

Δεύτερο μάθημα Ανάπτυξης Βιντεοπαιχνιδιών ||Game Design

ΔΙΔΑΣΚΩΝ: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΙΧΛΑΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΩΝ: ΠΟΤΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ, ΚΑΡΥΩΤΗ ΒΑΡΒΑΡΑ

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	1
Σχεδίαση ενός Ηλεκτρονικού Βιντεοπαιχνιδιού	2
Εισαγωγή	2
Στόχος παικτών	3
Απαιτήσεις παικτών.....	5
Τρόποι σχεδίασης βιντεοπαιχνιδιού	8
Άλλα στοιχεία, περιορισμοί, και επιφυλάξεις	10
Σχεδιασμός Gameplay	12
Σχεδιασμός Συστημάτων	12
Ισχύς του παίκτη	13
Θεματικοί περιορισμοί.....	13
Tutorials και Οδηγίες.....	14
Διεπαφή Χρήστη.....	15
Σχεδιασμός Ιστορίας.....	16
Αναπαράσταση της Ιστορίας	16
Σχέση Χαρακτήρα και Παίκτη	16
Γραμμική και μη γραμμική Ιστορία	17
Ροή Παιχνιδιού	17
Πηγές εικόνων	18

Σχεδίαση ενός Ηλεκτρονικού Βιντεοπαιχνιδιού

Εισαγωγή

Το μάθημα ασχολείται με την ανάπτυξη ενός ηλεκτρονικού βιντεοπαιχνιδιού, δηλαδή με τον τρόπο κατασκευής, την ανάπτυξη της τεχνολογίας που θα χρησιμοποιηθεί, τον προγραμματισμό των μηχανισμών και λοιπά. Ωστόσο για να είναι ένα βιντεοπαιχνίδι επιτυχές πρέπει να έχει καλή *σχεδίαση*. Η σχεδίαση δεν ασχολείται με την υλοποίηση των μηχανισμών, αλλά αποτελεί μία λεπτομερή περιγραφή αυτών, ώστε οι υλοποιητές να μπορούν να λειτουργήσουν σωστά. Μέρος του σχεδιασμού αποτελούν οι ιδέες και το θέμα του βιντεοπαιχνιδιού, η ιστορία που ακολουθεί ο παίκτης, η καλλιτεχνική κατεύθυνση και άλλα. Όσο πιο λεπτομερές και ορθός είναι ο σχεδιασμός, τόσο πιο εύκολα και γρήγορα μπορούν οι υλοποιητές να αναπτύξουν τα διαφορετικά στοιχεία του βιντεοπαιχνιδιού. Προφανώς η σχεδίαση προηγείται της ανάπτυξης.

Στόχος παικτών

Ο κάθε παίκτης είναι διαφορετικός. Κάποιος μπορεί να προτιμάει μία πιο ήρεμη και ανέμελη εμπειρία χωρίς πολλές προκλήσεις όπου είναι ο μόνος παράγοντας στον κόσμο. Κάποιος άλλος μπορεί να προτιμάει ένα πιο δύσκολο παιχνίδι ανοιχτού κόσμου όπου μπορεί να αλληλεπιδρά με άλλους παίκτες μέσω internet. Μπορεί κάποιος να έχει πολλές ώρες να διαθέσει σε ένα παιχνίδι, ενώ κάποιος άλλος να μην σκοπεύει να παίξει κάποιο βιντεοπαιχνίδι για πάνω από δέκα λεπτά. Είναι σημαντικό ως σχεδιαστές να κατανοούμε τις θελήσεις του είδους παικτών που στοχεύουμε. Ας εξετάσουμε τι μπορεί να θέλουν οι παίκτες από το βιντεοπαιχνίδι μας:

- **Πρόκληση:** Πρόκληση δεν σημαίνει απαραίτητα δυσκολία (αν και είναι κι αυτή παράγοντας). Η πρόκληση, στη δική μας περίπτωση, αναφέρεται σε κάθε ερέθισμα που έχει ο παίκτης να συνεχίσει να παίζει το βιντεοπαιχνίδι μας. Ένα ερέθισμα μπορεί να είναι μία δύσκολη μάχη που ο παίκτης είναι αποφασισμένος να νικήσει, όπως σε ένα [Παιχνίδι Δράσης](#), π.χ. [Dark Souls](#) για παράδειγμα. Μπορεί να είναι μία ελκυστική ιστορία με ενδιαφέρον χαρακτήρες όπως σε ένα [RPG \(Παιχνίδι Ρόλων\)](#), σαν τα [Final Fantasy](#). Μπορεί να είναι το κίνητρο του να πετύχει ένα μεγαλύτερο σκορ όπως σε κάποιο [Arcade παιχνίδι](#), όπως είναι τα [Tetris](#) και [PacMan](#).
- **Κοινωνικοποίηση και Αλληλεπίδραση:** Κάποιος παίκτης μπορεί να προτιμάει έναν κόσμο στον οποίο του δίνεται η δυνατότητα να αλληλεπιδράσει με άλλους παίκτες. Τέτοιου είδους σχέσεις μεταξύ παικτών συναντάμε συχνά σε παιχνίδια τύπου [MMO \(Massive Multiplayer Online\)](#). Τέτοια παιχνίδια βασίζονται σε μία μεγάλη βάση παικτών (playerbase.) όπου οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν για να νικήσουν μία δύσκολη μάχη, να ανταλλάξουν εργαλεία και πόρους, ή να οργανώσουν μία ομάδα. Το διαδίκτυο δεν είναι το μόνο μέσο που χρησιμοποιούν οι παίκτες για να αλληλεπιδράσουν. Μία άλλη [κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών](#) που βασίζεται στην συνεργασία παικτών είναι τα [CO-OP \(συνεργατικά\) παιχνίδια](#), είτε μέσω [LAN](#), με πολλούς υπολογιστές να είναι συνδεδεμένοι, είτε στον ίδιο υπολογιστή με μία οθόνη η οποία χωρίζεται μέσω [splitscreen](#). Τέτοια βιντεοπαιχνίδια αποκαλούνται [Couch CO-OP \(συνεργασίας σε καναπέ\)](#), το όνομα το υιοθέτησε από το γεγονός ότι πολλά παιδιά θα κάθονταν στον ίδιο καναπέ για να παίξουν ένα συνεργατικό παιχνίδι. Προφανώς σήμερα τα περισσότερα συνεργατικά βιντεοπαιχνίδια παρέχουν την επιλογή να παιχτούν μέσω διαδικτύου, αλλά υπάρχουν άλλα όπως είναι τα [It Takes Two](#) και [A Way Out](#) τα οποία εκμεταλλεύονται το splitscreen για να παρέχουν μία μοναδική εμπειρία.
- **Να Καυχιούνται:** Πολλοί παίκτες δεν επιθυμούν να λειτουργήσουν συνεργατικά με άλλους παικτές, αλλά ανταγωνιστικά. Βρίσκουν ευχαρίστηση στο να παίνευνται το ότι είναι καλύτεροι από κάποιον άλλο παίκτη. Αυτή η νοοτροπία συναντάται σε παιχνίδια

τύπου [Παίκτη εναντίων Παίκτη](#). Πολλά παιχνίδια βασίζονται σε αυτή τη σχέση μεταξύ παικτών, με την πρώτη εμφάνιση της να είναι σε Arcade [Παιχνίδια Μάχης](#). Προσοχή ότι παρά το αποπλανητικό όνομα, τα Παιχνίδια Μάχης αναφέρονται μόνο σε παιχνίδια ενός παίκτη εναντίων κάποιου άλλου παίκτη. Τα παιχνίδια στα οποία ένας ή περισσότεροι παίκτες μάχονται χαρακτηρίζονται οι οποίοι δεν ελέγχονται από άλλους παίκτες (οι λεγόμενοι [Χαρακτήρες χωρίς Παίκτη](#)) ονομάζονται συνήθως Παιχνίδια δράσης, ή [Beat 'em Up](#).

