



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ – ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

**«Προηγμένα Συστήματα Πληροφορικής-Ανάπτυξης Λογισμικού και Τεχνητής
Νοημοσύνης»**

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Ανασκόπηση προτεινόμενων ταξινομιών videogames και δημιουργία παιχνιδιού περιπέτειας στο gamemaker Review of suggested taxonomies of videogames and creation of an adventure game in Gamemaker
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Κουζουκάκης Χρήστος
Πατρώνυμο	Ευάγγελος
Αριθμός Μητρώου	ΜΠΣΠ20021
Επιβλέπων	Παναγιωτόπουλος Θεμιστοκλής, Καθηγητής

Ημερομηνία Παράδοσης

Απρίλιος 2023

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Θεμιστοκλής
Παναγιωτόπουλος
Καθηγητής

Πικράκης Άγγελος
Επίκουρος Καθηγητής

Ιωάννης Τασούλας
Επίκουρος Καθηγητής

Ευχαριστίες

Αισθάνομαι την ανάγκη και την υποχρέωση να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κο Θέμη Παναγιωτόπουλο, για την αδιάλειπτη και ουσιαστική του καθοδήγηση, τις καίριες παρατηρήσεις του, καθώς και για την ηθική υποστήριξή του καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας. Επίσης, να ευχαριστήσω και τα μέλη της τριμελούς εξεταστικής μου επιτροπής για την πολύτιμη βοήθειά τους.

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία επιχειρείται μια συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση στα κριτήρια βάσει των οποίων διαμορφώθηκαν τις δύο τελευταίες δεκαετίες οι ποικίλες ταξινομίες των βιντεοπαιχνιδιών, σε μια προσπάθεια παρουσίασης της εξελικτικής τους πορείας στον χρόνο, των διαφοροποιήσεών τους, των πλεονεκτημάτων αλλά και των περιορισμών τους. Οι τύποι διαδραστικότητας, η μηχανική, το θέμα, η χωρική ανάπτυξη, η αισθητική, το οπτικό στυλ, οι ψυχολογικές επιδράσεις, τα μαθησιακά αποτελέσματα, τα αντιληπτικά οφέλη, η εμπειρία του παιχνιδιού απετέλεσαν κατά καιρούς ταξινομικά κριτήρια.

Όλες οι προτεινόμενες ταξινομίες δίνουν έμφαση σε κάποιο στοιχείο, υποβαθμίζοντας κάποια άλλα και αποδεικνύοντας την πολυπλοκότητα των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και την διάσταση ανάμεσα στην ακαδημαϊκή έρευνα και την εμπορική ορολογία. Στη συνέχεια, εξετάζεται αναλυτικά το είδος της περιπέτειας, ως προς την ιστορία και τα χαρακτηριστικά του. Παρά τις διαπιστωμένες αποκλίσεις των θεωρητικών προτάσεων ταξινόμησης που έχουν μέχρι τώρα κατατεθεί το είδος της περιπέτειας μοιάζει να αποτελεί παράδειγμα σταθερότητας και σαφούς οριοθέτησης. Παρά τη μακρά διάρκεια ζωής του, ή ίσως εξαιτίας αυτής, η περιπέτεια ως είδος έχει αποκρυσταλλώσει τα χαρακτηριστικά της και διακρίνεται με ευκολία από τα άλλα είδη διατηρώντας σταθερά μία από τις πρώτες θέσεις στις προτιμήσεις του κοινού διαχρονικά. Στο δημιουργικό μέρος της εργασίας παραδίδονται παραδείγματα λειτουργίας της πλατφόρμας gamemaker που χρησιμοποιήθηκε, παρουσιάζεται αναλυτικά το παιχνίδι περιπέτειας που δημιουργήθηκε, με τον τίτλο Last minute hero και αναλύεται η διαδικασία συγγραφής του κώδικα και της παραμετροποίησης του παιχνιδιού.

Abstract

In the present work, a systematic bibliographic review is attempted on the criteria on which the various classifications of video games were formed in the last two decades, in an attempt to present their evolutionary course in time, their differences, advantages and limitations. The types of interactivity, the mechanics, the subject, the spatial development, the aesthetics, the visual style, the psychological effects, the learning outcomes, the perceptual benefits, the experience of the game have been at times taxonomic criteria.

All the proposed classifications emphasize one element, degrading some others and proving the complexity of video games, but also the divergence between academic research and commercial terminology. Next, the type of adventure game is examined in detail, in terms of its history and characteristics. Despite the discrepancies in the theoretical classification propositions that have been submitted so far, the type of adventure seems to be an example of stability and clear demarcation. Despite its long lifespan, or perhaps because of it, adventure as a species has crystallized its characteristics and is easily distinguished from other species, maintaining firmly one of the first places in the preferences of the public over time. In the creative part, working examples of the used gamemaker platform are provided, the adventure game created under the title Last minute hero is presented in detail and the process of writing the code and configuring the game is analyzed.

Περιεχόμενα	
Ευχαριστίες	iii
Περίληψη	iv
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο	2
Γενικά περί παιχνιδιού	2
Το παιχνίδι την ψηφιακή εποχή	2
Κοινά χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	8
Η έννοια του είδους ως κριτήριο ταξινόμησης των βιντεοπαιχνιδιών	8
Αφήγηση και ηλεκτρονικά παιχνίδια: αλληλοαναιρούμενες έννοιες, Η ιστορία μιας θεωρητικής διαμάχης.	13
Το είδος ως επικοινωνιακό φαινόμενο και προϊόν της εμπειρίας των παικτών	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο	16
2.1. Διαφορές ανάμεσα στα είδη των βιντεοπαιχνιδιών και των λοιπών μέσων: γιατί το θέμα αποτελεί προβληματικό κριτήριο	16
2.1.2. Ταξινόμηση των παιχνιδιών ανά τρόπο παιξίματος- διαδραστικότητας- εργοδικής συμβολής του παίκτη	17
2.2. Ταξινόμηση με βάση τους τύπους αλληλεπιδράσεων που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι κατά Wolf	19
2.2.1.Αφηρημένα	20
2.2.2. Διασκευή	20
2.2.3.Τεχνητή Ζωή	21
2.2.4.Επιτραπέζια παιχνίδια	21
2.2.5.Σύλληψη- αλίευση- (capturing)	21
2.2.6.Παιχνίδια με κάρτες	21
2.2.7.Πιάσιμο (Catching)	22
2.2.8.Κυνηγητό	22
2.2.9.Συλλογή	22
2.2.10.Μάχη	23

2.2.11.Επίδειξης	23
2.2.12.Διαγνωστικά	23
2.2.13.Αποφυγή	23
2.2.14.Οδήγηση	24
2.2.15.Εκπαιδευτικά	24
2.2.16.Διαφυγή	24
2.2.17.Μαχητικά	24
2.2.18. Πέταγμα	25
2.2.19.Τυχερά παιχνίδια	25
2.2.20. Διαδραστική ταινία	25
2.2.21.Προσομοίωση Διαχείρισης	25
2.2.22. Λαβύρινθος	26
2.2.23. Γήπεδο εμποδίων	26
2.2.24. Παιχνίδια με μολύβι και χαρτί	26
2.2.25.Φλίπερ	27
2.2.26. Πλατφόρμα	27
2.2.27. Παιχνίδια προγραμματισμού	27
2.2.28. Παζλ	27
2.2.29. Κουίζ	28
2.2.30. Αγώνες	28
2.2.31.Ρυθμός και Χορός	28
2.2.33.Shoot 'Em Up -Πυροβόλησέ τους	29
2.2.34.Προσομοίωση	29
2.2.35.Αθλητισμός	29
2.2.36.Στρατηγική	29
2.2.37.Επιτραπέζια παιχνίδια- Table-Top Games	29
2.2.38.Στόχος	30

2.2.39.Περιπτεία κειμένου	30
2.2.40.Προσομοίωση Εκπαίδευσης	30
2.2.41.Χρησιμότητα- Utility	31
2.2.42. Περιπτεία	31
2.3.Οι πέντε κατηγορίες των Aarseth και των συνεργατών του, με κυρίαρχο κριτήριο τον χώρο	31
2.3.1.Χώρος	31
2.3.2.Χρόνος	32
2.3.3. Δομή παίκτη	33
2.3.4. Έλεγχος	33
2.3.5.Κανόνες	34
2.4.Ταξινόμηση με βάση τη διαστρωμάτωση κριτηρίων των King και Kryzwinska	34
2.4.1.Είδος.	34
2.4.2.Πλατφόρμα.	35
2.4.3.Τρόπος	35
2.4.4.Περιβάλλον	35
2.5.Ταξινόμηση με βάση το οπτικό στυλ	36
2.5.1. Όψη καλλιτεχνικής τεχνικής	38
2.5.2. Καλλιτεχνική διάσταση: Όψη	40
2.6.Ταξινόμηση με κριτήριο την Αισθητική	40
2.7.Ταξινόμηση με κριτήριο τον Έλεγχο δράσης (action control)	41
2.8. Ταξινόμηση με κριτήριο τις Ψυχολογικές Επιδράσεις του Παιχνιδιού	42
2.9. Ταξινόμηση με κριτήριο τα μαθησιακά αποτελέσματα	44
Είναι πλέον δεδομένο ότι τα βιντεοπαιχνίδια (ιδιαίτερα, βίντεο σκοποβολής πρώτου προσώπου ή βίντεο παιχνίδια δράσης) παρέχουν γνωστικά, προσεχτικά και αντιληπτικά οφέλη για τον χρήστη (Boot, Blakely & Simons, 2011).	45
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο	49

<u>3. Από το Adventure στο είδος της περιπέτειας</u>	49
<u>3.1. Ιστορική ανασκόπηση του είδους της περιπέτειας</u>	51
<u>3.2. Η δύναμη των γραφικών</u>	52
<u>3.3. Περιπέτεια Δράσης</u>	53
<u>3.3.1. Το ζήτημα της δυνατότητας επανάληψης του παιχνιδιού</u>	53
<u>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο</u>	70
<u>4.1.2. Drag and Drop</u>	70
<u>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο</u>	77
<u>5.2.1. Φίλοι</u>	78
<u>5.3. Θησαυροί</u>	81
<u>Qaffas, A. (2020). An operational study of video games' genres. Interactive Mobile TEchnologies, 14(15) https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691</u>	107

Λίστα εικόνων

<u>ΕΙΚΟΝΑ 1 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΑΠΟ ΤΟ MOBYGAMES</u>	13
<u>ΕΙΚΟΝΑ 2: ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ALLGAME</u>	14
<u>ΕΙΚΟΝΑ 3 ΔΟΜΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ VIDEOGAMES</u>	54
<u>ΕΙΚΟΝΑ 4 ΠΤΥΧΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ</u>	55
<u>ΕΙΚΟΝΑ 5: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ</u>	87
<u>ΕΙΚΟΝΑ 6: ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ</u>	88
<u>ΕΙΚΟΝΑ 7: ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΩΔΙΚΑ</u>	88
<u>ΕΙΚΟΝΑ 8: ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ OSIGNPOST</u>	90
<u>ΕΙΚΟΝΑ 9: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FUNCTION</u>	92
<u>ΕΙΚΟΝΑ 10: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ SPRITE</u>	93
<u>ΕΙΚΟΝΑ 11: Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΟΥ ΉΡΩΑ</u>	93
<u>ΕΙΚΟΝΑ 12: Ο QUESTIE</u>	95
<u>ΕΙΚΟΝΑ 13: Ο QUESTIE ΜΕ ΚΑΠΕΛΟ</u>	96
<u>ΕΙΚΟΝΑ 14: ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΘΗΣΑΥΡΟΥ</u>	99
<u>ΕΙΚΟΝΑ 15: DROP LIST</u>	99
<u>ΕΙΚΟΝΑ 16: FUNCTION DROPITEMS</u>	100
<u>ΕΙΚΟΝΑ 17: ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΕΠΙΠΕΔΟΥ</u>	101
<u>ΕΙΚΟΝΑ 18: ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ AUTOTILER</u>	101
<u>ΕΙΚΟΝΑ 19: TITLE SCREEN</u>	102
<u>ΕΙΚΟΝΑ 20: ΕΠΙΛΟΓΗ SAVE FILE</u>	102
<u>ΕΙΚΟΝΑ 21: ΠΡΩΤΗ ΠΙΣΤΑ- TUTORIAL</u>	103

ΕΙΚΟΝΑ 22: ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ	103
ΕΙΚΟΝΑ 23 : ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ QUESTIE	104
ΕΙΚΟΝΑ 24: Η ΜΠΛΟΚΑΡΙΣΜΕΝΗ ΣΠΗΛΙΑ (ΕΜΠΟΔΙΟ)	104
ΕΙΚΟΝΑ 25: ΑΝΑΤΟΛΙΚΑ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ.....	
...105	
ΕΙΚΟΝΑ 26: ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΜΕ ΝΡC.....	
.105	
ΕΙΚΟΝΑ 27: ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ.....	
..... 106	
ΕΙΚΟΝΑ 28: ΈΚΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΒΟΗΘΕΙΑ- ΠΡΩΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ.....	106
ΕΙΚΟΝΑ 29: Η ΛΜΝΟΥΛΑ ΜΕ ΤΑ SLIMES.....	
107	
ΕΙΚΟΝΑ 30: Η ΣΠΗΛΙΑ.....	107
ΕΙΚΟΝΑ 31: Η ΠΟΛΗ.....	108
ΕΙΚΟΝΑ 32: ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΜΑΓΟ ΧΕΛΩΝΑ.....	108
ΕΙΚΟΝΑ 33: Η ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ ΣΠΑΘΙ.....	109
ΕΙΚΟΝΑ 34: Η ΣΠΗΛΙΑ ΤΟΥ ΔΡΑΚΟΥ.....	
..109	
ΕΙΚΟΝΑ 35: Ο ΔΡΑΚΟΣ ΣΕ ΕΠΙΘΕΣΗ ΜΕ ΜΠΑΛΕΣ ΦΩΤΙΑΣ.....	
.....110	
ΕΙΚΟΝΑ 36: NINESLICEBOXSTRECHED.....	
.....111	
ΕΙΚΟΝΑ 37: ΚΩΔΙΚΑΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ TEXT.....	112
ΕΙΚΟΝΑ 38:ΣΥΝΈΧΕΙΑ ΤΟΥ OTEXT.....	112
ΕΙΚΟΝΑ 39: NEWTEXTBOX FUNCTION.....	113
ΕΙΚΟΝΑ 40: DIALOGUERESPONSES.....	113
ΕΙΚΟΝΑ 41: ΕΦΑΡΜΟΓΗ NEWTEXBOX ΣΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ SIGNPOST.....	
.....114	
ΕΙΚΟΝΑ 42: GLOBAL VARIABLE.....	
.....114	
ΕΙΚΟΝΑ 43: ΔΙΑΛΟΓΟΣ ΤΟΥ QUESTIE ΜΕ ΤΟΝ ΓΕΪΤΟΝΑ.....	115
ΕΙΚΟΝΑ 44: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ CASES ΔΙΑΛΟΓΟΥ.....	
.. 116	
ΕΙΚΟΝΑ 45: ΑΛΛΑΓΗ SPRITE ΣΕ ΕΠΙΘΕΣΗ.....	116
ΕΙΚΟΝΑ 46: ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ.....	117

ΕΙΚΟΝΑ 47: ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΖΗΜΙΑΣ ΣΤΟΝ ΕΧΘΡΟ.....	117
ΕΙΚΟΝΑ 48: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ SCRIPT ΕΝΕΡΓΟΠΟΪΗΣΗΣ.....	118

Λίστα πινάκων

Πίνακας 1: Παιχνιδομηχανές.....	9
Πίνακας 2: Ταξινόμηση κατά Pegi.....	59
Πίνακας 3: Φιλικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού.....	97
Πίνακας 4: Εχθροί.....	98
Πίνακας 5: Θησαυροί.....	99

Εισαγωγή

Η εργασία αναφέρεται στα βιντεοπαιχνίδια, ως τα παιχνίδια εκείνα που παίζονται με τη χρήση μιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αποτελείται από 5 κεφάλαια, εκ των οποίων τα τρία είναι θεωρητικά, το 4ο παρουσιάζει αναλυτικά την πλατφόρμα gamemaker στην οποία σχεδιάστηκε και στο 5ο παρουσιάζεται το παιχνίδι αναλυτικά και συγκεντρώνονται τα συμπεράσματα από τη θεωρητική συζήτηση.

Πιο αναλυτικά, στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια σύντομη αναφορά στην έννοια του παιχνιδιού και στην μετεξέλιξή του στην ψηφιακή εποχή. Ακολουθεί σύντομα ιστορική αναδρομή της εξέλιξης των βιντεοπαιχνιδιών, εξετάζονται τα κοινά χαρακτηριστικά τους καθώς και η έννοια του "είδους" ως κριτηρίου ταξινόμησής τους. Υποστηρίζεται δε ότι το είδος δεν αποτελεί παγιωμένη έννοια αλλά προϊόν της εμπειρίας των παικτών.

Το δεύτερο κεφάλαιο αναφέρεται στην ακαταλληλότητα της θεματικής κατάταξης των βιντεοπαιχνιδιών και ακολουθούν οι σημαντικότερες ταξινομίες που έχουν προταθεί από το 2000 και εξής από διακεκριμένους θεωρητικούς στο πεδίο των games studies. Από την ταξινόμηση των παιχνιδιών ανά τρόπο παίξιματος- διαδραστικότητας- εργοδικής συμβολής του παίκτη, στην ταξινόμηση με βάση τους τύπους αλληλεπιδράσεων που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι κατά Wolf, στα κριτήρια του Aarseth και των συνεργατών του, στη διαστρωμάτωση κριτηρίων των King και Kryzwinska, στην ταξινόμηση με βάση το οπτικό στυλ ή με κριτήριο την Αισθητική, τον έλεγχο της δράσης, τις ψυχολογικές επιδράσεις, τα μαθησιακά αποτελέσματα, τα αντιληπτικά οφέλη, τις αντιδράσεις των παικτών, την ηλικιακή καταλληλότητα, μέχρι τη μετα-ταξινόμηση με κριτήριο τις πωλήσεις. Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται το είδος της περιπέτειας, με τον προπάτορά της το ομώνυμο παιχνίδι Adventure. Περιγράφονται τα χαρακτηριστικά του είδους που το καθιστούν μοναδικό και διακριτό, ακολουθεί μια σύντομη ανασκόπηση της ιστορικής τους πορείας και εξέλιξης μέχρι το σήμερα.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται το περιβάλλον ανάπτυξης του παιχνιδιού, το gamemaker και τα βασικά χαρακτηριστικά λειτουργίας του.

Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζεται το παιχνίδι, αναλύονται οι προδιαγραφές και οι απαιτήσεις του, εξηγείται η σχεδίασή του και παραδίδεται ένα ευρύτερο σχέδιο της αρχιτεκτονικής του (scripts, assets, βοηθητικά εργαλεία κ.ά.) Ακολουθεί βήμα προς βήμα μια εκτέλεση επίδειξης του παιχνιδιού.

Τέλος, ακολουθούν συμπεράσματα σε σχέση με το είδος παιχνιδιού, της περιπέτειας που εξετάστηκε και σχολιάζεται το παιχνίδι ως προς τις δυνατότητες επέκτασης και εμπλουτισμού του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο

Γενικά περί παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να περιγραφεί ως μία δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα ανταγωνιστικού χαρακτήρα, ατομική ή ομαδική, που γίνεται για ψυχαγωγικούς σκοπούς ακολουθώντας ορισμένους κανόνες για την επίτευξη κάποιου στόχου, ώστε να ανακηρυχτεί ένας ή περισσότεροι νικητές (Alessi & Trollip, 2001).

Έχουν γίνει πολλές απόπειρες ακαδημαϊκών ορισμών των παιχνιδιών, αλλά κανένας από αυτούς δεν έχει γίνει αποδεκτός ως οριστικός και καθόλα περιεκτικός. Στην πραγματικότητα η συζήτηση περί του ορισμού του παιχνιδιού είναι σε εξέλιξη, καθώς το περιεχόμενο της έννοιας ολοένα αλλάζει. Ακολουθούν παραδείγματα μερικών από τους πιο δημοφιλείς ορισμούς.

Το 1938 ο Johan Huizinga στο μυθικό έργο του *Homo Ludens* συνοψίζοντας τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού υποστηρίζει ότι πρόκειται για «μια εθελοντική δραστηριότητα ή απασχόληση που πραγματοποιείται εντός κάποιων καθορισμένων τοπικών και χρονικών ορίων, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς αλλά απολύτως δεσμευτικούς, αποτελώντας αυτοσκοπό και συνοδευόμενο από ένα αίσθημα ικανοποίησης και χαράς και από τη συνείδηση ότι είναι κάτι «διαφορετικό» από τη «συνήθη ζωή». Είναι μια δραστηριότητα που δεν συνδέεται με κανένα ουσιαστικό συμφέρον και δεν αποκομίζει κέρδος. Προωθεί το σχηματισμό των κοινωνικών ομάδων που τείνουν να περιβάλλουν τον εαυτό τους με μυστικότητα και που τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με κάποια μεταμφίεση ή με άλλα μέσα" (Huizinga, 1938).

Το 1961 ο Roger Caillois υποστήριξε ότι: "Το παιχνίδι είναι ... μια δραστηριότητα που είναι ουσιαστικά: Ελεύθερη (προαιρετική), ξεχωριστή [στο χρόνο και το χώρο], αβέβαιη, αντιπαραγωγική, ελεγχόμενη από κανόνες, φανταστική".

Τα παιχνίδια διακρίνονται ουσιαστικά στις μέρες μας (Αυγητίδου, 2001), σύμφωνα με τα εξής κριτήρια:

- τον αριθμό των παιδιών σε ομαδικά ή ατομικά.
- το χαρακτήρα τους, όπως τα τυχερά παιχνίδια.
- το χώρο που διεξάγονται όπως τα τραπέζια και τα υπαίθρια.
- το μέσο που χρησιμοποιούν, όπως τα ηλεκτρονικά.

Οι βασικές τους κατηγορίες αναφέρονται σε:

- Εκείνα που αναπτύσσουν τη σωματική και μυϊκή άσκηση.
- Εκείνα που αναπτύσσουν την αντίληψη.
- Εκείνα που αναπτύσσουν τις αισθήσεις όπως οι εικόνες και οι ήχοι.
- Εκείνα που αναπτύσσουν και καλλιεργούν τη φαντασία και τη κοινωνικότητα.
- Εκείνα που αναπτύσσουν τις εικαστικές τάσεις.
- Εκείνα που αναπτύσσουν παρατηρητικότητα, ανάγνωση, αρίθμηση, λογική.

Το παιχνίδι την ψηφιακή εποχή

Με την ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών εμφανίστηκαν διάφοροι όροι που περιγράφουν την εμπειρία του παιχνιδιού. Ο όρος «ψηφιακό παιχνίδι» (digital game) χρησιμοποιείται στη βιβλιογραφία για να περιγράψει εφαρμογές λογισμικού οι οποίες:

·έχουν τα τυπικά χαρακτηριστικά παιχνιδιού (όπως συγκεκριμένη κατάσταση έναρξης, ορισμένους κανόνες, στόχο, τελική κατάσταση νίκης/ήττας κ.λπ.), προκαλούν στους

χρήστες κίνητρο εμπλοκής και προσφέρουν άμεση διαδραστική εμπειρία που δημιουργεί το αίσθημα της ψυχαγωγίας (π.χ. Salen & Zimmerman, 2003),

·παίζονται σε σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογικές πλατφόρμες, όπως: υπολογιστής, διαδίκτυο, κονσόλες παιχνιδιών, φορητές συσκευές. Χαρακτηριστικές τεχνολογικές πλατφόρμες: ο προσωπικός υπολογιστής (PC) το PlayStation, το GameBoy το Xbox το Wii.

Σήμερα συνυπάρχουν και χρησιμοποιούνται εναλλακτικά οι εξής όροι:

Ψηφιακά παιχνίδια - όπως χρησιμοποιείται ο όρος από την DiGRA¹ για να δηλώσει όλα τα παιχνίδια που έχουν βάση ψηφιακής τεχνολογίας

Ηλεκτρονικό παιχνίδι – ένας όρος που χρησιμοποιείται από την Ofcom² για να καλύψει τις φορητές κονσόλες παιχνιδιών που συνδέονται με τηλεόραση, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε υπολογιστή, ή τα παιχνίδια σε CD ROM

Βιντεοπαιχνίδια - ένας όρος που χρησιμοποιείται από φορείς της βιομηχανίας όπως η Interactive Software Federation of Europe (ISFE) για τηλεοπτικές κονσόλες και φορητά συστήματα βιντεοπαιχνιδιών

Παιχνίδια υπολογιστή - αυτά που παίζονται απευθείας σε έναν υπολογιστή

Διαδικτυακά παιχνίδια - συμπεριλαμβανομένων των μαζικών multiplayer σε απευθείας σύνδεση παιχνιδιών ρόλων (MMORPGS)

Κινητά παιχνίδια - αυτά που παίζονται σε μια φορητή συσκευή (συμπεριλαμβανομένων κινητών τηλεφώνων, κινητών κονσολών και κινητών τηλεφώνων ή tablet) (Ulricsak and Ben Williamson, 2010).

Συνοπτικά με τον όρο ηλεκτρονικό ή ψηφιακό παιχνίδι περιγράφεται μια ευρεία ποικιλία ψηφιακών εφαρμογών οι οποίες χαρακτηρίζονται από το παιγνιώδες περιβάλλον, την έντονη συμμετοχή του παίκτη και την αυξημένη χρήση πολυμεσικών στοιχείων (Μαυρομάτη, 2010). Η Whalen (2004) προτείνει τρεις κατηγορίες: Massive (διαδικτυακά παιχνίδια που περιλαμβάνουν τεράστιο αριθμό παικτών), Mobile (παιχνίδια σχεδιασμένα για μικρότερη οθόνη και μικρότερο χρόνο παιχνιδιού) και Real (παιχνίδια που απαιτούν από τους παίκτες να μετακινηθούν σωματικά).

Τα ψηφιακά παιχνίδια, καθώς αποτελούν το συγκερασμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή με το παιχνίδι, θεωρούνται σημαντικό μέσο καθημερινής ψυχαγωγίας των παιδιών και συγκαταλέγονται πλέον ως κομμάτι του σύγχρονου πολιτισμού (Kirriemuir & McFarlane, 2004).

1.2.1. Σύντομη ιστορική αναδρομή της εξέλιξης των βιντεοπαιχνιδιών

Ως ημερομηνία σταθμός στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θεωρείται η 25η Ιανουαρίου του 1947, όπου ο Thomas T. Goldsmith Jr και Estle Ray Mann συνέλαβε την ιδέα του «Cathode Ray Tube Amusement Device». Επρόκειτο για μια αναλογική συσκευή, η οποία επέτρεπε στον χρήστη να χειρισθεί ένα ανυσματικό σημείο που έμοιαζε με βλήμα και προορίζονταν για μια σειρά από σχεδιασμένους στόχους στην οθόνη. Το παιχνίδι ήταν ένας εξομοιωτής πυραύλων πάνω σε μια crt οθόνη της τότε εποχής. Από τότε έως και σήμερα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν υποστεί αλλεπάλληλες βελτιώσεις.

¹ <http://www.digra.org/>

² <https://www.ofcom.org.uk/home>

Το 1951 δημιουργήθηκε από τον Ferranti, ο Manchester Mark I ο πρώτος υπολογιστής που διατέθηκε στο εμπόριο. Υποστήριζε αρκετά προγράμματα που δημιουργήθηκαν από ερευνητές στην επιστήμη των υπολογιστών (Copeland, 2000). Για παράδειγμα, ο Dietrich Prinz προγραμματίσε ένα παιχνίδι σκακιού του υπολογιστή ενάντια σε έναν άνθρωπο τουλάχιστον για έναν ορισμένο αριθμό κινήσεων, λόγω έλλειψης επαρκούς μνήμης (Wall, 2012). Το πρώτο όμως εμπορικό πλήρες τέτοιο παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1958 για τον υπολογιστή IBM 704. Το πρώτο ψυχαγωγικό βιντεοπαιχνίδι στην ιστορία ήταν το OXO (Donovan, 2010). Γνωστό και ως Noughts and Crosses, ήταν ένα παιχνίδι τρίλιζας, που δημιούργησε ο Αλέξανδρος Ντάγκλας για τον υπολογιστή EDSAC του Πανεπιστημίου του Cambridge.

Κατά τη διάρκεια του ψυχρού πολέμου, πολλά από τα πρώτα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών δημιουργήθηκαν για να εξυπηρετήσουν στρατιωτικούς σκοπούς. Στρατιωτικοί αξιωματούχοι σε όλο τον κόσμο χρησιμοποιούσαν «πολεμικά παιχνίδια» για εκπαίδευση (Halter, 2006). Ο Wolf, M. J. (2008: xvi-xxi) στο χρονολόγιο των σημαντικότερων εξελίξεων των βιντεοπαιχνιδιών, στην εισαγωγή του βιβλίου του, θέτει ως αφηγηρικό σημείο το πείραμα τένις του William Higinbotham στα 1958, αλλά θα χρειαστεί παραπάνω από μία δεκαετία για να εμφανιστεί το πρώτο βιντεοπαιχνίδι arcade που λειτουργεί με κέρματα, το Nolan Bushnell's Computer Space, στα 1971. Το PONG του Nolan Bushnell εμφανίζεται στο arcade έναν χρόνο αργότερα και γίνεται το πρώτο επιτυχημένο παιχνίδι. Την ίδια χρονιά κυκλοφορεί το Magnavox Odyssey του Ralph Baer, το πρώτο οικιακό σύστημα βιντεοπαιχνιδιών..

Το 1973 η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών arcade απογειώνεται, καθώς πολλές εταιρείες αρχίζουν να παράγουν βιντεοπαιχνίδια. Το 1974 το Kee Games's Tank είναι το πρώτο παιχνίδι που αποθηκεύει δεδομένα γραφικών σε τσιπ ROM και το Midway's TV Basketball είναι το πρώτο παιχνίδι arcade που χρησιμοποιεί ανθρώπινες φιγούρες ως avatar, αντί για μπλοκ ή οχήματα. Το 1975 το Midway's Gun Fight είναι το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιεί μικροεπεξεργαστή και το 1976 το Atari's Night Driver είναι το πρώτο παιχνίδι που προσομοιώνει την προοπτική πρώτου προσώπου, αν και δεν είχε αληθινά γραφικά 3-D. Από το 1976 έως το 1982, εμφανίστηκε η δεύτερη γενιά κονσόλων βίντεο.

Το 1977 η βιομηχανία οικιακών βιντεοπαιχνιδιών υφίσταται το πρώτο της κραχ και πολλές εταιρείες εγκαταλείπουν. Κυκλοφορεί το σύστημα οικιακής κονσόλας VCS της Atari (αργότερα μετονομάστηκε σε 2600). Στην Ιαπωνία, η Nintendo κυκλοφορεί το πρώτο της βιντεοπαιχνίδι, το Color TV Game 6 και το arcade παιχνίδι Super Bug της Kee Games εισάγει την κύλιση 4 κατευθύνσεων. Το 1978 ήταν η χρονιά του Taito's Space Invaders που απετέλεσε έμπνευση για πολλά παιχνίδια κάθετης σκοποβολής που θα ακολουθήσουν. Το 1979 το Vectorbeam κυκλοφορεί το Warrior, το πρώτο παιχνίδι μάχης one-on-one. Το δε Galaxian της Namco είναι το πρώτο παιχνίδι που έχει το 100 τοις εκατό των γραφικών του σε χρώμα RGB (ένα πρότυπο που χρησιμοποιείται για έγχρωμα βίντεο χρησιμοποιώντας κόκκινα, πράσινα και μπλε σήματα). Το Puck-Man της Namco (αργότερα μετονομάστηκε Pac-Man) κυκλοφορεί στην Ιαπωνία και το 1980 στην Αμερική. Το Atari's Battlezone είναι το πρώτο arcade παιχνίδι που διαθέτει ένα αληθινό περιβάλλον 3-D. Το Ultima γίνεται το πρώτο οικιακό παιχνίδι υπολογιστή με κύλιση 4 κατευθύνσεων. Το Star Fire είναι το πρώτο παιχνίδι πιλοτηρίου και το πρώτο παιχνίδι arcade που περιλαμβάνει τραπέζι υψηλής βαθμολογίας χρησιμοποιώντας τα αρχικά των παικτών.

Το 1981 Κυκλοφορούν τα Donkey Kong της Nintendo και Tempest του Atari. Η βιομηχανία παιχνιδιών arcade των Ηνωμένων Πολιτειών φτάνει τα 5 δισεκατομμύρια δολάρια. Το 1982 το arcade παιχνίδι Zaxxon της Sega γίνεται το πρώτο παιχνίδι arcade που διαφημίζεται στην τηλεόραση. Στα τέλη του έτους, το εισόδημα των arcade παιχνιδιών μειώνεται και φαίνεται ότι έρχεται άλλο ένα κραχ στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, μεγαλύτερο από το κραχ του 1977.

Το 1983 καταρρέει ξανά η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών. Η τρίτη γενιά κονσολών, που λειτουργούσαν με 8 bit, εμφανίστηκε από το 1983 έως το 1995. Το 1984 και ενώ η κατάρρευση της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών συνεχίζεται, η Nintendo κυκλοφορεί το σύστημα Famicom στην Ιαπωνία, το οποίο το επόμενο μετονομάστηκε σε Nintendo Entertainment System (NES), στην Αμερική. Η δημοτικότητά του συμβάλλει στο να τεθεί ένα τέλος στο κραχ του κλάδου. Η Nintendo κυκλοφορεί επίσης το Super Mario Bros., το οποίο γίνεται ένα από τα παιχνίδια με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών. Ο Alex Pajitnov σχεδιάζει το Tetris.

Το 1986 εμφανίζεται το The Legend of Zelda (για το Nintendo Famicom), το πρώτο από μια μεγάλη σειρά παιχνιδιών Zelda. Η Sega κυκλοφορεί το Sega Master System (SMS).

Το 1987 το The Manhole της Cyan γίνεται το πρώτο παιχνίδι υπολογιστή που κυκλοφορεί σε CD-ROM και το LucasArts's Maniac Mansion είναι το πρώτο παιχνίδι περιπέτειας με διεπαφή point-and-click. Η τέταρτη γενιά κονσολών, που ήταν μοντέλα 16-bit, προέκυψε από το 1987 έως το 1999.

Το 1988 το NARC της Williams είναι το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιεί επεξεργαστή 32 bit. Το 1989 κυκλοφορούν δύο κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών χειρός: το Game Boy της Nintendo και το Lynx της Atari. Εμφανίζεται το σύστημα οικιακής κονσόλας Sega Genesis.

Το 1990 Η Maxis κυκλοφορεί το SimCity του Will Wright, το πρώτο από μια μακρά σειρά παιχνιδιών Sim. Το Sega Game Gear κυκλοφορεί στην Ιαπωνία. Η σειρά Final Fantasy της Squaresoft εισάγεται στη Βόρεια Αμερική.

Το 1991 Η Nintendo κυκλοφορεί το Super Nintendo Entertainment System (SNES) στη Βόρεια Αμερική. Η Capcom κυκλοφορεί το Street Fighter II. Το 1992 η Midway κυκλοφορεί το arcade παιχνίδι Mortal Kombat. Το The 7th Guest της Virgin Games κυκλοφορεί και γίνεται το οικιακό παιχνίδι υπολογιστή με τις μεγαλύτερες πωλήσεις. Η Sega κυκλοφορεί το Virtua Racing, ένα τρισδιάστατο παιχνίδι αγώνων. Το Virtuality κυκλοφορεί το Dactyl Nightmare, ένα arcade παιχνίδι με ακουστικά VR (εικονικής πραγματικότητας) και διεπαφή όπλου.

Η πέμπτη γενιά κονσολών, οι οποίες ήταν 32 και 64-bit μονάδες, εμφανίστηκαν από το 1993 έως το 2006. Το 1993 κυκλοφορεί το Myst και γίνεται το παιχνίδι με τις μεγαλύτερες πωλήσεις οικιακού υπολογιστή όλων των εποχών, τίτλος που θα κρατήσει μέχρι το 2002. Η id Software κυκλοφορεί το Doom. Ο Παγκόσμιος Ιστός πηγαίνει σε όλο τον κόσμο. Η Sega κυκλοφορεί το Virtual Fighter, ένα τρισδιάστατο παιχνίδι μάχης. Το 1994 η Nintendo κυκλοφορεί το οικιακό παιχνίδι Donkey Kong Country. Το Sega Saturn και το Sony PlayStation κυκλοφορούν στην Ιαπωνία και η Blizzard κυκλοφορεί το παιχνίδι στρατηγικής Warcraft σε πραγματικό χρόνο. Το 1995 το Sony PlayStation και η Sega Saturn κάνουν το ντεμπούτο τους στη Βόρεια Αμερική. Το 1996 το Nintendo 64 εμφανίζεται στην Ιαπωνία και τη Βόρεια Αμερική. Η Nintendo κυκλοφορεί επίσης το Virtual Boy, ένα φορητό σύστημα παιχνιδιών με ξεχωριστή οθόνη για κάθε μάτι που όταν συνδυάζεται δημιουργεί μια τρισδιάστατη

εικόνα. Το 1997 εμφανίζεται το Tamagotchi του Bandai και το Riven, η συνέχεια του Myst. Το MMORPG Ultima Online ξεκινά.

