πρωτότυπο) δεν είναι ούτε «κανονική», ούτε «αληθινή» ζωή. Είναι, μάλλον, μια παρέκβαση από την «αληθινή» ζωή, καθώς κανείς βρίσκεται σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριοτήτων με δικό της εκτόπισμα. Αφού δεν είναι «κανονική» ζωή, δεν έχει σχέση με την άμεση ικανοποίηση θέλω και αναγκών, καθώς πραγματικά διακόπτει την διαδικασία επιθυμίας».

Αντίστοιχα, ο M. Wigley λέει για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια:<sup>4</sup>

«...ένας άνθρωπος που παίζει παιχνίδια στον υπολογιστή του δεν έχει ανάγκη για φαγητό, φίλους ή κτήρια. Ή για να είμαστε ακριβέστεροι, το παιχνίδι εξαϋλώνει το κτήριο που βρίσκεται έτσι ώστε όλα τα άλλα κτήρια του κόσμου να μπορούν να απορροφηθούν μέσα στο παιχνίδι ».

Ο Huizinga, παρόλο που τονίζει ότι δεν θέλει να δώσει μία υπερφυσική διάσταση στην έννοια, σημειώνει ότι το παιχνίδι «έχει θέση σε μία σφαίρα ανώτερη των αυστηρά βιολογικών λειτουργιών της τροφής, της αναπαραγωγής και του ενστίκτου της αυτοσυντήρησης». Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι η έννοια του παιχνιδιού μοιράζεται κοινά χαρακτηριστικά με άλλες, καθημερινές ή μη, δραστηριότητες και πρακτικές του ανθρώπου όπως: θρησκευτικές τελετές, φεστιβάλ, δίκες, ακόμα και ο πόλεμος. Ένας σημαντικός λόγος που το παιχνίδι ως έννοια είναι ξεχωριστό από την «κανονική» ζωή είναι η απομόνωση και η περιοριστικότητά του τόσο ως προς τον χρόνο, αλλά και τον χώρο.

Εικ.1 & 2: Διαγράμματα επεξήγησης του Magic Circle





Πιο έντονος, όμως, από τον περιορισμό ως προς τον χρόνο είναι ο περιορισμός ως προς τον χώρο. Κάθε παιχνίδι λαμβάνει χώρα μέσα σε ένα πεδίο το οποίο έχει από πριν οριοθετηθεί, είτε υλικά είτε νοητά. Για τον Huizinga, ο νοητός χώρος που ορίζει η διαδικασία του παιχνιδιού μπορεί να διαχωριστεί από τον οποιοδήποτε υλικό χώρο-playground και γι' αυτό τον λόγο χρησιμοποιεί την έννοια «μαγικός κύκλος» για να αποδώσει την σύζευξη υλικού και νοητού χώρου μέσα στον οποίο λαμβάνει χώρα το παιχνίδι.

Δεδομένου πως ένας εικονικός χώρος παιχνιδιού παραμένει να είναι ένας τόπος με σκοπό τη δημιουργία εμπειριών, αντιμετωπίζεται σχεδιαστικά σε ό,τι αφορά τη σημασία εκκίνησης συναισθημάτων με τον ίδιο τρόπο που θα γινόταν σε έναν αντίστοιχο πραγματικό, με βασικές, ωστόσο, ειδοποιούσες διαφορές, οι οποίες βασίζονται στα εργαλεία που είναι διαθέσιμα για την κάθε περίπτωση.

Ένας χώρος υπαρκτός σε φυσικό επίπεδο έχει πρόσβαση σε αισθήσεις που ένας φανταστικός δεν έχει, όπως η αφή, η γεύση και η οσμή. Για το λόγο αυτό, ένα ψηφιακό περιβάλλον θα πρέπει να διαχειριστεί τα δικά του εργαλεία με κατάλληλο τρόπο, ώστε να περιγράψει αισθήσεις που δε διαθέτει άμεσα, μέσω αυτών που αποτελούν το βασικό του μέσο έκφρασης, την όραση, την ακοή.

Η ανάγκη διαχείρισης των μέσων αυτών με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, οδηγεί στην αναζήτηση θεωριών που μπορούν να την εξηγήσουν και να την διαχειριστούν. Προκειμένου να γίνει, αρχικά, κατανόηση του πώς ένας χώρος οριοθετεί ή συνδέει σημεία για τη δημιουργία ποιητών, γίνεται μία σύντομη μελέτη στο θεώρημα Gestalt.





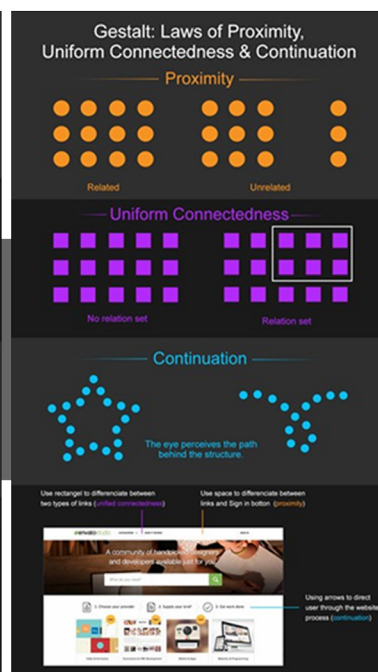
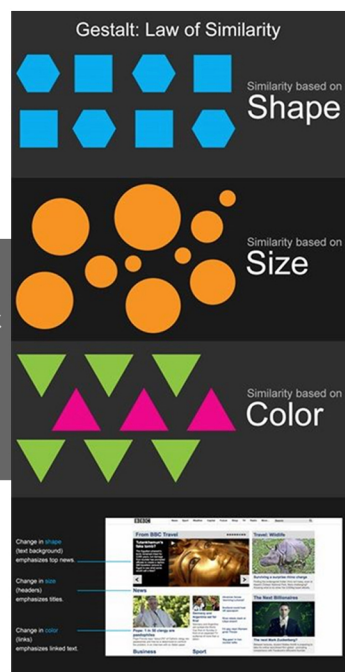
## Κεφάλαιο 2 : Θεωρητική προσέγγιση στη διαχείριση της προβαλλόμενης εικόνας

Η θεωρία Gestalt<sup>5</sup> είναι κατά βάση νόμοι, οι οποίοι βρίσκουν την απαρχή τους στην ψυχολογία του 1920 και περιγράφει πως οι άνθρωποι βλέπουν αντικείμενα ομαδοποιώντας τα κοινά τους στοιχεία, αναγνωρίζοντας μοτίβα και απλοποιώντας πολύπλοκες εικόνες. Με βάση την τάση των ανθρώπων να συμπληρώνουν τις εικόνες που έχουν μπροστά τους, ακόμα κι αν αυτές μοιάζουν να περιγράφουν ημιτελή σχήματα ή την τάση για ομαδοποίηση σχημάτων με βάση κάποια χαρακτηριστικά δικά τους ή του περιβάλλοντος του, δίδεται ένα πρώτο βασικό εργαλείο στη διαχείριση μιας εικόνας σε έναν ψηφιακό χώρο, εφόσον εντοπίζεται ένας εύκολος τρόπος αποσυμφόρησης πληροφορίας σε ένα περιβάλλον, χωρίς ωστόσο να λείπουν βασικά στοιχεία της περιγραφής του.

Από το σύνολο των νόμων του Gestalt, υπάρχουν κάποιοι οι οποίοι ξεχωρίζουν ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά το πλαίσιο που μελετάται και είναι οι εξής:

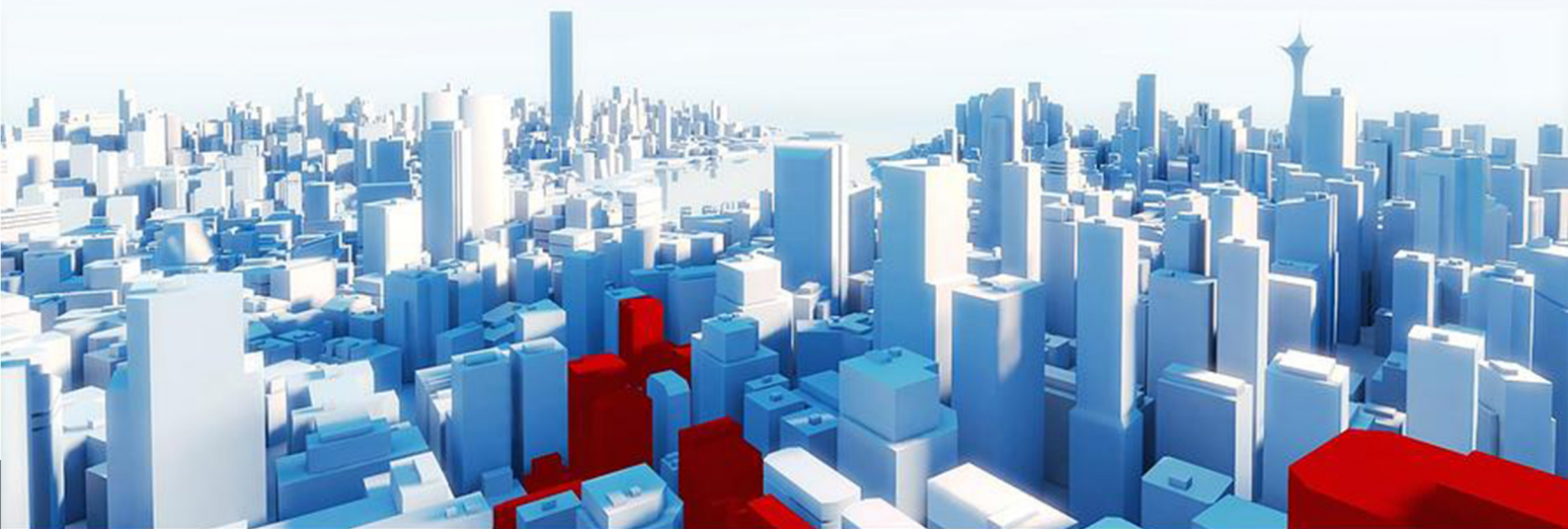
- Ο νόμος της ομοιότητας (Law of Similarity)
- Ο νόμος της εγγύτητας (Law of Proximity)
- Ο νόμος της ενοποιημένης συνδεσιμότητας (Law of Unified Connectedness)
- Ο νόμος της συνέχειας (Law of Continuation)
- Ο νόμος του figure-ground

Γνώμονα για την επιλογή αυτών των νόμων έναντι άλλων, αποτελεί ο τρόπος με τον οποίο περιγράφονται οι οπτικές συνδέσεις χαρακτηριστικών που παρατηρούνται σε διάφορα παιχνίδια τα οποία αποτέλεσαν παράδειγμα για την εκπόνηση της εργασίας αυτής.



Εικ.4: Παραδείγματα για τους νόμους εγγύτητας, ενοποιημένης συνδεσιμότητας και συνέχειας

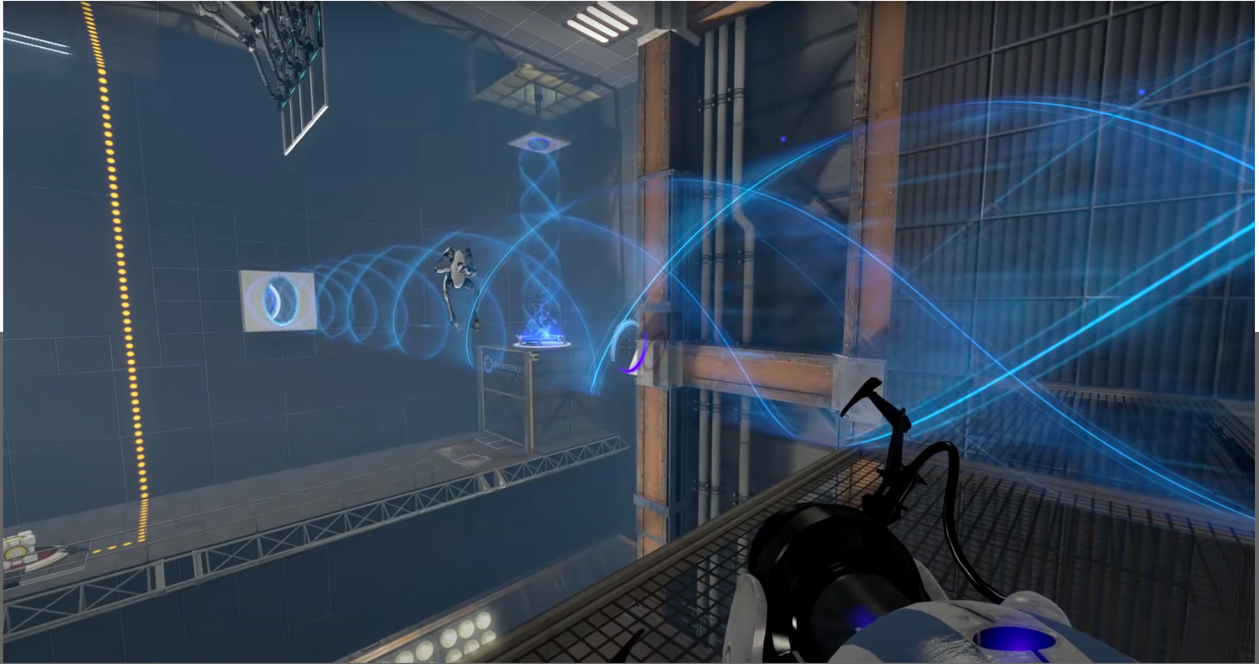
Εικ.3: Ο νόμος της ομοιότητας σε απλά σχήματα και σε πιο πολύπλοκα περιβάλλοντα



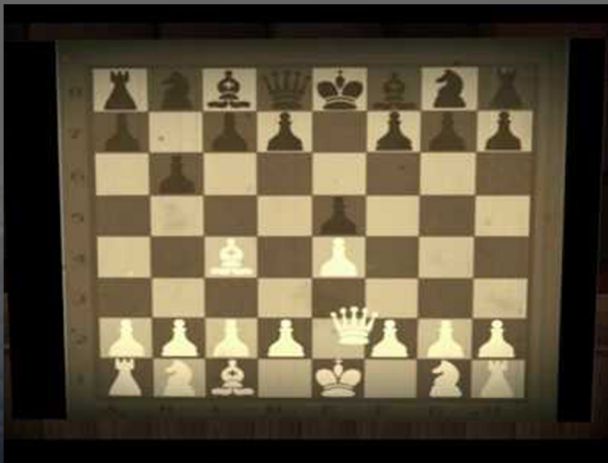
Εικ.5: Παράδειγμα του νόμου ενοποιημένης συνδεσιμότητας από το παιχνίδι Mirror's Edge

Εικ.6: Παράδειγμα του νόμου συνέχειας από το παιχνίδι Mirror's Edge 2





Εικ. 7: Εφαρμογή του νόμου Figure-Ground στο παιχνίδι Portal 2 (Co-op maps)



Εικ.8&9: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι We Were Here, όπου εφαρμόζεται ο νόμος της ομοιότητας για την επίλυση ενός παζλ. Δύο παίκτες συνεργάζονται προκειμένου να λύσουν γρίφους, με τον έναν να ψάχνει σε ένα δωμάτιο να βρει στοιχεία βάσει περιγραφής του άλλου από τα αντικείμενα που βλέπει στον δικό του αντίστοιχο χώρο.





## Η μεταφορά σε σχεδιαστικές ποιότητες

Οι νόμοι βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση ενός τόπου, μα δεν επαρκούν για τη σχεδίαση ενός χώρου με πλήρη εμπειρία και συναισθήματα. Για το λόγο αυτό, ο σχεδιασμός δανείζεται στοιχεία από αυτούς και συμπληρώνει.

Σε ό,τι αφορά το figure ground, προέρχεται από την καλλιτεχνική πεποίθηση των θετικών και τα αρνητικών χώρων μίας σύνθεσης, όπου ως θετικό περιγράφεται το πλαίσιο που καταλαμβάνει το αντικείμενο μελέτης, ενώ αρνητικός είναι ο χώρος έξω, γύρω και ανάμεσα από το αντικείμενο. Ως εφαρμογή στην αρχιτεκτονική, βρίσκει τόπο στην κατάταξη και τον διαμοιρασμό χώρων. Σε μία κάτοψη, ο σχεδιαστής μπορεί να δει τον τρόπο με τον οποίο η τοποθέτηση κτηρίων ξεκινά να δημιουργεί τόπους.

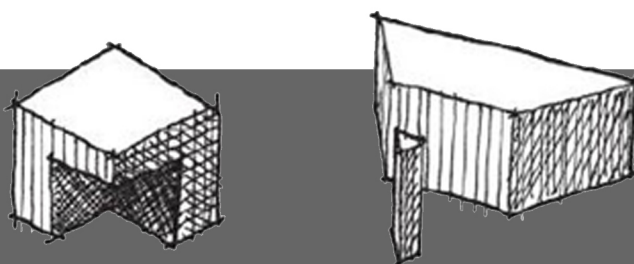
Κατά τον θεωρητικό νευροεπιστήμονα Gerd Sommerhoff:<sup>6</sup>

«Ο εγκέφαλος περιμένει μελλοντικά συμβάντα και εικόνες να βασίζονται σε αντίστοιχα που έχει ήδη βιώσει. Όταν η επαναληψιμότητα φαίνεται να υπάρχει, το μυαλό προετοιμάζεται για την αναβίωση της κατάστασης. Εάν οι προϋποθέσεις πληρούνται, το μοντέλο ενισχύεται, με μία αίσθηση ευχαρίστησης ως αποτέλεσμα».