- **Μοναχική Εμπειρία:** Στο ακριβώς άλλο άκρο των παιχνιδιών τύπου MMO είναι τα παιχνίδια [μοναχικού παίκτη](#). Αυτά τα παιχνίδια έχουν ως στόχο να παρέχουν μία ελκυστική εμπειρία σε έναν μόνο παίκτη. Συνήθως βασίζονται σε ελκυστικούς μηχανισμούς και ενδιαφέρουσα ιστορία. Μερικά βιντεοπαιχνίδια μοναχικής εμπειρίας έχουν βρει τρόπο να ενσωματώσουν διαδικτυακά στοιχεία, συνήθως για την καταγραφή και σύγκριση σκορ, όπως τα [Neon White](#) και [Metal: Hellsinger](#), ωστόσο δεν υπάρχει άμεσος τρόπος πολλοί παίκτες να αλληλεπιδράσουν. Τέτοια βιντεοπαιχνίδια προτιμούνται από παίκτες που αναζητούν μία καλά-σχεδιασμένη σόλο εμπειρία.
- **Συναισθηματική Εμπειρία:** Με τα βιντεοπαιχνίδια να αποτελούν μία μορφή τέχνης, πολλοί παίκτες αναζητούν κάτι παραπάνω από μία διασκεδαστική εμπειρία. Κάποιοι παίκτες περιμένουν το βιντεοπαιχνίδι που παίζουν να τους παρέχει μία έντονα συναισθήματα. Τέτοια παιχνίδια βασίζονται συνήθως σε μία καλογραμμένη ιστορία που εξετάζει ευαίσθητα θέματα είτε μέσω [cutscenes](#) ή μέσα από μικρές λεπτομέρειες που μπορεί να συναντήσει κανείς στον κόσμο και το περιβάλλον. Η χρήση του κόσμου, αντί για cutscenes ή απλό κείμενο, για την αφήγηση μίας ιστορίας ονομάζεται [Περιβαλλοντική Αφήγηση](#).
- **Εξερεύνηση Κόσμου:** Ως άνθρωποι είμαστε περίεργα πλάσματα, η περιέργεια αυτή μας δίνουν το κίνητρο να εξερευνήσουμε το άγνωστο. Έτσι πολλοί παίκτες έλκονται σε παιχνίδια με καλά σχεδιασμένους κόσμους τους οποίους μπορούν να εξερευνήσουν ελεύθερα. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι παιχνίδια όπως το [Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) ή το [Journey](#) έγιναν τόσο γνωστά, όχι για τους μηχανισμούς τους, αλλά για τους μεγάλους και όμορφους κόσμους που εξερευνά ο παίκτης. Είναι αξιοσημείωτο ότι τέτοιοι μεγάλοι κόσμοι είναι πολύ δύσκολο να υλοποιηθούν, ακόμα και σήμερα.
- **Να φαντασιώνονται:** Μάλλον το πιο σημαντικό κομμάτι ενός σημερινού βιντεοπαιχνιδιού, με εξαίρεση τα παιχνίδια τύπου Arcade. Πάνω από όλα οι σημερινοί παίκτες θέλουν να αισθάνονται ότι αποτελούν μέρος του κόσμου στον οποίο περπατάνε. Όσο καλύτερα σχεδιασμένος είναι ο κόσμος και οι μηχανισμοί ενός βιντεοπαιχνιδιού, τόσο πιο απορροφημένοι θα είναι οι παίκτες και τόσο πιο πολύ θα απολαύσουν τις εμπειρίες που χτίσαμε για αυτούς. Ο παίκτης αισθάνεται συνδεδεμένος με τον

χαρακτήρα που ελέγχει, σαν να είναι ο ίδιος εκεί, αν για οποιοδήποτε λόγο σπάσει αυτή η φαντασίωση τότε η εμπειρία του παίκτη θα επηρεαστεί αρνητικά.

Απαιτήσεις παικτών

Το τι θέλει ο κάθε παίκτης από ένα βιντεοπαιχνίδι αλλάζει ανάλογα με τις προτιμήσεις του, ωστόσο το τι περιμένει κάποιος παίκτης παραμένει το ίδιο για όλους. Γενικά, περιμένουν καλά σχεδιασμένες και λειτουργικές εμπειρίες. Αν δεν το πετύχουμε αυτό τότε κανένας παίκτης δεν θα απολαύσει τον χρόνο του με το παιχνίδι μας. Ας δούμε λίγο πιο αναλυτικά τι σημαίνει για ένα παιχνίδι να είναι καλά σχεδιασμένο και λειτουργικό:

- **Λειτουργικό Παιχνίδι:** Το πρώτο πράγμα που θα προσέξει ένας παίκτης όταν εγκαταστήσει το παιχνίδι μας είναι αν το παιχνίδι λειτουργεί ικανοποιητικά. Αυτό γίνεται όλο και πιο δύσκολο με τα σημερινά παιχνίδια καθώς γίνονται όλο και μεγαλύτερα, παρ' όλα αυτά οφείλουμε να βελτιστοποιήσουμε τα πιο απαιτητικά κομμάτια του παιχνιδιού μας ώστε να μπορεί ο κάθε παίκτης να βιώσει την εμπειρία που αναπτύξαμε ανεξαρτήτως του αν έχει έναν ισχυρό υπολογιστή ή όχι.
- **Συνεπής και Λειτουργικός Κόσμος:** Μάλλον το πιο σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης ενός βιντεοπαιχνιδιού. Ένας παίκτης θα δυσκολευτεί να φανταστεί τον εαυτό του στον κόσμο που χτίσαμε αν ο κόσμος αυτός δεν λειτουργεί σωστά σε τεχνικό επίπεδο. Όσο πιο δυνατόν θα πρέπει να επιδιωχθώσουμε όσα περισσότερα bugs υπάρχουν στο παιχνίδι μας. Ένα κακόφημο παράδειγμα ενός παιχνιδιού που κυκλοφόρησε σε λιγότερο από ιδανική κατάσταση είναι το [Cyberpunk 2077](#). Για παράδειγμα, όταν όλοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού εμφανίζονται ως κανονικοί άνθρωποι τότε αν υπάρχει ένας χαρακτήρας με ανάποδο κεφάλι χωρίς λόγο, τότε η φαντασίωση του παίκτη θα χαλάσει. Αντιθέτως αν όλοι οι χαρακτήρες έχουν ανάποδο κεφάλι, τότε ο παίκτης θα αποδεχτεί αυτήν την ιδιοτροπία ως κομμάτι του κόσμου. Αν υπάρχει ένας χαρακτήρας με κανονικό κεφάλι ενώ δεν έπρεπε τότε η φαντασίωσή του πάλι θα χαλάσει.
- **Κατανοητικός Κόσμος με Σαφή Όρια:** Κατά πάσα πιθανότητα το παιχνίδι που φτιάξαμε εμείς δεν θα είναι το πρώτο παιχνίδι που θα παίξει ο παίκτης μας. Αυτό σημαίνει ότι θα έχει κάποιες προσδοκίες ανάλογα με την κατηγορία του παιχνιδιού μας. Για παράδειγμα, όταν κάποιος παίζει ένα παιχνίδι [πλατφόρμας](#) περιμένει να έχει την δυνατότητα να κινηθεί σε έναν δισδιάστατο ή τρισδιάστατο χώρο και να έχει την ικανότητα να πηδήξει. Αν και υπάρχουν παιχνίδια που κατάφεραν να σπάσουν αυτές τις προσδοκίες, προτείνεται να τις τηρήσουμε, καθώς είναι πολύ πιο δύσκολο να σχεδιάσουμε παιχνίδια με περίεργα κόλπα και το παιχνίδι να παραμένει ευχάριστο. Επιπροσθέτως θα πρέπει τα

όρια στα οποία επιτρέπεται ο παίκτης να πάει να είναι προφανή και όχι παραπλανητικά. Είναι πολύ άσχημη εμπειρία για κάποιον να φαίνεται ότι μπορεί να σκαρφαλώσει έναν λόγο και να σταματηθεί από έναν αόρατο τοίχο.