Το 1998 Η Konami κυκλοφορεί το Dance Dance Revolution και τα πρώτα παιχνίδια της σειράς Beatmania και GuitarFreaks. Εμφανίζεται το Nintendo Game Boy Color και τα Sierra Studios κυκλοφορούν το Half-Life. Το 1999 Κυκλοφορεί το Sega Dreamcast. Το MMORPG EverQuest ξεκινά. Η Nintendo κυκλοφορεί το Donkey Kong 64. Το 2000 Εμφανίζεται το PlayStation 2 της Sony. Η Nintendo πουλά την 100 εκατομμυριοστή κονσόλα Game Boy της. Κυκλοφορεί το The Sims του Maxis. Το 2001 Εμφανίζονται το Xbox της Microsoft και το Nintendo GameCube. Εμφανίζεται το Halo: Combat Evolved των Bungie Studios. Το 2002 Το The Sims ξεπερνά το Myst και γίνεται το οικιακό παιχνίδι υπολογιστή με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών. Το MMORPG Sims Online ξεκινά καθώς και η διαδικτυακή υπηρεσία παιχνιδιών Xbox Live της Microsoft. Το 2003 ξεκινούν τα Galaxies του MMORPG Star Wars. Το 2004 Η Sony κυκλοφορεί το PlayStation Portable στην Ιαπωνία και το PlayStation 2 στην Κίνα. Η Nintendo κυκλοφορεί το σύστημα χειρός βιντεοπαιχνιδιών Nintendo DS (διπλή οθόνη). Η Bungie κυκλοφορεί το Halo 2.

Το 2005 Η Sony κυκλοφορεί το PlayStation Portable στη Βόρεια Αμερική. Η Nintendo κυκλοφορεί το Game Boy Micro. Η Microsoft κυκλοφορεί το Xbox 360. Tiger Το 2006 κυκλοφορούν το Nintendo Wii και το PlayStation 3 της Sony. Η Microsoft κυκλοφορεί το Xbox 360 στην Αυστραλία. Τέλος, το 2007 Το MMORPG World of Warcraft υπολογίζεται ότι έχει περισσότερους από 9 εκατομμύρια παίκτες παγκοσμίως.



Spacewar



Atari VCS



Space invaders



Sony playstation



Nintendo DS

Πίνακας 1: Παιχνιδομηχανές

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 2000, προέκυψε η έκτη γενιά κονσολών (1998-2013) όπου τα σε απευθείας σύνδεση παιχνίδια και τα κινητά παιχνίδια έγιναν σημαντικές πτυχές της αντίστοιχης κουλτούρας. Η έβδομη γενιά κονσολών ήταν από το 2005 έως το 2012. Αυτή η εποχή χαρακτηρίστηκε από τεράστιους προϋπολογισμούς ανάπτυξης για ορισμένα παιχνίδια, με μερικούς να έχουν κινηματογραφικού τύπου γραφικές παραστάσεις. Η κυκλοφορία της κονσόλας Wii με την κορυφαία πώληση, στην οποία ο

χρήστης θα μπορούσε να ελέγχει τις ενέργειες του παιχνιδιού με την πραγματική κίνηση του κοντρόλ και η εμφάνιση του cloud computing στα βιντεοπαιχνίδια.

Το 2013, εμφανίστηκε η όγδοη γενιά κονσολών, συμπεριλαμβανομένων των Nintendo's Wii U και Nintendo 3DS, του Xbox One της Microsoft, του PlayStation 4 της Sony και του PlayStation Vita. Το PC gaming κατέχει μεγάλο μερίδιο αγοράς στην Ασία και την Ευρώπη για δεκαετίες και συνεχίζει να αυξάνεται λόγω της ψηφιακής διανομής. Από την ανάπτυξη και την ευρεία χρήση των smartphones από τους καταναλωτές, τα παιχνίδια προσεγγίζουν μια ευρεία γκάμα ανθρώπων, ακόμα και εκείνους που δεν ενδιαφέρονται ιδιαίτερα ή που δεν μπορούν να αντέξουν οικονομικά ή να υποστηρίξουν ειδικό υλικό, όπως κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών.

Κοινά χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα βασικά τους χαρακτηριστικά, είναι αντίστοιχα τα εξής:

- Παρέχουν συγκρούσεις, ανταγωνισμό και αντιθέσεις (π.χ. μεταξύ παίκτη και ηλεκτρονικού υπολογιστή ή μεταξύ παικτών).
- Είναι αλληλεπιδραστικά (ενεργός ρόλος παίκτη).
- Παρέχουν στοιχεία πρόκλησης καθώς και διλήμματα (αβεβαιότητα επίτευξης στόχου, ποικίλα επίπεδα δυσκολίας καθώς και αυξανόμενη πρόκληση για τους παίκτες με αποτέλεσμα να αυξάνεται η αδρεναλίνη τους).
- Έχουν πάντα ένα νικητή (ικανοποιούν τον εγωισμό του παίκτη).
- Δημιουργούν ποικιλία προβλημάτων προς λύση (αύξηση της δημιουργικότητας).
- Έχουν σενάριο και εξελιγμένα γραφικά (με παραστατικά χρώματα και κίνηση).
- Υπάρχει επικοινωνία μεταξύ των παικτών (δημιουργία κοινωνικών ομάδων).
- Είναι προσαρμοστικά (ταιριάζουν σε κάθε παίκτη).
- Αποδίδουν στοιχεία για αποτελέσματα, ενημέρωση και ανατροφοδότηση καθώς και για επιβράβευση της απόδοσης η οποία δρα ως κίνητρο για τα παιδιά και έτσι συντελείται μάθηση.

Η έννοια του είδους ως κριτήριο ταξινόμησης των βιντεοπαιχνιδιών

Κυρίως χάρη στις βιομηχανίες της λογοτεχνίας, του κινηματογράφου και της μουσικής, το είδος έγινε σημαντικό θέμα στη λαϊκή κουλτούρα κατά τη διάρκεια του 20ου αιώνα. Στη συνέχεια, όταν η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών είδε το φως της ημέρας στα τέλη της δεκαετίας του 1970, ήταν σαφές ότι η μελλοντική τους εξέλιξη θα συνδεόταν επίσης με τα είδη.

Ενώ οι μεταμορφώσεις των ειδών έχουν παίξει πραγματικά έναν αξιοσημείωτο ρόλο στην ανάπτυξη ολόκληρης της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, η φύση αυτού του φαινομένου δεν έχει εξεταστεί διεξοδικά. Την ίδια στιγμή που οι μελετητές των βιντεοπαιχνιδιών ήταν απασχολημένοι με την εξερεύνηση τους μέσα στη δεκαετία του 1980, οι συνάδελφοί τους

σημείωσαν σημαντική πρόοδο στις σπουδές του είδους. Μέχρι τελικά τα βιντεοπαιχνίδια να κατακτήσουν ευρύτερα το ενδιαφέρον στους ακαδημαϊκούς κύκλους, η θεωρία του είδους είχε ήδη αναπτυχθεί διεξοδικά.

Κατά μία έννοια, οι σπουδές παιχνιδιών βρίσκονται σε προνομιακή θέση. Καθώς τα βιντεοπαιχνίδια ακολουθούν τις παραδόσεις της παλαιότερης λαϊκής κουλτούρας με πολλούς τρόπους, το πεδίο είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει προηγμένες θεωρίες χωρίς να χρειαστεί να τις εφεύρει. Ωστόσο, το πλεονέκτημα αποδεικνύεται χρήσιμο μόνο εφόσον διαχωριστούν επιτυχώς οι ισχύουσες πτυχές, από αυτά που απαιτούν προσαρμογή ή δεν μπορούν να εφαρμοστούν καθόλου. Κατά συνέπεια, θα πρέπει να ξεκινήσει μια εξέταση των ειδών των βιντεοπαιχνιδιών ξεκινώντας από τον έλεγχο της σχέσης τους με τα προϋπάρχοντα είδη λαϊκής κουλτούρας. Είναι τα βιντεοπαιχνίδια μια αισθητική επέκταση προηγούμενων (σχετικών με το είδος) μορφών τέχνης ή ως ανεξάρτητα αισθητικά μέσα, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χωριστούν σε είδη ανάλογα με τα μηχανικά και τα αισθητικά τους στοιχεία,

Ενώ η ταξινόμηση των βιντεοπαιχνιδιών απαιτεί μια ανανεωμένη προσέγγιση, άλλες πτυχές παλαιότερων μελετών πάνω στα είδη μπορεί να είναι άμεσα εφαρμοστέες. Για παράδειγμα, το κοινωνικο-πολιτιστικό υπόβαθρο πίσω από την εξέλιξη του είδους φαίνεται εξίσου κατάλληλο στην ανάλυσή τους, όσο και στην ανάλυση άλλων πολιτιστικών προϊόντων, όπως η λογοτεχνία, ο κινηματογράφος και η μουσική. Εφόσον το εμπορικό στοιχείο παραμένει η κινητήρια δύναμη, είναι όλα κομμάτια του ίδιου λαϊκού πολιτισμού. Έτσι, το είδος μπορεί να θεωρηθεί ως ένας πρακτικός μηχανισμός που υποστηρίζει τα μέσα μαζικής παραγωγής να παράγουν με συνέπεια και αποτελεσματικότητα και να συσχετίζουν την παραγωγή τους με τις προσδοκίες των πελατών τους. Εάν όμως, η σχέση μεταξύ του πελάτη και του προϊόντος αναγνωρίζεται ως η πηγή της εξέλιξης του είδους, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η συνεχώς εξελισσόμενη τεχνολογία θα συνεχίσει να διαμορφώνει τη φόρμουλα των διαδικτυακών και κοινωνικών παιχνιδιών που αντιπροσωπεύουν το πρόσφατο αποτέλεσμα της εξέλιξης και να επηρεάζει εξίσου τη μηχανική των παιχνιδιών αλλά και την αισθητική τους.

Όπως είπε ο Espen Aarseth ήδη από το 2001, το πεδίο αναφοράς του όρου videogames είναι τόσο τεράστιο που προκαλεί σημαντικά προβλήματα: [...] τα παιχνίδια στον υπολογιστή δεν είναι ένα μέσο, αλλά πολλά διαφορετικά μέσα. [...] οι εκτεταμένες διαφορές μέσων στον τομέα των παιχνιδιών υπολογιστή καθιστούν την παραδοσιακή προοπτική του μέσου σχεδόν άχρηστη. Καταλήγουμε σε αυτό που ο θεωρητικός των μέσων, Liv Hausken, ονόμασε "τύφλωση των μέσων": πώς δηλαδή η αποτυχία να δει κανείς τις συγκεκριμένες διαφορές των μέσων οδηγεί σε μια «ουδέτερη ως προς τα μέσα» θεωρία των μέσων, που κάθε άλλο παρά ουδέτερη είναι. Αυτό είναι ξεκάθαρα ένας κίνδυνος, όταν βλέπει κανείς τα παιχνίδια ως κινηματογράφο ή ιστορίες, αλλά και όταν κάνει γενικούς ισχυρισμούς για παιχνίδια, σαν να ανήκαν όλα στην ίδια μορφή μέσων και να μοιράζονται τα ίδια χαρακτηριστικά (Aarseth, 2001). Πράγματι, υπάρχει κίνδυνος να διατυπωθούν γενικοί ισχυρισμοί που θα ισχύουν για όλα τα παιχνίδια. Όπως το έθεσε ο David Buckingham: Η προσπάθεια να προσδιορίσουμε ένα ουσιαστικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών υπολογιστή μπορεί να μας ενθαρρύνει να αναγνωρίσουμε τι κοινό έχουν παιχνίδια όπως το Tetris (1988) και το Final Fantasy X (2001), αλλά αυτά που έχουν κοινά

μπορεί στην πραγματικότητα να είναι πολύ λιγότερο ενδιαφέροντα ή σημαντικά από τους τρόπους με τους οποίους διαφέρουν (στο Carr et al., 2006: 7).

Από την άλλη, στο κάλεσμά του, ο Nick Montfort "Against Tetris Studies" (Montfort, 2004) προσπαθεί να αποτρέψει τον κίνδυνο να δημιουργηθούν "World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) μελέτες", "Halo μελέτες" και «Sims μελέτες». "Ζητούμενο είναι να επιτευχθεί κάποια ισορροπία ανάμεσα στο κοσμοπολιτικό σύνολο των «βιντεοπαιχνιδιών» και στο μικροσκοπικό μυρμήγκι «αυτό το παιχνίδι». Όσοι συμμετέχουν σε μελέτες παιχνιδιών που απηχούν το κάλεσμα του Aarseth έχουν ως επί το πλείστον επικαλεστεί την έννοια του είδους ως χρήσιμο εργαλείο γεφύρωσης μεταξύ του υπερείδικου και του υπερ-καθολικού. Μια πιο ακριβής τοποθέτηση δίνεται από τον Rune Klevjer στη στήλη DiGRA Hardcore με τον τίτλο «Genre Blindness»: "Υπάρχει ένα κενό στον τομέα μας μεταξύ της γενικής θεωρίας και της ανάλυσης συγκεκριμένων παιχνιδιών. [...] Βλέπουμε πολλή θεωρητική διερεύνηση αισθητικών, κοινωνικών και ψυχολογικών μηχανισμών που εφαρμόζεται είτε σε πολύ ευρεία κλίμακα είτε σε συγκεκριμένα παιχνίδια. Από την άλλη πλευρά, υπάρχει επίσης αρκετή ανάλυση που επικεντρώνεται σε ένα, ή ίσως δύο ή τρία παιχνίδια, και η οποία μπορεί να περιλαμβάνει ορισμένες γενικές παρατηρήσεις σχετικά με την κατάσταση της νεωτερικότητας και ούτω καθεξής, αλλά δεν προβάλλει καμία συνεπή αξίωση για να περιγραφούν τα τυπικά χαρακτηριστικά μεγαλύτερων κατηγοριών παιχνιδιών" (Klevjer, 2006). Μία από τις εξαιρέσεις που αναφέρει ο Klevjer ότι εργάζεται συστηματικά σε επίπεδο είδους είναι ο Bernard Perron. Αυτός και η ερευνητική του ομάδα Ludiciné εντοπίζουν το ίδιο «κενό» στην περιγραφή των δύο πιο πρόσφατων ερευνητικών τους έργων: "Υπό το φως του πολλαπλασιασμού των γενικών μελετών για το βιντεοπαιχνίδι, οι προτεινόμενες έννοιες πρέπει τώρα να δοκιμαστούν χρησιμοποιώντας ένα σαφώς καθορισμένο σώμα. [...] Το βιντεοπαιχνίδι αποτελεί όλο και περισσότερο αντικείμενο ακαδημαϊκής μελέτης, αλλά λίγα ερευνητικά έργα επικεντρώνονται σε ένα σώμα βιντεοπαιχνιδιών γενικής φύσης» (Perron et al., 2008) Αυτά τα αξιώματα μπορεί να φαίνονται περίεργα δεδομένου ότι υπήρξαν απόπειρες στο θέμα του είδους στα βιντεοπαιχνίδια ήδη από το "Art of Computer Game Design" του Chris Crawford το 1984 και από το "Computer Game Genres" του David Myers το 1990. Το είδος είναι ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες, οι έμποροι λιανικής και η βιομηχανία αναλύουν το τεράστιο τοπίο της αντίστοιχης σφαίρας. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα γενικών ταξινομήσεων που απαντά κανείς σε εμπορικούς ιστοτόπους. Η πρώτη σελίδα του ιστότοπου της βάσης δεδομένων MobyGames επιτρέπει στους επισκέπτες, είτε να αναζητήσουν συγκεκριμένα παιχνίδια είτε να περιηγηθούν ανά πλατφόρμα, έτος και είδος. Το γλωσσάρι του ιστότοπου παραθέτει και εξηγεί τους ακόλουθους όρους σε πολλές κατηγορίες:

<https://www.mobygames.com/glossary/genres>

Basic Genres	Action, Adventure, Educational, Racing / Driving, Role-Playing (RPG), Simulation, Sports, Strategy
Perspectives and Viewpoints	1st-Person, 3rd-Person, Isometric, Platform, Side-Scrolling, Top-Down
Sports Themes	Baseball, Basketball, Bike / Bicycling, Bowling, Boxing, Cricket, etc. (29 total)
Non-Sports Themes	Adult, Anime/Manga, Arcade, BattleMech, Board / Party Game, Cards, Casino, Chess, Comics, Cyberpunk / Dark Sci-Fi, Detective / Mystery, Fighting, Flight, Game Show, Helicopter, Historical Battle (specific/exact), Horror, Interactive Fiction, etc. (42 total)
Educational Categories	Ecology / Nature, Foreign Language, Geography, Graphics / Art, Health / Nutrition, etc. (14 total)
Other Attributes	Add-on, Coin-Op Conversion, Compilation / Shovelware, Editor / Constructor Set, Emulator, Licensed Title

Εικόνα 1: Γλωσσάρι από το mobygames

Σε ένα άλλο site (allgame) τα είδη υποδιαιρούνται σε σχέση με το είδος της δράσης.
<http://allgame.com/genres.php>

Genres (15 total)	Styles
ACTION	2D Action, 3D Action, 3D Platform, Action Adventure, Ball and Paddle, Combat, First-Person Action, Fixed Screen Platform, Interactive Screen Saver, Maze, Miscellaneous, etc.
ADVENTURE	Action/RPG Adventure, First-Person Adventure, First-Person Graphic Adventure, Interactive Movie, Survival Horror, Text-Based Adventure, Third-Person Graphic Adventure
FIGHTING	2D Fighting, 3D Fighting
RACING	Aircraft Racing, Bicycling, Boat/Watercraft Racing, Demolition/Combat, Drag Racing, Extreme Racing, Formula-1/Indy Racing, Futuristic Racing, Go-Kart Racing, etc.
SHOOTER	First-Person Shooter, Fixed Screen Shooter, Overhead Free-Roaming Shooter, Platform Shooter, Shooter with Weapon Peripheral, Side-Scrolling Shooter, Squad-Based Shooter, Third-Person 3D Shooter, Vehicle Shooter, Vertical Scrolling

Εικόνα 2: Γλωσσάρι από το Allgame

Το σχήμα ταξινόμησης του Metacritic σε πρώτο επίπεδο φαίνεται πιο απλό και περιέχει μόνο μια λίστα με είδη παιχνιδιών: δράση, περιπέτεια, extreme sports, fighting, shooter πρώτου προσώπου, πτήση, πάρτι, πλατφόρμα, παζλ, αγώνες, στρατηγική σε πραγματικό χρόνο, παιχνίδι ρόλων, προσομοίωση, αθλήματα, στρατηγική, shooter τρίτου

προσώπου, turn-based στρατηγική, πολεμικός αγώνας, πάλη.
<https://www.metacritic.com/browse/games/genre/metacore/action/all?view=condensed&page=7>

Η λίστα είναι προβληματική, δεδομένου ότι οι μεμονωμένες καταχωρίσεις παιχνιδιών χρησιμοποιούν συχνά άλλες γενικές ετικέτες, όπως το "MassivelyOnline Role-Playing Game" για το World of Warcraft. Αυτό κάνει το σύστημα στην πράξη μια απλούστερη μορφή του πιο περίπλοκου συστήματος του GameSpot, (<https://www.gamespot.com/>) στο οποίο τα είδη μπορούν να υποδιαιρεθούν σε όσους υποκλάδους απαιτείται, καταλήγοντας σε μια αμβλεία λίστα 157 κατηγοριών των οποίων η ποικιλομορφία ενδεικτικά αποτυπώνεται στο παρακάτω απόσπασμα.

Δράση > Beat-'Em-Up

Δράση > Μάχη > 2D

Δράση > Μάχη > 3D

Δράση > Γενικά

Δράση > Shooter > First-Person > Fantasy

Δράση > Shooter > First-Person > Tactical > Modern

Περιπέτεια Δράσης > Μοντέρνο

Περιπέτεια > Πρώτο πρόσωπο > Φαντασία

Οδήγηση > Μάχη αυτοκινήτου

Οδήγηση > Αγώνες > Arcade

Οδήγηση > Αγώνες > Καρτ

Διάφορα > party

Διάφορα > Παζλ > Δράση

Role-Playing > Action RPG

Παιχνίδι ρόλων > Πρώτο πρόσωπο

Role-Playing > RPG σε στυλ υπολογιστή

Προσομοίωση > Sci-Fi > Μεγάλο διαστημόπλοιο

Αθλητισμός > Παραδοσιακό > Χόκεϊ επί πάγου > Arcade

Αθλητισμός > Παραδοσιακό > Χόκεϊ επί πάγου > Σιμ

Στρατηγική > Σε πραγματικό χρόνο > Φαντασία

Στρατηγική > Turn-Based > Μοντέρνο

(Πηγή: <http://sitemap.gamespot.com/>)

Ένα πράγμα που αναδεικνύουν αυτές οι διαφορετικές ταξινομήσεις είναι η ρευστότητα και η ανακρίβεια της ίδιας της έννοιας του είδους και του πώς χρησιμοποιείται στην πραγματική περιγραφή των παιχνιδιών. Εκτός από τις διαφορετικές απόψεις σχετικά με το πού πρέπει να τοποθετηθεί ένα παιχνίδι x μεταξύ των κατηγοριών ειδών, αναδεικνύεται και το ζήτημα των ίδιων των τυπολογιών. Ο πρώτος καθοριστικός παράγοντας οποιασδήποτε τυπολογίας έγκειται στα κριτήρια που χρησιμοποιεί. Στην περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών, έχουμε δύο είδη κριτηρίων: αυτά που σχετίζονται με το παίξιμο, και αυτά που σχετίζονται με το θέμα ή την αφήγηση.

Με άλλα λόγια, στον επιστημονικό διάλογο για τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών, οι περισσότερες ταξινομήσεις είτε επικεντρώνονται αποκλειστικά στη διαδραστικότητα ή αναγνωρίζουν την πολλαπλή φύση της διαδραστικής αφήγησης, των θεματικών, εικονογραφικών κοινωνικών και λοιπών χαρακτηριστικών της.

Οι Diane Carr και οι συνεργάτες του αναφέρουν: «ένα παιχνίδι μπορεί ταυτόχρονα να ταξινομηθεί ανάλογα με την πλατφόρμα στην οποία παίζεται (υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, Xbox), το στυλ παιχνιδιού που παρέχει (πολλαπλοί παίκτες, δικτυωμένο ή μεμονωμένο χρήστη, για παράδειγμα), τον τρόπο με τον οποίο τοποθετεί τον παίκτη σε σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού (πρώτο πρόσωπο, τρίτο πρόσωπο, «θεός»), το είδος των κανόνων και στόχων που συνθέτουν το παιχνίδι (αγωνιστικό παιχνίδι, περιπέτεια δράσης) ή των αναπαραστατικών πτυχών του (επιστημονικής φαντασίας, υψηλής φαντασίας, αστικός ρεαλισμός). Όλες αυτές οι δυνατότητες ταξινόμησης συνυπάρχουν στα παιχνίδια, και καμία δεν είναι άσχετη, αλλά εμείς υποστηρίζουμε ότι το προσφερόμενο στυλ παιχνιδιού είναι θεμελιώδους σημασίας» (Carr et al., 2006: 16).

Άλλοι ερευνητές υποστηρίζουν ότι «Το είδος [...] είναι μια κατηγορία που πρέπει να αναθεωρηθεί με κριτική προοπτική, γιατί τα σημερινά καθιερωμένα είδη αποδεκτά από το κοινό και τη βιομηχανία δεν λαμβάνουν υπόψη την περίπλοκη διαστρωμάτωση του είδους που εμφανίζεται μέσα στα βιντεοπαιχνίδια. (Apperley 2006: 9).

Ενώ ο Arsenault (2009: 57) συμφωνεί με τον Apperley ότι είναι πρόβλημα να έχεις πολλαπλά επίπεδα κατηγοριών συγχωνευμένα, δεν πιστεύει ότι αυτό είναι κάτι που μπορεί να επιλυθεί, ακόμη και με επανεξέταση της έννοιας του είδους με κριτική προοπτική. Αυτό οφείλεται σε κάτι ονομάζει Great Genre Illusion. Εν συντομία, η κεντρική ιδέα είναι ότι η λέξη είδος είναι μια ομπρέλα και ότι η ομαδοποίηση διαφορετικών εννοιών κάτω από ένα μόνο όνομα, τούς δίνει μια λανθασμένη εντύπωση ενότητας.

Το είδος φαίνεται να είναι μια ανακριβής και διαισθητική έννοια. Είναι αδιαπέραστο σε ταξινόμηση και συστηματοποίηση· υποδηλώνει δυνητικά πολύ διαφορετικά φαινόμενα σε μέσα ενημέρωσης ή κλάδους· και είναι ένα πολύπλευρο και πολυδιάστατο φαινόμενο. Αυτή η διαπίστωση είναι κοινή σε όλες τις χρήσεις της έννοιας και αφορά το μόνο πράγμα που μοιράζονται όλα τα είδη, είτε στη λογοτεχνία, τη γλωσσολογία ή τον κινηματογράφο και ισχύουν και για τα είδη βιντεοπαιχνιδιών.

Αφήγηση και ηλεκτρονικά παιχνίδια: αλληλοαναιρούμενες έννοιες, Η ιστορία μιας θεωρητικής διαμάχης.

Ο επιστημονικός διάλογος γύρω από την ποιητική των ψηφιακών έργων εξακολουθεί να αναπτύσσεται δυναμικά, κάτι που απορρέει εξάλλου από τη δυναμική φύση των ίδιων (Eskelinen, 2012). Καθώς η αφηγηματικότητα υιοθετήθηκε από νωρίς εξίσου και από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, επιδιώκοντας τη μεγαλύτερη δυνατή συναισθηματική εμπλοκή και την πρόκληση του ενδιαφέροντος των παικτών, τα πράγματα περιπλέχθηκαν (Μουλά & Μαλαφάντης, 2021: 21).

Αρχικά, οι προσανατολισμένες στην αφήγηση θεωρητικές αναλύσεις των ψηφιακών παιχνιδιών καταλάμβαναν μια αντιδιαμετρική θέση σε σχέση με τις προσανατολισμένες στη φιλοσοφία των παιχνιδιών καθαυτών (Juul, 1999, Frasca, 2003). Οι οντολόγοι των παιχνιδιών – ludologists- υποστήριζαν ότι τα παιχνίδια δεν είναι αφηγήσεις ή ιστορίες, καθώς καμία αφηγηματική θεωρία δεν έχει αντιμετωπίσει ποτέ ή δεν έχει συμπεριλάβει ρητά τα βασικά στοιχεία των παιχνιδιών, που τα περισσότερα, αν όχι όλα, εντοπίζονται σε όλους τους ορισμούς του παιχνιδιού: τους κανόνες, τα μεταβλητά αποτελέσματα και τη δραστηριότητα του παίκτη (για χρήσιμες περιλήψεις: Salen και Zimmerman, 2004: 73–80). Ως απάντηση στα αποκλίνοντα χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών, ο Jesper Juul (2001:

3) στο «Games Telling Stories: A Brief Note on Games and Narratives», απορρίπτει οποιαδήποτε έννοια του είδους που αμφισβητεί τις καθιερωμένες κατηγορίες της βιομηχανίας.

Στη λογική ενός απόλυτου παν-αφηγηματισμού η Murray υποστήριξε ότι "Τα παιχνίδια είναι πάντα ιστορίες, ακόμη και τα πιο αφηρημένα παιχνίδια όπως το Tetris" (Murray 2004, 2).

Η διχοτόμηση έμοιαζε πολωτική, εξ ου και προέκυψε η ομώνυμη αντιπαράθεση "narratology vs. ludology debate" με κατηγορηματικές θέσεις όπως: "τα παιχνίδια δεν είναι αφηγηματικό μέσο" (Juul, 1999: 1), σε μια προσπάθεια του νεοαναδυόμενου πεδίου των σπουδών των παιχνιδιών (Game studies) να νομιμοποιηθεί, να θεσμοποιηθεί και να αυτονομηθεί. Η επιστημονική συζήτηση από την άποψη των παιχνιδολόγων (ludologists), λειτουργούσε με ένα πολύ στενό πρότυπο αφήγησης, ασχολούμενη με τους κανόνες και τις συμβάσεις της κλασσικής γραμμικής αφήγησης, σε βάρος της μελέτης άλλων ειδών αφηγήσεων [...] που επιδιώκουν την ισορροπία μεταξύ των ανταγωνιστικών απαιτήσεων της αφήγησης και του θεάματος (Jenkins, 2006).

Πιο διαλλακτική η Ryan δηλώνει: "Η αφήγηση δεν είναι ένα είδος που αποκλείει, αλλά ένα είδος νοήματος που διαπερνά μια μεγάλη ποικιλία πολιτιστικών τεχνουργημάτων και το ότι ο λουδολόγοι ισχυρίζονται ότι το παιχνίδι και η ιστορία αποτελούν αμοιβαία αλληλοαποκλειόμενες κατηγορίες, προδίδει την έλλειψη κατανόησης από μέρους τους της φύσης της αφήγησης. Το γεγονός ότι τα παιχνίδια μπορεί να υποτάσσουν την αφήγηση στο gameplay αντί αυτή να είναι το επίκεντρο του ενδιαφέροντος μπορεί εύκολα να αναγνωρισθεί ως μια εργαλειακή χρήση της αφήγησης» (Ryan, 2006 :197). Ήδη όμως, έναν χρόνο νωρίτερα την εκχειρίδα είχε κηρύξει η Murray (2005).

Το είδος ως επικοινωνιακό φαινόμενο και προϊόν της εμπειρίας των παικτών

Η παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών έχει πολλές διαφορετικές παραδόσεις καινοτομίας και παραλλαγών. Τα παιχνίδια μπορούν να δημιουργηθούν σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο είδος για να μειώσουν τους χρηματοοικονομικούς κίνδυνους, μπορούν επίσης να είναι σχεδιασμένα ειδικά, σύμφωνα με ένα προηγούμενο παιχνίδι, είτε ως «κλώνοι» (αντιγράφοντας το σχήμα) ή ως "βελτιωμένη" έκδοση (με αναθεώρηση του σχήματος). Ένα πρωτότυπο και/ή επιτυχημένο παιχνίδι αναλαμβάνεται και εξετάζεται από τους κατασκευαστές του, που εντοπίζουν έναν αριθμό αντιληπτών προβλημάτων, αδυναμιών ή βελτιώσιμων περιοχών.

Το καλύτερο παράδειγμα για να επεξηγηθεί αυτό είναι οι ορδές των λεγόμενων «Κλώνων της καταστροφής» που κατέκλυσαν τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, με τίτλους όπως Gloom, Marathon, Blood, Chex Quest. Αυτός είναι ο λόγος που το είδος είναι πάντα «ένα μεταχρονολογημένο φαινόμενο» (Moine, 2005: 122), διότι για να υπάρχει ένα είδος πρέπει να υπάρχει επανάληψη, αλλά και παραλλαγή.

Τα είδη βιντεοπαιχνιδιών ενσωματώνουν αυτό που ο Thomas Schatz προσδιόρισε ότι ισχύει και για τα κινηματογραφικά είδη:

«Εύρος έκφρασης για τους κινηματογραφιστές και μια σειρά εμπειριών για τους θεατές» (Schatz, 1981: 22). Η σύγκλιση των πλευρών παραγωγής και υποδοχής του βιντεοπαιχνιδιού είναι ίσως ο ασφαλέστερος αλλά και απαιτητικότερος τρόπος ταξινόμησης.

Η βιομηχανία παιχνιδιών εξαρτάται από τις συμβάσεις του είδους και επιτρέπει την αισθητική εκτίμηση από τους παίκτες που είναι εγγράμματοι σε αυτές τις συμβάσεις, βελτιστοποιώντας τις λειτουργικές πτυχές ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού.

Αυτό τονίζει την κύρια λειτουργία του είδους: την επικοινωνία. Η μηχανική των παιχνιδιών δεν είναι αυτοσκοπός, αλλά αποτελεί το μέσο για την επίτευξη ενός σκοπού, όπως επεσήμαναν η Katie Salen και ο Eric Zimmerman: «ο στόχος του επιτυχημένου σχεδιασμού ενός παιχνιδιού είναι το παιχνίδι με νόημα, αλλά το παιχνίδι είναι κάτι που προκύπτει από τη λειτουργία των κανόνων. Ως σχεδιαστής παιχνιδιών, δεν μπορείς ποτέ να σχεδιάσεις απευθείας ένα παιχνίδι. Μπορείς να σχεδιάσεις μόνο τους κανόνες που το δημιουργούν. Οι σχεδιαστές δημιουργούν εμπειρία, αλλά μόνο έμμεσα». (Salen & Zimmerman 2004: 168) Από την πλευρά της παραγωγής της επιχείρησης, λοιπόν, μπορεί να γίνει κατανοητό το είδος των βιντεοπαιχνιδιών, καθώς η κωδικοποιημένη χρήση συγκεκριμένων μηχανικών και σχεδίων παιχνιδιών αξιοποιείται για να εκφράσει την γκάμα των προβλεπόμενων εμπειριών που θα προκύψουν από το παιχνίδι.

Η έλλειψη σαφούς διάκρισης στα είδη παιχνιδιών έχει σημαντικές επιπτώσεις στην έρευνα. Συχνά, η έρευνα για τα βιντεοπαιχνίδια περιλαμβάνει μελέτες εμπειρογνωμοσύνης με σύγκριση προχωρημένων παικτών με αρχάριους παίκτες. Ωστόσο, αν τα είδη έχουν γίνει περιττά κατασκευάσματα για την κατανόηση των διαφορών μεταξύ των παιχνιδιών, αυτό σημαίνει ότι έχει γίνει επίσης δύσκολο να σχεδιαστούν διακρίσεις σχετικά με την τεχνογνωσία ως προς τους τύπους των παιχνιδιών που παίζονται. Παρόλα αυτά υπάρχει αρκετή βιβλιογραφία που υποστηρίζει ότι η ικανότητα εξαρτάται από το είδος του παιχνιδιού και δεν αποτελεί ενιαία ιδιότητα του παίκτη (π.χ. Chase & Simon, 1973). Αυτό υποδηλώνει ότι οι ειδικοί σε ένα είδος μπορεί να μην είναι τόσο αποτελεσματικοί σε κάποιο άλλο, ενώ ένα παιχνίδι που περιέχει πολλά υπο-είδη μπορεί να οδηγήσει τον ερευνητή σε συγκεχυμένα συμπεράσματα. Επίσης κάποιες φορές αποδεικνύεται άστοχη η σύγκριση με όρους περιεχομένου, όπως μεταξύ ενός βίαιου και ενός μη βίαιου παιχνιδιού, καθώς το είδος της εμπειρίας του παιζίματος μπορεί να περιέχει στοιχεία που σχετίζονται με τον σχεδιασμό του είδους και όχι με το συστατικό της βίας ή μη βίας, που κάνουν την ανάλυση των ειδών άκαρπη (Sestir & Bartholow, 2010).

Το Gameplay shooter πρώτου προσώπου, ως το βίαιο παράδειγμα, δίνει έμφαση στις δεξιότητες παιζίματος στον χρόνο αντίδρασης. Αντίθετα, ένα μη βίαιο παράδειγμα μπορεί να περιλαμβάνει παιχνίδι στρατηγικής που δίνει έμφαση στη συμπεριφορά προγραμματισμού. Όταν αυτά τα δύο συγκρίνονται στην έρευνα, τα διαφορετικά είδη περιορίζουν τα συμπεράσματα που μπορούν να εξαχθούν, καθώς τυχόν διαφορές στη συμπεριφορά μπορεί να οφείλονται όχι μόνο στις διαφορές στη βία αλλά στο στυλ παιχνιδιού. Παραδείγματα όπως αυτά υποδηλώνουν ότι η κατανόηση και αποσαφήνιση του είδους του παιχνιδιού καθίσταται σημαντική από ερευνητική σκοπιά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο

2.1. Διαφορές ανάμεσα στα είδη των βιντεοπαιχνιδιών και των λοιπών μέσων: γιατί το θέμα αποτελεί προβληματικό κριτήριο

Η μελέτη του είδους των βιντεοπαιχνιδιών διαφέρει σημαντικά από τη λογοτεχνική ή κινηματογραφική μελέτη, λόγω της άμεσης και ενεργητικής συμμετοχής του κοινού, μέσω του υποκατάστατου παίκτη-χαρακτήρα που δρα μέσα στον διηγητικό κόσμο παιχνιδιού, συμμετέχοντας στην κεντρική σύγκρουση της αφήγησης του παιχνιδιού. Όσον αφορά την αφήγηση, ο Schatz περιγράφει τη γενική δομή της πλοκής μιας ταινίας ως εξής:

- καθιέρωση- establishment (μέσω διαφόρων αφηγηματικών και εικονογραφικών ενδείξεων) της γενικής κοινότητας με τις εγγενείς δραματικές συγκρούσεις της.
- εμπύχωση αυτών των συγκρούσεων μέσα από τις ενέργειες και τις στάσεις των χαρακτήρων
- όξυνση της σύγκρουσης μέσω συμβατικών καταστάσεων και δραματικών αντιπαραθέσεων έως ότου η σύγκρουση λάβει διαστάσεις κρίσης.
- επίλυση της κρίσης με τρόπο που εξαλείφει τη φυσική ή/και ιδεολογική απειλή και επιδοκιμάζει έτσι την (προσωρινά) καλά οργανωμένη κοινότητα.2

Εκτός από το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια συχνά δεν έχουν αίσιο τέλος (τα παιχνίδια συνήθως τελειώνουν με τον θάνατο του παίκτη-χαρακτήρα), οι τέσσερις όροι του Schatz περιγράφουν τη δράση των περισσότερων βιντεοπαιχνιδιών. Αν ένα κινηματογραφικό είδος αντιπροσωπεύει ένα «εύρος εμπειρίας» για το κοινό, όπως υποστηρίζει ο Schatz, τα βιντεοπαιχνίδια ταιριάζουν στην παραπάνω περιγραφή ακόμη πιο πολύ. Κατά κάποιον τρόπο, η συμμετοχή των παικτών είναι αναμφισβήτητα ο κεντρικός καθοριστικός παράγοντας στην περιγραφή και την ταξινόμηση των βιντεοπαιχνιδιών.