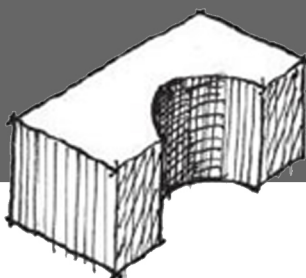
Κατά τον τρόπο αυτό, παρατηρείται πώς το figure-ground γίνεται ένα δυνατό εργαλείο για τους σχεδιαστές. Με βάση αυτό, μπορούν να δημιουργηθούν χώροι σε ένα παιχνίδι στους οποίους οι παίκτες μπορούν να τρέξουν, να κυνηγήσουν ή να κρυφτούν. Επιπρόσθετα, οι designers έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν με τους παίκτες μέσω αρθρώσεων, όπως αυτές που περιγράφει ο Sommerhoff.



Ως προέκταση του figure-ground, εμφανίζεται το form-void, που αποτελεί την εξέλιξη του σε τρισδιάστατο πλαίσιο.



Εικ.10 : Παραδείγματα σχέσεων form-void σε διάφορα σχήματα από το βιβλίο "An Architectural Approach to Level Design" του Christopher W.Totten



Κάποια παραδείγματα πραγματικών κτηρίων για τη σχέση form-void και του τρόπου με τον οποίο δύναται να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία χώρων όπως είναι τα μπαλκόνια, τα ανοίγματα και άλλα, είναι το Therme Vals του Peter Zumthor και το Casa Bianchi του Mario Botta. Στα παιχνίδια, τέτοιες προσθήκες και αφαιρέσεις μπορούν να ενσωματωθούν για τη δημιουργία κρυφών διαδρομών και εσοχών, μαζί με άλλους αντίστοιχους χώρους.



## Οι αφίξεις

Όπως έχει ήδη παρατηρηθεί, το level design είναι μία τέχνη αντιθέσεων. Είναι, όμως, και μία τέχνη οπτικών γραμμών, διαδρομών, δραματικών προοπτικών και αμφισημιών σχετικά με τη φύση των κατευθύνσεων. Όλα τα στοιχεία αυτά συνθέτουν την εμπειρία της άφιξης, τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο εισέρχεται κανείς στο χώρο για πρώτη φορά.

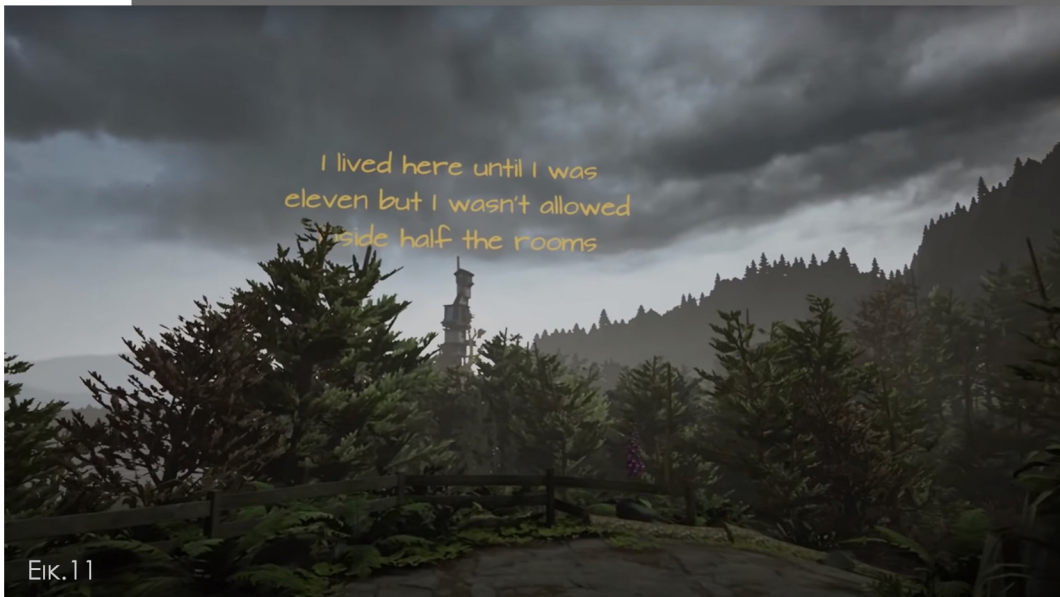
Πρόκειται για μία βασική εικόνα που οφείλει να έχει ο εκάστοτε designer στο νου του σχεδιάζοντας. Μεγάλο μέρος της επικοινωνίας με τον παίκτη βασίζεται στην άφιξη, εφόσον δίνει μια κατευθυντήρια γραμμή για το δρόμο που θα επιλέξει να ακολουθήσει. Οι χωρικές ποιότητες, όπως το αν κανείς φτάνει σε ένα ευμεγέθες περιβάλλον, αν κάποιος δρόμος οδήγησε εκεί και αν θα έπρεπε να είναι κλειστός μέχρι το σημείο της αποκάλυψης ή όχι, ή αντίστοιχα, σκοτεινός ή μη, είναι αυτές που προσδίδουν στη χωρική εμπειρία.

Στο βιβλίο *Chambers for a Memory Palace*,<sup>7</sup> οι αρχιτέκτονες Donlyn Lyndon και Charles W. Moore, αναφέρουν το Hyatt Regency Atlanta Hotel του John Portman, ως ένα κτήριο με την ποιότητα της άφιξης στο αίθριο του. Αντίστοιχο παράδειγμα σε βιντεοπαιχνίδι βρίσκεται στο *The Legend of Zelda* (καθώς και σε άλλα *Metroid* παιχνίδια), σε αφίξεις δωματίων boss fight, δωματίων με θησαυρούς ή σε χώρους που διαδραματίζεται κάποιο τμήμα της ιστορίας.

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό της άφιξης, είναι η οπτική. Στα παιχνίδια, αυτή μπορεί να επιτευχθεί μέσω της κάμερας, η οποία παίζει ιδιαίτερο ρόλο. Παρόλα αυτά, οι δραματικές αποκαλύψεις και οι αφίξεις μπορούν να συμβούν ανεξάρτητα του επιλεγμένου σημείου οπτικής. Στην κλασική αρχιτεκτονική, η περιφορική προσέγγιση του Παρθενώνα δείχνει πώς η οπτική κάποιου επικεντρώνεται σε δραματικές αποκαλύψεις. Οι επισκέπτες που σκαρφαλώνουν τα σκαλιά της ακρόπολης βλέπουν τον Παρθενώνα ήδη από κάτω. Έπειτα, προσπερνώντας τα Προπύλαια, συναντώνται από μία οπτική του τριών τετάρτων. Η διαδρομή, έπειτα, εξαναγκάζει τους περιπατητές να περπατήσουν γύρω από το κτήριο, πριν να επιστρέψουν στην είσοδο του ίδιου του Παρθενώνα. Με την όλη αυτή πορεία, επιτυγχάνεται μία πιο θεατρική προσέγγιση στο κτίσμα, από ότι εάν απλώς περπατούσαν ευθεία προς αυτό.



Ως παραλληλία, στο παιχνίδι *What Remains of Edith Finch*, το βασικό σημείο είναι το σπίτι στο οποίο διαδραματίζεται το narrative. Εμφανίζεται αρχικά στον ορίζοντα, στο πιο καθαρό σημείο του ουρανού σε σχέση με ένα δάσος που διασχίζεται με ψηλά δέντρα. Ανά πάσα στιγμή είναι εμφανές στο οπτικό πεδίο του χρήστη κατά τη διαδρομή προς αυτό, μέχρι τη στιγμή που ο παίκτης φτάνει μπροστά του και κοιτάζει την πρόσοψη. Για να υπάρξει πρόσβαση μέσα στον χώρο, αναγκάζεται να περπατήσει στο πλάι και να βρει μια άλλη είσοδο, η οποία του δίνει μια εικόνα του κτηρίου στα τρία τέταρτα.



Εικ.11&12: Στιγμιότυπα από το παιχνίδι *What Remains of Edith Finch*





### Τα σχεδιαστικά εργαλεία

Υπάρχουν ποικίλλοι τρόποι και μέσα διαχείρισης μίας εικόνας, είτε αυτή αφορά έναν πραγματικό χώρο είτε έναν ψηφιακό. Οι designers έχουν πρόσβαση σε μια πληθώρα εργαλείων, οι οποίες μπορούν να χωριστούν σε ορισμένες βασικές κατηγορίες:

- Τα μεγέθη των χώρων
- Τις ποιότητες του φωτός
- Τη σχέση ύψους με το πεδίο κίνησης

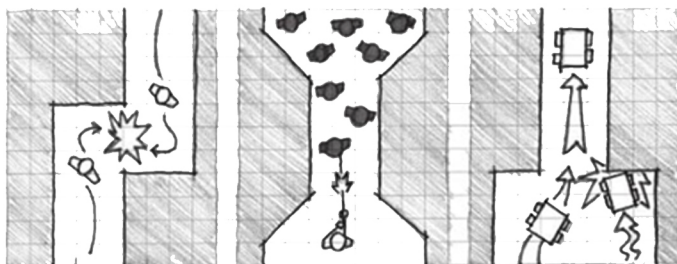
### Περί μεγεθών των χώρων

Αναφέρονται τα μεγέθη σε ό,τι αφορά τα περιβάλλοντα –εάν ένα δωμάτιο είναι ιδιαίτερα άνετο και ανοιχτό ή εάν υπάρχουν σημεία στα οποία μπορεί κανείς να χωθεί και να κρυφτεί. Με τη σειρά τους, χωρίζονται σε τρεις υποκατηγορίες: τους στενούς (narrow), τους οικείους (intimate) και τους προοπτικούς (prospect).

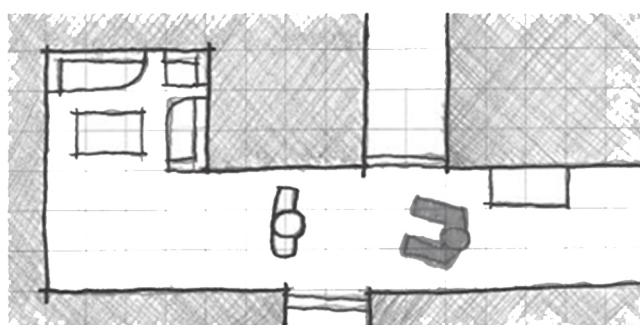




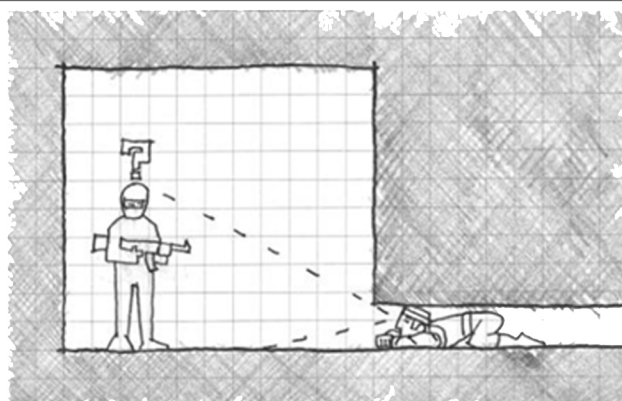
Οι στενοί χώροι είναι εκείνοι που κάνουν τον παίκτη να αισθάνεται ανήμπορος να κινηθεί ελεύθερα. Ιδιαίτερα σε παιχνίδια που βασίζονται σε skills του χαρακτήρα, η αίσθηση που προκαλούν αυτοί οι χώροι τονίζει, εφόσον κάνουν τον χρήστη να νιώθει ανίκανος να χρησιμοποιήσει τα όσα γνωρίζει. Εμφανίζονται συχνά τόσο σε horror, όσο και σε stealth games, προκειμένου να αποδώσουν μια κλειστοφοβική χροιά. Παραδείγματα της χρήσης τους διαφαίνονται σε παιχνίδια όπως το Resident Evil, όπου οι διάδρομοι στο Spencer Mansion είναι σχεδιασμένοι με τη λογική αυτή, καθώς και στο Metal Gear Solid, όπου παρότι στους περισσότερους στενούς χώρους ο πρωταγωνιστής Solid Snake νιώθει άνεση και έχει την ικανότητα να κρυφτεί, υπάρχουν σημεία στα οποία πρέπει να χωθεί ή συρθεί και περιορίζουν την κίνηση του.



Εικ.13: Παραδειγματικά διαγράμματα στενών χώρων στα διάφορα σενάρια ενός παιχνιδιού  
Εικ.14: Διάγραμμα ενός διαδρόμου στο Resident Evil, στο Spencer Mansion



Εικ.15 : Σκίτσο στενών χώρων στο Metal Gear Solid



Σκίτσα από το βιβλίο

“An Architectural Approach to Level Design” του Christopher W.Totten



Οικείοι χώροι ονομάζονται εκείνοι που επιτρέπουν στον παίκτη να έχει ελευθερία κινήσεων με κάθε μέσο που διαθέτει. Είναι άρτια σχεδιασμένοι ως κλίμακα και επιτρέπουν την πρόσβαση σε όλα τα σημεία. Συνήθως αυτοί οι χώροι εμφανίζονται σε multiplayer παιχνίδια, έτσι ώστε ο χώρος να είναι δίκαιος για όλους και να μην έχει κάποιος πλεονέκτημα έναντι άλλου.

Παράδειγμα τέτοιων χώρων φαίνεται στο παιχνίδι *Sea of Thieves*, όπου το κάθε νησί έχει προσβάσιμα σημεία και η επαφή με τους άλλους παίκτες είναι πιο άμεση μέσω του εκάστοτε χάρτη, είτε οι παίκτες βρίσκονται στη στεριά, είτε στη θάλασσα. Οικείοι χώροι, όμως, εμφανίζονται σε single player παιχνίδια και λειτουργούν υπέρ του παίκτη δίνοντας του την ευκαιρία να νιώσει μεγαλύτερη άνεση και να μάθει τα mechanics του παιχνιδιού. Αντίστοιχα, σε άλλα παιχνίδια γίνεται χρήση τους για πλεονεκτική θέση του παίκτη έναντι εχθρών.



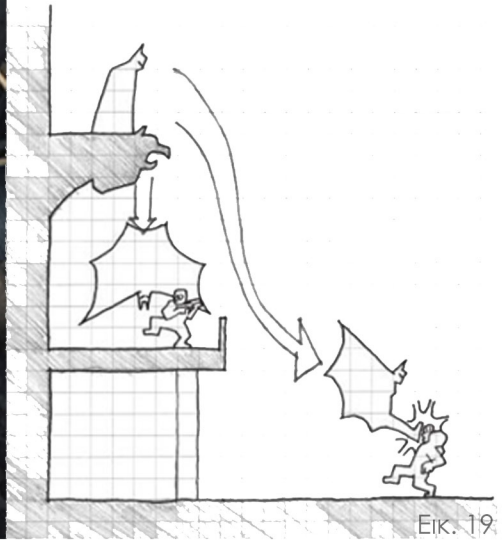
Εικ.16  
Ένα από τα νησιά  
του *Sea of Thieves*



Εικ.17  
Στιγμιότυπο του  
*Warframe* στην  
περιοχή  
Plains of Eidolon



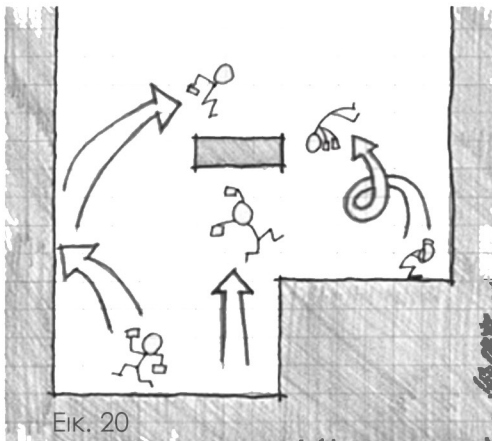
Εικ. 18



Εικ. 19

Εικ. 18 : Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Batman: Arkham Asylum

Εικ. 19: Σκίτσο από το βιβλίο An Architectural Approach to Level Design για το παιχνίδι Batman: Arkham Asylum και τις θέσεις πλεονεκτήματος έναντι εχθρών



Εικ. 20

Εικ. 20 :Σκίτσο οικείου χώρου με τη χρήση skills του χαρακτήρα από το βιβλίο An Architectural Approach to Level Design

Εικ. 21: Παράδειγμα εφαρμογής στο παιχνίδι Ori and the Will of the wisps

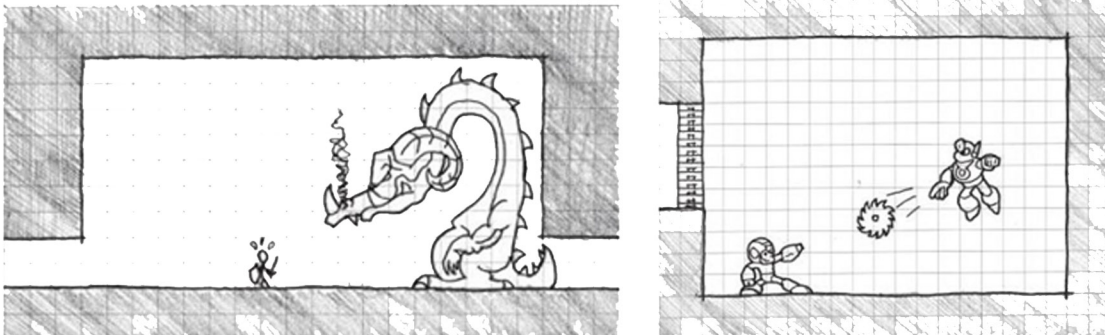


Εικ. 21



Ως προοπτικοί χαρακτηρίζονται οι χώροι οι οποίοι δείχνουν μεγάλοι και ανοιχτοί. Τέτοια περιβάλλοντα δημιουργούν στον παίκτη μια αίσθηση αγοραφοβίας, κάνοντας τον να νιώθει ευάλωτος και ακάλυπτος από οποιονδήποτε κίνδυνο. Σε ό,τι αφορά multiplayer παιχνίδια, οι χώροι αυτοί μπορεί να έχουν διαφορετική ανάγνωση για τον εκάστοτε χρήστη. Κάποιος που βρίσκεται σε αυτούς σε ένα shooter game, για παράδειγμα, αισθάνεται και είναι πιο εύκολος στόχος για κάποιον σε υψηλότερο σημείο. Από την άλλη, σε single-player παιχνίδια τέτοιοι χώροι απαντώνται σε δωμάτια boss-fight.