- **Λογικές Λύσεις:** Αυτό το κομμάτι αναφέρεται σε κάθε είδους γρίφου ή προβλήματος που ο παίκτης μας καλείται να λύσει. Κάθε λύση θα πρέπει να βγάζει νόημα στον κόσμο που έχουμε χτίσει και να βασίζεται σε μηχανισμούς που έχουν εξηγηθεί αποτελεσματικά στον παίκτη. Αυτό είναι πολύ σημαντικό για τα [παιχνίδια τύπου Παζλ](#), αλλά και για μικρά παζλ σε παιχνίδια άλλων κατηγοριών. Αν, για παράδειγμα, η λύση ενός προβλήματος απαιτεί να χρησιμοποιηθεί ένα βαρέλι για να μπλοκάρει ένα ρεύμα νερού, τότε η λύση αυτή θα βγάζει νόημα μόνο αν έχουμε εξηγήσει από πιο νωρίς, στον παίκτη, ότι μπορεί να σηκώσει και να μετακινήσει βαρέλια.
- **Προφανής Κατεύθυνση:** Το να ξεκινάει κανείς ένα καινούριο βιντεοπαιχνίδι είναι παρόμοιο με το να πηγαίνει σε μία άγνωστη πόλη για πρώτη φορά. Ως σχεδιαστές οφείλουμε να βοηθήσουμε τους παίκτες μας ως προς το που πρέπει να πάνε για να προχωρήσουν στην ιστορία. Κατανοητή κατεύθυνση είναι εξαιρετικά σημαντική σε [Όχι Γραμμικά Παιχνίδια](#) όπως τα παιχνίδια [Ανοιχτού Κόσμου](#). Είναι καλό να επιτρέπουμε στους παίκτες μας να εξερευνήσουν τον κόσμο του παιχνιδιού, αλλά αν χαθούν και δεν μπορούν να βρουν τρόπο να επιστρέψουν εκεί που ήταν, τότε αυτό είναι σχεδιαστικό λάθος.
- **Σταδιακή Ολοκλήρωση Εργασιών:** Δεν είναι σωστό να φορτώνουμε τους παίκτες μας με πολλές πληροφορίες, καθώς αυτό θα είναι πολύ δύσκολο να κατανοηθεί. Οφείλουμε να διδάξουμε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και την διαδικασία που απαιτείται για την ολοκλήρωση της κάθε εργασίας σταδιακά. Έτσι κάθε πρόβλημα που παρουσιάζουμε στον παίκτη θα είναι πολύ πιο διαχειρίσιμο, καθώς θα είναι ήδη οικείος με το τι μπορεί και να κάνει. Για παράδειγμα, αν ζητήσουμε από έναν καινούργιο παίκτη να σκοτώσει τον δράκο που απειλεί την πόλη τότε είναι πολύ πιθανό να τρομάξει από το βάρος αυτής της αγγαρείας και να σταματήσει να παίζει. Αντιθέτως αν εξηγήσουμε πρώτα στον παίκτη που μπορεί να βρει ένα ειδικό όπλο που θα του επιτρέψει να σκοτώσει τον δράκο εύκολα, τότε έχει έναν πολύ πιο διαχειρίσιμο στόχο.
- **Γεμάτος Κόσμος:** Ο κόσμος ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι όσο ενδιαφέρον όσο το περιεχόμενο αυτού του κόσμου. Δεν είναι αρκετό να είναι καλοσχεδιασμένες συγκεκριμένα σημεία του κόσμου μας, πρέπει ο χώρος ανάμεσα στα σημεία αυτά να είναι επίσης ενδιαφέρον. Αν δεν γεμίσουμε όσο περισσότερο χώρο μπορούμε με ενδιαφέροντα στοιχεία, τότε ο παίκτης θα βαρεθεί όσο πηγαίνει από την μία μεγάλη περιοχή στην άλλη. Το να βεβαιωθούμε πως κάθε γωνία ενός τεράστιου κόσμου έχει κάτι

ενδιαφέρον είναι πολύ δύσκολο, για αυτό πολλές φορές προτιμάται να έχουμε έναν μικρότερο κόσμο, αλλά με πολλά σημεία ενδιαφέροντος, παρά έναν τεράστιο κόσμο με κάποια ενδιαφέρον σημεία και τίποτα ανάμεσά τους.

- **Να αποφεύγονται οι επαναλήψεις:** Στη συνέχεια του προηγούμενου θα έλεγε κανείς ότι μπορεί απλά να αντιγράψει μερικά μικρά στοιχεία και να τα επικολλήσει διάσπαρτα ανάμεσα στα πιο λεπτομερή σημεία ενδιαφέροντος. Αυτό δεν είναι καλή πρακτική. Ως άνθρωποι είμαστε πολύ καλοί στο να αναγνωρίζουμε μοτίβα, συνεπώς οι παίκτες μας θα καταλάβουν πολύ γρήγορα το φτηνό αυτό κόλπο. Μία μικρή κατασκήνωση έχει την ίδια αξία με ένα τυχαίο δέντρο όταν ο παίκτης την έχει δει ήδη πολλές φορές σε μικρό χρονικό διάστημα. Φυσικά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν επιτρέπεται να αντιγράφουμε μικρά στοιχεία καθόλου, απλώς όσο περισσότερα το κάνουμε, τόσο πιο γρήγορα θα καταλάβει ο παίκτης το πόσο τεχνητός είναι ο κόσμος.
- **Δίκαιες Αποστολές και Εργασίες:** Στη διάρκεια ενός βιντεοπαιχνιδιού ο παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος με διάφορες αποστολές, εχθρούς, και συναντήσεις. Οφείλουμε να σχεδιάσουμε αυτά τα στοιχεία ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο δίκαια. Ανεξαρτήτως της στοχευμένης δυσκολίας του παιχνιδιού θα πρέπει κάθε κομμάτι του να είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε ο παίκτης να μην αισθάνεται ποτέ ότι αδικήθηκε από το παιχνίδι. Για παράδειγμα ένας εχθρός με τόσο γρήγορες επιθέσεις που ο μέσος παίκτης δεν θα μπορεί να αντιδράσει δεν είναι καλός σχεδιασμός.
- **Να μην μπορεί ο παίκτης να κολλήσει:** Εδώ αναφερόμαστε σε οποιαδήποτε κατάσταση στην οποία ο παίκτης αδυνατεί να προχωρήσει. Μία τέτοια κατάσταση ονομάζεται [Softlock](#). Αν για παράδειγμα επιτρέπουμε στον παίκτη να βρεθεί μέσα σε ένα πηγάδι, τότε οφείλουμε να του παρέχουμε και κάποιον τρόπο να βγει από αυτό, αλλιώς είναι σχεδιαστικό λάθος να τον αφήσουμε κολλημένο. Τούτου λεχθέντος, κολλήματα λόγω της φυσικής κατάστασης του κόσμου δεν είναι η μόνη μορφή softlock. Ας υποθέσουμε ότι σε μία περιοχή υπάρχουν τρία βασικά δωμάτια τα οποία συνδέονται μόνο με σειρά (το πρώτο με το δεύτερο και το δεύτερο με το τρίτο) και για να προχωρήσει ο παίκτης στο τρίτο δωμάτιο χρειάζεται ένα κλειδί το οποίο βρίσκεται στο πρώτο δωμάτιο. Αν επιτρέπουμε στον παίκτη να πάει από το πρώτο δωμάτιο στο δεύτερο χωρίς να έχει πάρει το κλειδί, τότε οφείλουμε να του επιτρέπουμε και να επιστρέψει στο πρώτο δωμάτιο ώστε να μπορεί να προχωρήσει κανονικά.
- **Να μην υπάρχουν μεγάλα χρονικά διαστήματα όπου ο παίκτης δεν δρα:** Αναμφισβήτητα είναι δύσκολο να περάσουν τα σωστά συναισθήματα και η κατάλληλη ιστορία όταν η κάμερα κινείται συνεχώς. Για αυτό είναι πολύ κοινή πρακτική να αφαιρούμε από τον παίκτη το δικαίωμα χειρισμού, προκειμένου να παίξει ένα cutscene και να παρουσιάσουμε την ιστορία που θέλουμε να πούμε με ένα πιο εύκολο μέσο. Αυτό