Στο δοκίμιό του «The Idea of Genre in the American Cinema», ο Ed Buscombe απαριθμεί τρεις τομείς όπου προσαρμόζονται στα είδη των ταινιών: εικονογραφία, δομή και θέμα.

Μια εξέταση της ποικιλίας και του εύρους των βιντεοπαιχνιδιών αποκαλύπτει την ανεπάρκεια της ταξινόμησής τους κατά εικονογραφία ακόμη και των παιχνιδιών που βασίζονται στην αφήγηση. Ενώ ορισμένα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να ταξινομηθούν με τρόπο παρόμοιο με αυτόν των ταινιών (μπορούμε να πούμε ότι το Outlaw ανήκει στα Western, το Space Invaders είναι μια φανταστική μυθοπλασία, και το Combat ένα πολεμικό παιχνίδι), η ταξινόμηση κατά εικονογραφία αγνοεί τις θεμελιώδεις διαφορές και ομοιότητες που βρίσκονται στην εμπειρία του παίκτη από το παιχνίδι. Επί παραδείγματι, το Outlaw και το Combat, από τα πρώτα παιχνίδια για το Atari 2600 μοιάζουν πολύ στο ότι και τα δύο διαθέτουν απλώς χαρακτήρες παικτών που κάνουν ελιγμούς και πυροβολούν ο ένας τον άλλον σε ένα πεδίο με εμπόδια σε μια ενιαία, οριοθετημένη οθόνη γραφικών, με καουμπόηδες στο ένα παιχνίδι και τανκς στο άλλο. Με παρόμοιο τρόπο, το Chopper Command της Activision για το Atari 2600 είναι ουσιαστικά μια έκδοση του Defender με ελικόπτερα να αντικαθιστούν τα διαστημόπλοια. Μια εικονογραφική ανάλυση των Space Invaders, Spaceward Ho!, Defender και Star Wars, όπως και πολλών ακόμα παιχνιδιών θα τα θεωρούσε όλα "επιστημονική φαντασία", παρόλο που διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό στην εμπειρία παίκτη. Καθώς τα αφηγηματικά παιχνίδια γίνονται πιο σύνθετα και κινηματογραφικά, εικονογραφικά και θεματικά.

Η διαδραστικότητα συνεπώς είναι το πιο σημαντικό κριτήριο ταξινόμησης των παιχνιδιών. Τα είδη που βασίζονται στη διαδραστικότητα αποφεύγουν επίσης ορισμένα

από τα προβλήματα που συναντώνται στα λογοτεχνικά και κινηματογραφικά είδη. Στο «Είδος και Κριτική Μεθοδολογία», ο Andrew Tudor (1976) επισημαίνει ότι βασιζόμενος στο θέμα για τον καθορισμό του είδους, έρχεται κανείς αντιμέτωπος με το πρόβλημα της απομόνωσης της ταινίας από τις προθέσεις του δημιουργού της.

Σε ένα βιντεοπαιχνίδι, υπάρχει σχεδόν πάντα ένας συγκεκριμένος στόχος που επιδιώκει ο παίκτης για να ολοκληρώσει την αποστολή του, και για την πετύχει χρησιμοποιεί πολύ συγκεκριμένες αλληλεπιδράσεις. Έτσι, η πρόθεση, τουλάχιστον του παίκτη-χαρακτήρα, είναι συχνά σαφής και μπορεί να αναλυθεί ως μέρος του παιχνιδιού. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι μια κινητήρια δύναμη για τον παίκτη, και αυτό, σε συνδυασμό με τις διάφορες μορφές διαδραστικότητας που υπάρχουν στο παιχνίδι, είναι χρήσιμα στοιχεία για την κατηγοριοποίηση ενός είδους. Το αντικείμενο όμως του παιχνιδιού μπορεί να είναι πολλαπλό ή χωρισμένο σε βήματα, τοποθετώντας το παιχνίδι σε περισσότερα από ένα είδη, όπως το θέμα και η εικονογραφία μιας ταινίας μπορεί να τοποθετήσει μια ταινία σε πολλά είδη. Ο κύριος στόχος στο Pac-Man με τον οποίο ένας παίκτης κερδίζει πόντους και προχωρά επίπεδα, για παράδειγμα, είναι το να φάει τις κίτρινες κουκκίδες. Για να γίνει αυτό με επιτυχία, ο παίκτης-χαρακτήρας πρέπει να αποφύγει τα φαντάσματα που τον κυνηγούν και να περιηγηθεί με επιτυχία σε έναν λαβύρινθο. Έτσι, ενώ το Pac-Man μπορεί να ταξινομηθεί κυρίως ως παιχνίδι "Συλλογής", μπορούμε επίσης να το ταξινομήσουμε ως παιχνίδι "Απόδρασης" ή "Λαβυρίνθου", αν και δευτερευόντως. Ξεκινώντας λοιπόν, με την αλληλεπίδραση που απαιτείται από τον πρωταρχικό στόχο του παιχνιδιού, μπορούμε να αρχίσουμε να διαιρούμε την τεράστια ποικιλία βιντεοπαιχνιδιών σε μια σειρά διαδραστικών ειδών.

2.1.2. Ταξινόμηση των παιχνιδιών ανά τρόπο παιχνίματος- διαδραστικότητας-εργοδικής συμβολής του παίκτη

Στην εισαγωγή στο «Θεωρητικά πλαίσια για την ανάλυση των turn-based Παιχνιδιών στρατηγικής υπολογιστή», ο Nick Caldwell (2004: 42) προβληματίζεται πάνω στην ιδέα της δημιουργίας ενός «κρίσιμου λεξιλογίου» για τα παιχνίδια στον υπολογιστή, καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι διαφορετικά είδη παιχνιδιών, ακόμη και διαφορετικά υποείδη παιχνιδιών, ανέπτυξαν τόσο διαφορετικές αντιπροσωπευτικές στρατηγικές, ώστε οι γενικοί ισχυρισμοί να φαίνονται αβάσιμοι. . . . Τα παιχνίδια ενδέχεται να μοιράζονται κάποιο βασικό σκοπό—να ψυχαγωγήσουν—αλλά κάθε νέο παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε διαφορετικό μέσο, ή σε διαφορετική γλώσσα, εντελώς.

Η θέση του Caldwell (2004) σηματοδοτεί ένα κρίσιμο πρόβλημα στη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών: ότι δεν μπορούν να θεωρηθούν ως συνεπές μέσο. Δεν έχουν μια ενιαία αισθητική. Η δήλωση του Caldwell υποδεικνύει την ουσία του προβλήματος: εστιάζοντας στις «διαφορετικές στρατηγικές αναπαράστασης» σε βάρος άλλων κοινών χαρακτηριστικών, το πιο εξέχον χαρακτηριστικό του μέσου των βιντεοπαιχνιδιών παραβλέπεται.

Η διαδραστικότητα -ο τρόπος με τον οποίο παίζεται το παιχνίδι, αντί να παρακολουθείται παθητικά- είναι το πιο αντιπροσωπευτικό χαρακτηριστικό, κοινό σε όλα τα βιντεοπαιχνίδια. Ακολουθώντας μια κριτική προσέγγιση για την κατανόηση των ειδών της διαδραστικότητας, μπορούν να γίνουν χρήσιμες παρατηρήσεις σχετικά με το μέσο στο σύνολό του.

Τα συμβατικά είδη βιντεοπαιχνιδιών βασίζονται σε μεγάλο βαθμό σε αναπαραστατικά χαρακτηριστικά παιχνιδιών. Το αναπαραστατικό στην περίπτωση αυτή αναφέρεται στην οπτική αισθητική των παιχνιδιών. Σε αντίθεση με αυτό, τα μη αναπαραστατικά, ειδικά διαδραστικά, χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών θα πρέπει να αποτελέσουν τη βάση της μελέτης των παιχνιδιών για τη δημιουργία ενός πιο ουσιαστικού και κριτικού λεξιλογίου για τη συζήτηση γύρω από αυτά. Ο Espen Aarseth (1997: 51) στο *Προοπτικές της Εργοδικής Λογοτεχνίας*, επικρίνει την έννοια της διαδραστικότητας στο κυβερνοκείμενο, υποστηρίζοντας ότι: «είναι ένας καθαρά ιδεολογικός όρος [δηλαδή] στερείται αναλυτικής ουσίας». Σε αντίδραση, ο Aarseth εισάγει αρχικά την έννοια του «κυβερνοκειμένου» για να περιγράψει το περίπλοκο σύστημα ανάδρασης που υπάρχει σε ορισμένους τύπους κειμένων που χαρακτηρίζονται από «μηχανική οργάνωση» και έναν «ενσωματωμένο» αναγνώστη (1997: 1). Στη συνέχεια, εισάγει τον όρο ergodic για να περιγράψει τον ρόλο του ανθρώπινου παράγοντα στη διαδικασία δημιουργίας του κυβερνοκειμένου. Συγκεκριμένα, το ergodic αναφέρεται στο σημείο που εξηγεί ότι «απαιτείται μη τετριμμένη προσπάθεια για να επιτραπεί στον αναγνώστη να διασχίσει το κείμενο» (Aarseth, 1997: 1). Κατ' αναλογία ο όρος μπορεί να περιγράψει την εργοδική προσπάθεια που απαιτείται κατά το παίξιμο ενός παιχνιδιού. Έτσι και τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών θα έπρεπε να κατηγοριοποιούνται βάσει μιας γενικής περιγραφής τους και όχι βάσει των χαλαρών αισθητικών συμπλεγμάτων που ανακαλούν αισθητικές συνδέσεις με προηγούμενες μορφές μέσων. Διότι, τα συμβατικά είδη βιντεοπαιχνιδιών σιωπηρά ακολουθούν αυτό που οι Jay David Bolter και Richard Grusin (1999) στο *Remediation: Understanding New Media* περιγράφουν ως τη «λογική της αναμεσοποίησης». Αναμεσοποίηση είναι «η επίσημη λογική με την οποία τα νέα μέσα αναδιαμορφώνουν τα προηγούμενα μέσα» (1999: 273).

Με την εξέταση των βιντεοπαιχνιδιών στο πλαίσιο του εργοδικού και όχι αναπαραστατικού είδους, αμφισβητείται η «αναμεσοποίηση» των Bolter και Grusin (1999) ως ανακύκλωση της αναπαραστατικής αισθητικής σε παλιότερα μέσα, όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση. Οι Bolter και Grusin (1999: 81), για παράδειγμα, υποστηρίζουν ότι η διαδραστικότητα είναι συμπληρωματική στην αναπαράσταση, ότι απλώς κάνει την αναπαράσταση πιο ρεαλιστική, ενώ ο Aarseth (2004, 52) αντικρούει τη διαμόρφωση της διαδραστικότητας ως δευτερεύουσας είτε της αφηγηματικής δομής είτε της οπτικής αναπαράστασης στο «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation». Στο "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology", ο Gonzalo Frasca (2003: 222) σκιαγραφεί δύο προσεγγίσεις στη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών. Την αφηγηματική, στην οποία ανήκουν εκείνες οι προσεγγίσεις που βασίζονται σε αφηγηματικά παραδείγματα και τη λουδολογική, όπου ανήκουν οι προσεγγίσεις που «εστιάζουν στην κατανόηση της δομής και των στοιχείων τους—ιδιαίτερα τους κανόνες [τους]—καθώς και τη δημιουργία τυπολογιών και μοντέλων για την εξήγηση της μηχανικής τους».

Για τους μελετητές της Λουδολογίας (ludology), ο τρόπος με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια διαφέρουν από τα προηγούμενα μέσα είναι όπως αναφέρει ο James Newman (2002: 2) στο «The Myth of the Ergodic Videogame: Μερικές σκέψεις για τις σχέσεις παίκτη-χαρακτήρα στα βιντεοπαιχνίδια»: «οι απολαύσεις των βιντεοπαιχνιδιών δεν είναι κυρίως οπτικές, αλλά μάλλον κιναισθητικές». Καθώς η κιναισθησία ορίζεται ως η μυϊκή προσπάθεια που συνοδεύει την κίνηση του σώματος, ο Newman σε αυτή την περίπτωση

αναφέρεται στη διαδραστική προσπάθεια που απαιτείται για τη διατήρηση της ροή του παιχνιδιού σε κίνηση, καθιστώντας την έννοια συνώνυμη με την έννοια της εργοδικής προσπάθειας του Aarseth (2004). Επιπλέον, η πρόταση του Newman (2002) υπογραμμίζει τη σημασία της εργοδικής συμμετοχής του παίκτη, παρά των μηχανικών κανόνων του παιχνιδιού ως κεντρικού καθοριστικού παράγοντα της εμπειρίας των παικτών.

Ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί ότι οι παίκτες των παιχνιδιών -δηλαδή το κοινό τους- δεν είναι αναγκαστικά ικανοποιημένοι με τις ίδιες γενικές συμβάσεις που επαναλαμβάνονται ασταμάτητα. Το αναμενόμενο είναι ότι η σταθερότητα του είδους μετριάζεται από την καινοτομία.

2.2. Ταξινόμηση με βάση τους τύπους αλληλεπιδράσεων που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι κατά Wolf

Ο Prensky (2000: 130-131) αναφέρεται σε οκτώ βασικές κατηγορίες: δράσης (action), περιπέτειας (adventure), πάλης (fighting), γρίφων (puzzle), παιχνίδια ρόλων (role playing games - RPGs), προσομοιώσεων (simulation), αθλητικά (sports) και στρατηγικής (strategy).

Από αυτό το σημείο εκκίνησης, ο Mark J. P. Wolf (2001) στο «Genre and the Video Game», επιχειρεί να ταξινομήσει τα είδη βιντεοπαιχνιδιών, όχι με βάση το θέμα τους, αλλά σύμφωνα με τις κατευθύνσεις που αναπτύχθηκαν από τη Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου Moving Imagery Genre-Form Guide. Η εναλλακτική πρόταση του Wolf (2001: 114) επικεντρώνεται στους τύπους αλληλεπιδράσεων που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι. Οι 42 κατηγορίες που αναφέρονται στην προσαρμοσμένη ταξινόμηση του είδους του Wolf αποτελούν απόδειξη της ποικιλομορφίας του μέσου. Ο Mark J. P. Wolf (2001: 113) υποστηρίζει την ιδέα του Thomas Schatz (1981: 15) ότι η ταξινόμηση είναι μια συναινετική συμφωνία μεταξύ του κοινού και των παραγωγών -πράγμα που θεωρεί ότι ισχύει και στα βιντεοπαιχνίδια. Αυτή η κατανόηση του είδους το αντιλαμβάνεται ως ευέλικτο, δυναμικό και ενσωματωμένο με την τεχνολογία των βιντεοπαιχνιδιών.

Απέκλεισε σκόπιμα άλλα στοιχεία όπως τη διάθεση ή το θέμα, αλλά το σύστημά του στερείται προσαρμογής για τα σύγχρονα είδη όπως τα MMORPG ή First-Person Shooters (Whalen 2004, Clearwater, 2011).

Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι η ιδέα της κατηγοριοποίησης ανά είδος και η ιδέα ότι υπάρχουν ορισμένες συμβάσεις σε κάθε ένα είδος, έχει χρησιμοποιηθεί στη μελέτη της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου και έχει αποδειχθεί χρήσιμος τρόπος εξέτασης και στις δύο αυτές καλλιτεχνικές εκφάνσεις. Η ιδέα του είδους δεν ήταν χωρίς δυσκολίες. Τα θέματα που προέκυψαν ήταν ποικίλα, π.χ. ο καθορισμός του τι ακριβώς συνιστά ένα είδος, οι επικαλύψεις μεταξύ των ειδών και το γεγονός ότι τα είδη είναι ρευστά, εφόσον παράγονται νέα έργα που διαρρηγνύουν τα όρια. Επιπλέον, η μελέτη του είδους διαφέρει από το ένα μέσο στο άλλο. Θα μπορούσε κανείς εύκολα να αντικαταστήσει την ταινία με τα "video games" στο παραπάνω απόσπασμα. Οι ήρωες των βιντεοπαιχνιδιών είναι σίγουρα πιο στατικοί από τους κινηματογραφικούς, και οι πλοκές είναι συχνά ακόμη πιο προβλέψιμες. Και κυρίως η διαδραστική εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι ακόμη περισσότερο μια «συνεργασία μεταξύ καλλιτεχνών και κοινού», η οποία υπερβαίνει την ανάδειξη των "συλλογικών αξιών», εφαρμόζοντας αυτές τις αξίες στην πράξη, μέσα στο ίδιο το παιχνίδι.

Η παρακάτω λίστα ειδών που βασίζεται στη διαδραστικότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με τις ισχύουσες ταξινομίες με βάση την εικονογραφία ή το θέμα. Τα παρακάτω είδη λαμβάνουν υπόψη τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά της διαδραστικής εμπειρίας και τους στόχους των παιχνιδιών, καθώς και τη φύση τους και τα χειριστήρια παίκτη-χαρακτήρα.. Επίσης, ορισμένα είδη που αναφέρονται εδώ (Διαγνωστικά, Επίδειξη, Εκπαιδευτικά, Puzzle, Simulation και Utility) περιέχουν προγράμματα που αναμφισβήτητα δεν είναι "παιχνίδια", αλλά επειδή εμφανίζονται ως κασέτες ή δίσκοι σε μορφή παρόμοια με τις κασέτες και τους δίσκους παιχνιδιών (και αντιμετωπίζονται ως τέτοια από πολλούς συλλέκτες παιχνιδιών) και επειδή μερικές φορές περιέχουν στοιχεία που μοιάζουν με παιχνίδι (όπως το Mario Teaches typing), έχουν συμπεριληφθεί εδώ για λόγους πληρότητας.

Στην κουλτούρα που περιβάλλει το βιντεοπαιχνίδι, υπάρχουν ήδη ορισμένοι γενικοί όροι, οι οποίοι καθιερώνονται και χρησιμοποιούνται μεταξύ των παικτών, και αντικατοπτρίζονται στην προτεινόμενη λίστα. Λόγω των διαφορετικών τύπων δράσεων και στόχων που μπορούν να εμφανίζονται σε ένα μόνο παιχνίδι, τα παιχνίδια μπορούν συχνά να διασταυρωθούν με δύο ή περισσότερα είδη, ή να κατηγοριοποιηθούν σε διαφορετικά είδη.

2.2.1. Αφηρημένα

Παιχνίδια που έχουν μη αναπαραστατικά γραφικά και συχνά περιλαμβάνουν έναν στόχο που δεν είναι προσανατολισμένος ή οργανωμένος ως αφήγηση. Συχνά ο στόχος περιλαμβάνει την κατασκευή ή την επίσκεψη ή την πλήρωση κάθε μέρους της οθόνης (όπως στα Tetris, Qix, Pipe Dream), ή την καταστροφή ή το άδειασμα της οθόνης (όπως στο Breakout ή Pac-Man). Οι χαρακτήρες που εμφανίζονται σε αφηρημένα παιχνίδια μπορεί να είναι ανθρωπόμορφοι στον σχεδιασμό (όπως στο Q*bert), αλλά συνήθως δεν επιχειρούν να αναπαραστήσουν ζώα ή ανθρώπους του πραγματικού κόσμου ή τις συμπεριφορές τους.

Η αφαίρεση είναι, φυσικά, θέμα βαθμού, αν και συνήθως είναι δυνατό να διακρίνει κανείς αν το παιχνίδι προοριζόταν να είναι σκόπιμα αντιπροσωπευτικό. Για παράδειγμα, παρά τα απλά τους γραφικά, τα πρώιμα παιχνίδια Atari 2600 όπως το Basketball ή το Street Racer προσπαθούν να αναπαραστήσουν τους ανθρώπους και τα αυτοκίνητα, κάτι που αντανακλάται όχι μόνο στη σχεδίασή τους αλλά και στην αλληλεπίδρασή τους μέσα στο παιχνίδι.

Παραδείγματα: Arkanoid, Amidar, Ataxx, Pac-Man, Pipe Dream, Q*bert, Qix, Super Breakout, Tempest, Tetris.

2.2.2. Διασκευή

Παιχνίδια που βασίζονται σε δραστηριότητες προσαρμοσμένες από άλλο μέσο ή δραστηριότητα παιχνιδιού, όπως αθλήματα, επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια με κάρτες ή παιχνίδια των οποίων η δράση ακολουθεί στενά μια αφήγηση από ένα έργο που υπάρχει σε άλλο μέσο, όπως βιβλίο, διήγημα, κόμικ, graphic novel ή θεατρικό έργο. Αυτό περιλαμβάνει αλλαγές που να επιτρέπουν τη διαδραστικότητα και την ολοκλήρωση ενός στόχου. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που χρησιμοποιούν τους ίδιους χαρακτήρες με τους υπάρχοντες σε άλλο μέσο, αλλά δεν κάνουν καμία

προσπάθεια να ακολουθήσουν έστω και χαλαρά τις πλοκές ή να μιμηθούν τις δραστηριότητες που βρίσκονται στα έργα προέλευσής τους. Τα οικιακά βιντεοπαιχνίδια και τα παιχνίδια υπολογιστή μπορεί επίσης να είναι προσαρμογές βιντεοπαιχνιδιών arcade. Στην περίπτωση αυτή συνήθως μειώνονται σε γραφικές λεπτομέρειες, πολυπλοκότητα ή ταχύτητα σε σύγκριση με το πρωτότυπο.. Αυτός ο όρος επίσης εφαρμόζεται σε παιχνίδια προσομοίωσης μόνο όταν είναι προσαρμοσμένα από παιχνίδια ή δραστηριότητες παιχνιδιών σε άλλα μέσα.

Παραδείγματα: Διασκευή από παιχνίδια τράπουλας: Καζίνο, Eric's Ultimate Solitaire, Ken Uston Blackjack/Πόκερ. Διασκευή από κινούμενα σχέδια: Spy Vs Spy, Οι Σίμπσονς. Προσαρμογή από κόμικς: Spiderman, X-Men, Χελωνονιντζάκια. Διασκευή από την ταινία: Tron, Πόλεμος των άστρων. Διασκευή από παιχνίδια με μολύβι και χαρτί: Κρεμάλα, Τρίλιζα. Διασκευή από τον αθλητισμό: Αμερικάνικο Ποδόσφαιρο, Atari Μπέιζμπολ, Hot Shots Tennis.

2.2.3.Τεχνητή Ζωή

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν την ανάπτυξη και/ή τη συντήρηση ψηφιακών πλασμάτων κάποιου είδους, τα οποία μπορεί να «πεθάνουν» χωρίς την κατάλληλη φροντίδα από τον παίκτη. Συχνά η ανάπτυξη και η «ευτυχία» ή «ικανοποίηση» του χαρακτήρα είναι οι στόχοι του παιχνιδιού. (Αν όλα αυτά τα προγράμματα αποτελούν ή όχι "παιχνίδια" είναι συζητήσιμο.)

Παραδείγματα: AquaZone, Babyz, Catz, Πλάσματα, Dogz, The Little Computer People.

2.2.4.Επιτραπέζια παιχνίδια

Παιχνίδια που αποτελούν προσαρμογή υπαρχόντων επιτραπέζιων παιχνιδιών (βλ. Προσαρμογή) ή παιχνίδια που είναι παρόμοια με επιτραπέζια παιχνίδια στο σχεδιασμό τους και παίζονται ακόμα κι αν δεν υπήρχαν προηγουμένως ως επιτραπέζια παιχνίδια, όπως Fooblitzky και Jones in Fast Lane. Τα παιχνίδια αυτού του είδους περιλαμβάνουν είτε κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια όπως Σκάκι, ντάμα ή τάβλι ή με εμπορικά σήματα όπως Scrabble ή Monopoly. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια προσαρμοσμένα από παιχνίδια όπως μπιλιάρδο ή πινγκ πονγκ, στα οποία εμπλέκονται σωματικές δεξιότητες, ούτε για παιχνίδια προσαρμοσμένα από παιχνίδια που απαιτούν μόνο χαρτί και μολύβι για να παιχθούν, όπως Hangman ή Tic-Tac-Toe (δείτε Παιχνίδια με μολύβι και χαρτί), ούτε για παιχνίδια προσαρμοσμένα από παιχνίδια που βασίζονται κυρίως σε κάρτες και δεν χρησιμοποιούν πίνακα (βλ. Παιχνίδια με κάρτες). Τρία παιχνίδια κατασκευασμένα από την Philips/Magnavox, Conquest of the World, Quest for the Rings και The Great Wall Street Fortune Hunt, απαιτούσαν να χρησιμοποιηθεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι μαζί με το ίδιο το βιντεοπαιχνίδι.

Παραδείγματα: Backgammon, Battleship, Clue, Conquest of the World, Fooblitzky, The Great Wall Street Fortune Hunt, Jones in the Fast Lane, Monopoly, Othello.

2.2.5.Σύλληψη- αλίευση- (capturing)

Παιχνίδια στα οποία ο πρωταρχικός στόχος περιλαμβάνει τη σύλληψη αντικειμένων ή χαρακτήρων που απομακρύνονται ή προσπαθούν να αποφύγουν τον παίκτη-χαρακτήρα. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει το σταμάτημα του αντικειμένου ή του

χαρακτήρα (όπως στο Gopher ή Keystone Kapers), ή τον αποκλεισμό της πρόσβασής τους σε μια οδό διαφυγής (όπως στο Surround). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία αντικείμενα ή χαρακτήρες δεν μετακινούνται ή δεν προσπαθούν ενεργά να αποφύγουν τον παίκτη-χαρακτήρα, , ούτε θα πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στρατηγικής (όπως το σκάκι και η ντάμα) που περιλαμβάνουν σύλληψη κομματιών που ελέγχονται από τον παίκτη, αλλά δεν είναι απευθείας χαρακτήρες που εκπροσωπούν τον παίκτη στο παιχνίδι.

2.2.6. Παιχνίδια με κάρτες

Παιχνίδια που είναι προσαρμογές υφιστάμενων παιχνιδιών με κάρτες ή παιχνίδια που είναι ουσιαστικά σαν παιχνίδια με κάρτες (όπως διάφορα παιχνίδια υπολογιστή πασιέντζας). Ενώ τα περισσότερα παιχνίδια καρτών χρησιμοποιούν την τυπική τράπουλα, ορισμένα παιχνίδια χρησιμοποιούν εξειδικευμένες κάρτες (όπως 1000 Miles, ένα κοινόχρηστο λογισμικό παιχνίδι που είναι μια προσαρμογή του παιχνιδιού τράπουλας Milles Bornes των Parker Brothers). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιηθεί για παιχνίδια Trivia που είναι κυρίως παιχνίδια ερωτήσεων και απαντήσεων. Πολλά παιχνίδια με κάρτες που περιλαμβάνουν στοιχήματα μπορούν επίσης να διασταυρωθούν με τον Τζόγο.

Παραδείγματα: 1000 Miles, Blackjack, Casino, Eric's Ultimate Solitaire, Video Poker.

2.2.7. Πιάσιμο (Catching)

Παιχνίδια στα οποία ο πρωταρχικός στόχος περιλαμβάνει την σύλληψη αντικειμένων ή χαρακτήρων που δεν προσπαθούν ενεργά να αποφύγουν τον παίκτη-χαρακτήρα. Εάν τα αντικείμενα ή οι χαρακτήρες βρίσκονται σε κίνηση, συνήθως είναι κατά μήκος της προκαθορισμένης διαδρομής και ανεξάρτητα από τις κινήσεις του παίκτη-χαρακτήρα. Σε ορισμένες περιπτώσεις ο παίκτης-χαρακτήρας μπορεί να επηρεάσει την κίνηση των αντικειμένων ή των χαρακτήρων, αλλά σε καμία περίπτωση τα αντικείμενα ή οι χαρακτήρες δεν προσπαθούν να αποφύγουν τον παίκτη. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία τα αντικείμενα ή οι χαρακτήρες κινούνται (βλ. Συλλογή) ή παιχνίδια στα οποία προσπαθούν ενεργά να αποφύγουν τον παίκτη-χαρακτήρα (βλ. σύλληψη).

Ούτε ο όρος πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που απαιτούν χρονισμό προκειμένου να χρησιμοποιηθούν κινούμενα αντικείμενα, όπως τα αιωρούμενα κλήματα στο Pitfall!, ή τα αθλητικά παιχνίδια με μπάλες που πετάγονται και αναπηδούν, καθώς αυτά τα αντικείμενα χρησιμοποιούνται και επαναχρησιμοποιούνται αλλά δεν "πιάνονται" και αφαιρούνται από το παιχνίδι.

Παραδείγματα: Alpha Beam with Ernie, Big Bird's Egg Catch, Circus Atari, Fishing Derby, Lost Luggage, Stampede, Quantum, and games 21 through 27 in Street Race

2.2.8. Κυνηγητό

Ανατρέξτε στην ενότητα Αλίευση, Σύλληψη, Οδήγηση, Απόδραση, Πτήση και αγώνες ταχύτητας.

2.2.9. Συλλογή

Παιχνίδια στα οποία ο πρωταρχικός στόχος περιλαμβάνει τη συλλογή αντικειμένων που δεν κινούνται (όπως π.χ Pac-Man ή mousetrap), ή γύρω από περιοχές (όπως Qix ή Amidar). Συχνά σκοράροντας σε αυτά τα παιχνίδια καθορίζονται από τον αριθμό των αντικειμένων που συλλέγονται ή τις περιοχές που οριοθετούνται. «Συλλέγω» εδώ μπορεί να σημαίνει απλά τρέχοντας πάνω ή χτυπώντας αντικείμενα που στη συνέχεια εξαφανίζονται (όπως οι τελείες στο Pac-Man ή τα μπαλόνια στο Prop Cycle). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία αναζητούνται αντικείμενα ή χαρακτήρες που βρίσκονται σε κίνηση (βλ. πιάσιμο) ή παιχνίδια στα οποία προσπαθούν ενεργά να αποφύγουν τον παίκτη-χαρακτήρα (βλ. σύλληψη). Ούτε ο όρος πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που απαιτούν τη χρήση αντικειμένων (όπως κλειδιά, νόμισμα ή όπλα) που χρησιμοποιούνται μόνο έμμεσα για την επίτευξη του σκοπού του παιχνιδιού. Ορισμένα παιχνίδια περιλαμβάνουν τη συλλογή κομματιών ενός αντικειμένου που μπορούν να συναρμολογηθούν μια φορά όπως η γέφυρα στο Σούπερμαν ή η λάρνακα στο Haunted House, αν και αυτά τα παιχνίδια έχουν συχνά στόχους που περιλαμβάνουν πολλά περισσότερα από μια απλή συλλογή, και έτσι δεν πρέπει να θεωρούνται ότι ανήκουν σε αυτό το είδος.

Παραδείγματα: Amidar, Mousetrap, Pac-man, Spy Vs Spy, Prop Cycle, Qix.

2.2.10. Μάχη

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν δύο ή περισσότερους παίκτες, ή έναν παίκτη και έναν παίκτη που ελέγχεται από υπολογιστή, σκοποβολή, κάποια μορφή βλημάτων μεταξύ τους, όπου όλοι οι παίκτες διαθέτουν παρόμοια μέσα για να είναι ισότιμος ο αγώνας. Αυτά τα παιχνίδια συνήθως δίνουν έμφαση στην ικανότητα ελιγμών. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια Shoot 'Em Up στα οποία ξεκάθαρα οι δύο πλευρές είναι άνισες, ούτε για παιχνίδια μάχης που δεν περιλαμβάνουν σκοποβολή. Αν και αυτά τα παιχνίδια μπορεί να ποικίλλουν ως προς την εμφάνιση του περιεχομένου τους, για παράδειγμα, καουμπόηδες στο Outlaw, ταγκ ή αεροπλάνα στο Combat, ή κουπιά στο Warlords, το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού, παραμένει επί της ουσίας το ίδιο.

Παραδείγματα: Battletech, Battlezone, Combat, Dactyl Nightmare, Outlaw, Spy Vs Spy, Warlords.

2.2.11. Επίδειξης

Κασέτες, δίσκοι ή λήψεις που έχουν σχεδιαστεί για την επίδειξη παιχνιδιών ή ενός συστήματος παιχνιδιών. Τέτοια χρησιμοποιούνται κυρίως σε οθόνες καταστημάτων για την επίδειξη παιχνιδιών. Ενώ μπορεί να μην περιέχουν πλήρη παιχνίδια, έχουν την ίδια εμφάνιση με τις κασέτες παιχνιδιών και μερικές φορές συλλέγονται και διακινούνται ως κασέτες παιχνιδιών και συχνά περιλαμβάνονται σε λίστες κασετών. Ως δίσκοι ή λήψεις, οι επιδείξεις επιτρέπουν σε έναν παίκτη να δοκιμάσει ένα παιχνίδι δωρεάν χωρίς να αγοράσει το παιχνίδι πλήρους μεγέθους.

Παραδείγματα: ADAM Demo Cartridge, Dealer Demo, Demonstration Cartridge, Music Box Demo.

2.2.12.Διαγνωστικά

Παιχνίδια σχεδιασμένα να ελέγχουν τη λειτουργία ενός συστήματος, αν και δεν είναι παιχνίδια από μόνα τους.

Παραδείγματα: Διαγνωστική κασέτα (αριθμός αναγνώρισης FDS100144) για το σύστημα Atari 5200. Διαγνωστική κασέτα (Αριθμός αναγνώρισης CB101196) για το σύστημα Atari 7800, Τελική δοκιμή.

2.2.13.Αποφυγή

Παιχνίδια στα οποία πρωταρχικός στόχος είναι η αποφυγή βλημάτων ή άλλων κινούμενων αντικειμένων. Το σκοράρισμα καθορίζεται από τον αριθμό των αντικειμένων που αποφεύχθηκαν επιτυχώς ή από τη διέλευση ενός πεδίου κινούμενων αντικειμένων που πρέπει να αποφευχθεί (όπως στο Freeway ή στο Frogger). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία οι παίκτες αποφεύγουν να πυροβοληθούν και είναι σε θέση να πυροβολήσουν (βλ. Combat and Shoot 'Em Up). Σε πολλά παιχνίδια όπως η αποφυγή αντικειμένων ή βλημάτων από αστεροειδείς ή διαστημικούς εισβολείς είναι σημαντική για να παραμείνει ο παίκτης το παιχνίδι, αλλά οι πόντοι δεν απονέμονται απλώς για την αποφυγή τους και οι παίκτες έχουν συνήθως την επιλογή να πυροβολήσουν τα εμπόδια, κάτι που δεν συμβαίνει στα παιχνίδια Dodging.

Παραδείγματα: Dodge 'Em, Freeway, Frogger, Journey Escape, and some games in Street Racer.

2.2.14.Οδήγηση

Παιχνίδια που βασίζονται κυρίως σε οδηγικές δεξιότητες, όπως το τιμόνι, η ευελιξία, ο έλεγχος της ταχύτητας και η διατήρηση των καυσίμων. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία ο αγώνας ή η νίκη σε έναν αγώνα είναι ο κύριος στόχος (βλ. Racing), ούτε για παιχνίδια που είναι ουσιαστικά γήπεδα με εμπόδια στα οποία κύριος στόχος είναι να χτυπήσει ο παίκτης ή να αποφύγει να αγγίξετε μια σειρά αντικειμένων ή χαρακτήρων, εκτός εάν οι δεξιότητες οδήγησης είναι απαραίτητες για να κερδηθεί το παιχνίδι. Στις περισσότερες περιπτώσεις, τα παιχνίδια οδήγησης περιλαμβάνουν οχήματα, ενώ τα παιχνίδια με εμπόδια γενικά όχι. Η βαθμολογία στα παιχνίδια οδήγησης βασίζεται συχνά από το πόσο γρήγορα ολοκληρώνεται μια συγκεκριμένη διαδρομή, αντί για το εάν ένας αντίπαλος νικείται ή όχι σε έναν αγώνα.

Παραδείγματα: Dodge 'Em, Indy 500, Night Driver, Pol Position, Red Planet (με Racing)? Street Racer.