Εν αντιθέσει με τους στενούς χώρους που αγχώνουν τον παίκτη για τον περιορισμό κινήσεων, οι προοπτικοί χώροι δημιουργούν την αίσθηση πως είναι προσβάσιμοι οι παίκτες από παντού και δε μπορούν να φυλαχτούν από τους επερχόμενους κινδύνους.



Εικ.22&23: Σκίτσα προοπτικών χώρων από το βιβλίο An Architectural Approach to Level Design

Εικ. 24: Προοπτικός χώρος στο παιχνίδι Hollow Knight, στιγμιότυπο από τη μάχη με τους Mantis Lords





## Περί ποιότητων φωτός

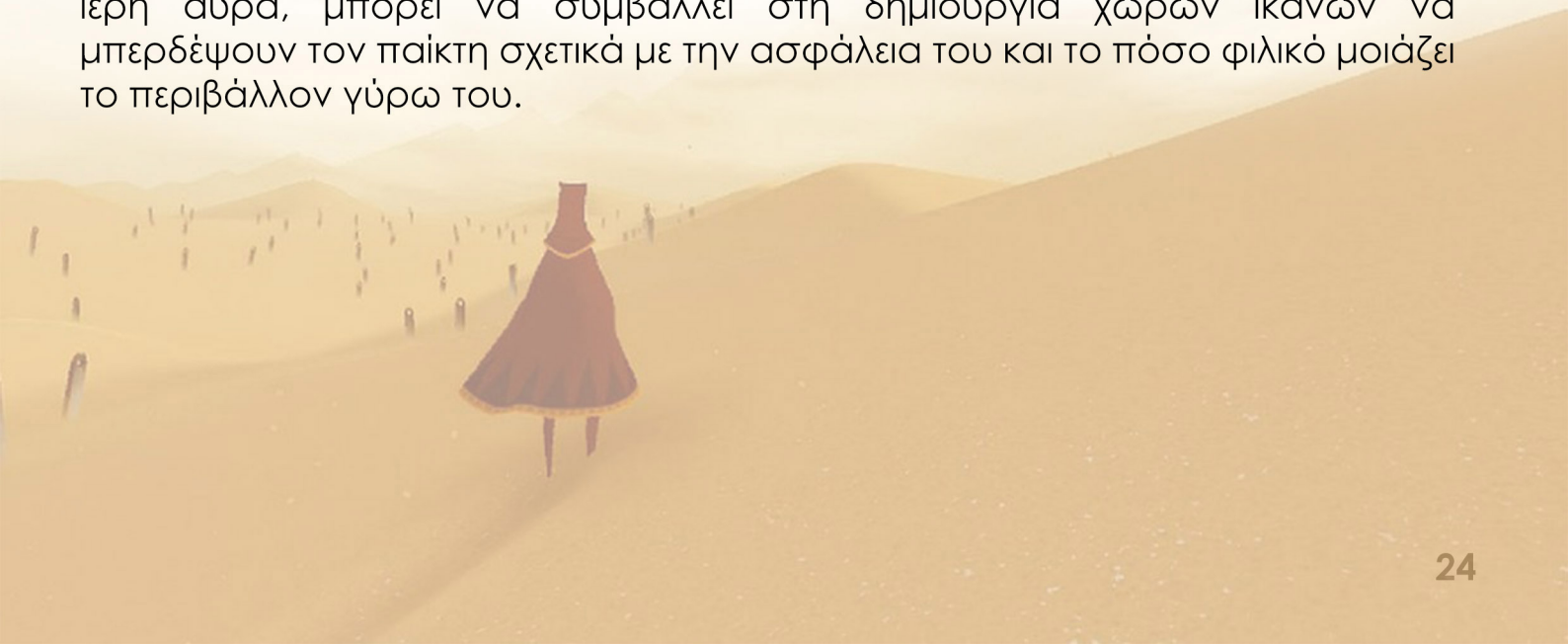
Συνδυαστικά με τα μεγέθη και την προοπτική, ποιότητες όπως το φως, οι σκιες και το σκοτάδι, συνθέτουν μια συνολική εμπειρία στην αίσθηση που αποτυπώνει ένα περιβάλλον.

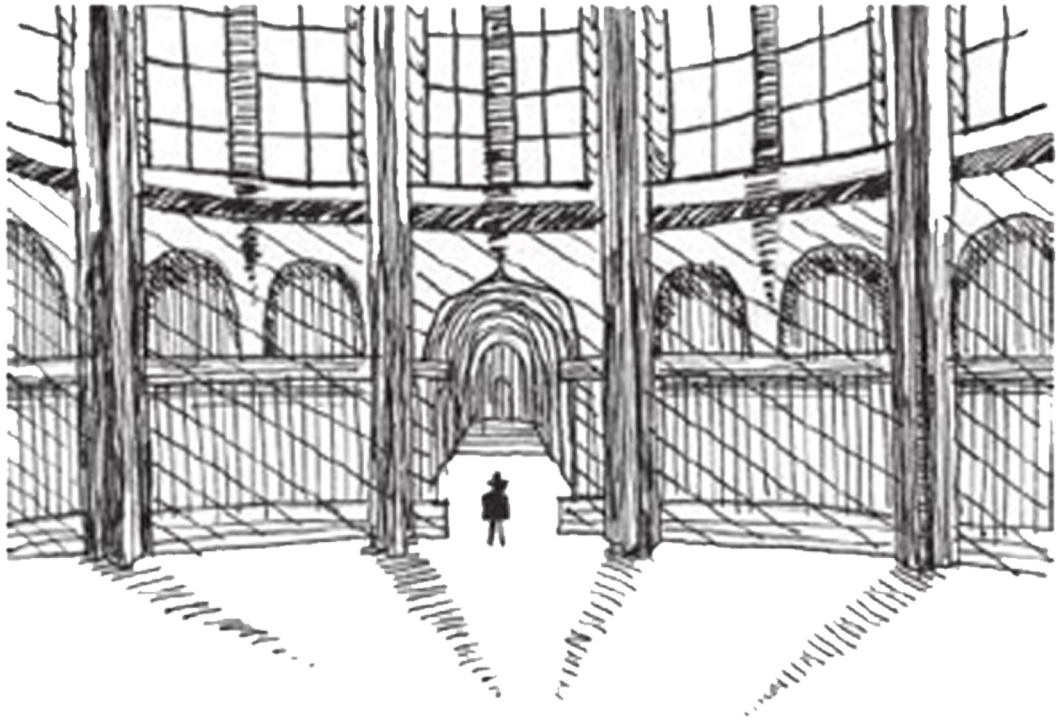
Συγκεκριμένα, η σχέση του φωτός και της σκιάς μοιάζουν να είναι πιο πολύπλοκα ως προς το πώς κάποιος τα βιώνει. Ένας σκοτεινός χώρος μπορεί να φαίνεται αφιλόξενος, αν βρίσκεται κανείς έξω από αυτόν και κοιτάζει προς τη μεριά του, ενώ το ίδιο σκοτεινό σημείο μπορεί να προκαλεί μια αίσθηση σιγουριάς και ασφάλειας, εάν το άτομο βρίσκεται μέσα σε αυτό και κοιτάζει προς τα έξω. Κατά τον Hildebrand, αυτό το φαινόμενο ονομάζεται «το στρατηγικό πλεονέκτημα του να βλέπεις χωρίς να σε βλέπουν».

Από την άλλη πλευρά, το φως μπορεί να λειτουργήσει ως κατεύθυνση, όπως αναφέρει και ο αρχιτέκτονας Christopher Alexander στο βιβλίο *In a Pattern Language*:<sup>8</sup> *Towns, Buildings, Construction*. Ένας σχεδιαστής μπορεί να τοποθετήσει φώτα στα κατάλληλα σημεία ώστε να κάνει μια διαδρομή να μοιάζει πιο καθαρή και θελτική, τονίζοντας την.

Ωστόσο, όπου υπάρχει φως, υπάρχει αντίστοιχα και σκία, είτε αυτή προέρχεται από καθαρό φως ή φιλτραρισμένο μέσα από άλλα υλικά (όπως κουρτίνες, βιτρό κτλ). Στο φυσικό κόσμο, σημαντικό παράδειγμα χρήσης της σκιάς εντοπίζεται στη Γοτθική αρχιτεκτονική.

Με το κατάλληλο παιχνίδισμα και την κατάλληλη εναλλαγή, η σκιά έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει δυνατό στοιχείο για την πρόκληση πολυποίκιλων συναισθημάτων μέσα σε ένα παιχνίδι. Από την αίσθηση μυστηρίου, ως μια ιερή αύρα, μπορεί να συμβάλλει στη δημιουργία χώρων ικανών να υπερδέψουν τον παίκτη σχετικά με την ασφάλεια του και το πόσο φιλικό μοιάζει το περιβάλλον γύρω του.





Εικ. 25: Σκίτσο από το παιχνίδι Zelda, για το συνδυασμό σκίας και προοπτικού χώρου μέσα από το βιβλίο An Architectural Approach to Level Design

Εικ. 26: Φως, σκιά και σκοτάδι στο παιχνίδι Limbo





Έπειτα από το φως και τη σκιά, το σκοτάδι είναι εκείνο που έχει την ικανότητα δυναμικής σε ένα περιβάλλον. Πρόκειται για την έλλειψη φωτός, εν αντιθέσει με τη σκιά, που αναφέρεται σε κάποιου τύπου φιλτραρισμένο και λιγότερο δυνατό φως. Στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού, η σύνδεση του τρόμου με το σκοτάδι είναι ιδιαίτερα σημαντική. Δίνει την αίσθηση πως ενέχει κάποιον κίνδυνο, το οποίο πολλές φορές ισχύει.



Εικ. 27: Το σκοτάδι στο παιχνίδι Amnesia: A machine for pigs ως απειλή

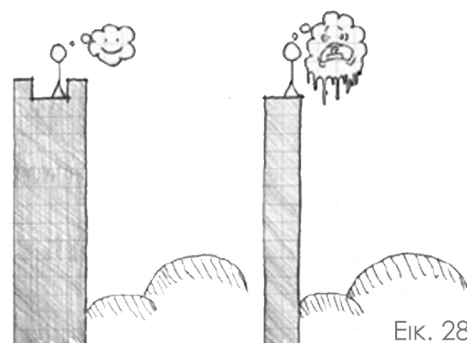


## Περί σχέσεων ύψους

Το ίδιο φαινόμενο με το φως και τον τρόπο που η ύπαρξη, η ένταση ή η παντελής έλλειψη του δείχνουν να επηρεάζουν τις ποιότητες ενός χώρου, παρατηρείται σε αντιστοιχεία και στις σχέσεις ύψους. Παρά το πόσο συνηθισμένη είναι η υψοφοβία, σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού, μπορεί να θεωρηθεί μεγάλο πλεονέκτημα, εφόσον επιτρέπει στον παίκτη να δει οτιδήποτε συμβαίνει κάτω του.

Από την άλλη πλευρά, είναι εύκολο να κάνει τον χρήστη να νιώσει μια έντονη αίσθηση κινδύνου. Αν, για παράδειγμα, το ύψος έχει κάποιου τύπου προστασία μπροστά από το ύψος, τότε προκαλείται το αίσθημα του καταφυγίου. Εάν όμως η προστασία φύγει, τότε ο χώρος αποκτά αγχωτική χροιά.

Εικ.28 : Σκίτσο για την αίσθηση ύψους με και χωρίς προστασία



Εικ. 28

Εικ. 29 : Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Hollow Knight

Το level Abyss του παιχνιδιού είναι σχεδιασμένο ώστε να είναι μια κάθοδος όπου ο παίκτης δε βλέπει πού πηγαίνει και τι υπάρχει από κάτω του, ούτε μπορεί να υπολογίσει το ύψος



Εικ.29



### Κεφαλαίο 3 : Εμβύθιση

Παρότι ένας χώρος έχει φυσικές και ρεαλιστικές ποιότητες οι οποίες τον καθορίζουν, όπως οι σχέσεις μεγεθών, χρωμάτων, υφών και διάφορες άλλες που αναφέρθηκαν παραπάνω, παρατηρείται να υπάρχει μια επιπλέον, η οποία είναι δύσκολο να ονομαστεί, μα θεωρείται άκρως απαραίτητη.

Στην ποιότητα αυτή αναφέρεται ο αρχιτέκτονας Christopher Alexander, ο οποίος αφιέρωσε τη ζωή και το έργο του στη μελέτη του τρόπου που ένας χώρος δημιουργεί συναισθήματα. Στα διάφορα βιβλία που έχει εκδώσει, κάνει νύξη κάθε φορά για το φαινόμενο αυτό, μα ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι από το βιβλίο «The timeless way of building»<sup>9</sup> (1979), καθώς περιγράφει μια εικόνα τόσο ζωντανή και γεμάτη. Συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει:

«Φαντάσου τον εαυτό σου ένα χειμωνιάτικο απόγευμα με μια κούπα τσάι, ένα φως ανάγνωσης και δύο ή τρία πελώρια μαξιλάρια στα οποία μπορείς να ακουμπήσεις την πλάτη σου. Τώρα βολέψου. Όχι με κάποιον τρόπο τον οποίο μπορείς να δείξεις σε κάποιον άλλο και μπορείς να πεις πόσο σου αρέσει. Εννοώ έτσι που να σου αρέσει πραγματικά, για εσένα. Ακούμπησε το τσάι εκεί όπου μπορείς να το φτάσεις, μα χωρίς να κινδυνεύεις να το ρίξεις. Κατέβασε το φως έτσι ώστε να φωτίζει επάνω στο βιβλίο σου, μα χωρίς να είναι πολύ δυνατό, ούτε όμως να μπορείς και να δεις τον γυμνό γλόμπο. Βάλε τα μαξιλάρια πίσω σου και τα τοποθέτησε τα, προσεκτικά, ένα προς ένα, ακριβώς εκεί όπου τα θέλεις, ώστε να στηρίζουν την πλάτη, τον αυχένα, το χέρι σου –έτσι που να στηρίζεσαι ακριβώς όσο βολικά θέλεις, προκειμένου να πιεις το τσάι σου, να διαβάσεις και να ονειροπολήσεις. Αφότου έχεις μπει στον κόπο να ετοιμάσεις όλα αυτά και τα έχεις κάνει προσεκτικά και με τόση φροντίδα, τότε μπορεί να έχει ξεκινήσει να υπάρχει η ποιότητα αυτή η οποία δεν έχει όνομα».





Παρότι είναι δύσκολο να προσδιοριστεί τι ακριβώς είναι η ποιότητα αυτή, οι περισσότεροι άνθρωποι την αναγνωρίζουν μόλις τη βιώσουν. Ο Alexander παρατηρεί πως τα πράγματα με την ανώνυμη αυτή ποιότητα, συνήθως μοιράζονται κάποια χαρακτηριστικά:

- Μοιάζουν ζωντανά, σαν να έχουν κάποιου είδους ενέργεια
- Μοιάζουν πλήρη, σαν να μην τους λείπει τίποτα
- Μοιάζουν άνετα, είναι δηλαδή ευχάριστο να είναι κανείς τριγύρω τους
- Μοιάζουν ελεύθερα, δεν έχουν κανέναν αφύσικο περιορισμό
- Μοιάζουν ακριβή, σαν να είναι όπως θα έπρεπε να είναι
- Μοιάζουν ισορροπημένα, σαν να είναι συνδεδεμένα με το σύμπαν
- Μοιάζουν αιώνια, σαν να ήταν πάντοτε έτσι και θα συνεχίσουν να είναι
- Είναι ελεύθερα από εσωτερικές αντιφάσεις

Το τελευταίο χαρακτηριστικό κρίνεται ένα από τα πιο καιρία, καθώς οι εσωτερικές αντιφάσεις αποτελούν την πηγή κάθε κακού σχεδιασμού. Για παράδειγμα, εάν μια μηχανή είναι φτιαγμένη ώστε να κάνει τη ζωή κάποιου ευκολότερη, μα είναι δύσκολη στη χρήση της, τότε υπάρχει μια εσωτερική αντίφαση. Αντίστοιχα, εάν κάτι είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να είναι ευχάριστο και διασκεδαστικό, μα αντ' αυτού είναι κουραστικό ή βαρετό, η εσωτερική αντίφαση διαφαίνεται και πάλι. Ένας καλός σχεδιασμός οφείλει να προσέχει αυτού του τύπου το πρόβλημα και να μην το συνηθίζει ή να το δικαιολογεί.