είναι κάτι που δεν πρέπει να παρακάνουμε. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι φτιάχνουμε ένα παιχνίδι, όχι μια ταινία. Φυσικά υπάρχουν παιχνίδια που βασίζονται πολύ περισσότερο στην ιστορία τους παρά στους μηχανισμούς τους και για αυτό είναι γεμάτα cutscenes, όπως το [Detroit: Become Human](#), οπότε αυτή η μορφή βιντεοπαιχνιδιού είναι σίγουρα κάτι που μπορεί να δουλέψει, αλλά μόνο σε συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιών.

Αυτά είναι τα πιο βασικά χαρακτηριστικά που χρειάζεται να έχει ένα πετυχημένο βιντεοπαιχνίδι. Σε συγκεκριμένες κατηγορίες μπορούμε να καταπατήσουμε κάποια από αυτά, αλλά συνήθως είναι πολύ πιο εύκολο να τα τηρήσουμε. Πολλοί παίκτες δεν ξέρουν οι ίδιοι τι θέλουν από κάποιο παιχνίδι, αλλά σχεδόν πάντα θα ξέρουν αν κάτι λείπει, ή αν κάτι είναι λάθος.

Τρόποι σχεδίασης βιντεοπαιχνιδιού

Ανάλογα με το είδος παιχνιδιού που θέλουμε να φτιάξουμε μπορούμε να ξεκινήσουμε από διάφορα στοιχεία του. Σε ένα παιχνίδι που βασίζεται στην ιστορία με πολύ διάλογο όπως το [Firewatch](#) θα σχεδιαστεί πρώτα η ιστορία, σε ένα παιχνίδι ένα πολύπλοκο σύστημα κατά το οποίο όλος ο κόσμος είναι συγχρονισμένος με την μουσική όπως το [Hi-Fi Rush](#) θα σχεδιαστεί πρώτα αυτός ο μηχανισμός, σε ένα [παιχνίδι Ρυθμού](#) μπορεί να σχεδιαστεί πρώτα η μουσική. Γενικά θα πρέπει να αναλύσουμε ποιο είναι το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού μας και να ξεκινήσουμε με την σχεδίαση αυτού, έχοντας υπόψιν τις γνώσεις και ικανότητές μας. Στις περισσότερες περιπτώσεις ξεκινάμε με το [Gameplay](#) και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού μας. Πιο σπάνια ξεκινάμε με την τεχνολογία που θα χρησιμοποιήσουμε και ακόμα πιο σπάνια ξεκινάμε με την ιστορία.

- **Ξεκινώντας με το Gameplay:** Η πρώτη ερώτηση που πρέπει να κάνουμε όταν σχεδιάζουμε γύρω από το gameplay είναι: “Τι είδους παιχνίδι φτιάχνουμε;”. Η απάντηση σε αυτή την ερώτηση είναι η κατηγορία του παιχνιδιού και οι βασικοί μηχανισμοί του. Για παράδειγμα ας υποθέσουμε ότι φτιάχνουμε έναν [Προσομοιωτή Περπατήματος](#). - Δυστυχώς το όνομα της κατηγορίας αυτών των παιχνιδιών είναι αρκετά αστοχος. Στην πραγματικότητα οι προσομοιωτές περπατήματος αναφέρονται σε παιχνίδια χωρίς πολύπλοκους μηχανισμούς, με μεγάλη εστίαση στην ιστορία και την εξερεύνηση ενός ενδιαφέρον κόσμου.- Αφού επιλέξουμε την κατηγορία του παιχνιδιού, η επόμενη ερώτηση είναι: “Τι προσφέρει το παιχνίδι;”. Εδώ αναφερόμαστε στο πιο βασικό στοιχείο του παιχνιδιού μας που το κάνει μοναδικό σε σύγκριση με άλλα παρόμοια παιχνίδια. Το στοιχείο αυτό μπορεί να είναι ένας μοναδικός τρόπος κίνησης, κάποιος πολύπλοκος

μηχανισμός, μία πολύ καλογραμμένη ιστορία με έντονες σκηνές, για αυτό το παράδειγμα ας υποθέσουμε ότι θέλουμε το παιχνίδι μας να είναι φωτορεαλιστικό. Έχοντας απαντήσει τις δύο πιο σημαντικές ερωτήσεις ξέρουμε ότι το παιχνίδι μας δεν θα έχει πολύπλοκους μηχανισμούς, αλλά θα είναι αρκετά απαιτητικό στον τομέα των γραφικών. Αυτό μας παροτρύνει να επιλέξουμε την [Unreal](#) για μηχανή ανάπτυξης, λόγω των ικανοτήτων της σε φωτορεαλιστικούς χώρους. Η μηχανή [Unity](#) θα ήταν επίσης μία καλή επιλογή και μάλιστα πιθανό να προτεινόταν αν είχαμε αρκετή εμπειρία με αυτή καθώς θα ολοκληρωνόταν η υλοποίηση του παιχνιδιού πιο γρήγορα, αφού δεν θα χρειαζόταν να αφιερώσουμε χρόνο να μάθουμε μία καινούρια μηχανή. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να αρχίσουμε να σχεδιάζουμε άλλα στοιχεία του παιχνιδιού μας στα οποία δεν δίνεται μεγάλη βάση, όπως η ιστορία ή η μουσική. Παρατηρούμε ότι απαντώντας σε δύο απλές ερωτήσεις καταλήξαμε γρήγορα στα πιο σημαντικά στοιχεία του βιντεοπαιχνιδιού μας, και πάνω σε αυτά φτιάξαμε ένα βασικό πλάνο για το ποια τεχνολογία θα χρησιμοποιήσουμε, καθώς και για δευτερεύων στοιχεία.