2.2.15.Εκπαιδευτικά

Παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για να διδάξουν και στα οποία ο κύριος στόχος περιλαμβάνει την εκμάθηση ενός μαθήματος. Αντί να είναι δομημένα ως ένα απλό σύνολο μαθημάτων ή ασκήσεων, αυτά τα προγράμματα είναι δομημένα όπως παιχνίδια, με στοιχεία όπως σκοράρισμα, ή χρονομετρημένες παραστάσεις. Ο βαθμός στον οποίο αυτά τα προγράμματα μπορούν να θεωρηθούν παιχνίδια ποικίλλει πολύ.

Παραδείγματα: Alpha Beam with Ernie, Basic Math, Mario's Early Years: Fun With Numbers, Mario Teaches Typing, Math Blaster, Spelling Games, Word Game.

2.2.16. Διαφυγή

Παιχνίδια των οποίων ο κύριος στόχος είναι η απόδραση από τους διώκτες ή η έξοδος από κάποια μορφή περιβλήματος. Τα παιχνίδια μπορούν να είναι ανοιχτού τύπου, με το παιχνίδι να τελειώνει όταν ένας παίκτης ξεφύγει από ένα περίβλημα ή μπει σε ένα ασφαλές μέρος, όπου ένας παίκτης ξεφεύγει από τους διώκτες για όσο το δυνατόν περισσότερο, αλλά πάντα στο τέλος υποκύπτει (όπως στο Pac-Man). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία ο παίκτης-χαρακτήρας μάχεται τον αντίπαλο αντί να φύγει (βλ. Combat και Shoot 'Em Up), ούτε για παιχνίδια όπως το Adventure ή το Haunted House στο οποίο ο παίκτης-χαρακτήρας καταδιώκεται μόνο περιστασιακά από χαρακτήρες.

Παραδείγματα: Pac-Man, Maze Craze, Ποντικοπαγίδα, Pac-Man, Surround.

2.2.17. Μαχητικά

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν χαρακτήρες που πολεμούν συνήθως σώμα με σώμα, σε καταστάσεις μάχης ένας προς έναν χωρίς χρήση πυροβόλων όπλων ή βλημάτων. Στα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια, οι μαχητές αντιπροσωπεύονται ως άνθρωποι ή ανθρωπόμορφοι χαρακτήρες. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που περιλαμβάνουν σκοποβολή ή οχήματα

Παραδείγματα: Avengers, Body Slam, Πυγμαχία (με αθλήματα)? παιχνίδια στη σειρά Mortal Kombat, Soul Edge.

2.2.18. Πέταγμα

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν πτητικές δεξιότητες, όπως τιμόνι, έλεγχος υψομέτρου, απογείωση και προσγείωση, ευελιξία, έλεγχος ταχύτητας και εξοικονόμηση καυσίμου. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία εμπεριέχεται σκοποβολή και ο αντίπαλος είναι ο κύριος στόχος (βλ. Combat and Shoot 'Em Up), εκτός εάν οι πτητικές ικανότητες είναι απαραίτητες για το παιχνίδι και για τη νίκη του παιχνιδιού. Τα ιπτάμενα παιχνίδια μπορεί να περιλαμβάνουν αεροπλάνα, πουλιά ή διαστημόπλοια και η κίνηση μπορεί να πραγματοποιηθεί στον ουρανό (όπως στο A-10 Attack and Prop Cycle), μέσα από σπήλαια (όπως στο Descent), ή στο διάστημα (όπως στα Starmaster και Star Ship).

Σημείωση: A-10 Attack, Descent, F/A-18 Hornet 3.0, Flight Unlimited.

2.2.19. Τυχερά παιχνίδια

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν το στοιχήμα ενός πονταρίσματος, το οποίο αυξάνει ή μειώνει τα συνολικά περιουσιακά στοιχεία του παίκτη στον επόμενο γύρο. Αυτά τα παιχνίδια συνήθως περιλαμβάνουν πολλούς γύρους στοιχηματισμού, επιτρέποντας στα πονταρίσματα ενός παίκτη να αυξηθούν ή να μειώσουν τα χρήματά του, με την πάροδο του χρόνου.

Παραδείγματα: Blackjack, Casino, Slot Machine, Video Poker, You Don't Know Jack.

2.2.20. Διαδραστική ταινία

Παιχνίδια που αποτελούνται από διακλαδισμένα βίντεο κλιπ ή άλλες κινούμενες εικόνες, η διακλάδωση των οποίων αποφασίζεται από τις ενέργειες ενός παίκτη. Οι παίκτες

καλούνται συχνά να λάβουν αποφάσεις σε σημεία του παιχνιδιού που μπορούν να ακινητοποιήσουν την εξέλιξη, ή κατά τη διάρκεια ακολουθιών ενεργειών που επιτρέπουν την είσοδο του παίκτη που μπορεί να σταματήσει ή να αλλάξει την πορεία δράσης ενώ εκτελείται το βίντεο κλιπ. Ενώ ο παίκτης μπορεί να έχει περιορισμένη ελευθερία κίνησης ή δράσης, η αποκάλυψη της ιστορίας εξακολουθεί να είναι σε μεγάλο βαθμό γραμμική στη δομή, με μικρή ή καμία παραλλαγή. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που τοποθετούν έναν ελεγχόμενο χαρακτήρα παίκτη πάνω από φόντο που είναι βίντεο κλιπ, όπως το Rebel Assault, ούτε για να αναφέρεται σε παιχνίδια όπως το Myst που επιτρέπουν σε έναν παίκτη να περιπλανηθεί και να εξερευνήσει τον "κόσμο" του ελεύθερα.

Παραδείγματα: Dragon's Lair, Space Ace, Gadget, Johnny Mnemonic, Star Trek.

2.2.21. Προσομοίωση Διαχείρισης

Παιχνίδια στα οποία οι παίκτες πρέπει να εξισορροπήσουν τη χρήση περιορισμένων πόρων για την κατασκευή ή την επέκταση κάποιου είδους κοινότητας, ή αυτοκρατορίας, ενώ αντιμετωπίζουν εσωτερικές αντιξοότητες στο εσωτερικό τους (όπως το έγκλημα και η ρύπανση στο SimCity), ή εξωτερικές δυνάμεις όπως αυτές της φύσης ή της τύχης (όπως φυσικές καταστροφές και τέρατα στο SimCity ή πλανήτες που απαιτούν διάφορες ποσότητες εδάφους όπως στο Spaceward Ho!). Τα παιχνίδια για έναν παίκτη είναι συχνά ανοιχτού τύπου, όπου η κοινότητα μεγαλώνει και αναπτύσσεται με την πάροδο του χρόνου και συνεχίζει να αλλάζει, ενώ τα παιχνίδια πολλών παικτών συνήθως έχουν ως στόχο την κυριαρχία όλων των άλλων παικτών, οπότε το παιχνίδι τελειώνει. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αυτά τα παιχνίδια μπορούν να αποκτήσουν και εκπαιδευτική λειτουργικότητα, για παράδειγμα, παιχνίδια που βρίσκονται σε μουσειακές εκθέσεις που προσομοιώνουν την προσφορά και τη ζήτηση ή άλλες οικονομικές αρχές.

Παραδείγματα: Aerobiz, Καίσαρας Β', Civilization του Sid Meier, Railroad Tycoon, SimAnt, SimCity, SimFarm, SimTower, Spaceward Ho!

2.2.22. Λαβύρινθος

Παιχνίδια στα οποία ο στόχος απαιτεί την επιτυχή πλοήγηση σε έναν λαβύρινθο. Αυτό που μπορεί να ονομαστεί λαβύρινθος είναι, φυσικά, θέμα βαθμού πολυπλοκότητας, αν και είναι συνήθως δυνατό να διακριθεί εάν μια διαμόρφωση του χώρου σε δωμάτια ή διάδρομους έχει σκοπό να προκαλέσει σκόπιμα δυσκολίες στην πλοήγηση. Λαβύρινθοι μπορεί να εμφανίζονται σε μια υπερυψωμένη προβολή (όπως στο Pac-Man), μια πλάγια όψη (όπως στο Lode Runner) ή σε προοπτική πρώτου προσώπου (όπως στο Doom). Σε ορισμένες περιπτώσεις, ο παίκτης-χαρακτήρας μπορεί να αλλάξει τον λαβύρινθο, όπως με το άνοιγμα ή το κλείσιμο διόδων (όπως στην Ποντικοπαγίδα), ή ακόμα και σκάβοντας τρύπες ή περάσματα (όπως στο Lode Runner ή στο Dig Dug). Μερικοί λαβύρινθοι, όπως αυτοί που βρίσκονται στο Lode Runner, εστιάζουν λιγότερο στην πλοήγηση και περισσότερο στο πώς να αποκτήσει ο παίκτης πρόσβαση σε ορισμένα τμήματα της οθόνης προκειμένου να επιτύχει ορισμένα αποτελέσματα ή να αποκτήσει αντικείμενα. Συχνά ο παίκτης-χαρακτήρας πρέπει να περιηγηθεί στον λαβύρινθο υπό την πίεση των διωκτών, αν και αυτό δεν συμβαίνει πάντα. Οι λαβύρινθοι επίσης συχνά ενσωματώνονται σε άλλα παιχνίδια, όπως το Blue Labyrinth στο Adventure.

Παραδείγματα: Descent, Doom, Maze Craze, Mousetrap, Pac-man.

2.2.23. Γήπεδο εμποδίων

Παιχνίδια στα οποία ο κύριος στόχος περιλαμβάνει τη διέλευση ενός δύσκολου μονοπατιού ή ενός γεμάτου εμπόδια, μέσω του οποίου η κίνηση είναι ουσιαστικά γραμμική, συχνά περιλαμβάνει τρέξιμο, άλματα και αποφυγή κινδύνων. Αυτός ο όρος δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που δεν απαιτούν περισσότερα από το να κινηθεί κανείς σε μια καθαρή διαδρομή (βλ. Οδήγηση) ή να αποφύγει αντικείμενα ή χαρακτήρες, χωρίς γραμμική εξέλιξη της κίνησης (βλ. Dodging), ούτε πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που περιλαμβάνουν κυνήγι (βλ. Chase) ή πυροβολισμό (βλ. Combat and Shoot 'Em Up), ούτε για παιχνίδια με σύνθετους στόχους (βλ. Περιπέτεια), ούτε για παιχνίδια που περιλαμβάνουν κάτι περισσότερο από τη διέλευση ενός μονοπατιού με εμπόδια

Παραδείγματα: Boot Camp, Clown Downtown, Freeway, Frogger, Pitfall!, Jungle Hunt.

2.2.24. Παιχνίδια με μολύβι και χαρτί

Παιχνίδια που είναι προσαρμογές παιχνιδιών που παίζονται συνήθως με μολύβι και χαρτί. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για προγράμματα σχεδίασης ή κουκκίδων ή για παιχνίδια όπως αυτά στη σειρά Dungeons & Dragons, των οποίων οι προσαρμογές είναι πολύ διαφορετικές από την έκδοση του παιχνιδιού που παίζεται με μολύβι και χαρτί.

Παραδείγματα: 3-D Tic-Tac-Toe, Effacer: Hangman from the 25th Century: Noughts and Crosses, Τρίλιζα, και Hangman.

2.2.25. Φλίπερ

Παιχνίδια που προσομοιώνουν το παιχνίδι ενός παιχνιδιού φλίπερ. Αν και αυτά τα παιχνίδια θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως επιτραπέζια, υπάρχει μια παράδοση βιντεοπαιχνιδιών φλίπερ και μια μεγάλη ποικιλία από αυτά, που δικαιολογούν την κατηγοριοποίησή τους σε ένα ξεχωριστό είδος.

Παραδείγματα: Arcade Pinball, Astrocade Pinball, Electronic Pinball, Extreme Pinball, Flipper Game, Galactic Pinball, Kirby's Pinball Land, Midnight Magic.

2.2.26. Πλατφόρμα

Παιχνίδια στα οποία ο πρωταρχικός στόχος απαιτεί κίνηση σε μια σειρά επιπέδων, μέσω τρεξίματος, αναρρίχησης, άλματος και άλλων μέσων μετακίνησης. Οι χαρακτήρες και οι ρυθμίσεις εμφανίζονται στην πλάγια όψη σε αντίθεση με το top view, δημιουργώντας έτσι μια γραφική αίσθηση "πάνω" και "κάτω" όπως υπονοείται στο "Platform". Αυτά τα παιχνίδια συχνά μπορεί επίσης να περιλαμβάνουν την αποφυγή πτώσης αντικειμένων, σύγκρουσης με χαρακτήρες ελεγχόμενους από τον υπολογιστή και συχνά κάποιο χαρακτήρα, αντικείμενο ή ανταμοιβή στην κλιμάκωση της ανάβασης που παρέχει αφηγηματικό κίνητρο. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που δεν περιλαμβάνουν ανάβαση, ή πρόοδο μέσω μιας σειράς επιπέδων (βλ. Περιπέτεια), ούτε για παιχνίδια που περιλαμβάνουν κάτι περισσότερο από τη διέλευση ενός μονοπατιού με εμπόδια (βλ. Πορεία εμποδίων).

Παραδείγματα: Crazy Climber, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Lode Runner Spiderman (Atari 2600), Super Mario Bros., Warioland, Yoshi's Island.

2.2.27. Παιχνίδια προγραμματισμού

Παιχνίδια στα οποία ο παίκτης γράφει σύντομα προγράμματα που ελέγχουν τους δράστες μέσα σε ένα παιχνίδι. Αυτοί οι δράστες ανταγωνίζονται και αντιδρούν σε καταστάσεις με βάση τον προγραμματισμό του παίκτη. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία ένας παίκτης πρέπει να μάθει να χειρίζεται ένα μηχάνημα, όπως στο Riven (βλ. Παζλ), ούτε σε παιχνίδια που ο παίκτης ελέγχει απευθείας τους παίκτες-χαρακτήρες. Ανάλογα με το τι κάνουν οι προγραμματισμένοι δράστες, τα παιχνίδια ενδέχεται να μπορούν να διασταυρωθούν με άλλα είδη.

Παραδείγματα: AI Fleet Commander, AI Wars, CoreWar, CRobots, Omega, RARS, Robot Battle.

2.2.28. Παζλ

Παιχνίδια στα οποία η κύρια σύγκρουση δεν είναι τόσο μεγάλη μεταξύ του παίκτη-χαρακτήρα και άλλων χαρακτήρων, αλλά μάλλον η εξεύρεση μιας λύσης, η οποία συχνά περιλαμβάνει επίλυση αινίγματος, πλοήγηση, εκμάθηση για τη χρήση διαφορετικών εργαλείων και τον χειρισμό ή την αναδιαμόρφωση αντικειμένων. Τις περισσότερες φορές υπάρχει στα παζλ μια εικόνα ή ηχητικό στοιχείο, ή τουλάχιστον κάποια λεκτική περιγραφή τους. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που περιλαμβάνουν μόνο την απάντηση ερωτήσεων (βλ. Κουίζ). Πολλές περιπέτειες κειμένου επίσης περιέχουν παζλ και χρησιμοποιούν κείμενο για να περιγράψετε τα αξιοθέατα και τον ήχο τους

Παραδείγματα: 7th Guest, Atari Video Cube, Block Out, Dice Puzzle, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Jigsaw, Myst.

2.2.29. Κουίζ

Παιχνίδια στα οποία κύριος στόχος είναι η επιτυχής απάντηση ερωτήσεων. Η βαθμολογία είναι συνήθως είτε με βάση το πόσες ερωτήσεις απαντήθηκαν σωστά είτε με το χρηματικό ποσό που έχουν οι παίκτες αφού ποντάρουν στις απαντήσεις τους. Μερικά από αυτά τα παιχνίδια είναι προσαρμογές επιτραπέζιων παιχνιδιών ή εκπομπών κουίζ από την τηλεόραση.

Παραδείγματα: \$25,000 Pyramid, Fax, Jeopardy, Name That Tune, You Don't Know Jack, Sex Trivia.

2.2.30. Αγώνες

Παιχνίδια στα οποία ο στόχος περιλαμβάνει τη νίκη σε έναν αγώνα ή την κάλυψη μεγαλύτερης απόστασης από έναν αντίπαλο (όπως στο Slot Racers). Συχνά αυτά τα παιχνίδια περιλαμβάνουν οδηγικές δεξιότητες και μπορούν επίσης να συμπεριληφθούν στη λίστα Οδήγηση. Τα παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν Racing αν υπάρχουν άλλα αυτοκίνητα που ελέγχονται από υπολογιστή ή οχήματα που αγωνίζονται στην πίστα, ωστόσο εάν δεν είναι ανταγωνιστικά και λειτουργούν μόνο ως εμπόδια, ανήκουν στην κατηγορία της Οδήγησης.

Παραδείγματα: 1000 Miles, Daytona U.S.A., High Velocity, Mario Kart 64,, Math Grand Prix.

2.2.31.Ρυθμός και Χορός

Παιχνίδια στα οποία το gameplay απαιτεί από τους παίκτες να κρατούν χρόνο με μουσικό ρυθμό. Αυτά τα παιχνίδια μπορεί να χρησιμοποιούν μια ποικιλία ελεγκτών πέρα από το συνηθισμένο υλικό βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων ελεγκτών προσομοίωσης ντραμς (όπως στο DrumMania), πικάπ (όπως στο Beatmania), κιθάρες (όπως στους Guitar Freaks) ή ακόμα και μαράκες (όπως στο Samba de Amigo).

Παραδείγματα: Beatmania, Bust-a-Groove, Dance Dance Revolution, Guitar Freaks, PaRappa the Rapper, Pop 'n' Music, Samba de Amigo, Space Channel.

2.2.32.Παιχνίδι ρόλων

Παιχνίδια στα οποία οι παίκτες δημιουργούν ή παίρνουν έναν χαρακτήρα που αντιπροσωπεύεται από διάφορα στατιστικά στοιχεία ή μπορεί ακόμη να έχει και μια ανεπτυγμένη προσωπικότητα. Η περιγραφή του χαρακτήρα μπορεί να περιλαμβάνει λεπτομέρειες όπως είδος, φυλή, φύλο και επάγγελμα, και μπορεί επίσης να περιλαμβάνει διάφορες ικανότητες, όπως δύναμη και επιδεξιότητα. Τα παιχνίδια μπορούν να είναι single-player, όπως το Ultima III: Exodus (1983), ή παιχνίδια πολλαπλών παικτών όπως τα διαδικτυακά. Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια όπως το Adventure ή το Raiders of the Lost Ark, στα οποία η ταυτότητα δεν τονίζεται ή δεν είναι σημαντική, ούτε όπου οι χαρακτήρες δεν αναπαρίστανται στατιστικά.

Πολλά δικτυωμένα παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων των MUD, MOO και MUSH εμπίπτουν σε αυτήν την κατηγορία, αν και ο βαθμός στον οποίο μπορούν να θεωρηθούν παιχνίδια μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τους παίκτες και τους χειριστές του συστήματος, και εάν έχουν τεθεί στόχοι για τους παίκτες και αν υπάρχει ανταγωνισμός.

Παραδείγματα: Anvil of Dawn, Diablo, Dragon Lore 2, Fallout, Mageslayer, Phantasy Star, Sacred Pools, Games from the Ultima series or Dungeons & Dragons series.

2.2.33.Shoot 'Em Up -Πυροβόλησέ τους

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν πυροβολισμό και συχνά καταστροφή μιας σειράς αντιπάλων ή αντικειμένων. Σε αντίθεση με τα παιχνίδια μάχης που περιλαμβάνουν μάχες ένας προς έναν, με αντιπάλους με περίπου ίσα χαρακτηριστικά και μέσα, τα παιχνίδια Shoot 'Em Up συνήθως έχουν πολλούς αντιπάλους (το "'Em" είναι συντομογραφία του "them") να επιτίθενται μία φορά (όπως στο Space Invaders ή στο Galaga) ή πολλά αντικείμενα που μπορούν να καταστραφούν (όπως στο Centipede), τα οποία είναι συχνά δυνητικά επιβλαβή για τον παίκτη-χαρακτήρα (όπως στο Asteroids). Σε πολλές περιπτώσεις, ο παίκτης-χαρακτήρας και οι αντίπαλοι του παίκτη-χαρακτήρα έχουν άνισα χαρακτηριστικά και μέσα, και δεν μοιάζουν μεταξύ τους, Τα παιχνίδια αυτά συνήθως απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά. Υπάρχουν τρεις τύποι τέτοιων παιχνιδιών,

Εκείνα που ο παίκτης-χαρακτήρας κινείται οριζόντια μπρος-πίσω στο κάτω μέρος της οθόνης και πυροβολά προς τα πάνω ενώ οι αντίπαλοι που κινούνται από πάνω και πυροβολούν προς τα κάτω (όπως στο Space Invaders). Εκείνα που ο χαρακτήρας κινείται ελεύθερα στην οθόνη, συναντώντας αντιπάλους από όλες τις πλευρές (όπως στο Berserk or Robotron: 2084), και τέλος, εκείνα που έχουν προοπτική πρώτου προσώπου (όπως στο Doom). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια μάχης που δεν περιλαμβάνουν σκοποβολή ούτε για παιχνίδια στα οποία οι αντίπαλοι ταιριάζουν αρκετά (βλέπε Combat), ούτε για παιχνίδια στα οποία κανένα από τα αντικείμενα που πυροβολεί

ο παίκτης-χαρακτήρας δεν μπορεί να τον βλάψει (βλ. Στόχος). Σε λίγες περιπτώσεις, ο παίκτης-χαρακτήρας αμύνεται κυρίως παρά επιτίθεται, όπως στο Atlantis, Commando Raid.

Παραδείγματα: Asteroids, Berzerk, Centipede, Doom, Duckshot, Galaga, Millipede, Missile Command, Robotron: 2084, Space Invaders, Yar's Revenge, Zaxxon.

2.2.34.Προσομοίωση

Προσομοίωση Διαχείρισης και Προσομοίωση Εκπαιδευτικού σκοπού

2.2.35.Αθλητισμός

Παιχνίδια που είναι προσαρμογές υπαρχόντων αθλημάτων ή παραλλαγές τους.π.χ. Παιχνίδια με εμπόδια, αγώνες και επιτραπέζια παιχνίδια.

Παραδείγματα: American Football, Atari Baseball, Bowling, Boxing (with Fighting), Fishing Derby, Hot Shots Tennis, Golf.

2.2.36.Στρατηγική

Παιχνίδια που δίνουν έμφαση στη χρήση στρατηγικής σε αντίθεση με τη γρήγορη δράση ή τη χρήση γρήγορων αντανάκλαστικών, τα οποία συνήθως δεν είναι απαραίτητα για την επιτυχία. Συχνά διασταυρώνονται με τα παιχνίδια προσομοίωσης διαχείρισης όπως το M.U.L.E. και το Spaceward Ho!, καθώς και με πολλά Board games παιχνίδια καρτών και παιχνίδια μάχης.

Παραδείγματα: Ataxx, Checkers, Chess, Monopoly, Spaceward Ho!

2.2.37.Επιτραπέζια παιχνίδια- Table-Top Games

Παιχνίδια που περιλαμβάνουν προσαρμογές υπαρχόντων επιτραπέζιων παιχνιδιών που απαιτούν σωματικές δεξιότητες ή δράση (όπως μπιλιάρδο ή φλίπερ). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που περιλαμβάνουν ελάχιστη ή καθόλου σωματική ικανότητα ή δράση (βλ. Επιτραπέζια παιχνίδια και παιχνίδια με κάρτες), ούτε πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια που δεν μπορούν να παιχτούν σε επιτραπέζια κάποιου είδους (βλ. Αθλητισμός).

Παραδείγματα: Battle Ping Pong, Electronic Table Soccer!, Parlour Games, Pocket Billiards!, Pong, Sure Shot Pool, Trick Shot, Virtual Poo.

2.2.38.Στόχος

Παιχνίδια στα οποία ο πρωταρχικός σκοπός του περιλαμβάνει τη σκόπευση και τη βολή σε στόχους που δεν κινούνται ή είναι σε κίνηση. Περιστασιακά οι στόχοι μπορεί να βλάπτουν την ιδιοκτησία του παίκτη-χαρακτήρα (όπως στο Wabbit). Ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία ο παίκτης-χαρακτήρας μπορεί να πυροβοληθεί από αντίπαλους (βλ. Combat και Shoot 'Em Up), ή για παιχνίδια δεν περιλαμβάνουν σκοποβολή (βλ. Catching and Collecting), ούτε για παιχνίδια στα οποία τα αντικείμενα ή οι χαρακτήρες ξεφεύγουν ενεργά από τον παίκτη-χαρακτήρα.

Παραδείγματα: Air-Sea Battle, Carnival, Human Cannonball, Marksman/Trapshooting, Shooting Gallery, Wabbit.

2.2.39. Περιπέτεια κειμένου

Παιχνίδια που βασίζονται κυρίως στο κείμενο για τη διεπαφή του παίκτη και συχνά για την περιγραφή του «κόσμου» του παιχνιδιού και της δράσης που διαδραματίζεται εκεί. Ορισμένα παιχνίδια μπορεί να χρησιμοποιούν εικόνες, αλλά αυτές είναι συνήθως μη διαδραστικές εικονογραφήσεις που δεν έχουν κεντρική θέση στο παιχνίδι. Τα παιχνίδια αυτά κυμαίνονται από εκείνα που επιτρέπουν την ελεύθερη κίνηση σε όλο τον "κόσμο" του παιχνιδιού (συνήθως με εντολές όπως "βόρεια", "νότια", "ανατολή", "δύση", "πάνω" και "κάτω") με μια ποικιλία επιλογών αλληλεπίδρασης, έως πιο γραμμικές, διακλαδωτές αφηγήσεις. Οι παίκτες είναι συχνά σε θέση να μεταφέρουν αντικείμενα που παρακολουθούνται από μια συνάρτηση απογραφής και είναι σε θέση να συνομιλούν με ελεγχόμενους από υπολογιστή χαρακτήρες παικτών μέσω ενός πολύ περιορισμένου λεξιλογίου.

Σχεδόν όλα τα Text Adventures μπορούν επίσης να διασταυρωθούν με το Puzzle.

Παραδείγματα: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Planetfall, Leather Goddesses of Phobos, Suspended, Zork.

2.2.40. Προσομοίωση Εκπαίδευσης

Παιχνίδια ή προγράμματα που επιχειρούν να προσομοιώσουν μια ρεαλιστική κατάσταση, για εκπαιδευτικούς σκοπούς εκπαίδευσης όπως η ανάπτυξη ορισμένων σωματικών δεξιοτήτων όπως το τιμόνι (στους προσομοιωτές οδήγησης και πτήσης). Αυτός ο όρος δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για προσομοιώσεις που εστιάζουν στη διαχείριση (δείτε Προσομοίωση διαχείρισης) ή την εφαρμογή στρατηγικής (βλ. Στρατηγική). Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να ποικίλουν από ρεαλιστικές προσομοιώσεις που χρησιμοποιούνται από ιδρύματα, όπως αυτά που χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση αστροναυτών, ή πιλότων αεροπορικών εταιρειών, ή σε απλοποιημένα παιχνίδια, που χρησιμοποιούνται κυρίως για ψυχαγωγία, όπως το Police Trainer ή το A-10 Attack.

Παραδείγματα: A-10 Attack, Comanche 3 (πτήση), F/A-18 Hornet 3.0 (πτήση) Flight Unlimited, Police Trainer, military and airline flight simulators.

2.2.41. Χρησιμότητα- Utility

Κασέτες ή προγράμματα που έχουν σκοπό ή λειτουργικό πέρα από αυτόν της ψυχαγωγίας, αν και μπορεί να είναι δομημένα με τρόπο παρόμοιο με τα παιχνίδια (όπως το Mario Teaches Typing) ή να περιέχουν ψυχαγωγικά στοιχεία. Αν και συχνά δεν είναι παιχνίδια, ορισμένα από αυτά τα προγράμματα εμφανίζονται ως τέτοια. (Βλ. επίσης Επίδειξη, Διαγνωστικά, Εκπαιδευτικά και Προσομοίωση).

Παραδείγματα: Basic Programming, Beginning Algebra, Beginning Math, Computer Programmer, Spelling Games, Touch Typing, Word Game.

2.2.42. Περιπέτεια

Το είδος θα συζητηθεί αναλυτικά στη συνέχεια.

Παραδείγματα: Adventure (Atari 2600), E.T. The Extraterrestrial, Haunted House, Myst, Raiders of the Lost Ark, Spy Vs Spy, Superman.

2.3.Οι πέντε κατηγορίες των Aarseth και των συνεργατών του, με κυρίαρχο κριτήριο τον χώρο

Οι Aarseth et al (2003) προσπαθώντας να ξεπεράσουν τα προβλήματα που είχαν προκύψει από προηγούμενες προσπάθειες ταξινόμησης και τυποποίησης παιχνιδιών εξαιτίας της εμφανούς τάσης να περιλαμβάνονται πάρα πολλά, αυθαίρετα, ασύμβατα ή επικαλυπτόμενα δεδομένα, πρότειναν μια νέα τυπολογία. Επισημαίνοντας ότι ένα σοβαρό πρόβλημα είναι η χρήση ιστορικά παρωχημένης τεχνολογίας για την κατηγοριοποίηση, χωρίς να γίνεται αναφορά στον διαχρονικό παράγοντα, πρότειναν μια πολυδιάστατη τυπολογία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ταξινόμηση όλων των παιχνιδιών με βάση τη χωρική κίνηση, συμπεριλαμβανομένων των σωματικών αθλημάτων, των επιτραπέζιων παιχνιδιών και παιχνιδιών υπολογιστή. Η τυπολογία είναι προσαρμοσμένη κυρίως στα χωρικά παιχνίδια, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την ταξινόμηση και των μη χωρικών (π.χ. παιχνίδια με κάρτες). Οι δεκαπέντε διαστάσεις ομαδοποιούνται σε πέντε ευρύτερες κατηγορίες: Χώρος, Χρόνος, Δομή παίκτη, Έλεγχος και Κανόνες. Η τυπολογία δεν είναι σε καμία περίπτωση η οριστική ταξινόμηση, αλλά είναι ανοικτή με την έννοια ότι μπορεί να βελτιωθεί και να τροποποιηθεί εν μέρει από οποιονδήποτε, απλά απορρίπτοντας ή αλλάζοντας ορισμένες από τις διαστάσεις. Μεθοδολογικά, αυτή η εργασία βασίζεται στον Aarseth (1997), και είναι εμπνευσμένη από τον Ziegfield (1989). Οι διαστατικές κατηγορίες και οι αξίες τους συγκεντρώνονται παίρνοντας και συγκρίνοντας δύο παρόμοια παιχνίδια, π.χ. τα *Morrowind* και *Diablo*. Εάν προκύψει κάποια βασική διαφορά τότε τα συμπεράσματα που εξάγονται, εφαρμόζονται σε άλλα παιχνίδια. Εάν υπάρχουν παιχνίδια που δεν ταιριάζουν σε καμία κατηγορία, μια τρίτη διάσταση εισάγεται, η οποία αν αποδειχθεί υπερβολικά αυθαίρετη, η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι μια κατάλληλη λίστα κατηγοριών και τιμών να έχουν συνταχθεί.

2.3.1.Χώρος

Ο χώρος είναι μια βασική μετα-κατηγορία παιχνιδιών. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια χρησιμοποιούν χώρο και χωρική αναπαράσταση. Υπάρχουν πολλές πιθανές χωρικές κατηγορίες, ενώ μια τυπική είναι η διάκριση μεταξύ 2D και 3D παιχνιδιών. Ωστόσο, αυτή η διάκριση είναι ως επί το πλείστον ιστορική, με τα πρώτα παιχνίδια να είναι ως επί το πλείστον 2D και τα μοντέρνα παιχνίδια 3D.

1) Προοπτική: Onmi-present, Vagrant

Παιχνίδια όπως το σκάκι, το ποδόσφαιρο και το *Warcraft* επιτρέπουν στον παίκτη να εξετάσει ολόκληρο το γήπεδο ή την αρένα κατά βούληση. Η προοπτική του παίκτη είναι πανταχού παρούσα. Σε ορισμένα παιχνίδια, η προβολή ενδέχεται να είναι μερικής αποκλεισμένη, αλλά ο παίκτης είναι συνήθως σε θέση να εξετάσει διαφορετικά μέρη του γηπέδου χωρίς κάποιου είδους στρατηγική κίνηση. Σε άλλα παιχνίδια, όπως το *Crowther* η προοπτική ακολουθεί μια κύρια προοπτική του παίκτη-άβαταρ και είναι περιπλανώμενη.

2) Τοπογραφία: Γεωμετρική, τοπολογική

Η τοπογραφία ενός παιχνιδιού μπορεί να είναι είτε γεωμετρική, με συνεχής ελευθερία κινήσεων, ή τοπολογική, που δίνει στον παίκτη μόνο διακριτές, μη επικαλυπτόμενες θέσεις για να κινηθεί μεταξύ τους. Στο Σκάκι, ένα τοπολογικό παιχνίδι, τα πιόνια μπορούν

να μετακινηθούν μόνο μεταξύ 64 μη επικαλυπτόμενων θέσεων. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι κάποια παιχνίδια βρίσκονται μεταξύ αυτών των δύο κατηγοριών, με περιορισμένο αλλά επικαλυπτόμενο αριθμός θέσεων (π.χ. Starcraft), έτσι δημιουργείται μια τρίτη, ξεχωριστή κατηγορία.

3) Περιβάλλον: Δυναμικό, Στατικό

Ορισμένα περιβάλλοντα παιχνιδιού παραμένουν αμετάβλητα κατά διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ άλλα μπορεί να τροποποιηθούν από τον παίκτη. Στο (σωματικό) ποδόσφαιρο και σκάκι, οι αρένες παιχνιδιών παραμένουν αμετάβλητες, ενώ στο Heroes του Might And Magic III, ή Lemmings, το περιβάλλον χειραγωγείται στρατηγικά από τον παίκτη.

2.3.2.Χρόνος

Ο χρόνος είναι μια κατηγορία που είναι δύσκολο να οριστεί και να περιγραφεί σε σχέση με τα παιχνίδια στον υπολογιστή. Δεδομένου ότι τα παιχνίδια συνήθως κυριαρχούνται από το χώρο και δομούνται χωρικά, η χρήση του χρόνου ποικίλλει από παιχνίδι σε παιχνίδι, καθώς και εντός του ίδιου παιχνιδιού. Με λίγα λόγια, οι συναρτήσεις του χρόνου σε ένα παιχνίδι φαίνεται να διέπονται από την κοινωνική δομή του. Έτσι, τα παιχνίδια για έναν παίκτη μπορούν να αποθηκευτούν και να ανακτηθούν ενώ τα μεγάλα παιχνίδια για πολλούς παίκτες δεν επιτρέπουν εξοικονόμηση, καθώς θα ήταν αδύνατο να υπάρξει συντονισμός μεταξύ των παικτών.

4) Ρυθμός: Realtime, Turnbased

Ορισμένα παιχνίδια επιτρέπουν στον(τους) παίκτη(-ους) να είναι ενεργοί όλο τον χρόνο και ανεξάρτητα από τους αντιπάλους (εάν υπάρχουν) μέσα στο παιχνίδι (π.χ. Starcraft). Άλλα, όπως το Σκάκι ή το EverQuest, επιτρέπουν σε κάθε χρήστη ή αντίπαλο να ενεργεί με τη σειρά του. Τα παιχνίδια που επιτρέπουν στους παίκτες να ενεργούν ανεξάρτητα και σε δική τους ταχύτητα, για παράδειγμα το Quake Arena, είναι παιχνίδια σε πραγματικό χρόνο, ενώ εκείνα όπου το κίνητρο είναι ο έλεγχος και η ομοιόμορφη ανταλλαγή μεταξύ των παικτών και των αντιπάλων, ονομάζονται Turnbased.

5) Αναπαράσταση: Μιμητική, Αυθαίρετη

Μια άλλη διάσταση είναι αυτή της αναπαράστασης του χρόνου. Σε ορισμένα παιχνίδια, όπως το Tetris ή το Age of Empires, η αναπαράσταση είναι αυθαίρετη, αφού η πτώση των σχημάτων ή το χτίσιμο των σπιτιών δεν μιμούνται την πτώση ή την κατασκευή πραγματικών αντικειμένων. Σε παιχνίδια όπως το EverQuest ή το Morrowind, η αναπαράσταση είναι μιμητική, αφού ο χρόνος των ενεργειών στο παιχνίδι μιμείται τον χρόνο των αντίστοιχων ενεργειών στον πραγματικό κόσμο.

6) Τελεολογία: πεπερασμένη, άπειρη

Η τελεολογία σχετίζεται με τον τελικό στόχο του παιχνιδιού. Μερικά παιχνίδια δεν φτάνουν ποτέ σε μια ξεκάθαρη κατάσταση νίκης, και θα μπορούσαν κατ' αρχήν να συνεχίζονται επ' άπειρο. Αυτά τα παιχνίδια έχουν μια άπειρη τελεολογία, ενώ τα παιχνίδια με ξεκάθαρα καθορισμένα επιτυχημένα αποτελέσματα για έναν ή περισσότερους παίκτες είναι τελεολογικά πεπερασμένα.