Παρότι είναι εύκολο να μεταφραστούν τα λόγια του Alexander σε έναν φυσικό χώρο και να τεθούν ως σημάδι τροχιάς για το σχεδιασμό ενός κτηρίου, τα ίδια αυτά λόγια μπορούν να μεταφραστούν και σε ό,τι αφορά το ψηφιακό περιβάλλον ενός παιχνιδιού, αρκεί να δοθεί σημασία στις λεπτομέρειες.



## Genius Loci<sup>10</sup>

Αναλύοντας τις ποιότητες που κάνουν έναν χώρο ικανό να μεταδώσει κάποιου τύπου συναίσθημα, δημιουργείται η αίσθηση πως ο ίδιος ο τόπος έχει το δικό του χαρακτήρα, τη δική του θέληση και ύπαρξη, κατά μία έννοια. Επιπρόσθετα, έχοντας ήδη αναφερθεί στα πλήρη και τα κενά, υπάρχει η συνειδητοποίηση πως ο σχεδιασμός αφορά λιγότερο την απλή τοποθέτηση αντικειμένων και περισσότερο θέτει έναν στόχο μέσα στον χώρο. Η παρατήρηση του φαινομένου αυτού είναι γνωστή ως Genius Loci.

Η ίδια η φράση προέρχεται από την πεποίθηση των Ρωμαίων πως τα πνεύματα θα προστάτευαν τις πόλεις ή άλλες πυκνοκατοικημένες περιοχές, συμπεριφερόμενα ως οι διάνοιες της εκάστοτε περιοχής. Ως όρος, ξεκίνησε να χρησιμοποιείται από αρχιτέκτονες του τέλους του 20ου αιώνα για να περιγράψει τις χαρακτηριστικές ποιότητες ή τις συναισθηματικές εμπειρίες ενός τόπου.

Στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού, ωστόσο, ο όρος αυτός μπορεί να μεταφραστεί ως κάθε αξιωματικό σημείο του –είτε πρόκειται για κάποιον εχθρό, παζλ ή ακόμα και βοηθητικά σημεία στάσης. Κάθε ένα από τα σημεία αυτά, έχει τη δική του δυναμική στο να θεωρηθεί το δικό του Genius Loci.





## Ο έλεγχος της πληροφορίας σε χώρους μνήμης

Όπως έχει ήδη σημειωθεί, τα gamespaces μπορούν να περιλαμβάνουν μεγάλο μέγεθος πληροφορίας, η οποία όχι μόνο είναι αποθηκευμένη, μα επικοινωνεί και με τους παίκτες τόσο με άμεσους, όσο και με έμμεσους τρόπους. Για τον λόγο αυτό, οι χώροι αυτοί μπορούν να χαρακτηριστούν χώροι μνήμης.

Μέσα από την γνώση αυτή μπορεί να γίνει ενσωμάτωση στοιχείων σε game levels, ώστε τα gamespaces να γίνουν το ιδανικό εργαλείο μέσα από το οποίο θα δημιουργηθεί συναισθηματική εμπειρία για έναν παίκτη.

Στο βιβλίο Rules of play Game Design Fundamentals,<sup>11</sup> των Katie Salen και Eric Zimmerman, περιγράφονται τρία επίπεδα πληροφορίας που βρίσκονται μέσα στα παιχνίδια:

- η βεβαιότητα,
- η αβεβαιότητα,
- το ρίσκο

και βασίζονται στη δουλειά του μαθηματικού Richard Epstein.

- Βεβαιότητα

Ένα βέβαιο παιχνίδι είναι αυτό του οποίου το αποτέλεσμα είναι γνωστό. Οι Salen και Zimmerman τονίζουν πως εάν η έκβαση ενός παιχνιδιού μπορεί να υπολογιστεί, τότε είναι δύσκολο να χαρακτηριστεί παιχνίδι γενικά.

Σε πιο συγκεκριμένα χαρακτηριστικά μέσα σε ένα παιχνίδι, η δημιουργία αίσθησης σιγουριάς, ωστόσο, μέσα από συνεχή στοιχεία στο level, μπορεί να αποτελέσει πολύ δυνατό εργαλείο για το κατά πόσο ο παίκτης θέλει να συνεχίσει να εξερευνεί και να παίζει.



- **Η αβεβαιότητα**

Ενώ η βεβαιότητα περιγράφει συνθήκες όπου τα αποτελέσματα του παιχνιδιού είναι γνωστά, η αβεβαιότητα μιλά για το αντίθετο. Συνήθως, το φαινόμενο αυτό παρατηρείται όταν κάποιος παίζει ένα παιχνίδι με κάποιον που δε γνωρίζει, όπως για παράδειγμα θα συνέβαινε εάν δύο άγνωστοι βρίσκονταν κάπου να παίξουν σκάκι. Αντίστοιχα, στον ψηφιακό χώρο, τα multiplayer παιχνίδια έχουν αυτό το στοιχείο αβεβαιότητας, εφόσον ο εκάστοτε παίκτης δε μπορεί να γνωρίζει τις κινήσεις του αντιπάλου ή του συμπαίκτη του.



Εικ. 29 : Το Among Us πρόκειται για παιχνίδι τύπου Palermo, σε on-line πλατφόρμα



Εικ. 30 : Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Hollow Knight για την απόκτηση reward με τη χρήση skills σε επικίνδυνο περιβάλλον

- **Το ρίσκο**

Το ρίσκο είναι, πιθανόν, το πιο δυνατό από τα τρία στοιχεία μέσα στα παιχνίδια και αυτό που τα κάνει να μοιάζουν πιο συναρπαστικά. Επιτρέπει στους παίκτες να νιώθουν ότι οι επιλογές τους μπορεί να τους επιτρέψουν να έχουν ένα επιθυμητό αποτέλεσμα. Εάν δεν συμβεί αυτό, τότε η προσπάθεια τους δίνει επαρκή πληροφορία για να προσπαθήσουν ξανά.

Ιδιαίτερη σημασία στα game levels έχει η εναλλαγή μεταξύ ρίσκου και ανταμοιβής. Το ρίσκο, άλλωστε, αποτελεί δημιούργημα της ανάμειξης της βεβαιότητας (μέσω συμβόλων ή γνωστών στοιχείων μέσα στο παιχνίδι) ενάντια σε αμφίβολες προκλήσεις (αβεβαιότητα).



## Σύνδεση εμπειρίας και παρατήρησης

Όπως αναφέρθηκε, το κάθε μέσο οφείλει να χρησιμοποιήσει τα δικά του εργαλεία, προκειμένου να γίνει η σωστή απόδοση εμπειρίας. Έτσι, γίνεται μία ανάλυση που κατηγοριοποιεί τις αναγκαίες ποιότητες σε σχέση με το ψηφιακό περιβάλλον και τα συναισθήματα που θέλουν να δοθούν.

Για την καλύτερη εξήγηση της ανάλυσης αυτής, θα χρησιμοποιηθεί ένα παράδειγμα από το βιβλίο *The Art of Game Design: A book of lenses*.<sup>12</sup> Ο συγγραφέας πραγματεύεται τη μεταφορά ενός χιονοπόλεμου σε ένα ψηφιακό περιβάλλον και συγκεκριμένα, ως εμπειρία σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Σύντομα, φτάνει στο πόρισμα πως η ανάλυση των πραγματικών του αναμνήσεων δε μπορούν να μεταφερθούν αυτούσιες στον ψηφιακό χώρο, εφόσον λείπει, για αρχή, το ίδιο το χιόνι και οι πραγματικοί φίλοι χειροπιαστά, έξω, στον δρόμο. Καταλαβαίνει, ωστόσο, πως δεν είναι ανάγκη να υπάρχουν πραγματικά αυτά, προκειμένου να δοθεί η απαραίτητη αίσθηση στο παιχνίδι του. Αντιθέτως, αυτό που χρειάζεται είναι η καταγραφή της ουσίας των ποιοτήτων. Κάθε αξιομνημόνευτη εμπειρία έχει βασικά στοιχεία που την κάνουν μοναδική. Επιστρέφοντας, λοιπόν, πίσω στο παράδειγμα με τον χιονοπόλεμο, αναφέρει πράγματα που μπορεί να σχετίζονταν με αυτό και τον κάνουν τόσο μοναδικό, όπως «το χιόνι ήταν τόσο που το σχολείο ήταν κλειστό, ένας φίλος μου πέταξε μια χιονόμπαλα πολύ ψηλά και όσο κοιτούσα αυτή, μια άλλη βρέθηκε στο πρόσωπο μου, μέχρι το τι φορούσα ή ποιος περνούσε όσο έπαιζα».

Υπάρχει μια βαθιά κατανόηση σε σχέση με την εμπειρία και τη διαφοροποίηση της, επομένως, από την πραγματικότητα. Ο εντοπισμός των απαραίτητων στοιχείων είναι και αυτός που μπορεί να κάνει το παιχνίδι να μοιάζει αληθινό και εξίσου διασκεδαστικό, στο δικό του πλαίσιο, αρκεί η μεταφορά των αισθήσεων να γίνεται με δεξιοτεχνία.



Προς ανάλυση του παραπάνω παραδείγματος, ο συγγραφέας βοηθά στο να δοθεί μια καλύτερη και πιο συγκεκριμένη εικόνα.

Συγκεκριμένα εξηγεί:

«...οι χαρακτήρες θα μπορούσαν να ξεφυσάνε καπνό και να έχουν κάποιο animation τρέμουλου», «...ηχητικά εφέ –ίσως ένας σφυρικός άνεμος θα μπορούσε να αποδώσει το κρύο. Ίσως να μην φυσούσε τη μέρα που έχει κανείς στο νου του ως παράδειγμα, ωστόσο το εν λόγω εφέ μπορεί να καταγράψει και να αποδώσει μια αίσθηση κρύου στον παίκτη. Θα μπορούσαν επιπλέον να χρησιμοποιηθούν και οι κανόνες του παιχνιδιού, αν το κρύο ήταν πολύ σημαντικό για το παιχνίδι. Οι παίκτες θα μπορούσαν να φτιάξουν καλύτερες χιονόμπαλες χωρίς γάντια, μα όταν τα χέρια τους κρύωναν πολύ, θα έπρεπε να τα ξαναφορέσουν. Και πάλι, αυτά μπορεί να μη συνέβησαν πραγματικά, μα ο κανόνας αυτός βοηθά στην απόδοση μιας εμπειρίας κρύου, που ενδέχεται να είναι καθοριστικό κομμάτι του παιχνιδιού».

Εικ. 31 : Χιονοπόλεμος στο παιχνίδι Final Fantasy Advance Tactics , ως εισαγωγή για κατανόηση των fighting mechanics





## Από την θεωρητική προσέγγιση στην πρακτική

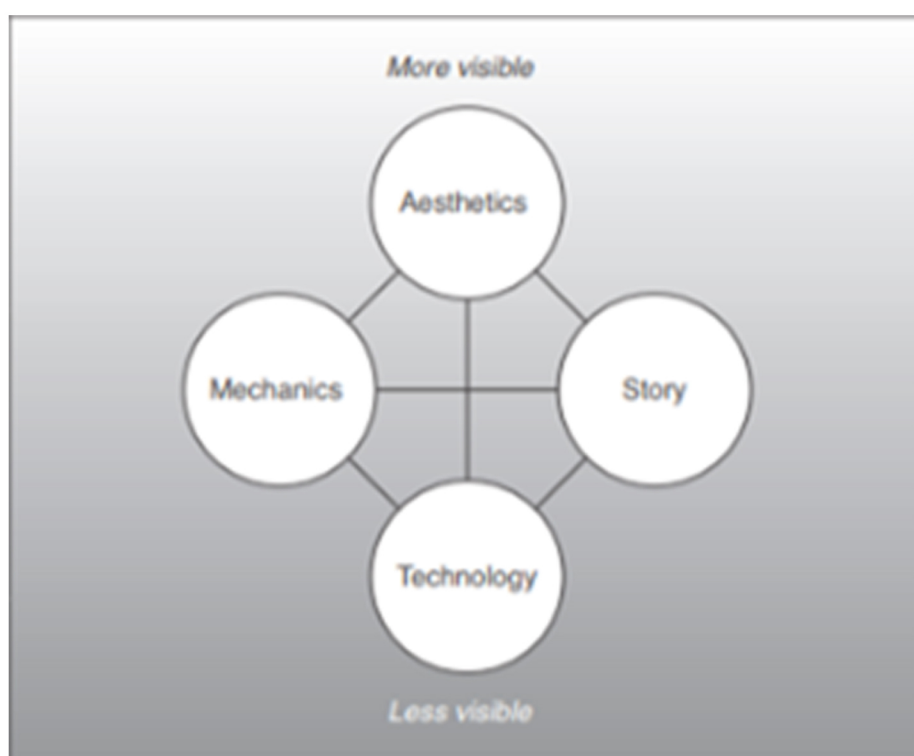
Έπειτα από την μελέτη και ανάλυση των παραπάνω θεωριών και χαρακτηριστικών, υπάρχει πλέον μια κατανόηση περί των ποιοτήτων που καθορίζουν μια εμπειρία ικανή να δημιουργήσει συναισθήματα και να εμβαθύνει τον χρήστη στο αντικείμενο που εκτίθεται. Σειρά, λοιπόν, έχει η πρακτική προσέγγιση και η αναγνώριση του τι είναι πράγματι ένα παιχνίδι.

Για να γίνει καλύτερα αντιληπτός ο όρος παιχνίδι, θα χωριστεί σε τέσσερα βασικά στοιχεία που το συνθέτουν:

- Η μηχανική (mechanics)
- Η ιστορία (story)
- Η αισθητική (aesthetics)
- Η τεχνολογία (technology)

Το κάθε ένα από αυτά αναφέρεται σε περισσότερο και λιγότερο άμεση επαφή με τον ίδιο το χρήστη, μα το κάθε ένα από αυτά είναι εξίσου σημαντικό και απαραίτητο προκειμένου να επιτευχθεί ένα άρτιο καθ' όλα παιχνίδι.

Εικ. 32 : Τα τέσσερα στοιχεία στη μεταξύ τους σχέση και σε σχέση με τον παίκτη





### • Η μηχανική

Πρόκειται για τις διαδικασίες και τους κανονισμούς του παιχνιδιού. Περιγράφει τους στόχους, τους τρόπους με τους οποίους οι παίκτες μπορούν ή μη να προσπαθήσουν να τους επιτύχουν, καθώς και τι συμβαίνει ενώ προσπαθούν.

Σε σύγκριση με άλλα γραμμικά ψυχαγωγικά μέσα (βιβλία, ταινίες κ.α.), τα παιχνίδια φαίνεται να είναι τα μόνα που περιλαμβάνουν τη μηχανική ως μέσον λειτουργίας τους, επιπρόσθετα από τα υπόλοιπα τρία στοιχεία.

### • Η ιστορία

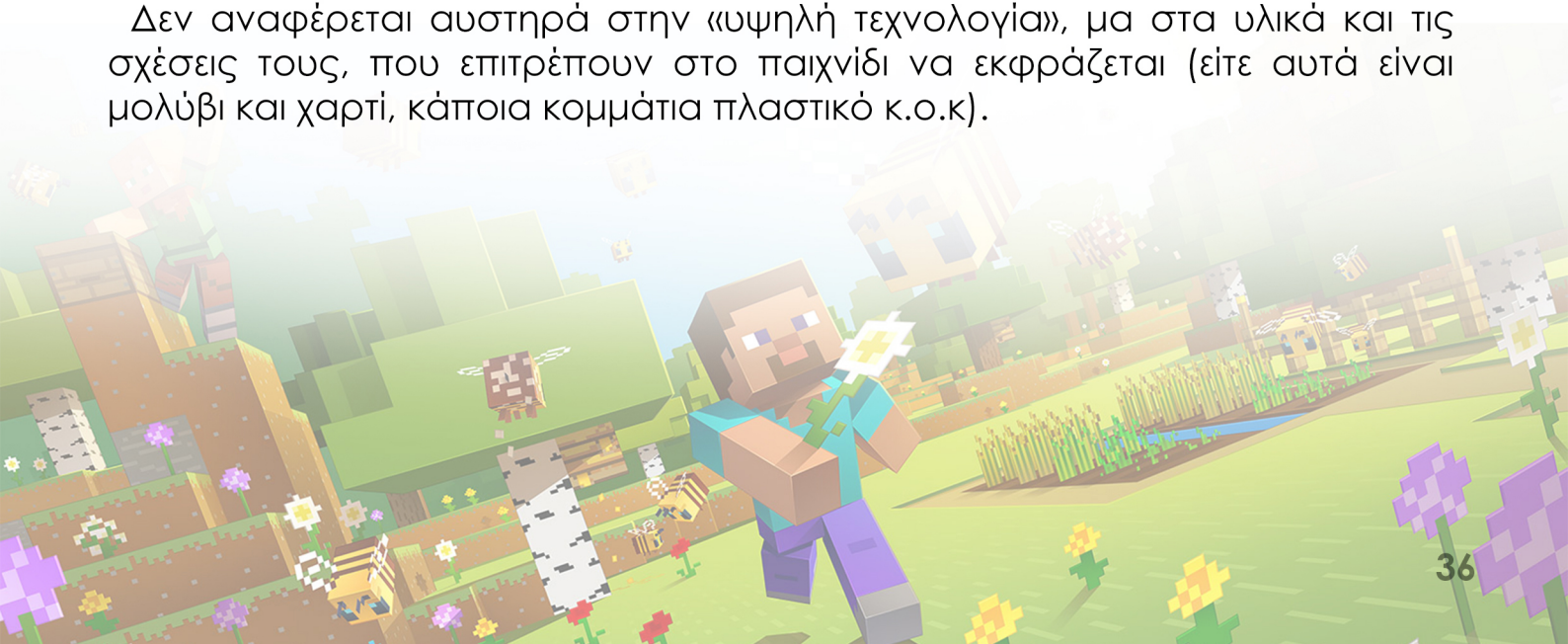
Είναι η σειρά γεγονότων που εκτυλίσσονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορεί να είναι γραμμική και προδιαγεγραμμένη, μπορεί ωστόσο να είναι και διακλαδωτή.