- **Ξεκινώντας με την Τεχνολογία:** Είναι σπάνιο να ξεκινήσουμε με την τεχνολογία καθώς έχει το αποτέλεσμα να μας περιορίζει στο τι είδους βιντεοπαιχνίδια μπορούμε να φτιάξουμε. Για παράδειγμα αν επιλέξουμε την Unreal επειδή την γνωρίζουμε καλύτερα, τότε θα αντιμετωπίσουμε διάφορες δυσκολίες αν για παράδειγμα θέλουμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι δύο διαστάσεων, καθώς η Unreal δεν υποστηρίζει επαρκώς τέτοια παιχνίδια. Ωστόσο μπορεί να είναι πολύ ισχυρό να συνδυάσουμε το ξεκίνημα με το gameplay και το ξεκίνημα με την τεχνολογία, αν δεν υπάρχει εμπορικά διαθέσιμη τεχνολογία ικανή για το παιχνίδι που θέλουμε να φτιάξουμε. Δύο Γνωστά παιχνίδια που ξεκίνησαν με την ανάπτυξη μίας προσαρμοσμένης μηχανής ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών είναι το [Fez](#), ένα παιχνίδι δύο διαστάσεων όπου ο κόσμος μπορεί να περιστραφεί στον τρίτο άξονα, και το [Noita](#), ένα παιχνίδι όπου κάθε pixel είναι προσομοίωσιμο και μπορεί να αλληλεπιδράσει με άλλα στοιχεία. Αυτά τα βιντεοπαιχνίδια υπάρχουν επειδή η ομάδα που τα έφτιαξε, πρώτα ανέπτυξε την τεχνολογία που ήταν απαραίτητη για την κατασκευή τους.
- **Ξεκινώντας με την Ιστορία:** Συνήθως ξεκινάμε με την ιστορία όταν αυτή είναι το βασικό στοιχείο που θα φέρει τις περισσότερες πωλήσεις και ενδιαφέρον στο βιντεοπαιχνίδι μας. Υπάρχει επίσης και η περίπτωση στην οποία κάποιος μας ανέθεσε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι έχοντας ήδη έτοιμη την ιστορία ή την εποχή και περιοχή στις οποίες διαδραματίζεται το παιχνίδι. Για παράδειγμα ας υποθέσουμε ότι κάποιος από το τμήμα Φιλολογίας μας αναθέτει να φτιάξουμε ένα παιχνίδι βασισμένο στην Αρχαία Ελληνική

Μυθολογία. Ξεκινώντας με αυτή τη σκηνογραφία ξεκινάμε να σκεφτόμαστε τι είδος παιχνιδιού μπορούμε να φτιάξουμε. Θα μπορούσαμε να φτιάξουμε ένα walking simulator όπου εξερευνά με τις πόλεις της αρχαίας Ελλάδας. Ή ένα παιχνίδι [Αγώνων](#) με άλογα. Ή ένα παιχνίδι [Στρατηγικής Πραγματικού Χρόνου](#) όπου ελέγχουμε Έλληνες στρατιώτες. Αφού τα παιχνίδια είναι κυρίως ένα διαδραστικό μέσο είναι αρκετά σπάνιο να ξεκινήσουμε με την ιστορία, αλλά όχι απίθανο.

Άλλα στοιχεία, περιορισμοί, και επιφυλάξεις

- **Διάρκεια παιχνιδιού:** Έχοντας καταλήξει στα πιο βασικά στοιχεία του βιντεοπαιχνιδιού μας είναι καιρός να αποφασίσουμε σε πιο γενικές ιδιοτροπίες. Μία από αυτές είναι ο στοχευμένος χρόνος που θα περάσει ο παίκτης με το παιχνίδι ανά περίοδο παιχνιδιού. Ο χρόνος αυτός συχνά εξαρτάται από την πλατφόρμα στην οποία δημοσιεύουμε το παιχνίδι μας. Γενικά, σε μία κονσόλα για σπίτι ή σε έναν προσωπικό υπολογιστή, ο παίκτης θα ξοδέψει τουλάχιστον 30 λεπτά πριν κλείσει το παιχνίδι, ενώ σε κινητό ο παίκτης θα παίζει για το πολύ 1 με 2 λεπτά.
- **Πολυπλοκότητα Μηχανισμών και Χειρισμού:** Η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού είναι ένα άλλο στοιχείο που σχετίζεται με την πλατφόρμα στην οποία δημοσιεύουμε. Σε έναν υπολογιστή περιμένουμε τον παίκτη να διαθέτει τουλάχιστον ένα πληκτρολόγιο και ένα ποντίκι, αντίστοιχα σε μια κονσόλα ένα χειριστήριο είναι δεδομένο. Αυτές οι συσκευές επιτρέπουν στον παίκτη να εκτελέσει πολύπλοκους συνδυασμούς κουμπιών χρησιμοποιώντας διάφορα από τα δάχτυλά τους. Αντιθέτως σε ένα κινητό, ο παίκτης είναι περιορισμένος μόνο στους δύο αντίχειρές του. Ως αποτέλεσμα ο χειρισμός ενός βιντεοπαιχνιδιού για κινητά πρέπει να είναι πιο εύκολος. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν θα έχει καθόλου πολύπλοκους μηχανισμούς. Ας εξετάσουμε για παράδειγμα ένα κλασικό παιχνίδι για κινητά, το [Angry Birds](#). Ο χειρισμός είναι ίδιος για όλα τα πουλιά που έχει στη διάθεση του ο παίκτης: τραβάει ένα πουλί με τη σφεντόνα και πατάει οπουδήποτε στην οθόνη όσο το πουλί αυτό είναι στον αέρα για να ενεργοποιήσει την ειδική του ικανότητα. Αν και ο χειρισμός είναι ο ίδιος, το κάθε πουλί έχει μια διαφορετική ειδική ικανότητα και είναι περισσότερο ή λιγότερο αποτελεσματικό σε συγκεκριμένα υλικά, με αποτέλεσμα ο παίκτης να έρχεται αντιμέτωπος με μια ενδιαφέρουσα πρόκληση στρατηγικής χωρίς να δυσκολεύεται με την εκτέλεση δράσεων.

- *Βάση στη Διήγηση ή τους Μηχανισμούς:* Ακόμα και όταν έχουμε αποφασίσει στα κύρια στοιχεία του παιχνιδιού μας μπορεί να επιστρέψει η ερώτηση του αν πρέπει να δώσουμε μεγαλύτερη στην ιστορία και τα γραφικά ή στους μηχανισμούς του. Για παράδειγμα, μπορεί να έχουμε πολύπλοκους μηχανισμούς, έναν όμορφο κόσμο, ενδιαφέρον σχεδιασμένα επίπεδα, και ποικιλία εχθρών και εργαλείων. Όλοι αυτά τα στοιχεία έχουν ως αποτέλεσμα ο παίκτης να περνάει τον χρόνο του ευχάριστα όσο παίζει. Παρ' όλα αυτά, χωρίς μια ενδιαφέρουσα ιστορία ή κάποιο άλλο κίνητρο, μπορεί κάποιος παίκτης να μην αισθάνεται αρκετά παρακινημένος για να συνεχίσει να παίζει. Στο αντίθετο άκρο, αν δώσουμε βάση μόνο στην ιστορία και στην καλλιτεχνική κατεύθυνση, τότε ο παίκτης θα παρουσιάσει ενδιαφέρον στον κόσμο που έχουμε χτίσει και θα του προκληθούν έντονα συναισθήματα, αλλά αν οι μηχανισμοί του παιχνιδιού παρα-είναι απλοί, τότε είναι πιθανό ο παίκτης να βαρεθεί. Ιδανικά θέλουμε ένα συνδυασμό των δύο φιλοσοφιών, με ελαφριά κλίση στη μία ή στην άλλη ανάλογα με το πιο βασικό στοιχείο του παιχνιδιού μας.
- *Περιορισμοί:* Ως καλλιτέχνες και σχεδιαστές είναι εύκολο να ενθουσιαστούμε με την ιστορία, τον κόσμο, και τα συστήματα που χτίζουμε για το παιχνίδι μας. Δυστυχώς, όμως, στον πραγματικό κόσμο δεν έχουμε άπειρο χρόνο και πόρους για να φέρουμε στον κόσμο όλα όσα θέλουμε. Όσο δουλεύουμε σε μία εταιρία θα υπάρχει περιορισμένος χρόνος και περιορισμένα χρήματα στη διάθεσή μας. Δεν είμαστε μόνο σχεδιαστές, αλλά και διαχειριστές, και πολλές φορές θα πρέπει να πάρουμε τη δύσκολη απόφαση να αφαιρέσουμε ή να περιορίσουμε κάποιο στοιχείο του παιχνιδιού μας προκειμένου να είναι έτοιμο πριν την προκαθορισμένη ημερομηνία κυκλοφορίας, η οποία είναι συχνά πριν τα χριστούγεννα.