2.3.3. Δομή παίκτη

Όλα τα παιχνίδια αποτελούνται από παίκτες (δράστες). Είναι συνήθης η διάκριση μεταξύ singleplayer και multiplayer παιχνιδιών, αλλά αυτή είναι μια υπεραπλουστευμένη ταξινόμηση, η οποία αποτυγχάνει να περιγράψει τη σημαντική κοινωνική διαφορά μεταξύ παιχνιδιών για πολλούς παίκτες όπως το σκάκι και το EverQuest. Αντίθετα, προτείνονται έξι σημαντικές κατηγορίες δομής-παίκτη:

7) Δομή παίκτη: Singleplayer, twoplayer, multiplayer, singleteam, twoteam, multiteam

Ορισμένα παιχνίδια συνδυάζουν διάφορους multiplayer τρόπους λειτουργίας. Ένα παράδειγμα είναι η εκπομπή κουίζ Ο πιο αδύναμος κρίκος, όπου μια ομάδα εννέα παικτών συνεργάζεται και ανταγωνίζεται ατομικά ταυτόχρονα. Άλλα πολύπλοκα παιχνίδια, όπως το Anarchy Online, επιτρέπει στους παίκτες να ανταγωνιστούν έναν παίκτη, πολλούς παίκτες ή ακόμα και ομάδες, επιλέγοντας ελεύθερα μεταξύ των τριών τρόπων. Η διάσταση της δομής του παίκτη θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελείται από δύο άλλες διαστάσεις, τη δομή του αντιπάλου (κανένας, ένας, πολλαπλοί) και τη δομή της ομάδας (Ατομικό, ομαδικό).

2.3.4. Έλεγχος

8) Μεταβλητότητα: στατικό, powerups, επίπεδο εμπειρίας (XL)

Τα παιχνίδια ελέγχουν τη συμπεριφορά του παίκτη με ανταμοιβές διαφόρων τύπων. Σε ορισμένα παιχνίδια οι ανταμοιβές είναι απλές ενδείξεις ή ανακοινώσεις ότι κάποιος κέρδισε. Άλλα παιχνίδια ανταμείβουν τον παίκτη ενισχύοντας τον χαρακτήρα ή τη θέση του. Η επιρροή της θέσης του παίκτη ονομάζεται μεταβλητότητα. Τα παιχνίδια χωρίς μεταβλητότητα είναι στατικά. Παιχνίδια με προσωρινή μεταβλητότητα (π.χ. ένα μαγικό σπαθί που μπορεί να βρεθεί και στη συνέχεια να καταστραφεί) χαρακτηρίζονται από powerups και παιχνίδια όπου η (ενίσχυση) αλλαγή είναι μόνιμη ταξινομούνται ως Experience Leveling (XL).

9) Savability: μη εξοικονόμηση, υπό όρους, απεριόριστη

Αν και η αποθήκευση του παιχνιδιού (αποθήκευση και ανάκτηση περισσότερων από μίας κατάστασης παιχνιδιού για βελτιστοποίηση των αποτελεσμάτων) μπορεί να θεωρηθεί εκτός του ίδιου του παιχνιδιού, η συμπερίληψη ή παράλειψη της δυνατότητας αποθήκευσης έχει τεράστιο αντίκτυπο στο παιχνίδι. Ένα παιχνίδι που δεν μπορεί να σωθεί παίζεται πολύ πιο προσεκτικά από ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης δεν διακινδυνεύει τίποτα με την εξάλειψη του χαρακτήρα του. Υπάρχουν πολλά είδη Savability, αλλά για λόγους κατηγοριοποίησης περιορίζουμε την ευαισθησία αυτής της διάστασης σε τρεις κύριους τύπους.

Ένα παιχνίδι που δεν αποταμιεύεται είναι ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης δεν μπορεί να ανακτήσει ένα προηγούμενο στάδιο του παιχνιδιού. Ένα παιχνίδι με Savability υπό όρους, επιτρέπει στον παίκτη να αποθηκεύσει την κατάσταση του παιχνιδιού μόνο σε ορισμένες θέσεις. Αυτό είναι χαρακτηριστικό των παιχνιδιών κονσόλας, όπου ο χώρος αποθήκευσης (π.χ. κάρτες RAM) είναι περιορισμένος. Τέλος, ένα παιχνίδι έχει απεριόριστη Savability αν το παιχνίδι μπορεί να σωθεί σε οποιοδήποτε στάδιο και κατά βούληση.

10) Ντετερμινισμός: ντετερμινιστικός, μη ντετερμινιστικός

Ορισμένα παιχνίδια βασίζονται σε μια τυχαία συνάρτηση για την εισαγωγή στοιχείων ή καταστάσεων. Έτσι, ένα μη ντετερμινιστικό παιχνίδι δεν μπορεί να είναι απολύτως προβλέψιμο, αφού το αποτέλεσμα δύο όμοιων καταστάσεων μπορεί να είναι ανόμοιο, ανεξάρτητα από την ενέργεια του παίκτη σε εκείνο το σημείο. Αυτό ισχύει για όλα τα παιχνίδια χωρίς έναν παίκτη (non single player), όπου οι ανθρώπινοι παίκτες μπορεί να μην ελέγχουν τους αντιπάλους τους. Ένα ντετερμινιστικό παιχνίδι είναι αυτό που πάντα παράγει το ίδιο αποτέλεσμα σε μια δεδομένη θέση εάν η είσοδος του παίκτη είναι πανομοιότυπη κάθε φορά.

2.3.5.Κανόνες

Οι κανόνες είναι το πιο κεντρικό στοιχείο του παιχνιδιού, αλλά είναι γνωστό ότι είναι δύσκολο να κατηγοριοποιηθούν, αφού τότε θα ήταν εύκολο να φτιαχτεί ένα νέο παιχνίδι που να διασπάει την κατηγορία. Αντίθετα, περιορίζουμε την τυπολογία μας σε τρεις απλές διαστάσεις μετα-κανόνων: την παρουσία ή την απουσία τοπολογικών, χρονικών και αντικειμενικών κανόνων. Η επίδραση αυτών των κανόνων πρέπει να είναι καθοριστική για την πρόοδο ή το αποτέλεσμα του παιχνιδιού.

11) Τοπολογικοί κανόνες: ναι, όχι

Τοπολογικός κανόνας είναι ένας κανόνας που καθορίζεται από μία κατάσταση (ας πούμε, η παρουσία του παίκτη-χαρακτήρα) σε συγκεκριμένη θέση στον κόσμο του παιχνιδιού. Εάν όλοι οι κανόνες είναι καθολικοί, τότε το παιχνίδι δεν έχει τοπολογικούς κανόνες.

12) Κανόνες βάσει χρόνου: ναι, όχι

Οι κανόνες ενός παιχνιδιού βασίζονται στον χρόνο εάν το πέρασμα του χρόνου αλλάζει σημαντικά την κατάσταση των παιχνιδιών. Ο χρόνος στις αποστολές συχνά καθορίζει εάν το αποτέλεσμα είναι επιτυχημένο ή όχι.

13) Κανόνες με αντικειμενικά κριτήρια: ναι, όχι

Ένα παιχνίδι έχει κανόνες βασισμένους σε αντικειμενικούς σκοπούς εάν η πρόοδός του ή το αποτέλεσμα εξαρτάται από μια συγκεκριμένη προϋπόθεση που πληρούται. Ένας τέτοιος κανόνας είναι η κατάκτηση μιας πόλης ή η δολοφονία ενός ήρωα.

2.4.Ταξινόμηση με βάση τη διαστρωμάτωση κριτηρίων των King και Kryzwinska

Οι Geoff King και Tanya Krzywinska (2002: 26) στην εισαγωγή στο ScreenPlay: Κινηματογράφος/βιντεοπαιχνίδια/διεπαφές υποστηρίζουν ότι τα παιχνίδια μπορούν να ταξινομηθούν σε τέσσερα επίπεδα: «σύμφωνα με την πλατφόρμα, το είδος, τον τρόπο λειτουργίας και το περιβάλλον», ως εξής:

2.4.1.Είδος.

Από τα τέσσερα επίπεδα που προτείνουν οι King και Kryzwinska (2002), το «είδος» έχει τον πιο προβληματικό προσδιορισμό. Χρησιμοποιώντας το είδος ως κατηγορία -οι King και Krzywinska (2002: 26) προκρίνουν ως κριτήριο της κατηγοριοποίησης την εργοδικότητά τους. Ωστόσο, στη συζήτησή τους, αρκούνται σε οριοθετήσεις των ειδών που έγιναν από την «ευρύτερη κοινότητα τυχερών παιχνιδιών» και διαφοροποιούν τα είδη των παιχνιδιών από αυτά του κινηματογράφου, χωρίς όμως να παραθέτουν στέρια κριτήρια.

2.4.2. Πλατφόρμα.

Η κατηγορία «πλατφόρμα» του είδους των βιντεοπαιχνιδιών αναφέρεται στο σύστημα υλικού και στους όρους που παίζεται το παιχνίδι. Αυτό περιλαμβάνει προσωπικούς υπολογιστές, διάφορες κονσόλες (Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, κ.λπ.), καθώς και συσκευές όπως Game Boy Advanced, PDA και κινητά τηλέφωνα. Αν και αυτό μπορεί να φαίνεται ασήμαντο, καθώς είναι σύνηθες φαινόμενο τα δημοφιλή παιχνίδια να μετατοπίζονται στα διάφορα μέσα μέσω franchise, τόσο ο Newman (2004: 44) στο Videogames, όσο και ο Will Brooker (2001) στο «The Many Lives of the Jetman: A Case Study in Computer Game Analysis», τονίζουν την ιδιαιτερότητα του σχεδιασμού για μια συγκεκριμένη κονσόλα, όπου το λογισμικό προσαρμόζεται στο hardware. Το προϊόν προσαρμόζεται σε άλλο υλικό. Κατά συνέπεια, η εμπειρία του παιχνιδιού μπορεί να διαφέρει δραστικά λόγω των προσαρμογών που γίνονται για να εφαρμοστεί διαφορετικό στυλ ελέγχου και γραφικής διεπαφής. Επιπλέον, η πλατφόρμα που χρησιμοποιείται συχνά υπαγορεύει τον χώρο και τις κοινωνικές σχέσεις, στις οποίες διαδραματίζεται το παιχνίδι.

2.4.3. Τρόπος

Από τις κατηγορίες των King and Krzywinska (2002: 26), το «mode» είναι το λιγότερο σαφώς καθορισμένο. Αυτό αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο βιώνεται ο "κόσμος του παιχνιδιού" από τους παίκτες και αφορά περιβαλλοντικούς και βιωματικούς παράγοντες που σχετίζονται με χωρικές και χρονικές ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Στο παρελθόν, η ανάλυση του χώρου των βιντεοπαιχνιδιών και — πιο συγκεκριμένα — η ικανότητα του παίκτη να κινείται στο διάστημα, ήταν μια κοινή εστίαση. Στο Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, η Janet H. Murray (1997: 132) χρησιμοποιεί τις έννοιες του «λαβύρινθου» και του «ριζώματος» για να αντιπαραβάλει την ελεύθερη κίνηση με την κίνηση που είναι κατά βάση γραμμική. Στο "The Art of Contested Spaces" οι Henry Jenkins και Kurt Squire (2003: 69) κάνουν μια παρόμοια κατηγορική παρατήρηση χρησιμοποιώντας τους όρους, hard rails και soft rails, για να διακρίνουν μεταξύ παιχνιδιών στα οποία οι κινήσεις του παίκτη είναι στενά δομημένες και αυτών που είναι πολλαπλών κατευθύνσεων και πολυγραμμικά.

Μια βασική πτυχή του «τρόπου» που σημειώθηκε από τους King και Krzywinska (200: 26) είναι ο τρόπος που η λειτουργία ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με το αν παίζεται από πολλούς ή από έναν μόνο παίκτη. Αυτή η παρατήρηση υποστηρίζεται από την εθνογραφική έρευνα του Sue Morris (2002: 82-85) που περιγράφεται στο «First Person Shooters—A Game Apparatus», ο οποίος επισημαίνει τις δομικές διαφορές μεταξύ των εκδόσεων για έναν και για πολλούς παίκτες του HALF-LIFE (1998).

2.4.4. Περιβάλλον

Το Milieu χρησιμοποιείται για να περιγράψει το οπτικό είδος του βιντεοπαιχνιδιού. Υπάρχουν καθιερωμένα είδη παιχνιδιών ως προς το περιβάλλον: επιστημονικής φαντασίας, φαντασίας και τρόμου. Ο Aarseth (2004: 48) —και άλλοι λουδολόγοι— ισχυρίζονται ότι η «οπτική» πτυχή του παιχνιδιού είναι άσχετη με τους μηχανικούς κανόνες της προσομοίωσης. Σε αντίθεση με αυτήν την άποψη, ένας αυξανόμενος όγκος

εργασιών για παιχνίδια τύπου τρόμου υποστηρίζει ότι η αποτελεσματικότητα του περιβάλλοντος τρόμου ενισχύεται με τη χρήση ειδικών μηχανικών και δομικών κανόνων (Kryzwinska, 2002: 207).

Τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών προέκυψαν με παρόμοια κριτήρια με αυτά των προηγούμενων μέσων, αλλά παρουσίασαν διαφοροποίηση με την πάροδο του χρόνου. Από τους πρώτους που ασχολήθηκαν με την κατηγοριοποίηση παιχνιδιών ήταν προγραμματιστές παιχνιδιών και ερευνητές. Ο Crawford (1982) έκανε μια διάκριση μεταξύ παιχνιδιών «skill-and-action» (συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών μάχης, αγώνων και λαβύρινθου) και «στρατηγικής» (συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών ρόλων, της περιπέτειας και των εκπαιδευτικών παιχνιδιών).

Ωστόσο, τα επίπεδα του King και της Krzywinska μπορούν να γίνουν κατανοητά ως στρώματα εργοδικής διαδραστικότητας ειδικότερα, και αυτό απαιτεί μια αναδιαμόρφωση της κατανόησής του είδους, όπως αυτό χρησιμοποιείται συνήθως από τη βιομηχανία. Έτσι τα είδη πρέπει να επανεξεταστούν υπό μια κριτική προοπτική (Apperley, 2006), επειδή τα τρέχοντα καθιερωμένα είδη που γίνονται αποδεκτά από το κοινό και τη βιομηχανία, δεν λαμβάνουν υπόψη τους τη σύνθετη διαστρωμάτωση του είδους που εμφανίζεται στα βιντεοπαιχνίδια.

2.5. Ταξινόμηση με βάση το οπτικό στυλ

Ένα άλλο κριτήριο που λειτουργεί ως όρος ευρετηρίασης είναι το οπτικό στυλ των παιχνιδιών που αντλείται από τη μελέτη παραδειγμάτων στιγμιότυπων οθόνης βιντεοπαιχνιδιών. Τα στυλ στα παιχνίδια δεν ταξινομείται ακαδημαϊκά, αλλά ορισμένες ταξινομήσεις προκύπτουν από το επαγγελματικό πεδίο. Τα στυλ συχνά αποφασίζονται από έναν πελάτη με βάση το τι το κοινό-στόχος θεωρείται ότι προτιμά, αλλά το ίδιο συχνά υπαγορεύεται από τον πελάτη ως προσωπική προτίμηση (Demers, Urszenyi, & Maestri, 2001).

Παρόμοια με το πώς οι ιστορικοί τέχνης προσπαθούν να κατανοήσουν την ιστορία της τέχνης μέσω κατηγοριοποιήσεων θεμάτων και τεχνικών, τα παιχνίδια κατηγοριοποιούνται με παρόμοια μέθοδο. Η εμφάνιση και η αίσθηση σε ένα παιχνίδι υπαγορεύονται από το στυλ που εκφράζεται από έναν ή περισσότερους καλλιτέχνες (Demers, Urszenyi, & Maestri, 2001). Είτε πρόκειται για τη σχεδίαση χαρακτήρων είτε για περιβάλλον, το βασικό συστατικό του στυλ είναι η συνέπεια. Συνέπεια στο βάρος γραμμής, τις αναλογίες και την παλέτα χρωμάτων κ.λπ (Bancroft, 2006) Ένα οπτικό στυλ αποτελείται από πολλά στοιχεία που χρησιμοποιούνται, αγνοούνται ή διογκώνονται. Αυτά τα στοιχεία συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα συνεκτικό σύνολο που είναι περισσότερο από το άθροισμα των μερών τους (Garver, 2015: 20-22).

Το οπτικό στυλ παρέχει ένα πλαίσιο για την επιλογή του κυρίαρχου και αναγνωρίσιμου στυλ οπτικής εμφάνισης ενός παιχνιδιού. Το στυλ περιγράφει τη συνολική αισθητική οργάνωση των οντοτήτων στο παιχνίδι και παρέχει μια χαρακτηριστική κατηγορία που μοιράζονται παιχνίδια παρόμοιας σχεδίασης (Cho et al, 2018).

Αφηρημένο

Ο όρος «αφηρημένο» περιγράφει καθαρές μορφές, επομένως γενικά δεν ταιριάζει με παιχνίδια που έχουν αφηγηματικά πλαίσια που συνοδεύουν το παιχνίδι (Järvinen, 2002). Αυτός ο όρος περιέχει δύο θυγατρικοί όροι: φράκταλ και κείμενο. Το Fractal είναι μια

μορφή αλγοριθμικής τέχνης που δημιουργήθηκε από υπολογισμούς που υπολογίζουν την κίνηση και την εμφάνιση γραφικών αντικειμένων. Τείνει να είναι συμμετρικό και γεωμετρικό στην εμφάνιση αλλά περιλαμβάνει όλες τις αφηρημένες απεικονίσεις του χρώματος και της μορφής. Το Psychedelic, αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο αφηρημένο φράκταλ στυλ με "καλειδοσκοπικά στροβιλιζόμενα μοτίβα" και απαντάται συνήθως σε παιχνίδια ρυθμού.

Το κείμενο, από την άλλη, αναφέρεται σε ένα αφηρημένο εικαστικό στυλ όπου τα καλλιτεχνικά στοιχεία μεταφέρονται πλήρως με τη χρήση κειμένου. Αυτό είναι πιο συνηθισμένο σε παλαιότερα βιντεοπαιχνίδια όπως το Legend of the Red Dragon (1989), Zork (1977) και άλλα παιχνίδια MUD.

Φωτορεαλισμός

Ο όρος «φωτορεαλισμός» αναφέρεται στη «φωτογραφική ομοιότητα με την πραγματικότητα» (Järvinen, 2002, 121,). Αυτό είναι ένα όλο και πιο δημοφιλές οπτικό στυλ που μπορεί να βρεθεί σε πολλά πρόσφατα παιχνίδια, συγκεκριμένα, από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 έως σήμερα. Αυτό το στυλ υποδιαιρείται σε δύο κατηγορίες: την ψευδαίσθηση και τον τηλεοπτικό χαρακτήρα. Η ψευδαίσθηση είναι ένα φωτορεαλιστικό στυλ που απεικονίζει φανταστικούς ή επιστημονικής φαντασίας χαρακτήρες και περιβάλλοντα με ρεαλιστικό τρόπο ή σύμφωνα με την πραγματικότητα (Järvinen, 2002). Ο τηλεοπτικός χαρακτήρας αναφέρεται σε ένα φωτορεαλιστικό στυλ που συνδυάζει τον ρεαλισμό με καλλιτεχνικά και γραφικά χαρακτηριστικά που χρησιμοποιούνται στον τηλεοπτικό προγραμματισμό (Järvinen, 2002). Παραδείγματα αυτών των γραφικών χαρακτηριστικών περιλαμβάνουν μια αθλητική μετάδοση ή το καθάρισμα ιστοριών σε νυχτερινή εκπομπή ειδήσεων. Το αποτέλεσμα είναι να αυξάνεται η αληθοφάνεια λόγω της ομοιότητας των παιχνιδιών με πραγματικά τηλεοπτικά γεγονότα.

Στυλιζαρισμένο

Ο όρος «στυλιζαρισμένο» αναφέρεται γενικά σε καρικατουριστικές ή παραστατικές απεικονίσεις χαρακτήρων και αντικείμενων σε παιχνίδια. Ως οπτικό στυλ παιχνιδιών, το στυλιζαρισμένο στυλ απλοποιεί την πραγματικότητα με μη φωτογραφική προσομοίωση. Αυτό το στυλ μπορεί να περαιτέρω να υποδιαιρείται σε μια ιεραρχία πολλαπλών επιπέδων διαφορετικών οπτικών στυλ , με κορυφαίες υποκατηγορίες των «στυλιζαρισμένων» να είναι: η χειροτεχνία, η εικονογράφηση, ο μινιμαλισμός και η σιλουέτα.

Χειροτεχνία

Η χειροτεχνία μπορεί να περιγραφεί ως ένα είδος εργασίας όπου υπάρχουν χρήσιμα και διακοσμητικά αντικείμενα φτιαγμένα εντελώς στο χέρι ή χρησιμοποιώντας μόνο απλά εργαλεία. Έτσι η χειροτεχνία ως οπτικό στυλ αναπαράγει τις οπτικές πτυχές αυτών των χειροποίητων αντικειμένων. Αυτό το στυλ συχνά δίνει έμφαση στις υφές, τις επιφάνειες και έχει μια κατά τα άλλα μη εκλεπτυσμένη αισθητική. Υπάρχουν τρεις εξέχουσες μέθοδοι στυλ χειροτεχνίας με διαφορετικούς τύπους υλικών: πηλό, χαρτί και νήμα. Αναμένουμε ότι ο αριθμός των υποκατηγοριών του στυλ χειροτεχνίας θα συνεχίσει να αυξάνεται όπως στα νεότερα βιντεοπαιχνίδια απεικονίζονται στυλ χειροτεχνίας με διαφορετικούς τύπους υλικών.

Εικονογράφηση

Το Illustrative είναι μια κατηγορία καλλιτεχνικού στυλ, τα υποστυλ της οποίας δίνουν έμφαση σε ξεχωριστά αισθητικά στοιχεία ζωγραφισμένα στο χέρι. Το εικονογραφικό στυλ μπορεί να υποδιαιρεθεί σε τρεις διαφορετικές κατηγορίες: καρικατούρα, γκραβούρα και ακουαρέλα.

Καρικατούρα

Η καρικατούρα είναι ένα εικονογραφικό στυλ που αποτυπώνει ή παραμορφώνει τα διακριτικά χαρακτηριστικά του ατόμου ή του αντικειμένου για λήψη μιας γρήγορης οπτικής ομοιότητας. Εντοπίζονται τρεις υποκατηγορίες καρικατούρας, συμπεριλαμβανομένων των κόμικ, Lego και superflat. Πιθανώς η πιο εφαρμόσιμη υποκατηγορία του στυλ καρικατούρας είναι το στυλ κόμικ. Το Lego είναι μια άλλη υποκατηγορία καρικατούρας που βασίζεται στην ξεχωριστή εμφάνιση των Lego φιγούρων. Αυτό το στυλ έγινε δημοφιλές με τον αυξανόμενο αριθμό βιντεοπαιχνιδιών που κυκλοφορούν στη σειρά Lego. Από τον Ιανουάριο του 2013, υπάρχουν περίπου 40 διαφορετικοί τίτλοι κάτω από αυτή τη σειρά.

Το Superflat είναι η τελευταία υποκατηγορία καρικατούρας και προέρχεται από το ομώνυμο κίνημα της μεταμοντέρνας τέχνης, επηρεασμένο από τα manga και τα anime. Το Superflat στυλ αναφέρεται σε διάφορες πολύχρωμες, ισοπεδωμένες φόρμες στην ιαπωνική γραφική τέχνη, τα κινούμενα σχέδια, την ποπ κουλτούρα και τις καλές τέχνες, που συχνά συνδυάζουν το χαριτωμένο και το γκροτέσκο. Η πιο σημαντική σειρά που περιλαμβάνει αυτό το στυλ είναι η σειρά Katamari (2004—σήμερα).

Χαρακτική

Η χάραξη αναφέρεται σε ένα στυλ που αναπαράγει τις εκτυπώσεις που γίνονται από χαρακτικά, σκαλίσματα και ξυλογραφίες. Αυτό το στυλ χρησιμοποιείται επίσης μερικές φορές σε ένα μικρό μέρος του παιχνιδιού για αφήγηση (π.χ. η προφητεία στο The Legend of Zelda) καθώς μπορεί να μεταφέρει την αίσθηση της ανάγνωσης ενός βιβλίου με παραμύθια. Η χάραξη τείνει να έχει ρηχό βάθος πεδίου και έντονα, σκαλισμένα περιγράμματα.

Ακουαρέλα

Η ακουαρέλα αναφέρεται σε ένα ενδεικτικό οπτικό στυλ όπου φαίνονται χαρακτήρες και περιβάλλοντα σαν να είναι βαμμένα σε ακουαρέλα. Ο πιο κοινός τύπος στυλ ακουαρέλας που χρησιμοποιείται στα βιντεοπαιχνίδια είναι το sumi-e που χρησιμοποιεί μελάνη, συχνά σε σκιώδη χρώματα ή αποχρώσεις του μαύρου και γκρι. Το όνομα sumi-e προέρχεται από το όνομα των αντίστοιχων πινάκων από την ανατολικής Ασία.

Μινιμαλισμός

Ο μινιμαλισμός είναι ένα στυλ που χαρακτηρίζεται από την έλλειψη διακοσμητικού περιεχομένου και έμφαση σε απλές φόρμες και γραμμές. Κατά την περιγραφή της τέχνης των βιντεοπαιχνιδιών, θα πρέπει να αναφέρεται στην σκόπιμη απλοποίηση μιας οντότητας ή ενός τοπίου σε βασικές αλλά αναγνωρίσιμες μορφές, χωρίς να είναι αφηρημένο. Ο μινιμαλισμός πηγάζει από την αισθητική της minimal τέχνης, με την συνθετική απλότητα και με μόνο τα απαραίτητα καλλιτεχνικά στοιχεία.

Σιλουέτα

Η σιλουέτα είναι ένα στυλ στο οποίο οι χαρακτήρες ή τα περιβάλλοντα αντιπροσωπεύονται ως ένα συμπαγές σχήμα μονόχρωμο, συνήθως μαύρο. Το

εσωτερικό μιας σιλουέτας είναι βασικά χωρίς χαρακτηριστικά, και το σύνολο παρουσιάζεται συνήθως σε ανοιχτόχρωμο φόντο, συνήθως λευκό ή καθόλου. Παραδείγματα περιλαμβάνουν το NightSky (2011), το Limbo (2010) κ.λπ.

2.5.1. Όψη καλλιτεχνικής τεχνικής

Η πτυχή της τεχνικής παρέχει ένα πλαίσιο για την επιλογή των κυρίαρχων μεθόδων μοντελοποίησης ή απόδοσης που βασίζονται σε υπολογιστή που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία των οντοτήτων στο παιχνίδι. Οι τεχνικές μπορούν περαιτέρω να οριστούν από τεχνολογικούς περιορισμούς, όπως 8-bit ή low-poly.Cel-shaded (σκιασμένα)

Το Cel-shaded είναι μια τεχνική απόδοσης φωτός και σκιάς για την ενίσχυση της ψευδαίσθησης μιας 3D επιφάνειας. Αυτό δίνει επίσης στην οντότητα του μοντέλου μια εμφάνιση σαν καρτούν λόγω της επίδρασης του στρογγυλέματος των ακρών του και της εξάλειψης των διαβαθμίσεων του χρώματος. Αυτή η τεχνική μπορεί να οδηγήσει σε αίσθηση κινουμένων σχεδίων με το χέρι. Στα δημοφιλή παραδείγματα περιλαμβάνονται το The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003), No More Heroes (2008) και Prince of Persia (2008).

Αποκοπή

Το Cutout είναι μια τεχνική μοντελοποίησης που χρησιμοποιείται για να δώσει την εντύπωση αντικειμένων που κόβονται στο χέρι, τονίζοντας τις άκρες και την επιπεδότητα των στοιχείων, και χρησιμοποιείται επίσης συχνά σε κινούμενα σχέδια (π.χ. South Park).

Full Motion Video

Το Full Motion Video αναφέρεται στη χρήση τραβηγμένου ή προεγγεγραμμένου βίντεο και εικόνων σε παιχνίδι, σε αντίθεση με τα γραφικά υπολογιστή ή τα τρισδιάστατα μοντέλα. π.χ. The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995).

Low-poly

Το Low-poly αναφέρεται σε μια τεχνική μοντελοποίησης όπου χρησιμοποιούνται πολυγωνικές επιφάνειες για την απόδοση των σχημάτων των οντοτήτων. Το Low-poly υποδηλώνει τον περιορισμό (ή τον αυτο-επιβαλλόμενο περιορισμό), δημιουργώντας αυτές τις οντότητες έτσι ώστε τα πολύγωνα να είναι ευδιάκριτα.

Pixel Art

Η τέχνη εικονοστοιχείων είναι η σκόπιμη χρήση στα σύγχρονα παιχνίδια του πρωτόγονου στυλ εικονοστοιχείου που υπάρχει στα πρώιμα παιχνίδια 16 και 8 bit. Αυτό μπορεί να προσδιοριστεί περαιτέρω σε 16-bit και 8-bit, παραπέμποντας ειδικά στην πρωτόγονη αρχιτεκτονική υπολογιστών, αλλά και γενικά στους όρους για τα παιχνίδια εκείνων των «εποχών». Τα bits περιόριζαν το μέγεθος και την επεξεργασία πληροφοριών, και έτσι είχε αντίκτυπο στον αριθμό των pixel και των χρωμάτων στην εμφάνιση ενός βιντεοπαιχνιδιού. Χρησιμοποιήθηκαν 8 bit περίπου μεταξύ 1983 και 1994 και 16 bit περίπου μεταξύ 1989 και 1999.

Ραστεροποιημένο

Η ραστεροποίηση είναι μια τεχνική απόδοσης που χρησιμοποιείται για την παραγωγή τρισδιάστατων αντικειμένων και περιβαλλόντων από υπολογιστές και για χαρτογράφηση διανυσματικών γραφικών σε πραγματικό χρόνο (δηλαδή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού). Ως εκ τούτου, τα ραστεροποιημένα παιχνίδια συχνά φαίνεται να «συναρμολογούν» υπόβαθρα και επιφάνειες καθώς κινείται ο παίκτης πιο κοντά τους. Ωστόσο, είναι ίσως η πιο συχνά χρησιμοποιούμενη απόδοση αλγόριθμου στα γραφικά

υπολογιστή και βρίσκονται στα περισσότερα παιχνίδια που μιμούνται έναν τρισδιάστατο χώρο.

Ray Traced

Το Ray Traced αναφέρεται σε μια γραφική τεχνική που για τη δημιουργία μιας εικόνας ανιχνεύει τη διαδρομή του φωτός μέσω εικονοστοιχείων σε ένα επίπεδο εικόνας και προσομοιώνει τα αποτελέσματα των συναντήσεών του με τα εικονικά αντικείμενα. Είναι ικανό να παράγει έναν πολύ υψηλό βαθμό οπτικού ρεαλισμού, αλλά χρησιμοποιείται σπάνια σε βιντεοπαιχνίδια λόγω μεγάλων απαιτήσεων επεξεργασίας.

Ροτοσκόπιο

Το Rotoscoped είναι μια τεχνική κατά την οποία οι φωτογραφικές και ζωντανές εικόνες «επανανιχνεύονται» με αλγόριθμο υπολογιστή προκειμένου να τονιστούν σχήματα και μορφές. Η επανανίχνευση δίνει στην εικόνα που προκύπτει μια επίπεδη εμφάνιση που μοιάζει με κινούμενα σχέδια, με τολμηρά χρώματα, με μεγάλο μέρος της φωτογραφικής λεπτομέρειας του πρωτότυπου να έχει αφαιρεθεί.

Wireframe

Το Wireframe αναφέρεται σε μια τεχνική μοντελοποίησης όπου χρησιμοποιούνται απλά περιγράμματα για τη μεταφορά οντοτήτων, που συχνά χρησιμοποιούν διανυσματικά γραφικά και χωρίς αυτά τα σχήματα να συμπληρώνονται με χρώμα.

2.5.2. Καλλιτεχνική διάσταση: Όψη

Η διάσταση όψη περιγράφει τη διάσταση των αντιπροσωπευόμενων οντοτήτων μέσα στο παιχνίδι, και όχι την οπτική γωνία του παίκτη. Από αυτή την άποψη, υπάρχουν μόνο τρεις επιτρεπτές τιμές: 2D, το οποίο αντιπροσωπεύει τον φυσικό χώρο σε δύο διαστάσεις, x και y , 3D, το οποίο αντιπροσωπεύει το φυσικό χώρο σε τρεις διαστάσεις, x , y και z , και το πολλαπλό, ένας συνδυασμός 2D και 3D.

Παρακάτω οι Doherty et al (2018) επισημαίνουν πολλαπλές ταξινομήσεις που θα μπορούσαν να λειτουργήσουν ως πιο συγκεκριμένοι τρόποι διάκρισης μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και ενδεχομένως να μπορούσαν να αντικαταστήσουν την τρέχουσα διάκριση των ειδών. Αυτές η τυπολογία θα περιλαμβάνει κατηγορίες που βασίζονται στην αισθητική, τη δράση ελέγχου, τις ψυχολογικές επιδράσεις των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού και την κατηγοριοποίηση με κριτήριο την αντιληπτική/ γνωστική βελτιστοποίηση.

2.6.Ταξινόμηση με κριτήριο την Αισθητική

Μια προσέγγιση για την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών μπορεί να γίνει μέσω της χρήσης της αισθητικής. Ενώ ορισμένοι απορρίπτουν την αισθητική ως θεμελιώδη συντελεστή της εμπειρίας του παιχνιδιού, ένα παράδειγμα αποτυχίας της βιομηχανίας να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις των καταναλωτών είναι ότι ο χωρίς φαντασία, σχεδιαστικός τύπος παιχνιδιού ήταν ένας παράγοντας που συνέβαλε στην κατάρρευση της βιομηχανίας παιχνιδιών στις Ηνωμένες Πολιτείες μεταξύ 1983 και 1984 (Kline et al. 2003: 104-105) Οι καταναλωτές είχαν τόσο δυσареστηθεί με τα κακοσχεδιασμένα προϊόντα που η αγορά παιχνιδιών μειώθηκε στο μισό μέσα σε 2 χρόνια, και η βιομηχανία, που το 1982 είχε κέρδη ως και οκτώ δισεκατομμύρια δολάρια, ξαφνικά πάλευε να επιβιώσει. Στο *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*, τονίζει ο David Myers (2003: 97) ότι τα είδη

παιχνιδιών είναι το αποτέλεσμα μιας ιδιαίτερης δυναμικής τεχνολογικών πλαισίων και δημοτικότητας και επομένως δεν είναι ούτε «θεμελιώδη ούτε διαρκή». Οι Hunicke, Le Blanc και Zubek (2004) προτείνουν την ανάγκη για ένα πιο έγκυρο λεξιλόγιο για να περιγραφούν διάφορες πτυχές της «διασκέδασης» με βάση τις εμπειρίες που υφίστανται οι παίκτες. Αναφέρονται σε αυτές τις πτυχές ως «αισθητική» (δηλαδή, Αίσθηση, Φαντασία, Αφήγηση, Πρόκληση, Συντροφιά, Ανακάλυψη, Έκφραση και Υποβολή). Αυτή η μη περιεκτική ταξινόμηση δεν περιγράφει άμεσα τους επικοινωνιακούς σκοπούς των παιχνιδιών, αλλά μάλλον τα αισθητικά στοιχεία που κάνουν τη διασκέδαση, πιθανή. Διαφορετικά παιχνίδια χρησιμοποιούν διαφορετική αισθητική (ή συνδυασμούς αισθητικής) για να επικοινωνήσουν μια ευχάριστη εμπειρία.

Τόσο οι Hunicke, Le Blanc και Zubek (2004) όσο και ο Schell (2008) θεωρούν την «αισθητική» ως κάτι εξωτερικό ενός παιχνιδιού το οποίο πρέπει να βιωθεί. Και οι δύο συζητούν και για άλλους παράγοντες όπως π.χ τις τεχνολογικές δυνατότητες, τους κανόνες του παιχνιδιού και τη μηχανική, που συμβάλλουν στην εμπειρία του παιχνιδιού. Ο Goetz πρότεινε τον όρο «συνειδητή φαντασία» ως μια περαιτέρω γέφυρα μεταξύ των δύο πόλων, "της μυθοπλασίας και της υποκείμενης γεωμετρίας" (Goetz, 2012). Προσφέρει τους όρους «δέσιμο» και "προσαυξήσεις" "tether" and "accretions" για να περιγράψει τις φαντασιώσεις που συνδέουν τους παίκτες του Minecraft, επιτρέποντάς τους να διακλαδωθούν σταδιακά με αντικείμενα, να αποκτήσουν καλύτερα στατιστικά χαρακτήρων ή άλλες προσαυξήσεις.