### • Η αισθητική

Αφορά την εικόνα, τον ήχο, τις μυρωδιές, τις γεύσεις και τις αισθήσεις που θέλει να περάσει το παιχνίδι. Είναι ένα ιδιαίτερα σημαντικό κομμάτι του σχεδιασμού, καθώς είναι το πιο άμεσο σε επαφή με τον χρήστη. Όπως και τα παραπάνω χαρακτηριστικά, η αισθητική είναι αλληλένδετη μαζί τους και θα πρέπει να επιλέγονται πάντοτε όλα σε συνδυασμό για να αναδείξουν όσο δυνατόν καλύτερα το τελικό αποτέλεσμα.

### • Η τεχνολογία

Δεν αναφέρεται αυστηρά στην «υψηλή τεχνολογία», μα στα υλικά και τις σχέσεις τους, που επιτρέπουν στο παιχνίδι να εκφράζεται (είτε αυτά είναι μολύβι και χαρτί, κάποια κομμάτια πλαστικό κ.ο.κ).





## Κεφάλαιο 4 : Τα παιχνίδια ρόλων

Καθ' όλη τη διάρκεια της μελέτης γίνεται αναφορά στα παιχνίδια, με βασικό άξονα τα βιντεοπαιχνίδια, καθότι έχουν την πιο άμεση σχέση με την οπτική περιγραφή ενός χώρου. Αυτά όμως, όπως και κάθε άλλο παιχνίδι (είτε επιτραπέζιο, είτε ψηφιακό, είτε οποιασδήποτε άλλης μορφής) περιλαμβάνονται κατά κύριο λόγο σε ένα ευρύτερο φάσμα -αυτό των παιχνιδιών ρόλου και κατά συνέπεια, εντάσσονται στην κατηγορία role-playing.

Role-playing (RP) ονομάζεται η αλλαγή στη συμπεριφορά κάποιου, έτσι που να ενσαρκώσει έναν ρόλο, είτε ασυναίσθητα για να εκπληρώσει κάποιο κοινωνικό ρόλο, είτε ενσυνείδητα για να παραστήσει έναν χαρακτήρα που επιλέγει να υιοθετήσει. Ενώ το Λεξικό Αγγλικών της Οξφόρδης<sup>3</sup> παρέχει τον ορισμό ως «η αλλαγή στη συμπεριφορά ενός ατόμου για την εκπλήρωση κάποιου κοινωνικού ρόλου», στον κλάδο της ψυχολογίας ο ορισμός χρησιμοποιείται λίγο πιο ελαστικά για να περιγράψει τέσσερα πρίσματα:

- Η αναφορά στην υιοθέτηση ενός ρόλου γενικά για σκοπούς όπως θέατρο ή εκπαίδευση.
- Η αναφορά στην υιοθέτηση ενός ρόλου υπαρκτού χαρακτήρα ή προσώπου και η προσποίηση του σε συνεργασία με άλλο άτομο που παριστάνει αντίστοιχα κάποιον άλλο.
- Η αναφορά σε μια ευρεία γκάμα παιχνιδιών, στα οποία ανήκουν τα Role-Playing games (RPG), Play-by-mail games και πολλά άλλα.
- Η αναφορά συγκεκριμένα στα Role-Playing Games.

Ένα RPG είναι ένας τύπος παιχνιδιού, κατά το οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν ρόλους χαρακτήρων και συνεργατικά δημιουργούν ιστορίες. Οι κινήσεις και οι επιλογές τους μέσα στο παιχνίδι καθορίζονται από τις ιδιότητες του χαρακτήρα που ενσαρκώνουν και η επιτυχία ή η αποτυχία τους καθορίζεται από ένα σύστημα κανόνων και βοηθητικών οδηγιών. Στα πλαίσια των κανόνων αυτών, οι παίκτες είναι ελεύθεροι να αυτοσχεδιάσουν· οι επιλογές τους είναι αυτές που καθορίζουν την πορεία που θα ακολουθήσει το παιχνίδι, καθώς και το αποτέλεσμα του.



## Σχετικά με την ιστορία των RPG

Ιστορικά, η αναπαράσταση είναι κάτι που πραγματοποιείται για χιλιάδες χρόνια από τους ανθρώπους. Οι αρχαίοι Κινέζοι Χαν, για παράδειγμα, πραγματοποιούσαν συχνά διάφορες εκδηλώσεις, κατά τις οποίες όλοι παρίσταναν πως είναι κάποιοι από παλαιότερους χρόνους, ενώ η διασκέδαση φαίνεται να ήταν ο κυριότερος λόγος διοργάνωσης των δραστηριοτήτων αυτών.

Στην Ευρώπη του 16ου αιώνα, ταξιδιωτικές ομάδες παικτών έδιναν παραστάσεις χαρακτηρισμένες από αυτοσχέδιο θέατρο, γνωστές και ως *Commedia dell'arte*, με αποθεματικές καταστάσεις, αποθεματικούς χαρακτήρες και αυτοσχέδιο διάλογο.

Κατά τον 19ο αιώνα και τις αρχές του 20ου, πολλά επιτραπέζια και παιχνίδια σαλονιού, όπως το παιχνίδι *Jury Box*, είχαν μέσα τους στοιχεία *role-playing*.

Υπάρχουν επίσης κάποια στοιχεία πως παιχνίδια όπως το *Assassin* (εναλλακτικά γνωστό ως *Δολοφόνος* και πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλου, κατά το οποίο οι παίκτες προσπαθούν να καταστρέψουν τους αντιπάλους τους με τη χρήση *mock weapons*, σε μια προσπάθεια να μείνουν οι τελευταίοι ζωντανοί παίκτες) ενδέχεται να παίζονταν στην Νέα Υόρκη περί το 1920. Μια απλουστευμένη εκδοχή, κατά την οποία ένας φόνος πραγματοποιούνταν λέγοντας «Είσαι νεκρός», είχε αναφερθεί στην αυτοβιογραφία του *Harro Max*, "*Harro Speaks!*"<sup>14</sup>

Τα παιχνίδια ρόλων, όμως, δε δημιουργήθηκαν μονάχα για τη διασκέδαση του κόσμου, μα και για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Από τα πρώτα RPG είναι αυτά της κατηγορίας *wargame*. Πρόκειται για έναν τύπο παιχνιδιού στρατηγικής που προσομοιώνει πολέμους μέχρι ένα ρεαλιστικό σημείο, εν αντιθέσει με πιο αφηρημένα παιχνίδια στρατηγικής, όπως το σκάκι. Ένα *wargame* δεν περιλαμβάνει τις πραγματικές δραστηριότητες των στρατιωτικών δυνάμεων, όπως οι βολές, καθώς αυτό είναι κάτι ξεχωρό και ονομάζεται άσκηση κατάρτισης πεδίου.



Τα wargames χωρίζονται σε δύο κατηγορίες:

- στο επαγγελματικό, αυτό που πραγματοποιείται από στρατιωτικούς για εκπαιδευτικούς και ερευνητικούς σκοπούς
- στο ψυχαγωγικό, που παίζεται για ευχαρίστηση από πολίτες.

Η απαρχή τους ήταν το Chaturanga, το οποίο δημιουργήθηκε σε μια Ινδική υποήπειρο περί τον 6ο αιώνα, ως προσομοίωση του Ινδικού πολέμου Kurukshetra, με πιόνια να παριστάνουν συμβούλους, το πεζικό, το ιππικό, τους πολεμικούς ελέφαντες και άλλα. Το Chaturanga θεωρείται μάλιστα ο αρχαιότερος πρόγονος του γνωστού παιχνιδιού Dungeons & Dragons (D&D).



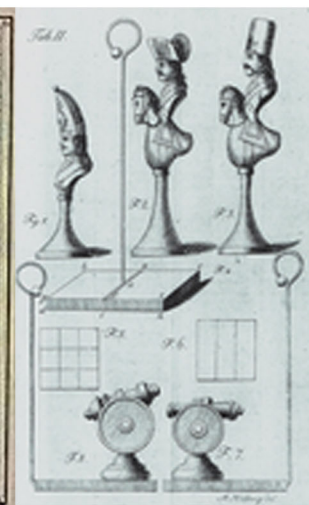
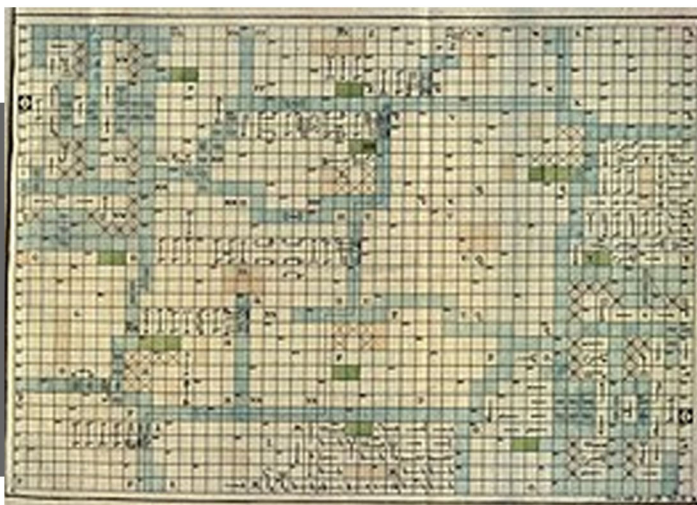
Εικ. 33 : Το Chaturanga ήταν η απαρχή του σκακιού

Ένα από τα παλαιότερα RPG μπορεί να θεωρηθεί μάλιστα και το σκάκι, σύμφωνα με τον σχεδιαστή RPG, John Wick, εάν σε πιόνια όπως της βασίλισσας, του βασιλιά, των αξιωματικών κτλ. δοθούν ονόματα και οι αποφάσεις τους παίρνονται με βάση τα κίνητρα τους. Σύμφωνα με τον Wick: «...το Dungeons & Dragons ήταν ένα εξελιγμένο, πολύπλοκο και περίπλοκο παιχνίδι επιτραπέζιας προσομοίωσης που οι άνθρωποι μετέτρεψαν σε παιχνίδι ρόλων ακριβώς σαν να δώσατε στον πύργο σας ένα κίνητρο στο σκάκι».

Για την ακρίβεια, μία τέτοια προσέγγιση υπήρξε πράγματι περί το 1780 στην Πρωσία, από τον Johann Christian Ludwig Hellwig, ο οποίος ήταν καθηγητής πανεπιστημίου στο Brunswick. Ο Hellwig ήθελε να σχεδιάσει ένα παιχνίδι ικανό να διδάξει στους μαθητές του κάποιους βασικούς κανόνες πολέμου, ενώ παράλληλα ήταν διασκεδαστικό. Επέλεξε, λοιπόν, ως βάση το σκάκι, πιστεύοντας πως θα μπορούσε κατ'αυτὸν τον τρόπο να προσελκύσει τους παίκτες του παιχνιδιού και θα το έκανε ευκολότερο στην εκμάθηση.

Όπως και στο σκάκι, το νέο παιχνίδι παιζόταν σε έναν τετραγωνικό κάναβο, ο οποίος ωστόσο ήταν μεγαλύτερος και τα τετράγωνα είχαν χρωματισμούς που αντιπροσώπευαν διαφορετικό έδαφος, όπως βουνά, λίμνες, βάλτους κτλ. Τα χρώματα δεν ήταν μόνιμα τοποθετημένα επάνω, επομένως οι παίκτες μπορούσαν να αλλάξουν το περιβάλλον κατά βούληση. Τα πιόνια αντιστοιχούσαν στις αληθινές τους θέσεις στον πόλεμο και, όπως και στο σκάκι, μόνο ένα πιόνι τη φορά μπορούσε να βρίσκεται σε ένα τετράγωνο, με κίνηση είτε ευθεία, είτε διαγώνια. Σε κανονικό έδαφος, το πεζικό μπορούσε να κινηθεί μέγιστο οκτώ τετράγωνα, το ελαφρύ ιππικό δεκαέξι κ.ο.κ, ως μία απομίμηση της αναλογίας κίνησης στον πραγματικό κόσμο.

Εικ. 34 :  
Ενδεικτικός  
κάναβος του  
παιχνιδιού του  
Hellwig



Εικ. 35: Μερικά από  
τα πιόνια στο  
παιχνίδι του Hellwig

Ωστόσο το έδαφος μπορούσε να δυσκολέψει την κατάσταση: τα βουνά ήταν αδιαπέραστα, οι βάλτοι καθυστερούσαν τα πιόνια, τα ποτάμια χρειάζονταν βοήθεια από ειδικές σχεδίες. Οι παίκτες μπορούσαν να κουνήσουν μόνο ένα πιόνι κάθε γύρο, ή μία ομάδα, αρκεί να ήταν στημένη τριγωνικά. Με την κίνηση ενός πιονιού στο τετράγωνο κάποιου άλλου, όπως στο σκάκι, μα το πεζικό και το πυροβολικό είχαν τη δυνατότητα να πυροβολήσουν από απόσταση δύο ή τριών τετραγώνων. Εν αντιθέσει με το σκάκι, τα πιόνια είχαν κατεύθυνση προς την οποία κοιτούσαν: για παράδειγμα, ένα πιόνι πεζικού μπορούσε μόνο να πυροβολήσει εάν ήταν στραμμένο προς τον αντίπαλο και τον πλεύριζε.



## Τα Fantasy Wargames

Στην παραπάνω κατηγορία ψυχαγωγικών wargame, κατατάσσονται και τα fantasy wargames. Πρώτο τέτοιο παιχνίδι αποτέλεσε το Chainmail το 1971 από τη Gygax και αφορούσε ένα σύστημα wargame για μεσαιωνικό πόλεμο. Όταν πρωτοξεκίνησε το παιχνίδι ήταν ένα ακόμη wargame, μα αυτό άλλαξε όταν αργότερα η Gygax δημιούργησε και προώθησε στην αγορά ένα επιπρόσθετο κομμάτι για αυτό, το οποίο συμπεριελάμβανε μαγεία και μυθικά/φανταστικά πλάσματα. Έμπνευση για την προσθήκη αυτή αποτέλεσε η επιτυχία της σειράς βιβλίων Lord of the Rings του J.R.R.Tolkien περί τα μέσα του '60.

Στα fantasy wargames ανήκει και το πρώτο Role-Playing Game με τη μορφή που τα ξέρουμε σήμερα, το Dungeons and Dragons.



Εικ. 36 : Κάποια από τα βιβλία της 5ης έκδοσης D&D όπως κυκλοφορούν σήμερα



## Τα RPG στους μοντέρνους καιρούς και το Dungeons & Dragons

Το πρώτο διαθέσιμο στο κοινό RPG, το Dungeons & Dragons (D&D),<sup>15</sup> εκδόθηκε το 1974 από την Gygax. Έπειτα, ωστόσο, από την μεγάλη επιτυχία που σημείωσε, σε λίγα χρόνια εμφανίστηκαν κι άλλα παιχνίδια, μερικά από τα οποία αντέγραψαν φανερά την ποιότητα και την αισθητική του αρχέτυπου. Ένας από τους νεαρότερους ανταγωνιστές ήταν το Tunnels and Trolls (1975).

Άλλα πρώιμα παιχνίδια φαντασίας ήταν τα Empire of the Petal Throne (1974/75), Chivalry & Sorcery (1977) και RuneQuest (1978). Παράλληλα, το RP επιστημονικής φαντασίας εμφανίστηκε στα: Metamorphosis Alpha (1976), Traveller (1977) και Gamma World (1978), ενώ το είδος σούπερ ηρώων εμφανίστηκε στο Superhero: 2044 (1977). Τα Empire of the Petal Throne και City State of the Invincible Overlord (1976) πρωτοστάτησαν την έννοια των campaign με έτοιμες ρυθμίσεις. Ομάδες live-action, όπως η Dagonhir, ξεκίνησαν και οργάνωναν συνελεύσεις και εκδόσεις όπως το Dragon Magazine (1976-), για ικανοποίηση του αυξανόμενου χόμπι.

Η TSR κυκλοφόρησε το Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) από το 1977 έως το 1979. Το γεμάτο προσδοκίες έργο ανέπτυξε τους κανόνες σε μια μικρή βιβλιοθήκη από σκληρόδετα βιβλία. Αυτά κάλυπταν τόσες λεπτομέρειες, όπως την πιθανότητα του να βρει κανείς ένα σπαθί που τραγουδά, μέσα σε έναν σωρό από λάφυρα ή τις πιθανότητες του να πάρει κανείς στοιχεία από τα κουτσομπολιά ενός ταβερνιάρη.

Λογοτεχνικές και μυθολογικές αναφορές βοήθησαν στην προσέλκυση νέων οπαδών στο παιχνίδι. Εκείνη την εποχή, το είδος τράβηξε την προσοχή σε όλες τις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής και η κοινότητα που το ακολουθούσε αναπτύχθηκε σε εφήβους και μικρότερες ηλικίες.

Find out  
more about  
this game  
and other  
early game

Ken St. Andre and Peter Prater collaborated to re-examine every element of the game before re-writing this edition from top to bottom. The rules are complete with everything you need to play as Hero or Game Master.