Σχεδιασμός Gameplay

Σχεδιασμός Συστημάτων

Το gameplay είναι συνήθως το πιο δύσκολο στοιχείο ενός βιντεοπαιχνιδιού ως προς την ανάπτυξή του. Ο παίκτης θα περάσει τον περισσότερο χρόνο του με το παιχνίδι να αλληλεπιδρά με τα διάφορα συστήματα που έχουμε χτίσει, τα οποία αλληλεπιδρούν και μεταξύ τους. Αν κάποιο από αυτά τα συστήματα δεν συνεργάζεται καλά με κάποιο άλλο τότε είμαστε υποχρεωμένοι να σιγουρευτούμε ότι τα συστήματα αυτά δεν θα τύχει να αλληλεπιδράσουν ποτέ, ή να τα ξανα-υλοποιήσουμε με τέτοιο τρόπο ώστε να μην παρουσιάζουν πλέον πρόβλημα όταν αλληλεπιδρούν. Οι δύο κύριες τεχνικές προγραμματισμού για την υλοποίηση οποιουδήποτε συστήματος είναι τα προληπτικά και τα σύνθετα συστήματα.

- **Προληπτικά Συστήματα:** Αυτή η υλοποίηση δηλώνει ότι ένα συγκεκριμένο σύστημα γνωρίζει ότι μπορεί να αλληλεπιδράσει με συγκεκριμένα άλλα συστήματα ή αντικείμενα. Ας υποθέσουμε ότι θέλουμε να υλοποιήσουμε μία πλάκα πίεσης η οποία θα χρησιμοποιηθεί για διάφορα παζλ στο παιχνίδι μας. Ακολουθώντας την φιλοσοφία των προληπτικών συστημάτων, θα πρέπει η γενική κλάση “πλάκα πίεσης” να έχει μία λίστα η οποία περιέχει όλα τα αντικείμενα με τα οποία μπορεί να ενεργοποιηθεί, για παράδειγμα ο παίκτης, ένας βράχος, ένα κουτί. Τι θα γίνει όμως αν ο παίκτης τοποθετήσει μία γλάστρα πάνω στην πλάκα; Θα περίμενε ότι η πλάκα θα ενεργοποιούταν, αλλά η γλάστρα δεν είναι στην λίστα της κλάσης “πλάκα πίεσης” και θα πρέπει να την προσθέσουμε. Αυτό δεν είναι πρόβλημα από μόνο του, αλλά αν έχουμε κάποιο άλλο αντικείμενο που χρησιμοποιεί μία παρόμοια λίστα με βαριά αντικείμενα τότε θα πρέπει να φτιάξουμε καινούρια λίστα για αυτό (αν δεν είναι η ίδια με αυτή της πλάκας πίεσης). Το θετικό αυτής της φιλοσοφίας είναι ότι είναι πολύ εύκολο και γρήγορο να υλοποιηθεί και για αυτό προτιμάται για μικρά συστήματα που εμφανίζονται σε πολύ λίγα σημεία του παιχνιδιού μας.
- **Σύνθετα Συστήματα:** Με αυτή την υλοποίηση αντί να φτιάχνουμε συστήματα τα οποία αλληλεπιδρούν με συγκεκριμένους τρόπους, κάθε αντικείμενο θα έχει πιο γενικές σταθερές και μεταβλητές και θα έχουμε ένα γενικευμένο σύστημα που αναλαμβάνει πως διάφορα αντικείμενα και συστήματα αλληλεπιδρούν ανάλογα με αυτές τις σταθερές και μεταβλητές. Συνεχίζοντας από το προηγούμενο παράδειγμα, αντί να αποθηκεύουμε μία λίστα με τα αντικείμενα που ενεργοποιούν την πλάκα πίεσης, απλώς δηλώνουμε πόσο

βάρος απαιτείται να είναι πάνω στην πλάκα πίεσης για να ενεργοποιηθεί. Μετά κάθε αντικείμενο στο παιχνίδι θα έχει μια μεταβλητή ονόματι “βάρος” την τιμή της οποίας ορίζουμε εμείς. Το θετικό με αυτή τη φιλοσοφία είναι ότι αν κάποιος άλλο σύστημα αλληλεπιδρά με αντικείμενα ανάλογα με το βάρος τους, τότε δεν χρειάζεται να αλλάξουμε τον κώδικα των αντικειμένων, ούτε να φτιάξουμε κάποια λίστα. Το αρνητικό, ωστόσο, είναι ότι ένα σύνθετο σύστημα είναι πολύ πιο δύσκολο και χρονοβόρο να υλοποιηθεί σωστά, αλλά κάνει την υλοποίηση πολλών αντικειμένων που βασίζονται στο σύστημα αυτό πολύ πιο γρήγορη και εύκολη.

Μπορούμε σχετικά εύκολα να βεβαιωθούμε ότι τα συστήματά μας αλληλεπιδρούν ορθά, αλλά υπάρχει ένας πιο πολύπλοκος παράγοντας, ο παίκτης! Είναι αδύνατον να προβλέψουμε τι θα κάνει ο οποιοσδήποτε παίκτης μία οποιαδήποτε στιγμή. Κάθε φορά που έρχεται με αντιμέτωπος με κάποιο καινούριο σύστημα θα απορρήσει αν μπορεί να το συνδυάσει με τα άλλα συστήματα που έχει ήδη δει. Για αυτό θα πρέπει να βεβαιωθούμε ότι όσο δυνατόν περισσότερα από τα συστήματά μας μπορούν να αλληλεπιδράσουν με άλλα συστήματα χωρίς να προκαλούνται προβλήματα.

Ισχύς του παίκτη

Με τον φόβο ότι κάποιος περίεργος παίκτης μπορεί να αλληλεπιδράσει με απρόβλεπτο τρόπο με τα συστήματά μας θα σκεφτόταν κανείς να περιορίσει την ισχύ που έχει ο παίκτης στον κόσμο. Αυτή δεν είναι καλή πρακτική. Αν πάρουμε πολλή ελευθερία από τον παίκτη τότε ο ίδιος είναι πιθανό να αισθανθεί ότι το παιχνίδι (και κατά συνέπεια εμείς) δεν τον σέβεται. Αντί να περιορίσουμε τον παίκτη είναι καλύτερο να τον καθοδηγήσουμε, είτε μέσω κάποιου χαρακτήρα-χωρίς-παίκτη ο οποίος θα μεταφέρει υπαινιγμούς για το πως πρέπει να προχωρήσει, είτε μέσω του περιβάλλοντος και του κόσμου. Μία συνήθη τεχνική είναι η χρήση κίτρινης μπογιάς η οποία συμβολίζει σημεία στα οποία ο παίκτης επιτρέπεται να σκαρφαλώσει. Ωστόσο η τεχνική αυτή αν και αποτελεσματική, μπορεί να έχει άσχημο αποτέλεσμα όταν χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό, καθώς ο παίκτης θα αισθανθεί ότι το παιχνίδι δεν τον σέβεται αρκετά για να βρει τον δρόμο μόνος του. Θα αισθάνεται σαν να του “κρατάμε το χέρι”. Οπότε η καθοδήγηση είναι καλή, αλλά με μέτρο.