Οι Hunicke, Marc και LeBlanc (2004) συζητούν τη σχέση μεταξύ Μηχανικής, Δυναμικής και Αισθητικής (MDA) στον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Το επιχείρημά τους είναι ότι η αισθητική είναι η ο βασικός λόγος που οι παίκτες επιστρέφουν σε ένα παιχνίδι. Έτσι απαρίθμησαν οκτώ διαφορετικές βασικές αισθητικές που περιλαμβάνουν: αίσθηση, φαντασία, αφήγηση, πρόκληση, συντροφιά, ανακάλυψη, έκφραση και υποταγή (sensation, fantasy, narrative, challenge, fellowship, discovery, expression, and submission). Καθένα από τα χαρακτηριστικά αυτά αποτελούν δυνάμει τον λόγο για τον οποίο ένας παίκτης έλκεται κατ' εξακολούθηση από ένα παιχνίδι. Δηλαδή, είτε απολαμβάνει να παίζει ως κάποιος άλλος (φαντασία) είτε απολαμβάνει την καινοτομία και την έκπληξη (ανακάλυψη), είτε του αρέσουν τα γραφικά του παιχνιδιού (αίσθηση), είτε τον ενθουσιάζει η ιστορία (αφήγηση). Με άλλα λόγια, αυτό το σύστημα κατηγοριοποίησης προσπαθεί να ορίσει τα παιχνίδια με κριτήριο ένα αισθητικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού και όχι την υποκείμενη μηχανική του. Οι Hunicke et al. προτείνουν ότι τα παιχνίδια πρέπει να κατηγοριοποιούνται όχι από το πώς παίζει ένας παίκτης, αλλά από τον λόγο για τον οποίο παίζει.

Έτσι, παιχνίδια που προηγουμένως είχαν κατηγοριοποιηθεί στο ίδιο είδος λόγω της μηχανικής τους, όπως παιχνίδια shooter πρώτου προσώπου (Call of Duty και το Half-Life), θα κατηγοριοποιούνταν διαφορετικά μέσω του σκοπού τους (ανταγωνισμός έναντι αφήγησης, αντίστοιχα). Αυτό θα επέτρεπε επίσης σε παιχνίδια που έχουν πολύ διαφορετικό gameplay, αλλά παρόμοιους στόχους /αισθητικές να ταξινομούνται σε κοινή κατηγορία, όπως το Overcooked και το Words with Friends, των οποίων ο κοινός πυρήνας είναι η συνεργασία και η κοινή βίωση της εμπειρίας με άλλους (συντροφιά).

2.7. Ταξινόμηση με κριτήριο τον Έλεγχο δράσης (action control)

Πολλά παιχνίδια έχουν παρόμοια διάταξη για τον έλεγχο σχημάτων του παιχνιδιού, για τον χειρισμό του avatar ή του περιβάλλοντος του παιχνιδιού. Περαιτέρω, διάφορα παιχνίδια έχουν διαφορετικούς περιορισμούς, όσον αφορά στον βαθμό ανοχής σε σφάλματα σε αυτά τα στοιχεία ελέγχου πριν από ο παίκτης αποτύχει, στη συχνότητα αλληλεπίδρασης που απαιτείται για τη διατήρηση του ελέγχου του παιχνιδιού και στην απαιτούμενη διάρκεια και συνέπεια της κίνησης σε όλο το παιχνίδι. Αυτές οι ομοιότητες στα στοιχεία ελέγχου θα μπορούσαν ενδεχομένως να χρησιμοποιηθούν ως ένα ακόμα καθοριστικό χαρακτηριστικό για την ταξινόμηση των παιχνιδιών. Η πρώτη πτυχή, η συχνότητα της αλληλεπίδρασης, αντικατοπτρίζει πόσο συχνά πρέπει να αλληλεπιδρά ένας παίκτης με το παιχνίδι για να αποφευχθεί η αποτυχία. Μερικά πρόσφατα παιχνίδια, που απαιτούν ελάχιστη έως καθόλου εισροή, όπως το Cookie ή το Clicker, θα μπορούσαν να τοποθετηθούν σε αντιδιαμετρικό σημείο με παιχνίδια υψηλής απόδοσης, όπως το League of Legends που απαιτεί μεγάλο βαθμό εισροής. Ο δεύτερος συγκρίσιμος έλεγχος μπορεί να βασίζεται στον βαθμό ανοχής σφάλματος σε ένα παιχνίδι. Αυτό ισοδυναμεί με το πόσα πολλά λάθη μπορεί να κάνει ένας παίκτης (αν υπάρχουν) και να εξακολουθεί να δρα μέσα στο παιχνίδι. Ένα παιχνίδι όπως το Dark Souls έχει πολύ μικρή ανοχή σφαλμάτων - ένα μόνο λάθος κλικ ή λάθος ενέργεια οδηγεί σε αποτυχία - ενώ ένα παιχνίδι όπως το Horizon Zero Dawn έχει πολλή υψηλότερη ανοχή σφαλμάτων - υπάρχουν αντ' αυτού πολλαπλοί τρόποι για να επιτευχθεί η ίδια κατάσταση. Τέλος, πιθανό κριτήριο είναι και η συνοχή της κίνησης. Για παράδειγμα, υπάρχει ένας μόνο τρόπος κίνησης και ελέγχου του άβαταρ, ή πλήθος επιλογών που επιφέρουν διαφορετικά αποτελέσματα,

Μια ακόμη διάσταση σε αυτήν την κατηγοριοποίηση, είναι ο τύπος ελέγχου κίνησης. Πολλά tablet και παιχνίδια συσκευών smartphone έχουν παρόμοια αίσθηση, επειδή οι τύποι εργασιών που χρησιμοποιούνται για την επίτευξη δράσης στα παιχνίδια είναι παρόμοιες φυσικές ενέργειες, συμπεριλαμβανομένου του πατήματος και του συρσίματος. Οι είσοδοι ελέγχου χειρισμού βρίσκονται σε ευδιάκριτη αντίθεση από τις εισόδους ελέγχου μιας κονσόλας (πάτημα κουμπιών, κράτημα, περιστροφή των χειριστηρίων) ή ενός υπολογιστή (πάτημα πλήκτρων, κίνηση ποντικιών, πληκτρολόγηση).

2.8. Ταξινόμηση με κριτήριο τις Ψυχολογικές Επιδράσεις του Παιχνιδιού

Ίσως ένα καλύτερο σχήμα κατηγοριοποίησης είναι ο προσδιορισμός των δεξιοτήτων που είναι κεντρικές για το παιχνίδι και επηρεάζουν τις ψυχολογικές αντιδράσεις των παικτών. Για παράδειγμα, δεξιότητες νοητικής ευελιξίας και χωρικού συλλογισμού είναι κεντρικές σ' ένα παιχνίδι όπως το Tetris ή το Candy Crush, ενώ δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μπορεί να επηρεάσουν την απόδοση σε παιχνίδια σε στυλ παζλ όπως το Floors. Υπάρχουν πολλές δεξιότητες που μπορούν να αποκτηθούν μέσω της ενασχόλησης με το gaming.

Οι Wood et al. (2004) ήταν οι πρώτοι που δημοσίευσαν ένα πλαίσιο των ψυχο-δομικών χαρακτηριστικών των βιντεοπαιχνιδιών. Προσπάθησαν να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών που τα έκαναν ελκυστικά για τους παίκτες. Η έννοια της ελκυστικότητας εδώ είναι πολύ κοντινή με την έννοια της αισθητικής όπως εξετάστηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο. Επινόησαν μια λίστα με δομικά χαρακτηριστικά παίζοντας (α) μια ποικιλία από βιντεοπαιχνίδια, (β) εξετάζοντας και συγκρίνοντας γνωστά δομικά χαρακτηριστικά παιχνιδιών του τζόγου, (γ) συζήτηση αυτά τα χαρακτηριστικά με

παίκτες βιντεοπαιχνιδιών και (δ) μελετώντας σχετικές έρευνες στον τομέα του σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών. Το πλαίσιο τους περιελάμβανε:

- Ήχος, συμπεριλαμβανομένων ηχητικών εφέ, ομιλούντων χαρακτήρων και μουσικής υπόκρουσης.
- Γραφικά, συμπεριλαμβανομένων γραφικών υψηλής ποιότητας ρεαλιστικών ή κινουμένων σχεδίων και πλήρους κίνησης βίντεο (FMV).
- Φόντο και ρύθμιση, συμπεριλαμβανομένου του εάν το παιχνίδι βασίζεται σε ιστορία, ταινία ή τηλεοπτικό πρόγραμμα και τη χρήση ρεαλιστικών ή φανταστικών ρυθμίσεων.
- Διάρκεια παιχνιδιού, που αναφέρεται στο πόσο χρόνο χρειάζεται συνήθως για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι.
- Ρυθμός παιχνιδιού, που αναφέρεται στο πόσο γρήγορα ο παίκτης «απορροφά» ή «μπαίνει» στο παιχνίδι.
- Ποσοστό προόδου, που αναφέρεται στο πόσο γρήγορα προχωρά το παιχνίδι.
- Χρήση χιούμορ στο παιχνίδι.

Επιλογές ελέγχου, που αναφέρονται στο τι μπορεί να ελέγξει ο παίκτης στο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένου του ήχου, γραφικά και ρυθμίσεις δεξιοτήτων, επιλογή μεθόδων ελέγχου και φυσική ανατροφοδότηση).

Δυναμική παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένης της εξερεύνησης νέων περιοχών, στοιχείων έκπληξης, εκπλήρωσης μιας αποστολής, ανάπτυξη δεξιοτήτων, αλληλεπιδράσεις AI, συλλογή πραγμάτων, αποφυγή πραγμάτων, επιβίωση, διαφορετικές επιλογές τέλους, διαφορετικοί τρόποι μεταφοράς, επίλυση παζλ, χρόνοι χτυπήματος, απατεώνες/πασχαλινά αυγά, επίλυση προβλημάτων περιορισμένου χρόνου, οικοδόμηση περιβάλλοντος, χαρτογράφηση και γραμμική/μη γραμμική μορφή παιχνιδιού.

Χαρακτηριστικά νίκης και απώλειας, που αναφέρονται στη δυνατότητα να κερδηθούν ή να χαθούν πόντοι, να επανεκκινηθεί κάποιο επίπεδο και να αποταμιευθούν δυνάμεις.

Ανάπτυξη χαρακτήρων, που αναφέρεται στην ανάπτυξη χαρακτήρων με την πάροδο του χρόνου και τις επιλογές προσαρμογής.

Διασφάλιση επωνυμίας, που αναφέρεται στην αφοσίωση της επωνυμίας ή/και στην έγκριση διασημοτήτων.

Λειτουργίες Multiplayer, που αναφέρονται σε διάφορες επιλογές επικοινωνίας για πολλούς παίκτες, , χτίζοντας συμμαχίες και νικώντας άλλους παίκτες.

Το πλαίσιο του Wood et al. (2004) καλύπτει μια σειρά τύπων βιντεοπαιχνιδιών και αντίστοιχων ενδιαφερόντων των παικτών. Όπως παρατήρησαν οι ίδιοι οι ερευνητές, για ορισμένα βιντεοπαιχνίδια, ορισμένα χαρακτηριστικά μπορεί να είναι πιο σημαντικά από άλλα για να επηρεάσουν το παίξιμο και την απόλαυση του παίκτη.

Άλλοι ερευνητές (King et al., 2010) προτείνουν πέντε κύριες ενότητες ψυχο-δομικών χαρακτηριστικών που καλύπτουν τα (α) κοινωνικά χαρακτηριστικά (δηλαδή, κοινωνικές

πτυχές του παιχνιδιού βιντεοπαιχνιδιών, (β) χαρακτηριστικά χειρισμού και ελέγχου (δηλαδή, τον ρόλο της συμβολής του χρήστη στον επηρεασμό των αποτελεσμάτων εντός του παιχνιδιού), γ) χαρακτηριστικά αφήγησης και ταυτότητας (π.χ. τον ρόλο της δημιουργίας χαρακτήρων και της διαδραστικής αφήγησης), (δ) χαρακτηριστικά ανταμοιβής και τιμωρίας (δηλαδή, τους τρόπους με τους οποίους οι παίκτες κερδίζουν και χάνουν στα βιντεοπαιχνίδια) και (ε) χαρακτηριστικά παρουσίασης (π.χ. η οπτική και ακουστική παρουσίαση των βιντεοπαιχνιδιών) που επηρεάζουν την απόλαυση των παικτών και διαμορφώνουν έτσι, νέες κατηγοριοποιήσεις. Η εικόνα που ακολουθεί προέρχεται από το άρθρο των King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8(1), 90-106 (εικ. 3)

Summary of the five-feature model of video game structural characteristics

Feature type	Sub-features	Example
Social features	Social utility features	In-game voice and text chat
	Social formation/institutional features	Guilds/clans in MMORPGs
	Leader board features	"Hall of fame" high score list
	Support network features	Internet forums, strategy guides
Manipulation and control features	User input features	"Combos", "hot keys"
	Save features	Checkpoints, "quick-save"
	Player management features	Managing multiple resources
Narrative and identity features	Non-controllable features	Scripted events, loading screens
	Avatar creation features	Choice of sex, race, attributes
	Storytelling device features	Cut-scenes, mission briefing
Reward and punishment features	Theme and genre features	"Role-playing", "shooting"
	General reward type features	Experience points, bonuses
	Punishment features	Losing a life, restarting a level
	Meta-game reward features	Xbox 360 Achievement points
	Intermittent reward features	Increasing difficulty of levels
	Negative reward features	Gaining health, repairing items
	Near miss features	Difficult "boss" at end of level
	Event frequency features	Unlimited replayability of game
	Event duration features	MMORPGs have no endpoint
	Payout interval features	Rewarded instantly for playing
Presentation features	Graphics and sound features	Realistic graphics, fast music
	Franchise features	Trademarked names, e.g. Mario
	Explicit content features	Violence, drug use, nudity
	In-game advertising features	Real-life brands, sponsors logos

Εικόνα 3 Δομικά χαρακτηριστικά των videogames

2.9. Ταξινόμηση με κριτήριο τα μαθησιακά αποτελέσματα

Σε διεξοδική ανασκόπηση και σύνθεση από τον Wilson και τους συνεργάτες του (2009) εξετάστηκαν οι σχέσεις μεταξύ των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού και των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Σε αυτό το άρθρο οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά ως μέθοδος εκπαίδευσης και κατάρτισης. Συνεπώς οι δεξιότητες που καλλιεργούνται από ένα παιχνίδι μπορούν να αποτελέσουν καθοριστικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού και κριτήριο εννοιολογικής του κατηγοριοποίησης. Οι ιδιότητες που συζητήθηκαν από τους Wilson και τους συνεργάτες

του συνδέονται με ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα στο παιχνίδι. Ένα μεγάλο υποσύνολο από αυτές σχετίζεται με τα κίνητρα του παίκτη του παιχνιδιού. Αυτά περιλαμβάνουν φαντασία, αναπαράσταση, μυστήριο, ανατροφοδότηση και κανόνες/στόχους. Μερικές από αυτές τις ιδιότητες επίσης σχετίζονται με τη μάθηση βάσει δεξιοτήτων, όπως το ποσό του ελέγχου του παιχνιδιού, τη μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης, τη φαντασίας και την εκπροσώπηση. Τέλος, υπάρχουν ορισμένες πτυχές των παιχνιδιών που επηρεάζουν τις γνωστικές διαδικασίες, συμπεριλαμβανομένων των χαρακτηριστικών πρόκλησης, προσαρμογής και σύγκρουσης. Η εικόνα που ακολουθεί, προέρχεται από την προαναφερθείσα πηγή, Wilson et al. (2009) (εικ. 4).

Summary Table of Elicited Attributes in Gamers

Psychological Construct	Game Attribute
Motivation	Fantasy Representation Mystery Feedback Rules/Goals
Skill-based Learning	Amount of control Learning through game interaction Fantasy Representation
Cognitive Processes & Knowledge	Challenge Adaptation features Conflict

Εικόνα 4: Πτυχές των παιχνιδιών που επηρεάζουν γνωστικές διαδικασίες

2.10. Ταξινόμηση με κριτήριο τα αντιληπτικά και γνωστικά οφέλη

Είναι πλέον δεδομένο ότι τα βιντεοπαιχνίδια (ιδιαίτερα, βίντεο σκοποβολής πρώτου προσώπου ή βίντεο παιχνίδια δράσης) παρέχουν γνωστικά, προσεχτικά και αντιληπτικά οφέλη για τον χρήστη (Boot, Blakely & Simons, 2011).

Είναι γενικά αποδεκτή η ιδέα ότι τα βιντεοπαιχνίδια ενδέχεται να βελτιώσουν τη σχέση συντονισμού «χεριού/ματιού» και, ενώ αυτό μπορεί να ισχύει, μπορεί να υπάρχουν άλλα, περισσότερα σημαντικά οφέλη.

Για να κάνουμε μια αναλογία, αν είναι τα βιντεοπαιχνίδια σαν «βιταμίνες» για το οπτικό σύστημα, μπορεί να είναι ενδιαφέρον να κατηγοριοποιήσουμε τα βιντεοπαιχνίδια με βάση το είδος «θρεπτικής ουσίας» που παρέχουν. Για παράδειγμα, εάν κάποιος αντιμετωπίζει μια σχετική ανεπάρκεια στο οπτικό του πεδίο, τι είδους βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν να βελτιώσουν αυτή την ικανότητα,

Ο Πίνακας παρουσιάζει τέσσερα αντιληπτικά, προσεχτικά, ή γνωστικά χαρακτηριστικά που έχουν αποδειχθεί ότι βελτιώνονται με την προπόνηση με συγκεκριμένα

βιντεοπαιχνίδια. Σε καθεμία από αυτές τις μελέτες, μη παίκτες βιντεοπαιχνιδιών επιστρατεύτηκαν για να παίξουν 20-50 ώρες. Οι ικανότητές τους δοκιμάστηκαν πριν και μετά την προπόνηση.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ αυτά τα ευρήματα είναι ενδεικτικά, δεν έχουν ακόμη διασταυρωθεί και επαληθευτεί από περαιτέρω έρευνες που να επιτρέπουν τη γενίκευση, αναφορικά με τα οφέλη των παιχνιδιών στην αντιληπτική λειτουργικότητα,

2.11. Ταξινόμηση με κριτήριο τις αντιδράσεις παικτών

Παρόμοια με την κατηγοριοποίηση ως προς τα ψυχο-δομικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού, αλλά σε σχετικά διαφορετική βάση, πρότειναν οι Phan, Keebler, & Chararro (2016), οι οποίοι στάθμισαν μια μέθοδο μέτρησης των αντιδράσεων των χρηστών στην εμπειρία τους σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Βασίστηκαν σε προηγούμενες κλίμακες που είχαν προταθεί αλλά πρότειναν μια πιο έγκυρη ψυχομετρική καταγραφή. Αξιοποιώντας μεθόδους ευρείας δειγματοληψίας (δηλαδή Διερευνητική Παραγοντική Ανάλυση & επιβεβαιωτική παραγοντική ανάλυση) για τον προσδιορισμό της παραγοντικής δομής της εμπειρίας χρήστη κατά τη διάρκεια των βιντεοπαιχνιδιών, οι Phan et al. ανέπτυξαν το Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS). Αυτή η κλίμακα αξιολογεί 9 διακριτά δεδομένα που στοχεύουν στην κατανόηση των πιο ευχάριστων πτυχών ενός παιχνιδιού. Αυτά είναι η χρηστικότητα, η απόλαυση, ο ενθουσιασμός παιχνιδιού, η αφήγηση, η ηχητική αισθητική, η οπτική αισθητική, η δημιουργική ελευθερία, η προσωπική ικανοποίηση και η κοινωνική σύνδεση. Η ερευνητική εφαρμογή του θα μπορούσε να οδηγήσει σε νέες ταξινομήσεις των παιχνιδιών με βάση την εμπειρία των παικτών.

Για παράδειγμα, αν κάποιος προτιμά παιχνίδια λόγω της υψηλής οπτικής αισθητικής και των αφηγήσεών του, αυτομάτως δημιουργείται μια ιδιαίτερη κατηγορία. Το πρόβλημα με τη χρήση της κλίμακας θα μπορούσε να είναι η υποκειμενικότητα της κρίσης των παικτών. Το ίδιο παιχνίδι θα μπορούσε να αξιολογείται διαφορετικά ως προς τους 9 προτεινόμενους παράγοντες από διαφορετικά άτομα. Επομένως, θα ήταν σημαντικό να καθοριστούν σημεία αναφοράς για συγκεκριμένα παιχνίδια και να επιχειρείται σύγκριση με παρόμοια παιχνίδια ως προς αυτά. Το GUESS θα μπορούσε να οδηγήσει και σε αντιστοιχίσεις μεταξύ είδους παιχνιδιού και προφίλ παικτών και επομένως να χρησιμοποιηθεί ως δείκτης της τεχνογνωσίας των παικτών για το συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού.

2.12. Ταξινόμηση ως προς την ηλικιακή και κατ' επέκταση θεματική καταλληλότητα

Διεθνώς, τα βιντεοπαιχνίδια φέρουν μια ένδειξη καταλληλότητας ως προς το περιεχόμενό τους και σε σχέση με την ηλικιακή ομάδα που απευθύνονται. Στην Αμερική ο υπεύθυνος φορέας είναι η ESRB (Entertainment Software Rating Board) και στην Ευρώπη η PEGI.

Το **Πανερωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια** (PEGI) είναι ένα ευρωπαϊκό σύστημα ταξινόμησης των βιντεοπαιχνιδιών ανά ηλικίες που απευθύνονται, που δημιουργήθηκε για να βοηθήσει τους Ευρωπαίους καταναλωτές να κάνουν συνειδητές αποφάσεις για την αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αναπτύχθηκε

από την *Interactive Software Federation* της Ευρώπης (*ISFE*) και τέθηκε σε χρήση τον Απρίλιο του 2003. Το σύστημα PEGI χρησιμοποιείται σήμερα σε περισσότερες από τριάντα χώρες και αποτελείται από πέντε κατηγορίες ηλικιών και οκτώ περιγραφές περιεχομένου που υποδεικνύουν την καταλληλότητα και το περιεχόμενο της για ένα συγκεκριμένο εύρος ηλικίας με βάση το περιεχόμενο των παιχνιδιών.

PEGI 3

Το περιεχόμενο των παιχνιδιών με διαβάθμιση PEGI 3 κρίνεται κατάλληλο για όλες τις ηλικιακές ομάδες.

PEGI 7

Σε αυτήν την κατηγορία εμπίπτουν παιχνίδια τα οποία περιέχουν κάποιες πιθανώς τρομακτικές σκηνές ή ήχους για μικρότερα παιδιά.

PEGI 12

Σε αυτή την κατηγορία ηλικίας εμπίπτουν βιντεοπαιχνίδια τα οποία δείχνουν βία ελαφρώς πιο παραστατικής φύσης προς φανταστικούς χαρακτήρες ή μη ρεαλιστική βία προς χαρακτήρες με ανθρώπινη εμφάνιση.




PEGI 16






Αυτή η διαβάθμιση εφαρμόζεται όταν η απεικόνιση βίας (ή σεξουαλικής δραστηριότητας) φτάνει σε επίπεδο σχεδόν ρεαλιστικό

PEGI 18

Η ταξινόμηση στην κατηγορία για ενήλικες εφαρμόζεται όταν απεικόνιση της βίας πάσης φύσεως δεν υπόκειται σε καμία δέσμευση ή περιορισμό

ΟΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ PEGI

	<p>Το παιχνίδι εμπεριέχει απεικονίσεις βίας.</p>
	<p>Το παιχνίδι εμπεριέχει χυδαία γλώσσα.</p>
	<p>Η συγκεκριμένη περιγραφική ένδειξη μπορεί να εμφανίζεται ως «Φόβος» σε παιχνίδια που περιέχουν σκηνές τρόμου ή τρομακτικές εικόνες (χωρίς απαραίτητα να περιέχουν βίαιο περιεχόμενο).</p>

 <p>TM</p> <p>ΤΖΟΓΟΣ</p>	<p>Το παιχνίδι περιέχει στοιχεία που παροτρύνουν σε τζόγο ή τον υποθάλλουν.</p>
 <p>TM</p> <p>ΣΞ</p>	<p>Αυτή η περιγραφική ένδειξη περιεχομένου μπορεί να εμφανίζεται σε παιχνίδι διαβάθμισης PEGI 12 εάν το παιχνίδι περιέχει σεξουαλικές σκηνές ή υπονοούμενα</p>
 <p>TM</p> <p>ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ</p>	<p>Στο παιχνίδι γίνεται αναφορά ή απεικονίζεται η χρήση παράνομων ναρκωτικών ουσιών, αλκοόλ ή προϊόντων καπνού.</p>
 <p>TM</p> <p>ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ</p>	<p>Το παιχνίδι περιέχει απεικονίσεις εθνοτικών, θρησκευτικών, εθνικιστικών ή άλλων στερεοτύπων που ενδέχεται να ενθαρρύνουν το μίσος.</p>
 <p>TM</p> <p>ΑΓΟΡΕΣ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</p>	<p>Το παιχνίδι προσφέρει στους παίκτες την επιλογή αγοράς ψηφιακών αγαθών ή υπηρεσιών με πραγματικό νόμισμα.</p>
<p>Πίνακας 2: Ταξινόμηση κατά PEGI</p>	

2.13.Λειτουργική μετα-ταξινόμηση με κριτήριο τις πωλήσεις

Μια ακόμα προσέγγιση είναι η λειτουργική ταξινόμηση των παιχνιδιών με κριτήριο την επιτυχία τους. Σε μελέτη (Qaffas, 2020) των πιο επιτυχημένων παιχνιδιών κατά τη διάρκεια των τελευταίων 34 χρόνων (1986 – 2019), παρατηρήθηκε ότι τα 100 παιχνίδια με τη μεγαλύτερη κατάταξη ανήκουν σε 16 είδη (περιπέτεια, παιχνίδι ρόλων, σκοπευτής, πλατφόρμα, παζλ, στρατηγική, hack and slash / beat 'em up, στρατηγική σε πραγματικό

χρόνο, turn-based στρατηγική, point-and-click, indie, αγώνες, αθλήματα, μάχες, arcade και προσομοιωτής). Αυτά τα είδη στη συνέχεια συγκρίθηκαν για να δείξουν ποια είδη είναι πιο ελκυστικά για τους παίκτες. Ως αποτέλεσμα, διαπιστώθηκε ότι 6 είδη μεταξύ των 16 αντιπροσωπεύουν τα παιχνίδια με τη υψηλότερη κατάταξη (περιπέτεια, RPG, shooter, πλατφόρμα, παζλ και στρατηγική) σε ποσοστό 83 τοις εκατό. Παρατηρώντας περαιτέρω τα κοινά χαρακτηριστικά αυτών των παιχνιδιών οι κατασκευαστές μπορούν να επωφεληθούν, αξιοποιώντας τα στις νέες τους δημιουργίες. Τα 16 αυτά είδη στα οποία ανήκουν και τα 6 πιο πετυχημένα είναι:

- Τα παιχνίδια περιπέτειας
- Τα παιχνίδια ρόλων
- Τα σκοπευτικά πρώτου προσώπου
- Τα παιχνίδια πλατφόρμας
- Τα παζλ
- Τα παιχνίδια στρατηγικής
- Τα παιχνίδια Hack and slash/Beat'em up
- Τα παιχνίδια στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (RTS)
- Τα παιχνίδια στρατηγικής βασισμένης στο turn-based (TBS),
- Τα παιχνίδια point-and-click
- Τα indie παιχνίδια
- Τα παιχνίδια αγώνων
- Τα αθλητικά παιχνίδια
- Τα παιχνίδια μάχης
- Τα Arcade
- Τα παιχνίδια προσομοίωσης

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο

3. Από το Adventure στο είδος της περιπέτειας

Το Adventure ήταν ένα παιχνίδι πλήρους κειμένου που αποτελούταν από περιγραφές μιας σειράς συνδεδεμένων δωματίων μέσω των οποίων ένας παίκτης κινούνταν πληκτρολογώντας απαντήσεις όπως "n" για το "βορρά" ή "d" για "κάτω". Αρκετά αντικείμενα, όπως τα κλειδιά ή μια λάμπα, ήταν επίσης απαραίτητα στον παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η γεωγραφία του παιχνιδιού βασίστηκε στη σπηλιά Bedquilt στο Κεντάκι και αναφέρει πολλά από τα χαρακτηριστικά της. Η περιγραφή του παιχνιδιού για το σπήλαιο και η διάταξή του ήταν αρκετά ακριβής, ώστε κάποιος που για πρώτη φορά επισκέπτεται το σπήλαιο να μπορεί να βρει τον δρόμο του βασιζόμενος αποκλειστικά στις γνώσεις του για το παιχνίδι.

Το 1976, ο προγραμματιστής Don Woods βρήκε το πρόγραμμα του Crowther και με την έγκρισή του, επέκτεινε το πρόγραμμα, προσθέτοντας πινελιές φαντασίας επηρεασμένες από τα γραπτά του JRR Τόλκιν. Από εκεί το πρόγραμμα μεταφέρθηκε σε διάφορα συστήματα υπολογιστών και εξαπλώθηκε σε πανεπιστήμια και σε δίκτυα υπολογιστών. Το Crowther and Woods's Adventure ήταν το πρώτο σε μια μακρά σειρά παιχνιδιών υπολογιστή περιπέτειας κειμένου, που τώρα αναφέρονται ως «διαδραστική φαντασία». Αυτά τα παιχνίδια εξακολουθούν να παράγονται σήμερα, αν και δεν είναι πλέον εμπορικά. Κυρίως οι έννοιες των δωματίων που ενώνονται σε έναν πλοηγίσσιμο χώρο,

χαρακτήρες με τους οποίους κάποιος θα μπορούσε να έχει σύντομες συνομιλίες ή αλληλεπιδράσεις και αντικείμενα (όπως κλειδιά) που έδιναν στους παίκτες πρόσβαση σε νέες περιοχές, σύντομα θα έφερναν επανάσταση στο σχετικό πεδίο των βιντεοπαιχνιδιών. Τα βιντεοπαιχνίδια πριν από το 1977 αποτελούνταν από μεμονωμένες οθόνες γραφικών στις οποίες διαδραματιζόταν η δράση του παιχνιδιού. Το arcade παιχνίδι Super Bug της Kee Games ήταν το πρώτο παιχνίδι που διέθετε μια οθόνη που μπορούσε να μετακινηθεί και προς τις τέσσερις κατευθύνσεις, αποκαλύπτοντας χώρο εκτός οθόνης καθώς έκανε κύλιση πάνω και κάτω, ή δεξιά και αριστερά, αλλά ο χώρος ήταν ακόμα μια ενιαία περιοχή, αν και μεγαλύτερη από την οθόνη.

Την ίδια χρονιά, ο Warren Robinett ανέπτυξε το πρώτο παιχνίδι περιπέτειας γραφικών για το Atari 2600, που ονομαζόταν επίσης Adventure. Αφού έπαιξε το Adventure των Crowther και Woods στο Στάνφορντ, ο Robinett αποφάσισε ότι θα μπορούσε να λειτουργήσει ως οικιακό βιντεοπαιχνίδι και ανέλαβε την πρόκληση να μεταφράσει ένα τέτοιο παιχνίδι σε μια κασέτα Atari 4096 byte, μια εργασία που το αφεντικό του Robinett στην Atari πίστευε ότι ήταν αδύνατο. Διάφορα προβλήματα που έπρεπε να λυθούν περιελάμβαναν τον τρόπο αναπαράστασης πτυχών, όπως τα δωμάτια και τη συνδεσιμότητα τους, χρησιμοποιήσιμα αντικείμενα που μπορούσαν να μεταφερθούν, να σηκωθούν και να πέσουν, και αυτόνομα πλάσματα που θα μπορούσαν να συναντηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Έτσι το Adventure κυκλοφόρησε το 1979, με 30 αλληλένδετες οθόνες που χρησιμοποιούσαν την κινηματογραφική σύμβαση της κοπής της μίας στην άλλη αντί της κύλισης, καθιστώντας το, το πρώτο βιντεοπαιχνίδι που χρησιμοποιεί πολλές οθόνες. Το παιχνίδι είχε επίσης "ασυνεχείς περιοχές" στις οποίες ο παίκτης μπορούσε να έχει πρόσβαση μόνο με τη χρήση ορισμένων εργαλείων (τα κλειδιά για να ανοίξουν τις πύλες του κάστρου και τη γέφυρα για να περάσει σε περιοχές με τοίχους) και ακόμη και ενέργειες εκτός οθόνης που μπορούσε να συναντήσει ο παίκτης αργότερα (για παράδειγμα, η νυχτερίδα μπορούσε να μαζεύει και να ρίχνει αντικείμενα ενώ ο παίκτης βρισκόταν αλλού). Το παιχνίδι ήταν πολύ πιο εξελιγμένο και λεπτομερές από οποιοδήποτε άλλο οικιακό βιντεοπαιχνίδι που ήταν διαθέσιμο εκείνη την εποχή και είχε επίσης εμπορική επιτυχία, πουλώντας πάνω από ένα εκατομμύριο αντίτυπα στα \$25 το καθένα.

Το Adventure του Robinett, ενώ δεν ήταν μια κυριολεκτική μετάφραση του προγράμματος των Crowther και Woods, μετέφερε με επιτυχία τη μορφή του παιχνιδιού περιπέτειας στα βιντεοπαιχνίδια. Το έργο του Robinett ακολούθησαν άλλα γραφικά παιχνίδια περιπέτειας για το Atari 2600, πολλά από τα οποία έφεραν περαιτέρω καινοτομίες στην ιδέα ενός γραφικού πλοηγήσιμου χώρου.

Ο Superman (1979) παρουσίαζε ένα μετρό που εισέρχονταν κανείς από τις πόρτες που βρίσκονταν κοντά στο κέντρο της οθόνης και όχι στην άκρη του, όπως οι πύλες του κάστρου του Adventure. Το Haunted House (1981) είχε σκάλες (σε κάτοψη) που συνέδεαν πανομοιότυπους ορόφους που διέφεραν ως προς το χρώμα, έτσι ώστε ο παίκτης-χαρακτήρας να μην εξαφανιζόταν και να επανεμφανιζόταν αλλού, αλλά παρέμενε ορατός στη θέση του ενώ η οθόνη άλλαζε πίσω του. Το Raiders of the Lost Ark (1981) συνδύαζε τις οθόνες κάτοψης με οθόνες πλάγιας όψης ανάλογα με τη δράση που συνέβαινε και είχε επίσης μια λωρίδα αποθέματος στο κάτω μέρος της οθόνης και 13

διαφορετικά αντικείμενα που μπορούσαν να συλληφθούν και να χρησιμοποιηθούν. Το Venture (1982) έδειχνε το τοπίο του σε δύο διαφορετικές κλίμακες, ανάλογα με το πού βρισκόταν ο παίκτης. τα τέσσερα δωμάτια του παιχνιδιού εμφανίζονταν μαζί σε μία οθόνη ενώ ο παίκτης βρισκόταν έξω από αυτά, αλλά κάθε δωμάτιο εμφανίζεται σε πλήρη οθόνη, με το εσωτερικό του ορατό, μόλις μπει ο παίκτης. Το 1980, το παιχνίδι υπολογιστή Ultima του Richard Garriot ήταν το πρώτο οικιακό παιχνίδι υπολογιστή που περιείχε κύλιση τόσο σε οριζόντια όσο και σε κάθετη κατεύθυνση, με αποτέλεσμα έναν πολύ μεγάλο αγωνιστικό χώρο του οποίου μόνο ένα μέρος φαινόταν ταυτόχρονα. Η τεχνική κύλισης οθόνης τεσσάρων κατευθύνσεων του Ultima, χρησιμοποιώντας γραφικά με πλακάκια που προσθέτονταν ή αφαιρούνταν από τις άκρες της οθόνης κατά την κύλιση, αναπτύχθηκε από τον Garriot με τον φίλο του Ken Arnold, ο οποίος ήταν ένας από τους προγραμματιστές που ανέπτυξαν το ίδιο έτος, το παιχνίδι υπολογιστή Rogue (το Rogue ήταν ένα άλλο παιχνίδι περιπέτειας με γραφική οθόνη από χαρακτήρες ASCII, για παράδειγμα, ο χαρακτήρας του παίκτη αντιπροσωπευόταν από ένα "@" που μπορούσε να μετακινηθεί στην οθόνη).

Από τα τέλη της δεκαετίας του 1970 και κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980, τα παιχνίδια περιπέτειας γενικά χωρίστηκαν σε δύο στρατόπεδα: παιχνίδια περιπέτειας με γραφικά και παιχνίδια περιπέτειας κειμένου. Το πρώτο, που αντιπροσωπεύεται κυρίως από οικιακά βιντεοπαιχνίδια, βασιζόταν κυρίως σε γραφικά που είχαν έναν χαρακτήρα στην οθόνη που μπορούσε να ελέγξει ο παίκτης και σε χώρους που πλοηγούνταν γραφικά. Αυτό που έλειπε στα παιχνίδια σε οπτικό πλούτο και αφηγηματικό βάθος, προσπάθησαν να το αναπληρώσουν με άμεση δράση επί της οθόνης, η οποία ήταν πιο άμεση από τις λεκτικές περιγραφές και τις δακτυλογραφημένες απαντήσεις. Ο άλλος τύπος παιχνιδιού περιπέτειας, η περιπέτεια κειμένου ή η διαδραστική φαντασία που περιγράφηκε παραπάνω, βασιζόταν σε λέξεις για περιγραφή και αλληλεπίδραση, γεγονός που του επέτρεψε να έχει πολύ μεγαλύτερους κόσμους με εκατοντάδες αποκρίσεις δωματίου και χαρακτήρων, αν και η αλληλεπίδραση του παίκτη με τον κόσμο ήταν μεγαλύτερη έμμεση, ακόμα κι αν ήταν πιο εις βάθος εννοιολογικά. Από το 1980 και μετά, ξεκινώντας με το Mystery House της Roberta Williams, αυτά τα παιχνίδια άρχισαν να περιλαμβάνουν γραφικά που λειτουργούσαν ως εικονογραφήσεις για το κείμενο του παιχνιδιού.