As always, Deluxe Tunnels and Trolls calls on your imagination. Create your own adventures, or explore Trollworld itself. Never before described in such detail, Trollworld is the life-long creation of Ken St. Andre, parts of which were explored by the game's earliest players, including collaborators Danforth and Peters, who are sharing their own localities for the first time as well.

This amazingly illustrated book brings back old and little-seen classic artwork from the game's early days and all-new art, maps and graphics done especially for this edition by Liz Danforth and Steven S. Crompton.

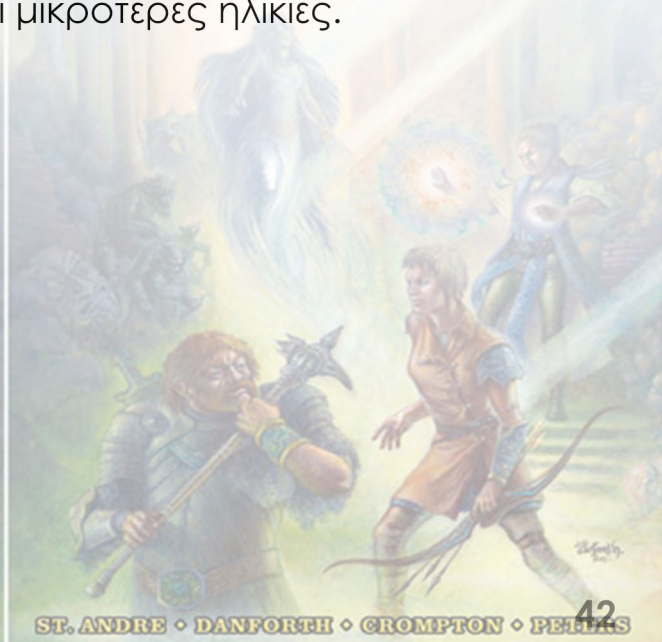
This is truly the  
ultimate edition of  
Tunnels and Trolls!

728-9102



TUNNELS & TROLLS

Flying  
Buffalo  
Inc.



ST. ANDRE • DANFORTH • CROMPTON • PETERS



## Η σημασία του D&D στους παίκτες και οι χαρακτήρες

Η δυναμική του D&D σε σχέση με τη διαδραστικότητα που προσφέρει στους παίκτες, σε συνδυασμό με την αίσθηση συμμετοχής σε μία κοινότητα, είναι αυτά που κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίζει. Επιπρόσθετα, τα όρια της πραγματικότητας θολώνουν και οι παίκτες καλούνται να πάρουν αποφάσεις για πράγματα που στον πραγματικό κόσμο μοιάζουν παράταιρα, μα στα πλαίσια του παιχνιδιού μοιάζουν λογικά (π.χ. αποφάσεις σχετικές με μαγεία ή πνεύματα).

Ως συνεργατικό παιχνίδι, το D&D δημιουργεί στιγμές κοινωνικοποίησης στους παίκτες, οι οποίοι στην καθημερινότητα τους μπορεί να μην έχουν την ίδια άνεση και ευχέρεια με άλλους ανθρώπους. Θέτοντας έναν κοινό στόχο μέσα στο πλαίσιο του παιχνιδιού, η ομάδα παικτών οφείλει να συνεργαστεί για να τον επιτύχει, δημιουργώντας έτσι θεμέλια για μια καλύτερη επικοινωνία. Τόσο οι παίκτες, όσο και οι χαρακτήρες τους οποίους ενσαρκώνουν, παροτρύνονται να αναπτύξουν μια αίσθηση ομαδικότητας προκειμένου το παιχνίδι να κυλήσει ομαλά και επιθυμητά.



Εικ. 37 : Dungeons and Dragons

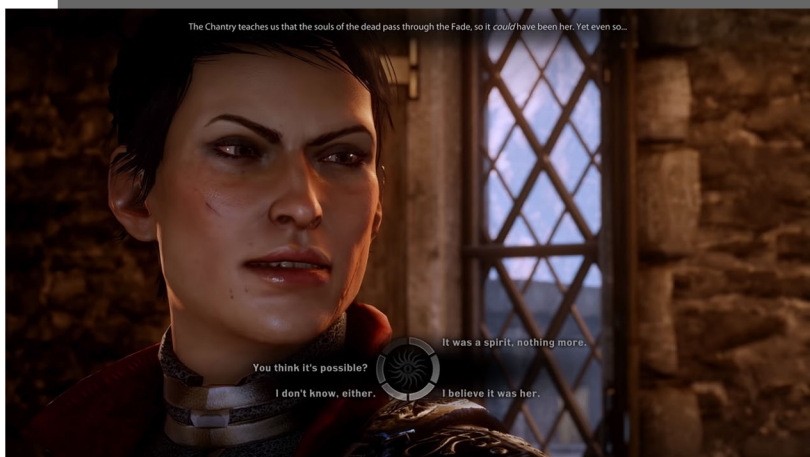


Σε ό,τι αφορά τη δημιουργία των χαρακτήρων, προκειμένου ένα παιχνίδι να θεωρηθεί RPG, οι παίκτες πρέπει, μέχρι ενός σημείου, να διαστρεβλώσουν την αίσθηση ταυτότητας τους και να δημιουργήσουν εναλλακτικούς εαυτούς, μέσα από μία διαδικασία γνωστή ως identity alteration. Έπειτα, παριστάνουν τους χαρακτήρες αυτούς, οι οποίοι έχουν τα δικά τους ιδανικά, δικές τους αξίες και θέλω. Το πλαίσιο στο οποίο οι χαρακτήρες αυτοί κινούνται και υπάρχουν, καθορίζεται από τον αφηγητή, ο οποίος είναι γνωστός με διάφορες ονομασίες, όπως Game master, Dungeon Master, Storyteller κτλ.

Εικ. 38 : Στιγμιότυπο του παιχνιδιού Mass Effect 2



Εικ. 39 & 40: Στιγμιότυπα από τα παιχνίδια της σειράς Dragon Age (Origins & Inquisition αντίστοιχα)



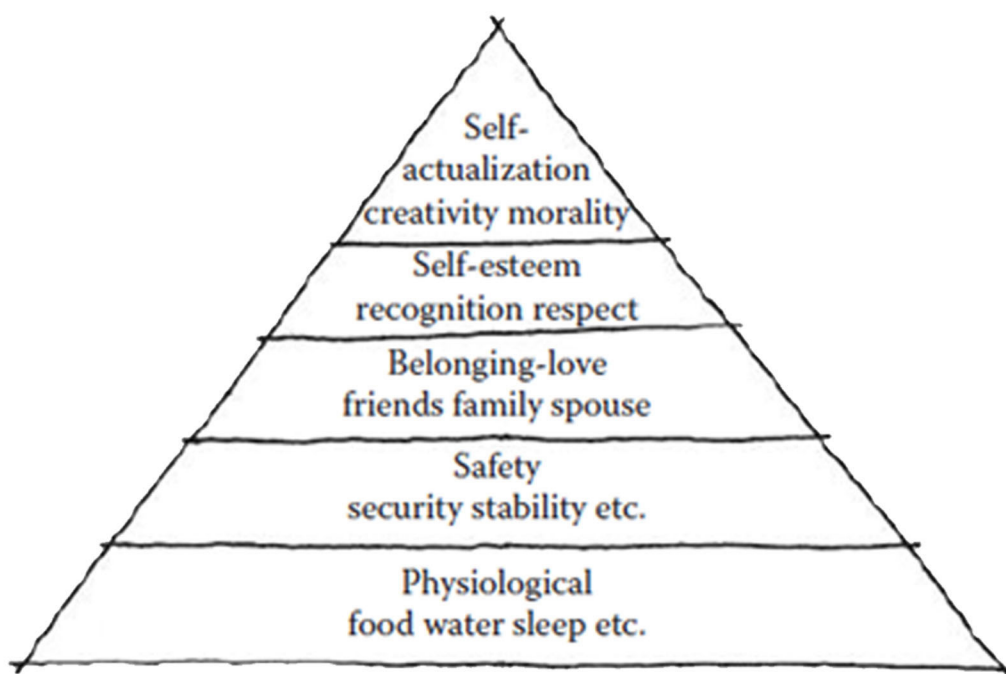
Εικ. 38, 39 & 40 ως παραδείγματα ταύτισης με το ανατα μέσω της ευχέρειας επιλογών



## Οι χαρακτήρες, τα αναταρ και το ένστικτο επιβίωσης

Φέρνοντας ως παράδειγμα τα παλιά Atari, όπου για να συνεχίσει κανείς να παίζει και να κάνει νέο high score, έπρεπε να διασφαλίσει τη ζωή του χαρακτήρα του, η σημασία της επιβίωσης είναι έκδηλη. Είτε πρόκειται για D&D, είτε για ένα videogame, κανένας παίκτης δεν θέλει να βλέπει τον χαρακτήρα του να πεθαίνει, εφόσον έχει περάσει αρκετό χρόνο γνωρίζοντας τον.

Σύμφωνα με τον Abraham Maslow<sup>16</sup>, υπάρχει μία ιεραρχία αναγκών, μέσω της οποίας η άνθρωποι θέτουν σε σειρά τις προτεραιότητες τους. Ανάγκες όπως η στέγαση και η σίτιση βρίσκονται στην κορυφή, ενώ ανάγκες αυτοπραγματοποίησης όπως η δημιουργικότητα και η επίλυση προβλημάτων είναι από τις χαμηλότερες σε κατάταξη. Με τη χρήση της γνώσης αυτής, τα gamespaces δημιουργούν εντάσεις οι οποίες τροφοδοτούν τις ανάγκες αυτές.



Εικ. 41 Η πυραμίδα αναγκών του Maslow

Παράδειγμα αποτελεί το Don't Starve/Don't Starve Together, ένα παιχνίδι που στόχο έχει την επιβίωση μέσα από αντίξοες συνθήκες ενάντια στα καιρικά φαινόμενα και τους ποικίλους εχθρούς που απειλούν τον παίκτη ανά πάσα στιγμή.



Εικ. 42 : Παράδειγμα επιβίωσης σε παιχνίδι από το Don't Starve

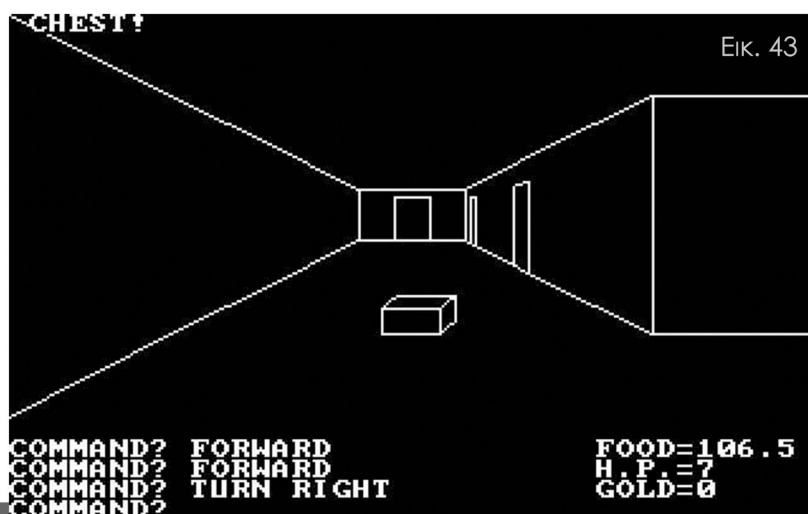
Σε γενικό επίπεδο, η ικανότητα του χαρακτήρα να αποτύχει είναι το σημείο που τον συνδέει με τον παίκτη. Μέσω της εμπύθισης και της ταύτισης μαζί του, η αίσθηση πως πρέπει να παραμείνει ζωντανός προκειμένου να συνεχίσει το παιχνίδι, ανταποκρίνεται στα ένστικτα επιβίωσης των ανθρώπων και αποτελεί κινητήριο δύναμη για το παιχνίδι ως σύνολο.

Ως αντίθεση, μάλιστα, με τη φυσική αρχιτεκτονική σε σχέση με το level design, καθορίζεται και ο τρόπος με τον οποίο ο κάθε σχεδιασμός διαχειρίζεται τους κινδύνους. Στην πραγματική ζωή, ο σχεδιασμός οφείλει να γίνεται με τον βέλτιστο δυνατό τρόπο προκειμένου να επιτυγχάνεται η ασφάλεια των ατόμων που θα βρεθούν στον εκάστοτε τόπο, ενώ μέσα στο παιχνίδι, ο χώρος θα πρέπει να δημιουργεί ένα αίσθημα πανικού και κινδύνου ορισμένες φορές, ώστε το παιχνίδι να αποκτά ενδιαφέρον.

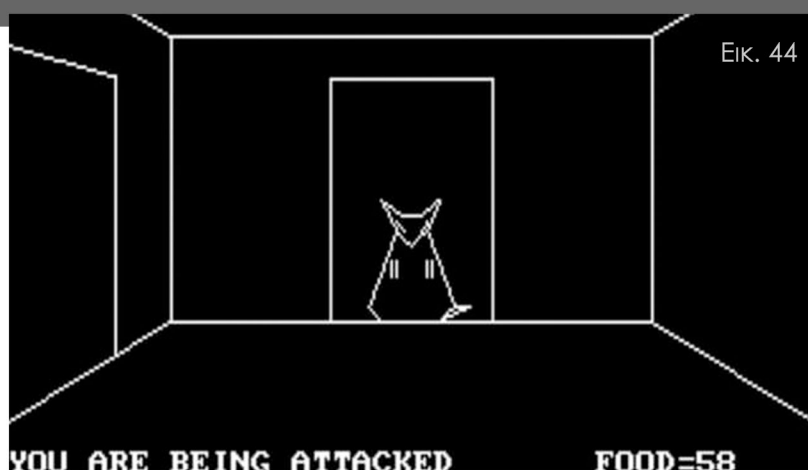


## Η επιρροή του D&D στα videogames

Τα RPG ξεκίνησαν να επηρεάζουν άλλα μέσα. Ένα νέο είδος βιντεοπαιχνιδιών δημιουργήθηκε από τις πρώιμες υπολογιστικές απομιμήσεις των RPG, με το Akalabeth και το Rogue να εκδίδονται το 1980· το είδος απορρόφησε πολλές από τις ρυθμίσεις και τις μηχανικές λειτουργίες των RPG, καθώς και την ονομασία, και συνέχισε αποκτώντας τη δική του ποικιλόμορφη ιστορία.



Εικ. 43 & 44 : Στιγμιότυπα από το παιχνίδι Akalabeth

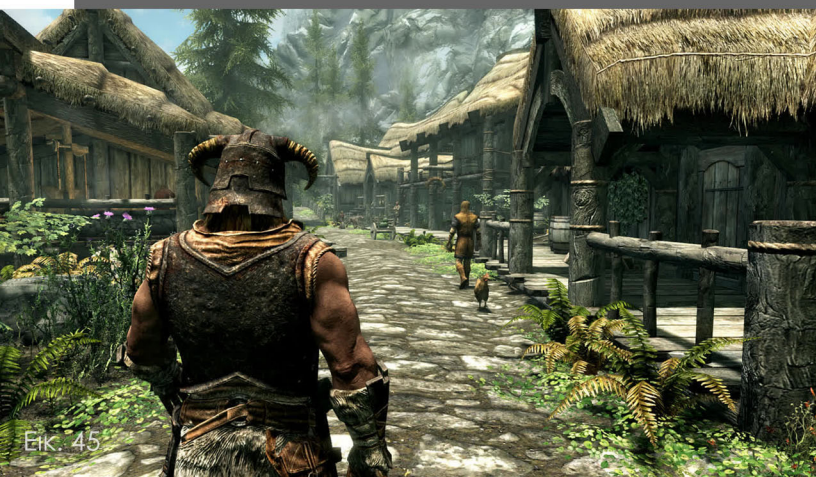


Γενικότερα, με την πρόοδο των υπολογιστών για χρήση στο σπίτι, τα RPG βιντεοπαιχνίδια παρουσίασαν αύξηση σε δημοτικότητα. Τα παιχνίδια αυτά, που χρησιμοποιούσαν ρυθμίσεις και μηχανικές που έβρισκε κανείς στα RPG, δε χρειάζονταν την ύπαρξη κάποιου Game Master, ούτε απαιτούσαν από έναν παίκτη να διατηρεί τον επίπλαστο χαρακτήρα. Παρότι βοήθησαν στην γνωριμία νέων παικτών στο εν λόγω χόμπι, οι απαιτήσεις για χρόνο και χρήματα, είχαν πλέον χωριστεί στα δύο.



Το 1993, οι Peter Adkison και Richard Garfield (υποψήφιος μαθηματικού δοκτοράτου στο Πανεπιστήμιο της Πεννσυλβανίας), κυκλοφόρησαν ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι με συλλογή καρτών, το οποίο είχε φανταστικές καταβολές RP παιχνιδιών, με το όνομα Magic: The Gathering.<sup>17</sup> Το παιχνίδι γνώρισε τεράστια επιτυχία· ένα νέο είδος συλλεκτικών καρτών είχε βγει στην επιφάνεια. Η ξαφνική εμφάνιση και η ιδιαίτερη δημοτικότητα του Magic εξέπληξε πολλούς παίκτες (και εταιρίες), καθώς προσπαθούσαν να συμβαδίζουν με τις τάσεις και τις αλλαγές της δημόσιας γνώμης.