Θεματικοί περιορισμοί

Άλλα στοιχεία του gameplay μπορούν να εξαρτώνται άμεσα από τη θεματική κατεύθυνση του κόσμου στον οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι. Η διατήρηση της συνέπειας ανάμεσα στον κόσμο και τους μηχανισμούς είναι ζωτικής σημασίας, καθώς ενισχύει την αληθοφάνεια

και το immersion (βύθιση) του παίκτη στον κόσμο. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι με επιστημονική φαντασία που διαδραματίζεται στο διάστημα, μπορεί να περιμένουμε από τους χαρακτήρες να έχουν τη δυνατότητα να περδούν σε χαμηλή βαρύτητα ή να χρησιμοποιούν προηγμένη τεχνολογία για να επιβιώνουν σε ακραία περιβάλλοντα. Ωστόσο, σε ένα παιχνίδι με βάση τον ρεαλισμό, όπως το [Red Dead Redemption 2](#), οι δυνατότητες του παίκτη περιορίζονται σε πιο ρεαλιστικές δράσεις, όπως η διαχείριση αλόγων ή η επιβίωση στη φύση με φυσικούς περιορισμούς.

Επιπλέον, οι θεματικοί περιορισμοί επηρεάζουν και την αισθητική του παιχνιδιού. Σε παιχνίδια που ακολουθούν έναν φουτουριστικό ή φανταστικό κόσμο, οι γραφικές επιλογές και ο σχεδιασμός περιβάλλοντος μπορεί να είναι πολύχρωμες και γεμάτες φανταστικά τοπία και πλάσματα, όπως στο [No Man's Sky](#), ενώ σε ρεαλιστικά παιχνίδια, η αίσθηση της γης, του καιρού και των φυσικών στοιχείων αποδίδεται με αυστηρότερη προσέγγιση στον ρεαλισμό, όπως βλέπουμε στο [The Last of Us](#).

Επίσης, οι περιορισμοί αυτοί επηρεάζουν τους κανόνες και τη φυσική του παιχνιδιού. Σε έναν κόσμο όπου οι χαρακτήρες έχουν υπερφυσικές δυνάμεις, όπως το [Control](#) ή το [Infamous](#), είναι αναμενόμενο ότι οι φυσικοί νόμοι θα παραβιάζονται, επιτρέποντας εντυπωσιακά άλματα ή τηλεμεταφορές. Αντίθετα, σε παιχνίδια προσομοίωσης ή επιβίωσης, όπου ο ρεαλισμός είναι κεντρικό στοιχείο, η προσοχή στη λεπτομέρεια, όπως η εξάντληση της ενέργειας ή η σωματική αντοχή του χαρακτήρα, θα καθορίσει το πώς θα αλληλεπιδράσει ο παίκτης με τον κόσμο.

Τέλος, πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι η θεματική του κόσμου μπορεί να επηρεάσει ακόμα και τους διαλόγους και τις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων, προσφέροντας μια συνεκτική αφήγηση που εμπλουτίζει την εμπειρία του παίκτη. Ένας διάλογος σε έναν κόσμο φαντασίας μπορεί να περιλαμβάνει μαγικά τελετουργικά και αρχαίες προφητείες, ενώ σε ένα σύγχρονο περιβάλλον, οι χαρακτήρες θα μιλούν για τεχνολογία, πολιτική ή κοινωνικά ζητήματα, δίνοντας μια αίσθηση αυθεντικότητας και βάθους στον κόσμο του παιχνιδιού.

Tutorials και Οδηγίες

Όσο σχεδιάζουμε το παιχνίδι μας για ώρες και ώρες είναι εύκολο να ξεχάσουμε ότι ο παίκτης θα αγοράσει το βιντεοπαιχνίδι μας χωρίς να γνωρίζει τους μηχανισμούς που σχεδιάσαμε και αναπτύξαμε. Για αυτό είναι σημαντικό να παρέχουμε κάποιου είδους οδηγίες οι οποίες θα εξηγούν τους μηχανισμούς στον παίκτη. Αυτές οι οδηγίες συνήθως παρουσιάζονται ως ένας συνδυασμός κειμένου ή βίντεο σε ένα σύνολο που ονομάζεται [Tutorial](#). Η υλοποίηση ενός σωστού tutorial είναι πιο δύσκολη από όσο φαίνεται. Δεν θέλουμε ο παίκτης να αισθάνεται ότι του “κρατάμε το χέρι”, όπως αναφέραμε πριν, αλλά

δεν θέλουμε και να χάσει σημαντική πληροφορία η οποία θα του είναι απαραίτητη για να ολοκληρώσει το παιχνίδι. Η καλύτερη τεχνική είναι συνήθως να παρουσιάζουμε συστήματα σταδιακά ώστε να μην παραφορτώσουμε τον παίκτη με πληροφορία η οποία δεν θα είναι απαραίτητη για αρκετό χρόνο. Δεν χρειάζεται να ενημερώσουμε τον παίκτη για όλα τα συστήματα του παιχνιδιού από την αρχή, αλλά όταν έρθει αντιμέτωπος με ένα καινούριο σύστημα, τότε είμαστε υποχρεωμένοι να τον πληροφορήσουμε. Είναι καλή πρακτική να υπάρχει κάποια επιλογή εντός του παιχνιδιού στην οποία ο παίκτης θα μπορεί να διαβάσει λεπτομέρειες και tutorial για διάφορα συστήματα, καθώς μπορεί να τα έχει ξεχάσει.

Διεπαφή Χρήστη

Ανεξαιρέτως του είδους βιντεοπαιχνιδιού που φτιάχνουμε, θα χρειαστούμε κάποιον τρόπο να προσφέρουμε βασική πληροφορία στον παίκτη. Η πληροφορία αυτή μπορεί να είναι η ζωή του χαρακτήρα, πόσα φίλτρα έχει διαθέσιμα, ένας μικρός χάρτης, και άλλα. Τα στοιχεία που παρουσιάζουν αυτή την πληροφορία και “κολλάνε” πάνω στην οθόνη μπροστά από όλα τα άλλα αντικείμενα ονομάζεται [Διεπαφή Χρήστη \(UI\)](#) . Αν και απαραίτητο, δεν πρέπει να πέσουμε στην παγίδα του να παρουσιάσουμε τον παίκτη με



περισσότερη πληροφορία από όση είναι απαραίτητη. Όσο περισσότερο UI είναι στην οθόνη, τόσο λιγότερος χώρος υπάρχει στην οθόνη για το ίδιο το παιχνίδι. Ένα πρόσφατο κακόφημο παράδειγμα είναι το [Suicide Squad: Kill the Justice League](#). Ένα άλλο πρόβλημα που προκύπτει με το UI είναι ότι μπορεί να έχει αρνητικό αποτέλεσμα στην φαντασίωση που νιώθει ο παίκτης, καθώς στον πραγματικό κόσμο δεν υπάρχει μια ιπτάμενη πράσινη μπάρα να αναγράφει πόση ζωή έχουμε. Για τον λόγο αυτό, μερικά παιχνίδια έχουν προσπαθήσει να ενσωματώσουν το UI τους μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Η τεχνική αυτή ονομάζεται [Diegetic UI](#).