3.1. Ιστορική ανασκόπηση του είδους της περιπέτειας

Τα παιχνίδια περιπέτειας ήταν ιδιαίτερα δημοφιλή στις πρώτες μέρες των προσωπικών υπολογιστών. Τα πρώτα εμφανίστηκαν ήταν μόνο με κείμενο, γεγονός που τα έκανε φθηνά στην ανάπτυξη και επέτρεπαν μεγάλο περιθώριο τόσο στη φαντασία των σχεδιαστών όσο και των παικτών. Μια ομάδα φοιτητών στο MIT, εμπνευσμένοι από το πρωτότυπο Adventure, έγραψαν ένα πολύ μεγαλύτερο παιχνίδι περιπέτειας με το όνομα Zork στον κεντρικό υπολογιστή τους. Αμέσως μετά, το μετέτρεψαν για να τρέχει σε προσωπικούς υπολογιστές και ίδρυσαν μια εταιρεία, την Infocom, αφιερωμένη στην ανάπτυξη περιπέτειας κειμένου. Η Infocom δημοσίευσε παιχνίδια για όλα τα είδη: μαγεία φαντασίας, ντετέκτιβ ιστορίες, φιλμ νουάρ, εξερεύνηση αρχαίας αιγυπτιακής πυραμίδας και ούτω καθεξής.

Το αρχικό Adventure δεν είχε καμία πλοκή. Πρόσφερε απλώς έναν χώρο για εξερεύνηση και γρίφους για επίλυση. Αλλά δεν πέρασε πολύς καιρός πριν τα παιχνίδια να αρχίσουν να εξερευνούν την έννοια της διαδραστικής αφήγησης.

Τα παιχνίδια περιπέτειας μόνο με κείμενο έχουν πάψει να αποτελούν εμπορικά προϊόντα, αλλά ζουν ως μορφή τέχνης για τους λάτρεις που ενδιαφέρονται για τη δύναμη του γραπτού λόγου στα παιχνίδια. Αυτό το πεδίο ονομάζεται πλέον διαδραστική μυθοπλασία και υπάρχουν πολλά δωρεάν εργαλεία που βοηθούν τους απλούς χρήστες να δημιουργήσουν τέτοια έργα.

Τι είναι και τι το κάνει μοναδικό, το είδος της περιπέτειας, μπορεί να περιγραφεί ως εξής: πρόκειται για παιχνίδια που διαδραματίζονται σε έναν «κόσμο» που συνήθως αποτελείται από πολλαπλά συνδεδεμένα δωμάτια, τοποθεσίες ή οθόνες, που περιλαμβάνουν έναν στόχο πιο περίπλοκο από ένα απλό πιάσιμο, έναν πυροβολισμό, μια σύλληψη ή διαφυγή, αν και η ολοκλήρωση του στόχου μπορεί να περιλαμβάνει πολλά από, ή όλα τα παραπάνω. Οι στόχοι συνήθως ολοκληρώνονται σε πολλά βήματα, για παράδειγμα, εύρεση κλειδιών και ξεκλείδωμα θυρών σε άλλες περιοχές για την ανάκτηση αντικειμένων που χρειάζονται αλλού στο παιχνίδι. Οι χαρακτήρες είναι συνήθως σε θέση να μεταφέρουν αντικείμενα, όπως όπλα, κλειδιά, εργαλεία κ.λπ. Οι ρυθμίσεις συχνά παραπέμπουν σε μια συγκεκριμένη ιστορική χρονική περίοδο και τόπο, όπως ο Μεσαίωνας ή η αρχαιότητα, ή σχετίζονται θεματικά με είδη που βασίζονται στο περιεχόμενο, όπως η επιστημονική φαντασία, η φαντασία ή η κατασκοπεία. Ο όρος "περιπέτεια" δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για παιχνίδια στα οποία οι οθόνες συναντώνται μόνο με μονόδρομο γραμμικό τρόπο, όπως τα "επίπεδα" στο Donkey Kong, ή για παιχνίδια όπως το Pitfall!, τα οποία ουσιαστικά περιορίζονται στο τρέξιμο, το άλμα και την αποφυγή κινδύνων. Ούτε θα πρέπει να χρησιμοποιείται ο όρος για να αναφέρεται σε παιχνίδια, τα οποία δεν επιτρέπουν σε έναν παίκτη να περιπλανηθεί και να εξερευνήσει ελεύθερα τον κόσμο του, αλλά περιορίζουν αυστηρά τα αποτελέσματα και τις πιθανές αφηγηματικές διαδρομές σε μια σειρά από ακολουθίες βίντεο και γραμμική πρόοδο μέσα από μια προκαθορισμένη αφήγηση.

Προσπαθώντας να ορίσουμε το είδος με τέτοιο τρόπο ώστε να διακρίνεται από άλλα είδη, φαίνεται ότι ο κόσμος του παιχνιδιού και η χρήση και η εμπειρία του παίκτη από αυτόν, βρίσκονται στον πυρήνα του παιχνιδιού περιπέτειας. Πολλά παιχνίδια περιπέτειας, ενώ έχουν τέρατα και άλλους χαρακτήρες σε αντίθεση με τον χαρακτήρα του παίκτη, συχνά δεν έχουν ανταγωνιστή με την κλασική έννοια. Ο ίδιος ο κόσμος του παιχνιδιού αναλαμβάνει αυτόν τον ρόλο, καθώς οι παίκτες προσπαθούν να μάθουν τη γεωγραφία του και την πλοήγησή του, να αποκτήσουν πρόσβαση στις κρυφές, κλειστές και κλειδωμένες περιοχές του και να μάθουν να χρησιμοποιούν τα διάφορα αντικείμενα και συσκευές μέσα σε αυτόν. Η εξερεύνηση, η πλοήγηση, οι περιοχές στις οποίες αρχικά απαγορεύεται η πρόσβαση και η χρήση εργαλείων απαντώνται σε πολλά άλλα είδη, αλλά στο είδος της περιπέτειας κατέχουν κεντρική θέση και είναι συχνά οι επιμέρους στόχοι που είναι απαραίτητοι για την επίτευξη του κύριου στόχου. Η ανακάλυψη του τρόπου με τον οποίο τέτοιοι επιμέρους στόχοι συνεισφέρουν στον συνολικό στόχο είναι και η ίδια μέρος της εμπειρίας και της ουσίας του παιχνιδιού περιπέτειας. Η εξέλιξη του είδους Adventure, λοιπόν, βασίστηκε στην ανάπτυξη του πλοηγήσιμου χώρου (ο χώρος είναι τόσο κρίσιμος για το είδος που οι λύσεις των παιχνιδιών περιπέτειας αναφέρονται συχνά

ως “walkthroughs”). Στα μέσα της δεκαετίας του 1970, ο William Crowther, ένας προγραμματιστής υπολογιστών, συνδύασε το ενδιαφέρον του για την εξερεύνηση και τη χαρτογράφηση σπηλαίων, το παιχνίδι ρόλων Dungeons & Dragons και το υπόβαθρό του στον προγραμματισμό, για να δημιουργήσει αυτό που θα γινόταν γνωστό ως το πρώτο παιχνίδι υπολογιστή στο είδος της περιπέτειας, Colossal Cave.

3.2. Η δύναμη των γραφικών

Μόλις οι προσωπικοί υπολογιστές άρχισαν να αναπτύσσουν δυνατότητες γραφικών (οι πιο παλιοί ήταν μόνο κειμένου), οι προγραμματιστές άρχισαν να προσθέτουν γραφικά σε παιχνίδια περιπέτειας και τα παιχνίδια πραγματικά απογειώθηκαν. Οι εταιρείες LucasArts και Sierra On-Line κυριάρχησαν στο είδος, και από τα μέσα της δεκαετίας του 1980 έως τις αρχές της δεκαετίας του 1990, παρήγαγαν τα πιο όμορφα και πλούσια παιχνίδια στην αγορά: αστεία, τρομακτικά, μυστηριώδη και συναρπαστικά. Τα παιχνίδια περιπέτειας παρείχαν προκλήσεις και εξερεύνησαν περιοχές που άλλα είδη δεν άγγιζαν. Το Myst, μια γραφική περιπέτεια point-and-click, ήταν για πολλά χρόνια το παιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις προσωπικού υπολογιστή όλων των εποχών. (Αργότερα αντικαταστάθηκε από το The Sims.)

Τα πρώτα γραφικά παιχνίδια περιπέτειας ήρθαν με υπέροχα ζωγραφισμένα αλλά στατικά σκηνικά για κάθε σκηνή και έμοιαζαν πολύ με θεατρικά σκηνικά. Οι παίκτες μπορούσαν να δουν πολλά πράγματα, αλλά να αγγίξουν μόνο μερικά από αυτά. Αν και η άφιξη του υλικού τρισδιάστατης επιτάχυνσης στις αρχές της δεκαετίας του 1990 κατέστησε δυνατή τη δημιουργία νέων ειδών παιχνιδιών περιπέτειας, η κύρια χρήση του ήταν για προσομοιώσεις οχημάτων, σκοπευτικά παιχνίδια πρώτου προσώπου (FPS) και άλλα είδη πιο προσανατολισμένα στη δράση. Τα παιχνίδια περιπέτειας έχασαν την απήχησή τους, καθώς και το συνολικό τους μερίδιο στην αγορά βιντεοπαιχνιδιών, καθ' όλη τη διάρκεια της δεκαετίας του '90. Συνέχισαν όμως να φτιάχνονται για ανθρώπους που τους αρέσουν πραγματικά, ειδικά στη Γερμανία.

3.3. Περιπέτεια Δράσης

Η άφιξη του τρισδιάστατου υλικού οδήγησε σε ένα νέο είδος παιχνιδιού, ένα υβρίδιο παιχνιδιού δράσης και παιχνιδιού περιπέτειας που ονομάζεται περιπέτεια δράσης. Αυτά τα παιχνίδια έχουν ταχύτερο ρυθμό από ένα καθαρό παιχνίδι περιπέτειας και περιλαμβάνουν φυσικές καθώς και εννοιολογικές προκλήσεις. Οι σειρές Silent Hill και Assassin's Creed πληρούν τις προϋποθέσεις. Τα σύγχρονα παιχνίδια Zelda θα μπορούσαν να θεωρηθούν άλλο ένα παράδειγμα, αν και είναι πιο κοντά στο να είναι καθαρά παιχνίδια δράσης. Το πότε ακριβώς ένα παιχνίδι παύει να είναι παιχνίδι περιπέτειας και γίνεται παιχνίδι δράσης είναι θέμα ερμηνείας.

Πολλοί καθαρολόγοι παιχνιδιών περιπέτειας δεν ενδιαφέρονται για περιπέτειες δράσης, γιατί αποφεύγουν κάθε είδους σωματική πρόκληση ή πίεση χρόνου. Χωρίς αμφιβολία, ωστόσο, τα υβρίδια δράσης-περιπέτειας είναι πλέον πιο δημοφιλή από τα παραδοσιακά παιχνίδια περιπέτειας.

Το παιχνίδι περιπέτειας με στατικό σκηνικό εξακολουθεί να κυκλοφορεί, αλλά στις μέρες μας μπορεί να χρησιμοποιεί σκηνές που δημιουργούνται με λογισμικό απόδοσης 3D και

ανίχνευση ακτίνων αντί για ζωγραφική pixel. Το Myst, το πρώτο εμπορικό παιχνίδι που χρησιμοποίησε τρισδιάστατα υπόβαθρα, οφείλει σε αυτό μέρος της επιτυχίας του.

3.3.1. Το ζήτημα της δυνατότητας επανάληψης του παιχνιδιού

Με την πρώτη ματιά, η έλλειψη δυνατότητας επανάληψης φαίνεται το μεγαλύτερο μειονέκτημα των παιχνιδιών περιπέτειας. Τα περισσότερα παιχνίδια περιπέτειας αποτελούνται από μια σειρά από παζλ, καθένα από τα οποία έχει μια ενιαία λύση. Όταν κάποιος ξέρει τη λύση, δεν υπάρχει μεγάλη πρόκληση να ξαναπαιχτεί το παιχνίδι. Ένα παιχνίδι περιπέτειας που απαιτεί 40 ώρες για να τελειώσει την πρώτη φορά μπορεί να διαρκέσει μόνο 4 ώρες τη δεύτερη φορά.

Οι συνέπειες των επιλογών του παίκτη μπορεί να επηρεάσουν όχι μόνο το παιχνίδι, αλλά και την ίδια την ιστορία. Η προσφορά εναλλακτικών λύσεων αυξάνει τη δυνατότητα αναπαραγωγής του παιχνιδιού. Στην πράξη, ωστόσο, η δυνατότητα επανάληψης δεν είναι μεγάλο πρόβλημα. Η έρευνα δείχνει ότι πολλοί παίκτες δεν τελειώνουν ποτέ αυτά τα παιχνίδια ακόμα κι αν το παιχνίδι προσφέρει 30 ή 40 ώρες παιχνιδιού, πολλοί παίκτες παίζουν μόνο για 15 ή 20. Αυτό υποδηλώνει ότι αν δεν μπορούν να επαναλάβουν ένα παιχνίδι 40 ωρών για άλλες 40 ώρες, είναι απίθανο να επηρεάσει την απόφαση αγοράς τους. Με την προϋπόθεση ότι το παιχνίδι δίνει καλή σχέση ποιότητας τιμής την πρώτη φορά, δεν χρειάζεται απαραίτητα να μπορεί να επαναληφθεί.

3.3.2. Συναισθηματικό περιεχόμενο και σκηνικό

Το συναισθηματικό περιεχόμενο είναι ένας από τους βασικότερους λόγους έλξης σε ένα παιχνίδι. Η καθαρή στρατηγική δεν παρουσιάζει καθόλου συναισθηματικό περιεχόμενο. Τα παιχνίδια δράσης και τα παιχνίδια πολέμου έχουν ελάχιστο, ενώ τα περισσότερα παιχνίδια για έναν παίκτη δεν εμπνέουν περίπλοκα συναισθήματα. Τα παιχνίδια ρόλων (RPG), με τις βαθύτερες ιστορίες τους, προσφέρουν μεγαλύτερες ευκαιρίες για συναισθηματική έκφραση, αλλά ακόμα και όταν οι σχεδιαστές τους εκμεταλλεύονται αυτό το βάθος, το συναίσθημα τείνει να χαθεί σε ένα τέλμα λογιστικής. Τα παιχνίδια για πολλούς παίκτες αποτελούν εξαίρεση. Το κοινωνικό τους πλαίσιο επιτρέπει πλουσιότερες αλληλεπιδράσεις επειδή λαμβάνουν χώρα μεταξύ πραγματικών ανθρώπων.

Τα παιχνίδια περιπέτειας είναι σχεδόν πάντα παιχνίδια για έναν παίκτη, επομένως δεν μπορούν να βασίζονται στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις για να δημιουργήσουν πλούτο συναισθημάτων. Δεν έχουν περίπλοκη στρατηγική, δράση υψηλής ταχύτητας ή λεπτομέρειες διαχείρισης για να τραβήξουν την προσοχή του παίκτη. Τα παιχνίδια κινούνται πιο αργά, γεγονός που δίνει στους σχεδιαστές την ευκαιρία να δημιουργήσουν έναν κόσμο με ξεχωριστό συναισθηματικό τόνο μέσα από το σκηνικό. Καλά παραδείγματα από το παρελθόν και το παρόν είναι το Phantasmagoria, ένα από τα πρώτα γραφικά παιχνίδια τρόμου και το στυλ φιλμ νουάρ του Heavy Rain, που το κάνει ξεκάθαρα κάτι περισσότερο από μια συνηθισμένη περιπέτεια δράσης.

3.3.3. Μοντέλο αλληλεπίδρασης

Τα παιχνίδια περιπέτειας χρησιμοποιούν πάντα ένα μοντέλο αλληλεπίδρασης που βασίζεται σε avatar, επειδή ο σχεδιαστής θέλει να βάλει τον παίκτη μέσα σε μια ιστορία.

Ωστόσο, η φύση του avatar στα παιχνίδια περιπέτειας έχει αλλάξει με τα χρόνια. Τα πρώτα παιχνίδια Adventure και Myst χρησιμοποιούσαν μη ειδικά άβαταρ. Στην πραγματικότητα, τα παιχνίδια προσποιούνταν ότι ο παίκτης ήταν το avatar και τον ανάγκαζαν να ταυτιστεί με τον προκαθορισμένο ήρωα.

Παρόλο που δεν χρησιμοποιεί μηχανή 3D για την εμφάνιση μιας σκηνής, το ζωγραφισμένο σκηνικό εξακολουθεί να πληροί τις προϋποθέσεις ως μοντέλο κάμερας με ευαισθησία στο περιβάλλον, επειδή η γωνία της κάμερας αλλάζει καθώς το avatar μετακινείται από σκηνή σε σκηνή.

Τελικά οι σχεδιαστές παιχνιδιών εγκατέλειψαν αυτό το μοντέλο για να μπορέσουν να αναπτύξουν παιχνίδια στα οποία το avatar είχε μια δική του προσωπικότητα, κάποιον που ανήκε στον κόσμο του παιχνιδιού αντί να είναι επισκέπτης εκεί. Η σειρά Leisure Suit Larry της Sierra On-Line και τα παιχνίδια Broken Sword της Revolution Software είναι καλά παραδείγματα. Σε αυτά τα παιχνίδια, ο παίκτης μπορεί να δει το avatar του να περπατά, να αλληλεπιδρά με τον κόσμο.

3.3.4. Μοντέλο κάμερας

Το προτιμώμενο μοντέλο κάμερας των παιχνιδιών περιπέτειας γραφικών αλλάζει. Η προσέγγιση με ευαισθησία στο πλαίσιο είναι παραδοσιακή, αλλά τα παιχνίδια τρίτου και πρώτου προσώπου γίνονται όλο και πιο κοινά. Αυτή η ενότητα συζητά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα αυτών των προσεγγίσεων.

3.3.5. Μοντέλο με ευαισθησία στο πλαίσιο

Χρησιμοποιώντας ένα μοντέλο με ευαισθησία στο πλαίσιο, το παιχνίδι απεικονίζει το avatar από οποιαδήποτε γωνία κάμερας είναι πιο κατάλληλη για την τρέχουσα θέση του στον κόσμο του παιχνιδιού. Εάν το avatar μετακινηθεί σε μια νέα θέση που είναι σημαντικά διαφορετική από την προηγούμενη, η συμπεριφορά της κάμερας το λαμβάνει υπόψη. Για παράδειγμα, πηγαίνοντας από το εσωτερικό στο εξωτερικό, η κάμερα μπορεί να απομακρυνθεί περισσότερο από το avatar για να δείξει περισσότερο το περιβάλλον.

Στις πρώτες μέρες των παιχνιδιών περιπέτειας γραφικών, οι γωνίες της κάμερας έτειναν να είναι αρκετά βαρετές, αλλά καθώς βελτιωνόταν το υλικό της οθόνης, η ανάπτυξη του παιχνιδιού απαιτούσε περισσότερους καλλιτέχνες και η ποιότητα του έργου τέχνης βελτιώθηκε σημαντικά. Σήμερα ο καλλιτεχνικός διευθυντής του παιχνιδιού επιλέγει μια θέση κάμερας που έχει σχεδιαστεί για να αναδεικνύει κάθε τοποθεσία και δραστηριότητα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

3.3.6. Πρωτοπρόσωπη προοπτική

Ένα από τα πιο διάσημα παιχνίδια περιπέτειας γραφικών, το Myst, χρησιμοποίησε μια προοπτική πρώτου προσώπου. Μπορεί να είμαστε εξοικειωμένοι με την εμφάνιση των σύγχρονων παιχνιδιών πρώτου προσώπου, αλλά σε αντίθεση με αυτά, το Myst δεν απέδιδε έναν τρισδιάστατο κόσμο παιχνιδιών σε πραγματικό χρόνο, παρόλο που χρησιμοποιούσε προοπτική πρώτου προσώπου. Ο κόσμος του Myst αποτελούνταν από έναν μεγάλο αριθμό προ-αποδοσμένων ακίνητων καρέ που εμφανίζονταν ένα κάθε φορά καθώς το avatar τριγυρνούσε. Η προ-απόδοση κατέστησε δυνατές εικόνες με λεπτές λεπτομέρειες και εξαιρετικά ατμοσφαιρικές. Από την άλλη πλευρά, το Myst δεν μπορούσε

να απεικονίσει συνεχώς κινούμενα αντικείμενα ή αλλαγές στο ηλιακό φως καθώς περνούσε ο χρόνος και ο αριθμός των γωνιών από τις οποίες ο παίκτης μπορούσε να κοιτάξει τα πράγματα ήταν περιορισμένος. Ο κόσμος ήταν πλούσιος, αλλά στατικός.

Μια τρισδιάστατη προοπτική πρώτου προσώπου σε πραγματικό χρόνο δίνει στον παίκτη μια καλύτερη αίσθηση της ύπαρξης στον κόσμο, αλλά δεν τον αφήνει να δει το avatar του, εκτός κι αν αυτό συμβεί σε κάποια λειτουργική ανακλαστική επιφάνεια στον κόσμο του παιχνιδιού. Αυτή η προοπτική τείνει επίσης να ενθαρρύνει μια πιο προσανατολισμένη στη δράση προσέγγιση στο παιχνίδι, τρέχοντας χωρίς να δίνει ο παίκτης μεγάλη προσοχή στο περιβάλλον. Επειδή μεγάλο μέρος της ψυχαγωγίας ενός παιχνιδιού περιπέτειας προέρχεται από το να βλέπεις το avatar να εξερευνά τον κόσμο και να αλληλεπιδρά με άλλους χαρακτήρες, η προοπτική πρώτου προσώπου δεν προσφέρει τόσες ευκαιρίες για οπτικό δράμα όπως άλλες προοπτικές.

3.3.7. Προοπτική Τρίτου Προσώπου

Η προοπτική τρίτου προσώπου κρατά το avatar του παίκτη συνεχώς, όπως στο *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*, σε ένα υβρίδιο περιπέτειας δράσης. Αυτή η προοπτική είναι κοινή για περιπέτειες δράσης στις οποίες ο παίκτης μπορεί να χρειαστεί να αντιδράσει γρήγορα.

Ωστόσο, εάν η κάμερα σε προοπτική τρίτου προσώπου παραμένει πάντα πίσω από την πλάτη του avatar, η θέα μπορεί να γίνει μάλλον θολή και δεν αφήνει τον παίκτη να εκτιμήσει το περιβάλλον. Και σε αντίθεση με τα καθαρά παιχνίδια δράσης στα οποία οι ενέργειες και τα κίνητρα του avatar είναι απλά, τα παιχνίδια περιπέτειας χρειάζονται μερικές φορές προοπτικές κάμερας που επιτρέπουν πιο λεπτές καταστάσεις.

Τα παιχνίδια *Gabriel Knight* επέτρεψαν επίσης στον παίκτη να μετακινεί κάπως την κάμερα, όπως και στα περισσότερα από τα καλύτερα παιχνίδια δράσης. Αυτός ο μηχανισμός μιμείται το πώς ένα πραγματικό άτομο μπορεί να γυρίσει το κεφάλι του για να κοιτάξει προς μια δεδομένη κατεύθυνση χωρίς να κουνήσει ολόκληρο το σώμα του.

3.3.8. Ρόλοι παικτών

Στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια, ο ρόλος του παίκτη καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τις προκλήσεις που προσφέρονται, είτε ως αθλητής σε ένα αθλητικό παιχνίδι, ως πιλότος σε έναν προσομοιωτή πτήσης ή ως ειδικός στις πολεμικές τέχνες σε ένα παιχνίδι μάχης. Αλλά τα παιχνίδια περιπέτειας μπορούν να γεμίσουν με κάθε είδους παζλ και προβλήματα που δεν σχετίζονται με τον δηλωμένο ρόλο του παίκτη. Ο *Ιντιάνα Τζόουνς* υποτίθεται ότι είναι αρχαιολόγος, αλλά δεν τον βλέπουμε να σκάβει πολύ. Ο ρόλος του παίκτη σε ένα παιχνίδι περιπέτειας δεν προκύπτει από τις προκλήσεις, αλλά από την ιστορία. Ο παίκτης μπορεί ακόμα να είναι πιλότος, αν αυτό απαιτεί η ιστορία, αλλά αυτό δεν εγγυάται απαραίτητα ότι θα μπορέσει να πετάξει ένα αεροπλάνο. Και μπορεί να είναι οτιδήποτε άλλο ή τίποτα το συγκεκριμένο -απλώς ένας συνηθισμένος άνθρωπος που ζει σε μια οποιαδήποτε συνθήκη-.

Ωστόσο, πολλά παιχνίδια περιπέτειας συνδέουν τον ρόλο του παίκτη με τις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια περιπέτειας αντιμετωπίζουν την ιστορία ως ένα ταξίδι, χαρτογραφώντας την πλοκή σε φυσικό ταξίδι στον κόσμο του

παιχνιδιού, επομένως ο ρόλος του παίκτη συχνά περιλαμβάνει ταξίδι ή έρευνα: εξερευνητής, ντετέκτιβ, κυνηγός, κατακτητής κ.λπ.

Ένας τρόπος με τον οποίο ο παίκτης ενσαρκώνει τον ρόλο του σε παιχνίδια περιπέτειας είναι μέσω επιλογών διαλόγου. Τα παιχνίδια περιπέτειας προσφέρουν συνήθως στον παίκτη πολλές ευκαιρίες να αλληλεπιδράσει με χαρακτήρες που δεν είναι παίκτες (NPC- Non player characters) μιλώντας μαζί τους. Η επιλογή προσέγγισης του παίκτη (επιθετική, ευγενική, αστειευόμενη κ.λπ.) αντανάκλα την ερμηνεία του χαρακτήρα του παίκτη και μπορεί επίσης να αλλάξει τη γραμμή της πλοκής. Π.χ. Το *The Wolf Among Us* λέει στον παίκτη κάτι για τις συνέπειες μιας συγκεκριμένης απόφασης αμέσως, όπως σημειώνοντας ότι αποφάσισε να αποφύγει έναν καυγά ή ότι ο άλλος χαρακτήρας θα θυμάται ότι αποφάσισε να πει κάτι ωραίο.

3.3.9. Ιστορία και χωρική δομή

Επειδή τα παιχνίδια περιπέτειας χαρτογραφούν μια ιστορία σε ένα χώρο, δημιουργούν μια σχέση μεταξύ διαφορετικών τοποθεσιών στον κόσμο και διαφορετικών τμημάτων της ιστορίας. Με τα χρόνια, η φύση αυτής της σχέσης έχει εξελιχθεί. Τα πρώτα παιχνίδια περιπέτειας, συμπεριλαμβανομένου του αρχικού *Adventure*, έδιναν έμφαση στην εξερεύνηση σε βάρος της ιστορίας. Το παιχνίδι παρείχε λίγες ενδείξεις που θα μπορούσαν να δώσουν στον παίκτη την αίσθηση του χρόνου που περνούσε, δηλαδή, της προόδου μέσα από μια ιστορία προς ένα τέλος. Το παιχνίδι απλά τους έδινε έναν μεγάλο χώρο και τους άφηνε να περιπλανηθούν.

Καθώς τα παιχνίδια περιπέτειας έγιναν μεγαλύτερα και άρχισαν να περιλαμβάνουν μια πιο λεπτομερή ιστορία, οι σχεδιαστές άρχισαν να τα χωρίζουν σε κεφάλαια. Ο παίκτης μπορούσε να περιπλανηθεί όπου του άρεσε στην περιοχή που αντιστοιχούσε σε ένα δεδομένο κεφάλαιο, αλλά όταν προχωρούσε στο επόμενο κεφάλαιο, η ιστορία προχωρούσε μαζί του και δεν υπήρχε τρόπος επιστροφής. Αυτό έκανε την ιστορία πιο γραμμική, γεγονός που διευκόλυνε τη συγγραφή και τον προγραμματισμό. Εάν ο παίκτης χρειαζόταν να μεταφέρει ένα συγκεκριμένο αντικείμενο από το ένα κεφάλαιο στο άλλο, η ιστορία δεν θα τον άφηνε να προχωρήσει έως ότου αυτό το αντικείμενο βρισκόταν στο απόθεμά του. Αυτή η διάταξη είναι λειτουργικά πανομοιότυπη με τη δομή αναδιπλούμενης ιστορίας. Σε μια αναδιπλούμενη ιστορία, ο παίκτης έχει κάποια δραματική ελευθερία, αλλά τελικά οι επιλογές του περιορίζονται σε ένα μόνο αναπόφευκτο γεγονός πριν διακλαδιστούν ξανά. Στα παιχνίδια περιπέτειας, αυτό το αναπόφευκτο γεγονός είναι συνήθως η μετάβαση στο επόμενο κεφάλαιο.

3.3.10. Μυθοπλασία- ιστορία

Τα παιχνίδια περιπέτειας βασίζονται στην αφήγηση περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο είδος. Η δραματική ένταση, που προκύπτει από μια ανεπίλυτη κατάσταση ή πρόβλημα, είναι αυτό που κρατά την προσοχή του παίκτη αμείωτη.

Η παρουσίαση του προβλήματος στα παιχνίδια περιπέτειας συμβαίνει συχνά σε ένα cut-scene, ακριβώς στην αρχή του παιχνιδιού. Το νόημα της σκηνής δεν χρειάζεται να είναι αμέσως σαφές. Το μυστήριο και η αβεβαιότητα μπορεί να ενισχύσουν την επιθυμία για το παιχνίδι. Για παράδειγμα, το *The Longest Journey* ξεκινά όταν η April Ryan, το avatar του παίκτη και η ηρωίδα του παιχνιδιού, έχει όλο και πιο ζωντανούς εφιάλτες των οποίων

το νόημα δεν καταλαβαίνει. Στην αρχή του παιχνιδιού, δεν έχει άλλο στόχο από το να μάθει γιατί βλέπει εφιάλτες. Αργότερα, η δραματική ένταση αυξάνεται καθώς ο παίκτης μαθαίνει την πηγή αυτών των εφιαλτών και εμφανίζονται νέα προβλήματα.

Η επίλυση της δραματικής έντασης συμβαίνει σε μια στιγμή που ονομάζεται δραματική κορύφωση, συνήθως κοντά στο τέλος της ιστορίας. Οι μικρότερες ιστορίες συχνά έχουν μόνο μία πηγή δραματικής έντασης και μία δραματική κορύφωση. Μεγαλύτερες ιστορίες μπορεί να έχουν πολλές, προοδευτικά αυξανόμενης σημασίας. Μια εξαιρετικά μεγάλη ιστορία μπορεί να έχει πολλές σημαντικές δραματικές κορυφώσεις κατά διαστήματα, δεμένες μεταξύ τους από ένα κοινό θέμα, σκηνικό ή χαρακτήρες. Στο παιχνίδι περιπέτειας, δημιουργείται δραματική ένταση μέσω του συνδυασμού δραματικής αφήγησης και διαδραστικών παζλ. Η επικείμενη καταστροφή που μπορεί να σταματήσει μόνο με την παρέμβαση του παίκτη, μπορεί να δώσει ένα δραματικό σημείο στην ιστορία. Τα παζλ παρουσιάζουν μικρά, ατομικά προβλήματα. Η ιστορία χρειάζεται ένα μεγαλύτερο πρόβλημα που την συνέχει - κάτι που, ακόμα κι αν δεν αποκαλυφθεί στον παίκτη στην αρχή του παιχνιδιού, είναι ο λόγος που υπάρχει μια ιστορία.

3.3.11. Προκλήσεις

Οι περισσότερες προκλήσεις σε ένα παιχνίδι περιπέτειας είναι εννοιολογικές: γρίφοι που μπορούν να λυθούν μόνο με αποκλίνουσα σκέψη, όπως:

- Εύρεση κλειδιών για κλειδωμένες πόρτες. Η κλειδωμένη πόρτα αναφέρεται σε οποιοδήποτε εμπόδιο που εμποδίζει την πρόοδο και κλειδί είναι κάθε αντικείμενο που αφαιρεί το εμπόδιο.
- Ανακάλυψη μυστηριωδών μηχανών. Αυτό είναι, στην πραγματικότητα, μια κλειδαριά συνδυασμού αντί για κλειδαριά με κλειδί. Ο παίκτης χειρίζεται μια ποικιλία από πόμολα για να κάνει μια ποικιλία ενδείξεων να δείχνουν τη σωστή ανάγνωση.
- Απόκτηση απρόσιτων αντικειμένων. Σε αυτό το είδος παζλ, ο παίκτης μπορεί να δει αλλά να μην φτάσει σε ένα αντικείμενο, το οποίο μπορεί να είναι ένας θησαυρός ή ένα κλειδί για να ανοίξει κάποια πόρτα αλλού στον κόσμο του παιχνιδιού (θυμηθείτε ότι αυτό δεν χρειάζεται να είναι πραγματικό κλειδί). Ο παίκτης πρέπει να βρει έναν έξυπνο τρόπο να φτάσει στο αντικείμενο, ίσως κατασκευάζοντας κάποια συσκευή που του δίνει πρόσβαση.
- Χειρισμός ανθρώπων. Μερικές φορές ένα εμπόδιο δεν είναι ένα φυσικό αντικείμενο αλλά ένα άτομο και το κόλπο είναι να μάθει ο παίκτης τι κάνει το άτομο να φύγει ή πως αφήνει τον παίκτη να περάσει. Αν είναι μια απλή ερώτηση να δώσεις στον παρεμποδιστή κάτι που θέλει, τότε το πρόβλημα είναι στην πραγματικότητα απλώς ένα παζλ με κλειδαριά. Για μια πιο δημιουργική προσέγγιση, υπάρχει ένα παζλ στο οποίο το άτομο πρέπει είτε να νικηθεί είτε να αποσπαστεί η προσοχή του. Ο παίκτης πρέπει να μιλήσει μαζί του για να μάθει τις αδυναμίες του. Αυτά ονομάζονται συχνά παζλ διαλόγου.
- Πλοήγηση σε λαβύρινθους. Υπάρχουν λαβύρινθοι - μπερδεμένες περιοχές που δυσκολεύουν τον παίκτη να γνωρίζει πού βρίσκεται ή πού να πάει. Ένας λαβύρινθος πρέπει πάντα να περιέχει ενδείξεις που ένας παρατηρητικός παίκτης μπορεί να παρατηρήσει και να χρησιμοποιήσει για να τον βοηθήσει να βρει την έξοδο.

- Αποκωδικοποίηση κρυπτικών μηνυμάτων. Πολλοί παίκτες απολαμβάνουν την αποκωδικοποίηση μηνυμάτων, αρκεί να υπάρχουν επαρκείς ενδείξεις για να βοηθηθούν.
- Επίλυση γρίφων απομνημόνευσης. Αυτά τα παζλ απαιτούν από τον παίκτη να θυμάται πού βρίσκεται κάτι—μια παραλλαγή του παιχνιδιού Συγκέντρωσης. Συνήθως μπορεί να τα νικήσει κρατώντας σημειώσεις.
- Συλλογή πραγμάτων. Ο παίκτης πρέπει να βρει έναν αριθμό αντικειμένων. Αυτά μπορεί να είναι τα διάσπαρτα κομμάτια ενός μεγαλύτερου αντικειμένου, ένα σύνολο σχετικών αντικειμένων (όπως 12 πανομοιότυπα πετράδια) ή απλώς διάφοροι θησαυροί.
- Κάνοντας τον ντετέκτιβ. Αντί να λύσει ένα παζλ από μόνος του, ο παίκτης ανακαλύπτει μια σειρά γεγονότων από ενδείξεις και συνεντεύξεις με μάρτυρες. Η κατάσταση δεν πρέπει απαραίτητα να περιλαμβάνει έγκλημα. Μπορεί να χρησιμοποιείται οποιοδήποτε άγνωστο συμβάν. Το έργο ντετέκτιβ αποτελεί τη βάση για πολλά παιχνίδια αστυνομικής διαδικασίας.
- Κατανόηση των προσωπικών σχέσεων. Οι προκλήσεις της κατανόησης και ίσως της επιρροής των σχέσεων μεταξύ των ανθρώπων αποτελούν μια ελάχιστη εξερευνημένη πτυχή του σχεδιασμού παιχνιδιών περιπέτειας. Τα περισσότερα παιχνίδια περιπέτειας περιορίζουν τους χαρακτήρες σε πολύ απλές, μηχανικές καταστάσεις του μυαλού.