Εικ. 45 : Στιγμιότυπο από το παιχνίδι The Elder Scrolls V: Skyrim



Εικ. 45



Εικ. 46

Εικ. 46 : Στιγμιότυπο από το παιχνίδι The Magic: The Gathering Arena

Τον επόμενο χρόνο (1994), η Bethesda Softworks κυκλοφόρησε το πρώτο κεφάλαιο της RPG σειράς Elder Scrolls. Το παιχνίδι αποτελούσε την προσπάθεια της Bethesda να δημιουργήσει μία πραγματική «pen and paper» εμπειρία σε υπολογιστές, με το πέμπτο κατά σειρά παιχνίδι, The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) να είναι ένα από τα πιο συχνά εκδιδόμενα παιχνίδια στην ιστορία της βιομηχανίας.

Παράλληλα, η κριτική και θεωρητική σκέψη για τη θεωρία των RPG αναπτυσσόταν. Το 1994-95 η Inter\*Active (που αργότερα μετονομάστηκε σε Interactive Fiction), εξέδωσε ένα περιοδικό αφιερωμένο στη μελέτη των RPG. Μέσα σε άλλα, η Σκανδιναβική σκηνή RPG είδε αρκετές αντίπαλες ιδεολογίες σχετικά με τη φύση και τη λειτουργία των RPG, που ξεκίνησαν να έχουν συχνά ακαδημαϊκά συνέδρια με όνομα knutepunkt<sup>18</sup>, τα οποία ξεκίνησαν το 1997 και συνεχίζονται μέχρι και σήμερα.



## Σχεδιασμός επαναληπτικότητας και Playtesting

Οι game designers δοκιμάζουν τις ιδέες τους μέσω του playtesting. Οι Salen και Zimmerman αποκαλούν το game design ένα δευτερεύον σχεδιαστικό πρόβλημα. Αναφέρουν στο βιβλίο τους, «Rules of play»: <sup>19</sup> «Δεν σχεδιάζεις ποτέ απευθείας την συμπεριφορά των παικτών σου. Αντ' αυτού, σχεδιάζεις μονάχα τους κανόνες του συστήματος». Οι δυο τους υποδεικνύουν πως ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού είναι πολύ διαφορετικός από τον σχεδιασμό ενός άμεσα σχετικού αντικειμένου, όπως μία κούπα ή μία καρτέλα. Εν αντιθέσει, πρόκειται για τη δημιουργία ενός πλαισίου μέσα στο οποίο θα κινούνται οι παίκτες. Η παρατήρηση αυτή συνδέεται με την πεποίθηση πως ένα game level είναι η πλατφόρμα επικοινωνίας μεταξύ των παικτών και των σχεδιαστών.

Όπως ένας αρχιτέκτονας θα ζητήσει από τους πελάτες του να δουν και να κρίνουν τη δουλειά του, οι game designers ζητούν από τους δικούς τους πελάτες, τους παίκτες, να δοκιμάσουν το παιχνίδι τους προκειμένου να βγει στην αγορά. Για να υπάρξει πλήρης κατανόηση σε σχέση με το κατά πόσο επιτυγχάνεται η εμπειρία που στοχεύεται να αποδοθεί μέσα στο παιχνίδι, είναι σημαντικό να παρακολουθεί κανείς τους χρήστες να παίζουν, τόσο σε ψηφιακή, όσο και σε μη, μορφή (ανάλογα το στάδιο του σχεδιασμού).

Βασικές ερωτήσεις και χαρακτηριστικά που οφείλει να έχει κανείς ως άξονα του κατά τη διάρκεια του playtesting, ωστόσο, είναι τα εξής:

- Υπάρχει κατανόηση του πώς παίζεται το επίπεδο;
- Είναι, μήπως, πολύ δύσκολο για τους παίκτες;
- Απαγορεύεται η ανάμειξη με το παιχνίδι τους
- Τα λάθη είναι ευπρόσδεκτα
- Το playtesting γίνεται για το εκάστοτε στάδιο σχεδιασμού
- Τα επιπλέον σχόλια είναι απαραίτητα, μα ο κεντρικός στόχος του σχεδιαστή δεν πρέπει να αλλάζει

Καθώς οι playtesters δοκιμάζουν την πρόοδο του παιχνιδιού, θα πρέπει να κρατούνται σημειώσεις σχετικά με το τι πήγε καλά και τι θα πρέπει να αλλάξει ή να βελτιωθεί. Η διαδικασία αυτή θα πρέπει να γίνεται κατ'επανάληψη με κάθε σημαντικό νέο στάδιο.





Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το playtesting θα πρέπει να γίνεται σε ψηφιακή ή μη μορφή. Ακολουθεί, λοιπόν, μία σχετική ανάλυση των δύο κατηγοριών:

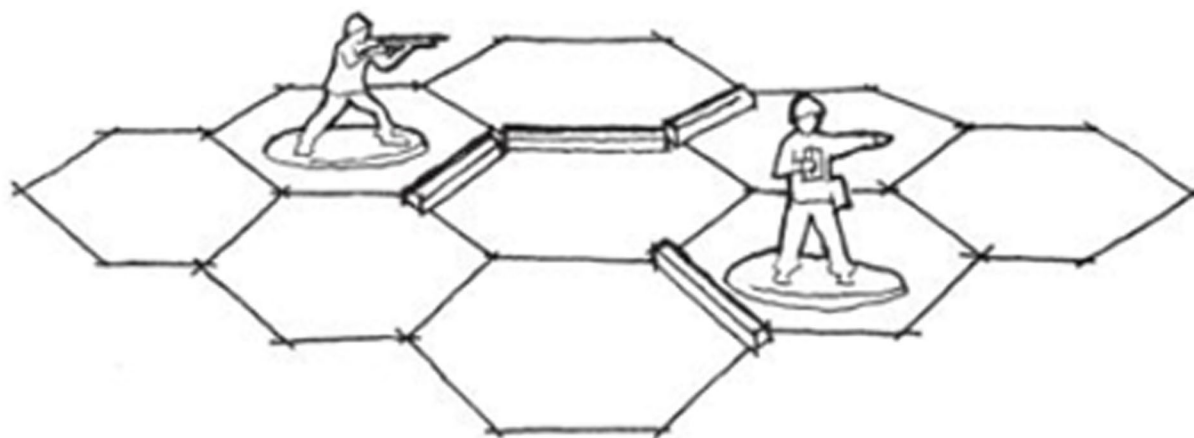
- Μη ψηφιακή

Στο βιβλίο *Game Design Workshop* της Tracy Fullerton<sup>20</sup>, περιγράφεται ο τρόπος με τον οποίο η EA χρησιμοποιεί ένα real-life sandbox ώστε να δοκιμάσει τα levels της για τη σειρά *Medal of Honor*. Οι σχεδιαστές αξιοποιούν πλαστικά δέντρα, μινιατούρες πολεμιστές και άλλα μοντέλα για να σχεδιάσουν εξωτερικές πίσστες.

Περιγράφεται, ακόμα, ένα επιτραπέζιο για ένα first-person shooter game, στο οποίο οι σχεδιαστές θέτουν κανόνες σχετικά με την κίνηση σε έναν εξάγωνο κάναβο.

Κατά πολλούς τρόπους, το επιτραπέζιο αυτό είναι ένα διαδραστικό κομμάτι για το υπόλοιπο παιχνίδι και δείχνει τον στόχο των σχεδιαστών να δημιουργήσουν μια γραμμική εμπειρία βασισμένη σε συγκεκριμένα σημεία της ιστορίας, παρά στην επιλογή των παικτών.

Εικ. 47 : Σκίτσο αναπαράστασης του εξάγωνου επιτραπέζιου για το *Medal of Honor*





## • Ψηφιακή

Αφότου οι σχεδιαστές μεταφέρονται στην ψηφιακή φόρμα, δημιουργούν δοκιμαστικές πίστες μέσα από μία τεχνική γνωστή ως whiteblocking. Πρόκειται για τη δημιουργία του level με απλές γεωμετρίες, συνήθως λευκές (εξού και η ονομασία), ώστε να δοκιμάσουν κατά πόσο τα levels επιτυγχάνουν τον αρχικό στόχο.

Μπορούν να κατασκευάσουν τα χωρικά χαρακτηριστικά τμηματικά, ελέγχοντας τα μεγέθη και τα σχήματα ορισμένων περιβαλλόντων για τις ποικίλες εμπειρίες, πριν να προστεθεί η συγκεκριμένη αισθητική τέχνη.



Εικ. 48 : Whiteblocking στη δημιουργία level του παιχνιδιού Overwatch



## Κεφάλαιο 5 : Η συσχέτιση των RPG με τα βιντεοπαιχνίδια στο πλαίσιο της εργασίας

Η επιρροή των RPG παιχνιδιών στα βιντεοπαιχνίδια ανά τα χρόνια και το γεγονός πως έχουν αποτελέσει πηγή έμπνευσης μέχρι και σήμερα στη δημιουργία διαφόρων τίτλων, διάσημων ή μη, είναι πλέον εμφανής και αδιαμφισβήτητη.

Στο πλαίσιο της εργασίας αυτής, λοιπόν, που πρόκειται για ένα εισαγωγικό σημείωμα στο κάθε στάδιο δημιουργίας ενός βιντεοπαιχνιδιού, λαμβάνεται η απόφαση για πειραματική μελέτη της ιστορίας, της μηχανικής και της αισθητικής του μέσω μιας απλουστευμένης μορφής RPG.





### Διαδικασία πειράματος σε απλά βήματα

- Καθορίζεται η ιστορία του παιχνιδιού

Δύο ήρωες οι οποίοι ανάλογα με τη συνεργασία (ή έλλειψη αυτής) εξερευνούν έναν κόσμο και ανακαλύπτουν γεγονότα που αλλάζουν τη ροή του κόσμου

Ο κάθε ήρωας έχει έναν αλtruιστικό κι έναν εγωιστικό σκοπό στο παιχνίδι  
Για να επιτευχθεί ο αλtruιστικός σκοπός, θα πρέπει και οι δύο παίκτες να συνεργαστούν

Σε περίπτωση που κάποιος προδώσει τον άλλον (υπάρχει η πιθανότητα να αλληλοπροδοθούν) ο αλtruιστικός σκοπός δεν επιτυγχάνεται

Ο εγωιστικός σκοπός του ενός ενδέχεται να υπερκαλύπτει και να παρεμποδίζει αυτόν του άλλου





## • Ορίζεται η μηχανική λειτουργία του

- ο Επιλέγεται ένα απλοποιημένο σύστημα RPG

Οι παίκτες έχουν τις δικές τους δεξιότητες ο καθένας, ανάλογα με το παρελθόν της ιστορίας του

Για τυχαία συμβάντα μέσα στη διάρκεια του παιχνιδιού ή για έλεγχο επιτυχίας/αποτυχίας κάποιας προσπάθειας χρησιμοποιείται ένα εικοσάεδρο ζάρι, το οποίο καθορίζει πόσο καλή ή κακή ήταν η εκάστοτε προσπάθεια (0 το χειρότερο, 20 το καλύτερο αποτέλεσμα)

Δίδεται ελευθερία στις κινήσεις των παικτών για εξερεύνηση του χώρου, μα συγκεκριμένες αλληλουχίες επιτρέπουν σε μεγαλύτερο τμήμα του χάρτη να εμφανίζεται

- ο Δύο παίκτες κάθε φορά

Οι παίκτες μπορούν να είναι είτε γνωστοί μεταξύ τους είτε όχι

Το παιχνίδι είναι δομημένο επάνω στη συνεργασία τους σε ό,τι αφορά την επίλυση παζλ

Στο κομμάτι της ιστορίας, η σχέση τους διαμορφώνεται όπως εκείνοι θέλουν

- ο Δίδεται έτοιμο background στον καθένα μέσω παρουσίασης ενός introductory video

Η επιλογή του εκάστοτε χαρακτήρα γίνεται με βάση μια στοιχειώδη αφαιρετική περιγραφή του κάθε ήρωα

Οι παίκτες έχουν πλήρη ελευθερία στην επιλογή του ήρωα τους

Τα video περιλαμβάνουν πληροφορίες για το παρελθόν του κάθε ήρωα

Στο πλαίσιο της εισαγωγής, ο ένας παίκτης λαμβάνει μια περιγραφή του χώρου προκαταβολικά, ως χάρτη

- ο Μετά το πέρας των video, οι παίκτες βρίσκονται σε κοινό χώρο και ξεκινά το παιχνίδι

Δίδεται λίγος χρόνος στη μεταξύ τους επικοινωνία προκειμένου να γνωριστούν οι χαρακτήρες τους εντός του παιχνιδιού

Μέσω καθοδήγησης, λαμβάνεται ο πρώτος στόχος τους

Έπειτα από την άφιξη στο σημείο ενδιαφέροντος, εισέρχονται στην πίστα με τα παζλ και ξεκινά η συνεργασία τους

Σύντομα, υποχρεούνται να χωριστούν σε διαφορετικά δωμάτια και να συνεργαστούν εξ αποστάσεως



### • Επιλέγεται η απαραίτητη τεχνολογία

ο Τα βίντεο παρουσιάζονται μέσα από υπολογιστή

ο Η περιγραφή του χώρου και των παζλ γίνονται λεκτικά, μα κάθε παίκτης έχει μπροστά του χαρτί και μολύβι προκειμένου να σημειώνει ή να σχεδιάζει οτιδήποτε θέλει

ο Για την εξασφάλιση της επικοινωνίας τους όσο λύνουν το παζλ σε χωριστά δωμάτια, έχουν και οι δυο πρόσβαση σε μικρόφωνα και γίνεται σύνδεση μέσω προγράμματος, που τους επιτρέπει να μιλήσουν ανά πάσα στιγμή

ο Παράλληλα με τους παίκτες, οι δύο αφηγητές βρίσκονται αντίστοιχα σε μόνιμη επικοινωνία μέσω αντίστοιχου προγράμματος (διαδικασία ωστόσο με μηνύματα, αντί φωνής, προκειμένου να μην ακούνε οι παίκτες)





## • Σχεδιάζεται η αισθητική

### ● Σχετικά με τους ήρωες

Τα πρόσωπα τόσο των παικτών όσο και των ατόμων που τους επηρεάζουν μέσα στην ιστορία δε συγκεκριμενοποιούνται, ώστε να αφεθεί ελεύθερη η φαντασία των παικτών

### ● Σχετικά με τα βίντεο

Ακολουθούν μια αφαιρετική απεικόνιση προκειμένου να συμπληρωθούν οι λεπτομέρειες από τους παίκτες και να επιτραπεί μεγαλύτερο μέγεθος εμπύθισης

Ντύνονται με κατάλληλη μουσική επένδυση, καθώς και ήχους που προσθέτουν στα visuals που παρουσιάζονται

### ● Σχετικά με το παιχνίδι

Η περιγραφή των αφηγητών διαφέρει

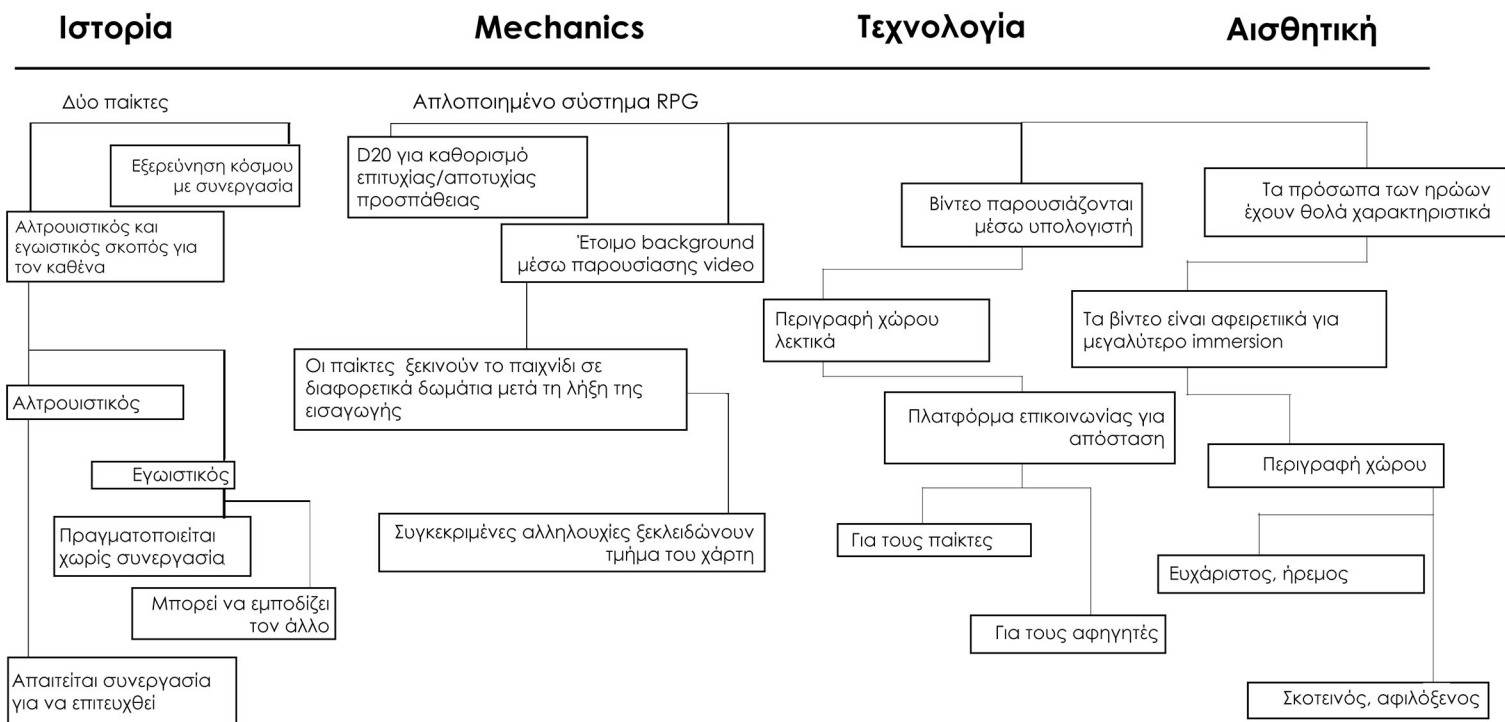
- Ο ένας αφηγητής παρουσιάζει τον χώρο ευχάριστο και ήρεμο, γεμάτο ανοιχτούς δρόμους και ελευθερίες