Σχεδιασμός Ιστορίας

Αναπαράσταση της Ιστορίας

Σε μία ταινία υπάρχει μόνο μία ιστορία, αυτή που έγραψε ο σεναριογράφος όπως παρουσιάζεται στην οθόνη. Στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών αυτή η μορφή ιστορίας μας δίνει μόνο τη μισή εικόνα. Ας μη ξεχάσουμε ότι ως μέσο, τα βιντεοπαιχνίδια συνδέονται διαδραστικά με τους παίκτες. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι παίκτες να σχηματίζουν τη δική τους ιστορία με τις διαφορετικές δράσεις και επιλογές που ακολουθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η ιστορία που σχεδιάζουμε εμείς μπορεί να ειπωθεί με δύο κύριες μεθόδους: εκτός και εντός του παιχνιδιού. Εδώ ως μέθοδος “εκτός παιχνιδιού” εννοούμε τις περιπτώσεις στις οποίες ο παίκτης δεν έχει τον έλεγχο του χαρακτήρα του, όπως στη διάρκεια ενός cutscene. Όπως αναφέραμε προηγουμένως, αυτή η τεχνική είναι χρήσιμη όταν θέλουμε να τονίσουμε ένα συγκεκριμένο κομμάτι της ιστορίας, ή όταν θέλουμε να αναδείξουμε ένα συγκεκριμένο συναίσθημα στον παίκτη. Με την μέθοδο “εκτός παιχνιδιού” εννοούμε τις περιπτώσεις στις οποίες ο παίκτης έχει ακόμα τον έλεγχο του χαρακτήρα του, όπως για παράδειγμα να ακούσει μία περαστική συνομιλία δύο άλλων χαρακτήρων. Αυτή η τεχνική είναι χρήσιμη όταν θέλουμε να δώσουμε λίγο παραπάνω ζωή στον κόσμο μας, αλλά συνήθως δεν προτείνεται για τη μεταλαμπάδευση σημαντικών κομματιών της ιστορίας.

Σχέση Χαρακτήρα και Παίκτη

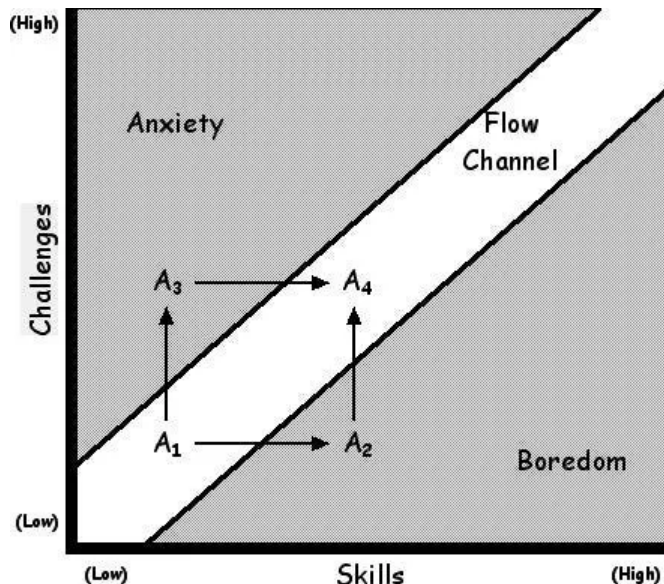
Μάλλον το πιο σημαντικό κομμάτι της ιστορίας ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι ο κύριος χαρακτήρας, εξάλλου με αυτόν θα περάσει ο παίκτης τον περισσότερο χρόνο. Ανάλογα με τη θεματική κατεύθυνση του παιχνιδιού και τη βάση που δίνουμε στην ιστορία, ο κύριος χαρακτήρας μπορεί να έχει πολύ ή καθόλου προσωπικότητα. Αν ο χαρακτήρας δεν έχει καθόλου προσωπικότητα τότε θα είναι πιο εύκολο για τον παίκτη να ταυτιστεί με αυτόν, ενώ του επιτρέπεται να καθορίσει ο ίδιος την προσωπικότητα του χαρακτήρα που ελέγχει. Στο άλλο άκρο, όσο περισσότερα αποκαλύπτουμε για την προσωπικότητα του κύριου χαρακτήρα τόσο πιο δύσκολο θα είναι να ταυτιστεί με πολλούς παίκτες. Ωστόσο κάποιοι παίκτες που έχουν περάσει από παρόμοιες δυσκολίες με αυτές που περνάει ή έχει περάσει ο κύριος χαρακτήρας, θα χαρούν να σχετιστούν με αυτόν. Μια ισχυρή προσωπικότητα επίσης είναι μέσο για πιο ενδιαφέρον ιστορίες. Θα μπορούσε, για παράδειγμα, ο κύριος χαρακτήρας να ξεκινήσει ως ηθικά αμφισβητήσιμος, αλλά στη διάρκεια του παιχνιδιού να βελτιωθεί ως άνθρωπος.

Γραμμική και μη γραμμική Ιστορία

Οι ταινίες είναι φυσικά γραμμικά μέσα διήγησης ιστοριών. Σε όποια θέση και να κάτσει ο παρακολουθητής στο θέατρο, η ταινία θα τελειώσει με τον ίδιο τρόπο. Τα βιντεοπαιχνίδια ως διαδραστικό μέσο φέρνουν καινούργιες δυνατότητες. Μπορούμε να προσφέρουμε στους παίκτες μας την δυνατότητα να αλλάξουν τη γραμμικότητα της ιστορίας. Μπορεί να υπάρχουν διάφορες μεθόδους για να πετύχει το ίδιο αποτέλεσμα, ή μπορεί να επιτρέπεται ένα σύνολο εργασιών να γίνουν με όποια σειρά επιθυμεί ο παίκτης. Θα μπορούσε ακόμα και να υπάρχει η δυνατότητα για διαφορετικά τέλη, ωστόσο αυτό είναι εξαιρετικά χρονοβόρο και ακριβό.

Ροή Παιχνιδιού

Ένας από τους πιο συνήθεις όρους που χρησιμοποιείται στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών είναι η θεωρία της ροής παιχνιδιού η οποία αρχικά αναπτύχθηκε από τον Csikszentmihalyi και σήμερα εφαρμόζεται και στα βιντεοπαιχνίδια. Η κύρια ιδέα αυτής της φιλοσοφίας είναι ότι η δυσκολία της πρόκλησης την οποία παρουσιάζουμε στον παίκτη πρέπει να είναι ανάλογη με τις ικανότητες του παίκτη. Αν οι ικανότητες είναι πολύ υψηλότερες από τη δυσκολία του παιχνιδιού σε σημείο που ο παίκτης μπορεί να αντιμετωπίζει το παιχνίδι χωρίς πολλή σκέψη τότε θα καταλήξει να βαριέται. Στο ακριβώς άλλο άκρο, αν το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο, σε σημείο που ο παίκτης δεν μπορεί να ταπexέλθει, τότε θα καταλήξει να αγχώνεται. Κανένα από τα δύο αυτά συναισθήματα δεν είναι ευχάριστα, συνεπώς πρέπει να στοχεύουμε σε μια δυσκολία η οποία είναι ανάλογη των ικανοτήτων του παίκτη. Το πρόβλημα είναι ότι δεν μπορούμε να ξέρουμε τις ικανότητες του κάθε παίκτη. Για τον λόγο αυτό τα περισσότερα παιχνίδια σήμερα έχουν κάποιου είδους επιλογής δυσκολίας ώστε να είναι προσιτά σε όσο το δυνατόν περισσότερους παίκτες. Μερικά παιχνίδια μάλιστα έχουν κάποιο σύστημα το οποίο αλλάζει δυναμικά τη δυσκολία, ανάλογα με την επίδοση του παίκτη.



From *Flow: The Psychology of Optimal Experience*
by Mihaly Csikszentmihalyi (page 74)

Πηγές εικόνων

<https://medium.com/@icodewithben/mihaly-csikszentmihalyis-flow-theory-game-design-ideas-9a06306b0fb8>

https://www.reddit.com/r/gaming/comments/192nx54/this_screengrab_of_the_hud_from_suicide_squad/