- Ο άλλος αφηγητής περιγράφει τον χώρο σκοτεινό και αφιλόξενο, με δρόμους και πόρτες και τα δύο κλειστά δίχως τη βοήθεια του άλλου παίκτη





Εικ. 49 : Διάγραμμα Ροής Ιστορίας, Mechanics, Τεχνολογίας και Αισθητικής



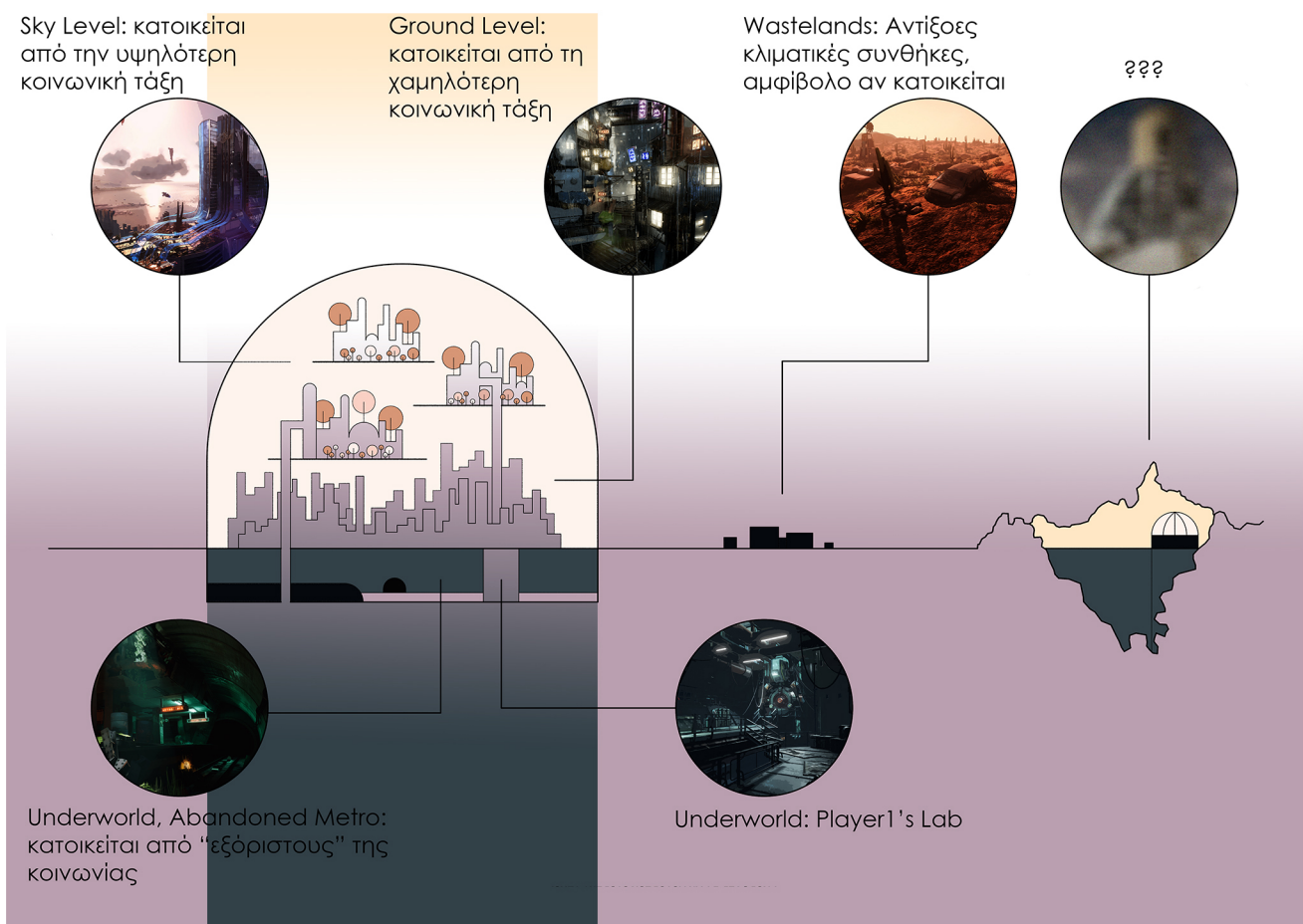


### Το level ως μέρος ενός ευρύτερου συνόλου

Είναι πολύ σημαντικό για λόγους συνέχειας και εμπύθισης, ο χώρος αυτός να ανήκει κάπου και να είναι μέρος ενός συστήματος. Για τον λόγο αυτό, πρώτου ξεκινήσει η διαδικασία σχεδιασμού λεπτομερειών, υπολογίζεται πρώτα το ευρύ σύνολο του κόσμου, ακόμα κι αν αυτό δεν φανεί αρκετά στο παιχνίδι.

Ο κόσμος αποκτά περιοχές με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και ξεχωριστές ποιότητες στην κάθε μία, οι οποίες τελικά επεξηγούν για ποιο λόγο η κατάσταση είναι αυτή που είναι στον τόπο που εξερευνάται.

Πέρα από τα «απτά» χαρακτηριστικά (πχ πού βρίσκονται βουνά, θάλασσες, πού βρέχει, πού έχει καλό καιρό κ.ο.κ) δομείται και η ιδέα της κοινωνίας στον κόσμο. Σχεδιάζεται το γενικό σύστημα λειτουργίας σε ό,τι αφορά ιδέες και πιστεύω που θα είχαν οι άνθρωποι στο περιβάλλον αυτό.



Εικ. 50 : Διάγραμμα δομής κόσμου



## Level Design του Gamespace

Ως θεματικό της εργασίας χαρακτηρίζεται η βιωματική εμπειρία δύο παικτών οι οποίοι βρίσκονται στον ίδιο χώρο, σε διαφορετικές χρονικές στιγμές ο καθένας. Στόχος είναι η ανάλυση και η καταγραφή των συναισθημάτων που λαμβάνει ο κάθε παίκτης χωριστά, όταν το κέλυφος μένει το ίδιο, μα οι ποιότητες που ενσωματώνονται σε αυτό είναι διαφορετικές.

Το κτήριο μέσα στο οποίο οι δύο παίκτες καλούνται να παίξουν, σχεδιάζεται αρχικά με απλούς όγκους. Χωρίζονται οι βασικές του λειτουργίες σύμφωνα με τις ανάγκες που εξυπηρετούν την ιστορία, καθώς επίσης και την αίσθηση που στοχεύεται να δίνεται σε κάθε σημείο (πχ μια σπιράλ άνοδος για τον έναν προς ένα όμορφο δωμάτιο στο οποίο μπορεί να σταθεί για λίγο και να θαυμάσει το περιβάλλον προς τα έξω, έναντι του ίδιου σπιράλ που αντιμετωπίζεται ως κάθοδος προς ένα σκοτεινό και ασφυκτικό χώρο για τον άλλο).

Στους χώρους που σχηματίζονται στο ευρύτερο περιβάλλον δίδονται χαρακτηριστικά/υλικά (π.χ. θάλασσα γύρω από το κτήριο που για τον έναν σηματοδοτεί μια γαλήνια εικόνα, με απαλούς ήχους από κύματα να παφλάζουν κοντά του, ενώ για τον άλλον η ίδια θάλασσα βρίσκεται παντού τριγύρω του όσο εξερευνά τον χώρο, λόγω ανόδου της στάθμης –αίσθηση πνιγμού).

Αφότου το περιβάλλον έχει πάρει μια βασική μορφή, χωρίζονται έπειτα οι επί μέρους χώροι/δωμάτια μέσα στον κλειστό τόπο και σχεδιάζονται έτσι οι διαδρομές και οι πιθανότητες κίνησης του κάθε παίκτη (π.χ. για τον έναν παίκτη οι περισσότεροι διάδρομοι είναι εύκολα προσβάσιμοι με τη χρήση κάποιας κάρτας ή συνθηματικού και μπορεί να εξερευνήσει κάθε σημείο, ενώ για τον άλλον κάποιοι χώροι είναι κλειστοί από χαλάσματα και θα πρέπει να ερευνήσει εναλλακτικούς τρόπους να φτάσει σε αυτούς).

Έπειτα από τη δημιουργία του κελύφους με τις λεπτομέρειες στα περάσματα, προστίθενται οι ποιότητες που βοηθούν στο ερέθισμα της φαντασίας, όπως τα μέρη που είναι περισσότερο ή λιγότερο φωτεινά, τα σημεία που έχουν ευχάριστες ή δυσάρεστες μυρωδιές, οι τόποι όπου οι υφές μοιάζουν να αγκαλιάζουν τον παίκτη ή να τον κάνουν να αηδιάζει και να τον αποδιώχνουν.

Παράλληλα με τα δύο τελευταία βήματα τοποθετούνται και τα χωρικά παζλ, στα οποία περιγράφονται αντίστοιχες ποιότητες προκειμένου να υπάρξει η νοητή σύνδεση τους. Για να μπορέσει να επιτευχθεί η λύση του κάθε παζλ, κρίνεται απαραίτητο αυτά να είναι ξεκάθαρα ως προς τις συνδέσεις τους στον έναν και τον άλλο χώρο, εφόσον το πείραμα βασίζεται στη φαντασία των παικτών και στην υποχρεωτική συνεργασία τους σε ό,τι αφορά τις πίστες.



## Οι λεπτομέρειες και η δημιουργία των παζλ

Τα παζλ σχεδιάζονται με βασικό κριτήριο τη συνεργασία των παικτών για την επίλυση τους. Όπως προαναφέρθηκε, για κάθε τμήμα του παζλ, γίνεται εμφανές με τη χρήση χρωμάτων, υφών ή/και σχημάτων η σύνδεση μεταξύ τους. Προκειμένου να γνωρίζουν οι παίκτες ότι πρόκειται για επίλυση παζλ, ωστόσο, τους δίδεται από την αρχή ο στόχος τους, με τον οποίο λειτουργούν ως γνώμονα.

Συγκεκριμένα, η πίστα περιλαμβάνει μία κυρίως κάθετα γραμμική πορεία με εμπόδια. Οι παίκτες μαθαίνουν από την αρχή μέσω γεγονότος της ιστορίας πως πρέπει να βρεθούν όσο πιο κάτω γίνεται στο κτήριο, επομένως ο στόχος γίνεται από την αρχή ξεκάθαρος.

## Η κατάληξη έπειτα από την επίλυση των παζλ

Ο κάθε παίκτης φτάνει στο πρώτο κομβικό σημείο του παιχνιδιού και έρχεται για πρώτη φορά αντιμέτωπος με το φαινόμενο της επιλογής σε ό,τι αφορά την έκβαση της ιστορίας. Με την κάθοδο και την άφιξη των παικτών στο τελικό σημείο της πίστας αυτής, ο καθένας βρίσκεται αντιμέτωπος με το δικό του προσωπικό κομμάτι, το οποίο δεν αφορά άμεσα τον άλλο παίκτη και που αποτελεί μέρος της εγωιστικής του πορείας. Η επιλογή του να ενημερώσει ή όχι τον συμπαίκτη του είναι καθαρά ατομική και επηρεάζει την έκβαση του παιχνιδιού.

Πρακτικά, για το τμήμα που μελετάται στα πλαίσια αυτής της εργασίας, οι παίκτες φτάνουν στο σημείο, όπου και τους παρουσιάζεται για ακόμη μια φορά ένα βίντεο (προσωπικό στον καθένα) και εκεί δηλώνεται το δικαίωμα επιλογής στο γεγονός που αφορά την ιστορία τους. Με τη λήξη του βίντεο αυτού, η πίστα έχει φτάσει στο τέλος της. Έπειτα από το πέρας της διαδικασίας, οι παίκτες είναι πλέον αποδεδειγμένοι από τα πλαίσια του παιχνιδιού και καλούνται να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο, που στόχο έχει τη διερεύνηση και τη μελέτη της πληρότητας του παιχνιδιού. Μαζί με τις απαντήσεις τους, παρακαλούνται να παρουσιάσουν εικόνες (είτε δικά τους σχέδια και σκίτσα, είτε απλές εικόνες που βρήκαν στο διαδίκτυο) οι οποίες να τους θυμίζουν κάτι από το παιχνίδι (μπορεί να είναι κάποιος χώρος ή κάποια σκηνή) προκειμένου να συλλεχθεί οπτική πληροφορία που θα αποτελέσει πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία του ψηφιακού χώρου.



## Εικόνες παικτών έπειτα από το playtesting







# Κεφάλαιο 5





**GAME  
OVER**



Πηγές

- 1 Christopher W. Totten, An Architectural Approach to Level Design, 2014 by Taylor & Francis Group LLC, σελ 23
- 2 Christopher W. Totten, An Architectural Approach to Level Design, 2014 by Taylor & Francis Group LLC, σελ 24
- 3 Huizinga Johan, Homo Ludens, A study of the play-element in culture, London: Routledge & Kegan Paul Ltd, σελ 8
- 4 Wigley, M. (2007). Gamespace. Στο S. P. Friedrich von Borries, Space Time Play (σσ. 484-487). Basel, Boston, Berlin., σελ 485
- 5 Guberman Shelia, On gestalt Theory Principles, 2015
- 6 Christopher W. Totten, An Architectural Approach to Level Design, 2014 by Taylor & Francis Group LLC, σελ 106
- 7 Donlyn Lyndon και Charles W. Moore Chambers for a Memory Palace, London 1994
- 8 Christopher Alexander, Sara Ishikawa, Murray Silverstein, In a Pattern Language: Towns, Buildings, Construction, Oxford University Press 1977
- 9 Christopher Alexander, The timeless way of building, Oxford University press 1979, σελ 19-40
- 10 Christopher W. Totten, An Architectural Approach to Level Design, 2014 by Taylor & Francis Group LLC, σελ 110
- 11 Katie Salen, Eric Zimmerman, Game Design Fundamentals, New York City, 2003
- 12 Jesse Schell, The art of Game Design: A book of lenses, Taylor and Francis Group 2008, LLC, σελ, 20
- 13 Oxford English Dictionary, 1884
- 14 Marx Harpo, Harpo Speaks!, Limelight Editions 1961
- 15 <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>, official D&D site
- 16 Christopher W. Totten, An Architectural Approach to Level Design, 2014 by Taylor & Francis Group LLC, σελ 206
- 17 <https://magic.wizards.com/en/content/history> official Magic: The Gathering site
- 18 <https://www.knutepunkt.org/> official knutepunkt site
- 19 Christopher W. Totten, An Architectural Approach to Level Design, 2014 by Taylor & Francis Group LLC, σελ 84
- 20 Tracy Fullerton, Game Design Workshop, AK Peters/ CRC Press, 2014



### Πηγές εικόνων

- Εικ 1 Christopher W. Totten, An architectural Approach to Level Design
- Εικ 2 <http://gamingconceptz.blogspot.com/2012/10/huizingas-magic-circle.html>
- Εικ 3&4 <https://usabilitygeek.com/dashboard-design-user-experience-guidelines/>
- Εικ 32 Jesse Schell, The art of Game Design: A book of lenses
- Εικ 33 <https://www.chess.com/article/view/caissa-s-battlefield>
- Εικ 34&35 <https://en.wikipedia.org/wiki/Wargame>
- Εικ 36 <http://critforbrains.com/2020/03/what-books-do-i-need-a-guide-to-dd-5e-for-new-players-and-dms-2/>
- Εικ 37 [https://gamersplanet1.weebly.com/store/p2/D&D\\_Boards.html](https://gamersplanet1.weebly.com/store/p2/D&D_Boards.html)
- Εικ 41 Christopher W. Totten, An architectural Approach to Level Design
- Εικ 47 Christopher W. Totten, An architectural Approach to Level Design

### Εικόνες παικτών

[https://gr.pinterest.com/pin/187743878195689147/?nic\\_v2=1a1T504tJ](https://gr.pinterest.com/pin/187743878195689147/?nic_v2=1a1T504tJ)

[https://gr.pinterest.com/pin/295408056791362807/?nic\\_v2=1a1T504tJ](https://gr.pinterest.com/pin/295408056791362807/?nic_v2=1a1T504tJ)

Assassin's Creed IV Black Flag

Crysis 2

### Παιχνίδια που αναφέρονται σε εικόνες και κείμενο

Pac Man

Η σειρά παιχνιδιών Zelda

Mirror's Edge 1&2

We were here

What Remains of Edith Finch

Pokemon series

Sea of Thieves

Warframe

Batman: Arkham Assylum

Ori and the Blind Forest

Hollow Knight

Journey

Limbo

Amnesia: A machine for pigs

GRIS

Among Us

Kingdom Hearts 1&2

Final Fantasy Advance Tactics

Minecraft

Dungeons & Dragons

Mass Effect 2

Dragon Age series

Don't Starve Together

Akalabeth

Elder Scrolls series

Magic: The Gathering Arena

Overwatch

Dear Esther