3.3.12. Αναγνώριση ενεργών αντικειμένων

Με την εμφάνιση κόσμων με τρισδιάστατα μοντέλα και ισχυρών μηχανών φυσικής, σχεδόν κάθε αντικείμενο που δεν είναι μέρος του τοπίου μπορεί, θεωρητικά, να χειραγωγηθεί ή να συλληφθεί από το avatar. Ωστόσο, τα περισσότερα αντικείμενα σε μια σκηνή δεν παίζουν ουσιαστικά κάποιον ρόλο στην ιστορία. Είναι απλώς μέρος της διακόσμησης. Ο παίκτης χρειάζεται έναν τρόπο να αναγνωρίζει τα ενεργά αντικείμενα σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία. Οι γραφικές περιπέτειες χρησιμοποιούν συνήθως έναν από τους τέσσερις μηχανισμούς:

- Κυνήγι και κλικ. Τα ενεργά αντικείμενα δεν φαίνονται διαφορετικά από οτιδήποτε άλλο. το πρόγραμμα αναπαραγωγής πρέπει απλώς να κάνει κλικ σε όλα στη σκηνή για να δει ποια μέρη είναι ενεργά. Αυτό κάνει τη σκηνή να φαίνεται ρεαλιστική, αλλά ο παίκτης μπορεί να τη βρει ενοχλητική, ειδικά εάν ορισμένα ενεργά αντικείμενα είναι μικρά ή μερικώς κρυμμένα. Οι σχεδιαστές έχουν γενικά εγκαταλείψει αυτή τη μέθοδο υπέρ των ακόλουθων.
- Μόνιμα επισημασμένα αντικείμενα. Τα ενεργά αντικείμενα σε μια σκηνή εμφανίζονται μόνιμα τονισμένα για να ξεχωρίζουν από το φόντο. Τη στιγμή που η σκηνή εμφανίζεται στην οθόνη, η συσκευή αναπαραγωγής μπορεί να πει ποια αντικείμενα είναι ενεργά. Είναι βολικό, αν είναι τεχνητό.
- Δυναμικά τονισμένα αντικείμενα. Τα ενεργά αντικείμενα σε μια σκηνή συνήθως μοιάζουν με μέρος του φόντου, αλλά εμφανίζονται τονισμένα όταν ο δρομέας του ποντικιού περνά από πάνω τους. Εξακολουθεί να απαιτεί από τον παίκτη να κάνει λίγο κυνήγι, αλλά το κυνήγι είναι πολύ πιο εύκολο από το κυνήγι και το κλικ. ένα γρήγορο πέρασμα του δρομέα λέει στη συσκευή αναπαραγωγής εάν υπάρχει ένα ενεργό αντικείμενο κοντά.

- Επισήμανση με εστίαση στο Avatar. Αυτός ο μηχανισμός χρησιμοποιείται συνήθως με χειριστήρια χειρός όταν η συσκευή αναπαραγωγής δεν έχει δρομέα. Καθώς το avatar κινείται, επισημαίνονται τα ενεργά αντικείμενα στα οποία πλησιάζει. Όταν απομακρύνεται, αυτή η επισήμανση εξαφανίζεται. Μια σχετική μορφή είναι η επισήμανση της εστίασης της προσοχής, στην οποία το avatar πρέπει να κοιτάζει το αντικείμενο, σαν να του δίνει προσοχή.

3.3.13. Διαχείριση Αποθέματος

Τα παιχνίδια περιπέτειας ανέκαθεν απαιτούσαν από τον παίκτη να μαζεύει πράγματα και να τα μεταφέρει μέχρι να τα χρειαστούν αργότερα. Τα περισσότερα παιχνίδια παρουσιάζουν στον παίκτη έναν ορατό μηχανισμό απογραφής—συνήθως ένα κουτί που εμφανίζεται στην οθόνη και δείχνει όλα όσα μεταφέρει αυτήν τη στιγμή το avatar. Ένα κουτί με σταθερό μέγεθος στην οθόνη δημιουργεί ένα φυσικό όριο στο ποσό που μπορεί να μεταφέρει ένας παίκτης. Όταν το κουτί είναι γεμάτο, δεν μπορεί να βάλει τίποτε άλλο, εκτός αν βγάλει κάτι πρώτα. Μπορεί να σας βοηθήσει να δώσετε στο avatar ένα φυσικό δοχείο μέσα στο οποίο μπορούν να μεταφερθούν πράγματα—ένα σακίδιο πλάτης, τσάντες σέλας ή παρόμοια—έτσι ώστε ο μηχανισμός απογραφής να είναι μια κοντινή άποψη του δοχείου και των περιεχομένων του.

Το πρόγραμμα αναπαραγωγής θα πρέπει να σταματά συχνά για εργασίες διαχείρισης αποθέματος, επομένως θα πρέπει να κάνετε την προσθήκη, την αφαίρεση και την προβολή στοιχείων αποθέματος όσο το δυνατόν πιο εύκολη. Μπορείτε να επιλέξετε να αφιερώνετε συνεχώς ένα μέρος της οθόνης στο απόθεμα.

Οι περισσότεροι σχεδιαστές επιλέγουν να δώσουν στον παίκτη έναν μηχανισμό απογραφής που μπορεί να ανοίξει και να κλείσει κατά παραγγελία. Θα πρέπει να είναι σε θέση να το κάνει αυτό με ένα μόνο πάτημα πλήκτρων ή κλικ κουμπιού. Ο μηχανισμός δεν θα πρέπει να κρύβει ολόκληρη την οθόνη -αυτό είναι σαν μια σημαντική αλλαγή λειτουργίας και τείνει να θέσει σε κίνδυνο την αναστολή της δυσπιστίας. Πολλά παιχνίδια χρησιμοποιούν συρόμενα αποθέματα που ανοίγουν στην άκρη της οθόνης. αυτό λειτουργεί καλά για μικρά μεγέθη οθόνης. Το παιχνίδι θα πρέπει να επιτρέπει στον παίκτη να σύρει αντικείμενα μέσα και έξω από την τσάντα ή το κουτί αποθέματος γρήγορα και αποτελεσματικά. Τα περισσότερα παιχνίδια περιπέτειας διαθέτουν αποθέματα, αλλά όχι όλα.

3.4. Παιχνίδια περιπέτειας και η εξέλιξη των γραφικών

Αν και πολύ χαμηλής ανάλυσης με τα σημερινά πρότυπα, αυτές οι εικόνες ήταν πολύ πιο λεπτομερείς από τα τυπικά παιχνίδια περιπέτειας γραφικών της εποχής, αλλά ήταν ως επί το πλείστον κάτι περισσότερο από διαφάνειες σε μια παρουσίαση με τις οποίες οι παίκτες δεν μπορούσαν να αλληλεπιδράσουν άμεσα. Αυτές οι εικόνες εισήγαγαν μια προοπτική πρώτου προσώπου στα παιχνίδια, κάτι που βοήθησε να εμπλακεί περισσότερο ο παίκτης και να αντισταθμίσει την έλλειψη γραφικής διεπαφής χρήστη. Ο λόγος για τον διχασμό του είδους της περιπέτειας οφείλεται κυρίως στις τεχνολογίες των οικιακών συστημάτων βιντεοπαιχνιδιών έναντι των οικιακών υπολογιστών στα τέλη της

δεκαετίας του 1970 και του 1980. Οι οικιακοί υπολογιστές (όπως ο Apple II) είχαν πληκτρολόγια και μπορούσαν να εμφανίσουν περισσότερο κείμενο και είχαν περισσότερη μνήμη, που επέτρεπε πιο λεπτομερή γραφικά και έναν μεγαλύτερο κόσμο, ενώ τα οικιακά συστήματα βιντεοπαιχνιδιών (όπως το Atari 2600) είχαν πιο ομαλή κίνηση και ήταν ικανά για γρήγορη δράση.

Η πρόοδος στα πρότυπα εμφάνισης γραφικών κατέστησε επίσης δυνατή την καλύτερη ποιότητα γραφικών. Πριν από το 1984, το πρότυπο CGA (προσαρμογέας έγχρωμων γραφικών), το οποίο επέτρεπε αναλύσεις εικόνας 320 επί 200 pixel με παλέτα τεσσάρων χρωμάτων (ή 620 επί 200 με παλέτα δύο χρωμάτων), χρησιμοποιήθηκε από υπολογιστές DOS για οθόνες γραφικών. Τέτοιοι σκληροί περιορισμοί γραφικών έκαναν την αναπαραστατική εικόνα δύσκολη και μόλις το 1984 κυκλοφόρησε το πρότυπο EGA (βελτιωμένος προσαρμογέας γραφικών), το οποίο επέτρεπε αναλύσεις εικόνας 640 επί 350 με 16 υποστηριζόμενα χρώματα από μια παλέτα 64 χρωμάτων, οι εικόνες άρχισαν να κυριαρχούν στην οθόνη σε παιχνίδια περιπέτειας που εξακολουθούσαν να είναι κυρίως βασισμένα σε κείμενο.

Το 1987 τα γραφικά βελτιώθηκαν ξανά όταν εμφανίστηκε το πρότυπο VGA (συστοιχία γραφικών βίντεο) με εικόνες 640 επί 480 pixel και μια παλέτα 256 χρωμάτων. Αργότερα, το SVGA (super VGA) θα αύξανε την ανάλυση εικόνας στα 800 επί 600 pixel. Κατά τη δεκαετία του 1980, και ειδικά μετά την εμφάνιση της γραφικής διεπαφής χρήστη, τα παιχνίδια περιπέτειας για οικιακούς υπολογιστές άρχισαν να προσθέτουν χαρακτηριστικά που αρχικά βρισκόνταν στα βιντεοπαιχνίδια της κονσόλας, καθιστώντας τα λιγότερο σαν τις πρώτες περιπέτειες πλήρους κειμένου. Το King's Quest (1984) της Roberta Williams εισήγαγε την ιδέα του κινούμενου χαρακτήρα που περπατούσε πάνω από τα γραφικά του φόντου και το King's Quest III: To Heir is Human είχε ένα ρολόι στη γραμμή τίτλου με συμβάντα σε συγκεκριμένες ώρες, προσθέτοντας ένα στοιχείο πίεσης χρόνου στο παιχνίδι. Το Raiders of the Lost Ark για το Atari 2600. ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια οικιακού υπολογιστή που χρησιμοποιούσαν ποντίκι και δρομέα, δίνοντάς του δυνατότητα point-and-click παρόμοια με τα οικιακά βιντεοπαιχνίδια με χρήση joysticks με κουμπιά πυροδότησης, αν και χρησιμοποιούσε point and click κυρίως για την επιλογή αντικειμένων από ένα απόθεμα ή επιλογές από ένα μενού, αντί για έλεγχο avatar ή χωρική πλοήγηση. Παρά αυτές τις προόδους, ωστόσο, οι εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν σε πολλά από αυτά τα παιχνίδια εξακολουθούσαν να είναι λίγο-πολύ απεικονίσεις της αλληλεπίδρασης βασισμένης σε κείμενο.

Μια πιο φιλική προς το χρήστη και γραφικά προσανατολισμένη διεπαφή ήρθε το 1987 με την εισαγωγή της μηχανής SCUMM (βοηθητικό πρόγραμμα δημιουργίας σεναρίων για Maniac Mansion) που γράφτηκε από τους Ron Gilbert και Aric Wilmunder της Lucasfilm Games (τώρα LucasArts). Χρησιμοποιήθηκε (και ονομάστηκε) για το παιχνίδι Maniac Mansion (1987), ο κινητήρας περιγράφηκε λεπτομερώς στο εγχειρίδιο του παιχνιδιού: Το μεγάλο επάνω τμήμα, The Animation Window, είναι το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης όπου εμφανίζεται ο κινούμενος κόσμος της έπαυλης. Δείχνει την «όψη της κάμερας» του δωματίου στο οποίο βρίσκεται ο ενεργός χαρακτήρας. Η γραμμή προτάσεων βρίσκεται ακριβώς κάτω από το παράθυρο κινούμενης εικόνας και χρησιμοποιείται για να γράφονται οι προτάσεις που λένε στους χαρακτήρες τι να κάνουν. Κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του κατάλογο απογραφής. Είναι άδειος στην αρχή του παιχνιδιού. Το όνομα ενός

αντικειμένου προστίθεται στο απόθεμα ενός χαρακτήρα όταν ο χαρακτήρας παίρνει το αντικείμενο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των αντικειμένων που μπορεί να μεταφέρει ένας χαρακτήρας. Ίσως χρειαστεί να κάνετε κύλιση προς τα πάνω ή προς τα κάτω για να δείτε όλα τα στοιχεία στο απόθεμά σας. Για να μετακινήσετε έναν χαρακτήρα, επιλέγει κανείς "Walk to" από τα Ρήματα τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω του και κάνοντας κλικ. Κάνοντας κλικ σε μια ανοικτή πόρτα, ο χαρακτήρας περνάει από μέσα της.

Η Lucasfilm Games θα συνεχίσει να χρησιμοποιεί τη μηχανή SCUMM (και τις ενημερωμένες εκδόσεις της) για τα παιχνίδια της στη δεκαετία του 1990.

Μετά την κυκλοφορία του Nintendo Entertainment System (NES) το 1985, τα συστήματα οικιακών βιντεοπαιχνιδιών είχαν βελτιωθεί σε σημείο όπου τα οικιακά παιχνίδια υπολογιστών μπορούσαν να μεταφερθούν σε αυτά, με αποτέλεσμα την κυκλοφορία πολλών τίτλων περιπέτειας για οικιακούς υπολογιστές. Ομοίως, περισσότεροι τίτλοι περιπέτειας προέρχονταν από συστήματα οικιακών κονσολών, όπως η σειρά Legend of Zelda, η οποία εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο NES το 1987. Με την έναρξη της δεκαετίας του 1990, πολλά παιχνίδια cross-platform ήταν διαθέσιμα και μετά την εμφάνιση του VGA και πολλά από τα πρώιμα παιχνίδια, επανακυκλοφόρησαν με ενημερωμένα γραφικά, ειδικά εκείνα που ήταν μέρος συνεχιζόμενης σειράς (1990 και 1991, για παράδειγμα, είδαν την επανέκδοση του King's Quest I μαζί με το King's Quest V, Space Quest I μαζί με το Space Quest IV, και Leisure Suit Larry I μαζί με Leisure Suit Larry V). Μετά το 1987, ένας αυξανόμενος αριθμός παιχνιδιών άρχισε να κυκλοφορεί σε CD-ROM (ξεκινώντας με το The Manhole των Rand και Robyn Miller το 1987) τόσο για οικιακούς υπολογιστές όσο και για παιχνίδια οικιακής κονσόλας, όπως η επέκταση NEC TurbografX-CD για το TurbografX-16 con sole system και αργότερα συστήματα παιχνιδιών CD-ROM από τη Sega, τη Sony και τη Nintendo. Τα παιχνίδια περιπέτειας, επειδή διέθεταν πλοηγόσιμα περιβάλλοντα, χρειάζονταν συνήθως περισσότερη μνήμη από τα παιχνίδια με μία οθόνη ή με κύλιση, και το CD-ROM, περίπου 650 megabyte, ενθάρρυνε τη χρήση καλύτερων γραφικών, καλύτερου ήχου, ακόμη και ενσωματωμένων βίντεο κλιπ.

Η πρόοδος στα κινούμενα σχέδια στον υπολογιστή σήμαινε πιο φωτορεαλιστικά γραφικά και το βίντεο πλήρους κίνησης (FMV) άρχισε να εμφανίζεται στα παιχνίδια, ξεκινώντας με την άνοιξη της Trilobyte το 1992, The Video Game Explosion To The 7th Guest, ήταν μεγαλύτερο από ένα gigabyte σε μέγεθος (λόγω των βίντεο κλιπ του) και το πρώτο παιχνίδι CD-ROM που απαιτούσε δύο δίσκους. Τον Σεπτέμβριο του 1993, κυκλοφόρησε ένα άλλο παιχνίδι που θα ξεπερνούσε το The 7th Guest ως το παιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις όλων των εποχών. Myst. Το Myst των Rand και Robyn Miller έφερε μαζί του νέες ανατροπές σε γνωστές ιδέες, καινοτομώντας και αναπτύσσοντας υπάρχουσες παραδόσεις π.χ.. Ανίθετα με το Maniac Mansion, ο χαρακτήρας του παίκτη δεν μπορεί να πεθάνει στο Myst, εμποδίζοντας τους παίκτες να αποβληθούν από το παιχνίδι πριν θελήσουν να φύγουν. Γραφικά, το Myst έχει σχεδιαστεί για να κρατά τους παίκτες όσο το δυνατόν περισσότερο μέσα στη diegesis (τον κόσμο στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία). Αυτό είναι σύμφωνο με την ανάπτυξη του είδους της περιπέτειας, λαμβάνοντας υπόψη ότι πολλά πρώιμα παιχνίδια περιείχαν μη διηγητικά γραφικά (εκτός από τον κόσμο της ιστορίας), όπως επεξηγηματικό κείμενο, γραμμές τίτλου με μετρητές βαθμολογίας και ρολόγια, κουτιά αποθέματος ή λίστες και λίστες

επιλογών απόκρισης, τα μεταγενέστερα παιχνίδια έδωσαν αυξανόμενη έμφαση στο εικόνα, η οποία συνέδεε άμεσα τον παίκτη με τη διήγηση.

Το Myst θα εξαφάνιζε σχεδόν όλα τα μη διηγητικά ενημερωτικά γραφικά. Τα λίγα ενημερωτικά γραφικά που διέθετε το Myst ενσωματώθηκαν απευθείας στον διηγητικό κόσμο, για παράδειγμα, ο χάρτης στον τοίχο της βιβλιοθήκης, το κείμενο της ιστορίας στα βιβλία που βρίσκονται στο ράφι, το σημείωμα που βρίσκεται στο γρασιδί κ.λπ. Το Myst έπρεπε επίσης να ξεπεράσει τους μερικές φορές αργούς χρόνους φόρτωσης των πρώιμων μονάδων CD-ROM και το έκανε μειώνοντας τις εικόνες του σε περίπου 57 Kb το καθένα και μειώνοντας τους ήχους του στα 8 bit, 11 kHz. Ένα μεταβατικό ηχητικό εφέ και το κινηματογραφικό fade-out και fade-in βοήθησαν να διατηρηθεί η συνέχεια της εμπειρίας που θα μπορούσε να είχε καταστραφεί από τις οθόνες «Φόρτωση...» που συναντώνται μερικές φορές σε άλλα παιχνίδια. Στα περισσότερα παιχνίδια πριν από το Myst, οι περιοχές του παιχνιδιού εμφανίζονταν μία κάθε φορά, με τις εισόδους και τις εξόδους να υποδεικνύονται στην οθόνη και μόνο μετακινώντας οθόνη σε οθόνη μπορούσε να αποκτήσει μια αίσθηση της γεωγραφίας και της διάταξης του παιχνιδιού. Η προσέγγιση του Myst στη γεωγραφία ήταν αρκετά διαφορετική.

Καθώς το Myst Island και κάθε μία από τις εικόνες του παιχνιδιού ήταν μοντέλα δημιουργημένα από υπολογιστή, μπορούσε κανείς να δει τοποθεσίες σε απόσταση και από διαφορετικές γωνίες και κατευθύνσεις (μερικές από αυτές τις ιδέες εμφανίστηκαν σε μικρότερο βαθμό στο παιχνίδι Cosmic Osmo του 1989 των αδελφών Miller). Ομοίως, η ατμόσφαιρα του φόντου άλλαζε επίσης σταδιακά από τη μια τοποθεσία στην άλλη. Κοντά στην ακτή, ο ήχος των κυμάτων που χτυπούσαν ήταν πιο δυνατός, αλλά καθώς ο παίκτης ανέβαινε στο λόφο, ο ήχος των κυμάτων εξασθενούσε ενώ ο ήχος του ανέμου γινόταν πιο δυνατός. Το αποτέλεσμα ήταν μια εμπειρία ενός ολοκληρωμένου τρισδιάστατου χώρου που ήταν λιγότερο τμηματοποιημένος και απομονωμένος, προσκαλώντας τον παίκτη προς το εσωτερικό του κόσμου και τραβώντας την περιέργεια του παίκτη σε πολλές κατευθύνσεις ταυτόχρονα. Ούτε τα παζλ του Myst ήταν αυτόνομα και απομονωμένα, όπως ήταν σε άλλα παιχνίδια. Αντίθετα, τοποθετούνταν στη γεωγραφία του παιχνιδιού.

Οι καινοτομίες του Myst έθεσαν νέα πρότυπα για το είδος της περιπέτειας και ενέπνευσαν μια σειρά από παιχνίδια που ακολούθησαν, συμπεριλαμβανομένων παιχνιδιών όπως The Lighthouse (1996), Rhem, Rhem 2 (2005) και Alida (2004), καθώς και τα σίκουελ του ίδιου του Myst, Riven, Myst III: Exile (2001), Uru: Ages Beyond Myst, Myst IV: Revelation (2004) και Myst V: End of Ages (2005). Άλλα παιχνίδια όπως αυτά των σειρών Shenmue, Tomb Raider και Grand Theft Auto περιλάμβαναν ανεπτυγμένες αφηγήσεις με περικοπές και αλληλεπιδρώντες χαρακτήρες σε τρισδιάστατους κόσμους στους οποίους ο παίκτης μετακινούνταν σε πραγματικό χρόνο, σε αντίθεση με τις στατικές εικόνες των προηγούμενων παιχνιδιών. Οι Non player characters στα παιχνίδια έγιναν πιο διαδραστικοί, λόγω ενός βαθμού προγραμματισμού τεχνητής νοημοσύνης που ανταποκρινόταν στις ενέργειες του παίκτη-χαρακτήρα. Τέλος, παράλληλα με τα παιχνίδια για έναν παίκτη που αναφέρθηκαν παραπάνω, τα MMORPG οδήγησαν το είδος της περιπέτειας σε μια νέα κατεύθυνση, με μεγάλους, επίμονους κόσμους (24 ώρες την ημέρα, 7 ημέρες την εβδομάδα) που περιείχαν εκατοντάδες χιλιάδες παίκτες μέσα τους. Ως απόγονοι των διαδικτυακών παιχνιδιών περιπέτειας κειμένου για πολλούς παίκτες

από τα μέσα της δεκαετίας του 1980 (όπως το Scepter of Goth 16 παικτών), αυτά τα παιχνίδια προσφέρουν μια εμπειρία τόσο διαφορετική από τα παιχνίδια περιπέτειας για έναν παίκτη, που αναμφισβήτητα αποτελούν ένα ξεχωριστό είδος. Αποτελούν επέκταση και ανάπτυξη των κόσμων που αναπτύχθηκαν στα παιχνίδια περιπέτειας για έναν παίκτη, των οποίων η ιστορία περιγράφεται παραπάνω. Πολλά παιχνίδια για έναν παίκτη έχουν επίσης ενσωματώσει στοιχεία από άλλα είδη και έχουν επηρεάσει τον σχεδιασμό των κόσμων των παιχνιδιών τους. Λόγω αυτής της αλληλοεπικάλυψης, τα όρια του είδους της περιπέτειας έχουν γίνει μάλλον ασαφή, αλλά μπορούμε ακόμα να αναρωτηθούμε εάν η εξερεύνηση, η πλοήγηση και η χρήση εργαλείων τόσο κεντρικά στο είδος είναι παρόντα στην κύρια εστίαση ενός παιχνιδιού, καθώς αυτά θα παραμένουν πάντα στο η καρδιά του είδους της περιπέτειας.

3.5. Λοιπές κατηγορίες του είδους της περιπέτειας³

Εικαστικά/ οπτικά μυθιστορήματα

Ένα οπτικό μυθιστόρημα είναι ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει κυρίως στατικά γραφικά, συνήθως με τέχνη σε στυλ anime. Όπως μπορεί να υποδηλώνει το όνομα, μοιάζουν με μυθιστορήματα μικτής τεχνικής ή με ταμπλό ζωντανά θεατρικά έργα. Πολλά οπτικά μυθιστορήματα παρακολουθούν στατιστικά στοιχεία που πρέπει να δημιουργήσει ο παίκτης για να προχωρήσει η πλοκή και επιτρέπουν μια ποικιλία καταλήξεων, επιτρέποντας πιο δυναμικές αντιδράσεις στις ενέργειες του παίκτη από μια τυπική γραμμική πλοκή περιπέτειας. Τα οπτικά μυθιστορήματα είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα στην Ιαπωνία, όπου αποτελούν σχεδόν το 70% των παιχνιδιών PC που κυκλοφορούν Σπάνια παράγονται για κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών, αλλά τα πιο δημοφιλή παιχνίδια μερικές φορές μεταφέρονται σε συστήματα όπως το Dreamcast ή το PlayStation Η αγορά για οπτικά μυθιστορήματα εκτός Ιαπωνίας, ωστόσο, ήταν σχεδόν ανύπαρκτη πριν από την επιτυχία του Nintendo DS, για το οποίο κυκλοφόρησαν αρκετά ιαπωνικά οπτικά μυθιστορήματα στη Δύση, όπως η σειρά Ace Attorney.

Διαδραστική ταινία

Το είδος της διαδραστικής ταινίας προέκυψε με την εφεύρεση των δίσκων λέιζερ. Μια διαδραστική ταινία περιέχει προ-γυρισμένα κινούμενα σχέδια πλήρους κίνησης ή σεκάνς ζωντανής δράσης, όπου ο παίκτης ελέγχει ορισμένες από τις κινήσεις του κύριου χαρακτήρα. Για παράδειγμα, όταν βρίσκεται σε κίνδυνο, ο παίκτης αποφασίζει ποια κίνηση, δράση ή συνδυασμό να επιλέξει. Σε αυτά τα παιχνίδια, η μόνη δραστηριότητα που έχει ο παίκτης είναι να επιλέξει ή να μαντέψει την κίνηση που σκοπεύουν να κάνει οι σχεδιαστές. Οι διαδραστικές ταινίες συνήθως διαφέρουν από τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν απλώς βίντεο πλήρους κίνησης, FMV, σε μεγάλο βαθμό μεταξύ των σκηνών, καθώς προσπαθούν να το ενσωματώσουν στο ίδιο το παιχνίδι. Στοιχεία διαδραστικών ταινιών έχουν προσαρμοστεί για σκηνές παιχνιδιών, με τη μορφή Quick Time Events, για να κρατούν τον παίκτη σε εγρήγορση. Παιχνίδια όπως το Resident Evil 4 παρουσιάζουν προφανείς προτροπές εντός του παιχνιδιού για να αντιδράσει ο παίκτης. Αν δεν το κάνει αυτό, συνήθως έχει ως αποτέλεσμα ο χαρακτήρας του παίκτη είτε να πληγωθεί είτε να σκοτωθεί εντελώς.

³ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres#Adventure

Τρισδιάστατες περιπέτειες σε πραγματικό χρόνο

Τα παιχνίδια περιπέτειας 3D σε πραγματικό χρόνο εμφανίστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 90, όπως το Nightfall το 1998, το Shenmue το 1999, το realMyst το 2000, το Shadow of Memories το 2001 και το Uru: Ages Beyond Myst το 2003. Εμπλούτισαν το παραδοσιακό παιχνίδι περιπέτειας με μερικά από τα χαρακτηριστικά που συνδέονται συχνότερα με τα παιχνίδια δράσης, για παράδειγμα, με ελευθερία της κίνησης και συμπεριφοράς που βασίζεται στη φυσική.

3.6. Η κατάσταση στις μέρες μας

Τα τελευταία χρόνια, τα παιχνίδια περιπέτειας άρχισαν να βιώνουν μια αναγέννηση, εν μέρει λόγω της άφιξης μεγάλου αριθμού περιστασιακών παικτών που δεν ενδιαφέρονται τόσο για φυσικές προκλήσεις ή περίπλοκη μηχανική. Τα παιχνίδια περιπέτειας έχουν επίσης διαφοροποιηθεί σε ποικίλες μορφές:

- Παιχνίδια για φορητές συσκευές. Σε κινητά τηλέφωνα και tablet, το παιχνίδι περιπέτειας point-and-click έχει βρει μια νέα πνοή. Αν και τα γραφικά και ο ήχος τους απαιτούν πολύ χώρο αποθήκευσης, δεν χρειάζονται επιτάχυνση γραφικών 3D, ώστε να μην εξαντλούνται οι μπαταρίες πολύ γρήγορα. Το Secret of Grisly Manor είναι ένα καλό παράδειγμα για τηλέφωνα Android.
- Παιχνίδια κρυφών αντικειμένων. Ενώ τα περισσότερα παιχνίδια περιπέτειας χρησιμοποιούν μια ποικιλία διαφορετικών ειδών παζλ, τα παιχνίδια κρυφών αντικειμένων επικεντρώνονται σε ένα μόνο: στην εύρεση αντικειμένων κρυμμένων σε ένα περίπλοκο οπτικό περιβάλλον. Τα παιχνίδια Blackwood & Bell Mysteries στο Facebook λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο.
- Διαδραστικά «βιβλία» για παιδιά. Αυτά κυκλοφορούν εδώ και χρόνια ως παιχνίδια υπολογιστή και συχνά δεν έχουν πολλή πλοκή, αλλά επικεντρώνονται περισσότερο σε απλά παζλ και οπτικά ελκυστικά περιβάλλοντα για εξερεύνηση. Ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα για το iPad είναι The fantastic flying Books του κ. Morris Lessmore. Αυτός ο τίτλος ξεκίνησε ως ταινία μικρού μήκους και μετατράπηκε σε ένα επιτυχημένο διαδραστικό βιβλίο.
- Multiplayer adventures. Το Journey, για το PlayStation 3, μπορεί να είναι το μόνο παιχνίδι αυτού του είδους. Είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι περιπέτειας χωρίς λόγια, στο οποίο ο παίκτης μπορεί να αλληλεπιδράσει με έναν άλλο παίκτη σε κάθε επίπεδο, αλλά μόνο μέσω ενός μουσικού κουδουνίσματος. Ο παίκτης βιώνει μια ιστορία, η οποία δημιουργείται σε μεγάλο βαθμό από τη δική του δραστηριότητα. Η περιορισμένη αλληλεπίδραση εγγυάται ότι οι παίκτες δεν μπορούν να πουν ή να κάνουν κάτι που είναι ακατάλληλο για την αφήγηση.
- Μεγάλα ημι-κινηματογραφικά παιχνίδια. Το μεγάλης κλίμακας παιχνίδι περιπέτειας γνώρισαν μια περιορισμένη επιστροφή πρόσφατα σε νέα μορφή, με παιχνίδια όπως το Fahrenheit (γνωστό ως Indigo Prophecy στην Ευρώπη), το LA Noire και το Heavy Rain. Κάνουν μεγάλη χρήση των Quick Time Events, στιγμών στο παιχνίδι που ο παίκτης πρέπει να πατήσει τα σωστά κουμπιά αμέσως μετά από μια προτροπή στην οθόνη για να ολοκληρώσει μια εργασία. Ωστόσο, σε πολλούς παίκτες δεν αρέσουν τα γρήγορα συμβάντα, επειδή δεν προσφέρουν καμία ελευθερία επιλογής και προσθέτουν ένα

στοιχείο φυσικής πρόκλησης. Το Shenmue θεωρείται γενικά το πρώτο παιχνίδι περιπέτειας που τα χρησιμοποίησε.

Εκτός από αυτές τις μορφές, η παραδοσιακή γραφική περιπέτεια point-and-click εξακολουθεί να είναι διαθέσιμη για συγκεκριμένες αγορές και θέματα. Η σειρά παιχνιδιών Nancy Drew δημοσιεύεται από την Her Interactive από τη δεκαετία του 1990 και δεν δείχνει κανένα σημάδι κάμψης των πωλήσεων. Άλλα είδη υιοθετούν τώρα τα χαρακτηριστικά του παζλ και της αφήγησης που ήταν κάποτε μοναδικά στο είδος της περιπέτειας.

3.7. Συνοψίζοντας: Προσπάθειες γεφύρωσης της μεταγλώσσας σχεδιαστών και ακαδημαϊκών για διευκόλυνση της κατανάλωσης

Στην αναδρομή που επιχειρήθηκε διαπιστώθηκε ότι κατά καιρούς προτάθηκαν διάφορα κριτήρια ως μείζονα για την ταξινόμηση των videogames: οι τύποι διαδραστικότητας, η μηχανική, το θέμα, η χωρική ανάπτυξη, η αισθητική, το οπτικό στυλ, οι ψυχολογικές επιδράσεις, τα μαθησιακά αποτελέσματα, τα αντιληπτικά οφέλη, η εμπειρία του παιχνιδιού υπήρξαν τα σημαντικότερα μεγέθη που απετέλεσαν κατά καιρούς ταξινομικά κριτήρια.

Όλες οι προτάσεις δίνουν έμφαση σε κάποιο στοιχείο, υποβαθμίζοντας κάποια άλλα. Η ταξινόμηση του Aarseth και των συνεργατών του αναδύθηκε εν μέσω της διαμάχης αφηγηματολόγων και παιχνιδολόγων (λουδολόγων), εξ ου και η έμφαση στη διαδραστικότητα ως εξέχον χαρακτηριστικό των παιχνιδιών. Η ταξινόμηση των King-Krzywinska δεν αντιστοιχεί σε ισότοπους παιχνιδιών και οι όροι τους αντιπροσωπεύουν διαφορετικές διαστάσεις των στοιχείων του παιχνιδιού, οι οποίες εμφανίζονται ταυτόχρονα και όχι ιεραρχικά (Whalen, 2004, Clearwater, 2011). Ο Wolf προτείνει 42 είδη με βάση το είδος της διαδραστικότητας αλλά στα παραδείγματά του καταλήγει ότι τα περισσότερα είναι υβριδικά και ανήκουν τουλάχιστον σε δύο κατηγορίες ταυτόχρονα. Αυτές οι πρώιμες ταξινομήσεις προέκυψαν κυρίως σε επιστημονικές έρευνες για βιντεοπαιχνίδια, αλλά η επίσημη ακαδημαϊκή έρευνα συχνά παραβλέπεται από τους δημιουργούς και τους καταναλωτές παιχνιδιών. Η προαναφερθείσα προσπάθεια να γεφυρωθεί αυτό το χάσμα, από τους Aarseth, Smedstad και Sunnanå (2003) αποσκοπούσε στη διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ σχεδιαστών παιχνιδιών, ακαδημαϊκών, ερευνητών παιχνιδιών και παικτών. Ωστόσο, αυτές οι ετικέτες που προτάθηκαν δεν αντιστοιχούν στη γλώσσα που χρησιμοποιείται συνήθως από τους παίκτες ή από την εμπορική βιομηχανία παιχνιδιών, αποτυγχάνοντας έτσι να προσδιορίσουν και να περιγράψουν κατηγορίες παιχνιδιών με τους τρόπους που οι παίκτες θα τις αναγνώριζαν. Οι Rollings και Adams (2003) προσπάθησαν να οργανώσουν τα παιχνίδια σύμφωνα με ετικέτες που είναι αναγνωρίσιμες από τους παίκτες (π.χ. Δράση, Στρατηγική, Παιχνίδι ρόλων, Προσομοιώσεις, κ.λπ.) και έλαβαν υπόψη επιπλέον νέα εργαλεία και τεχνολογίες, όπως το παιχνίδι βάσει τοποθεσίας. Ο Apperley (2006) βασίστηκε επίσης σε τέσσερις κοινώς χρησιμοποιούμενες ετικέτες είδους: Προσομοίωση, Στρατηγική, Δράση, και Παιχνίδι ρόλων, για να δώσει έμφαση στην ταξινόμηση με βάση τις αλληλεπιδράσεις και τις σχέσεις των παικτών.

Ο Aki Järvinen, τοποθέτησε τα είδη βιντεοπαιχνιδιών στο πλαίσιο των παιχνιδιών γενικότερα και διέκρινε τα είδη των παιχνιδιών με βάση τη μηχανική τους (συμπεριφορά

συστήματος) και τα θεματικά χαρακτηριστικά τους, που όλα μαζί αλληλεπιδρούν και συναποτελούν ένα σύστημα.

Τελικά, προβαίνει σε λεπτομερείς διακρίσεις με βάση μια σειρά παραγόντων: στοιχεία παιχνιδιού, περιβάλλοντα παιχνιδιού, κανόνες παιχνιδιού, πληροφορίες παιχνιδιού, μηχανικές παιχνιδιού, συμπεριφορά συστήματος παιχνιδιού, θέμα, διεπαφή παιχνιδιού, πλαίσιο παιχνιδιού, ρητορική ή στυλ παιχνιδιού και τελικά τον ίδιο τον παίκτη. (βλέπε: game system = components + environment + ruleset + information (+theme) (+interface) + players + contexts (56)

Η μελέτη του επιβεβαιώνει για άλλη μια φορά την πολυπλοκότητα της κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών αν και η μηχανική/θεματική βάση του συνεπάγεται κάποια τάξη μέσα στο πεδίο. Στο επίκεντρο όμως της προσέγγισής του είναι η εμπειρία του παίκτη που διαμορφώνει τη συναισθηματική βίωση του παιχνιδιού (369).

Τόσο ανεπίσημες, όσο και επίσημες συζητήσεις για τις επικοινωνιακές λειτουργίες των παιχνιδιών επικεντρώνονται όχι μόνο στις διαδραστικές δυνατότητες, αλλά και στις έννοιες της διασκέδασης, της αισθητικής και του σχεδιασμού του παιχνιδιού. Ενώ η «διασκέδαση» αναφέρεται συχνά ως ο βασικός σκοπός ενός παιχνιδιού, αυτή η απόλαυση γίνεται αντιληπτή σε συμφραζόμενα. Μελετητές, σχεδιαστές και παίκτες έχουν εργαστεί για πολλά χρόνια για να αναπτύξουν και να επισημοποιήσουν αυτό που σημαίνει απόλαυση.

Μόλις τα παιχνίδια ταξινομηθούν ως μέρος ενός δεδομένου συνόλου με βάση αμοιβαία αποκλειόμενα χαρακτηριστικά μπορούν να συντοποθετηθούν και να ανακτηθούν για χρήση. Τέτοια συστήματα μπορούν να βοηθήσουν το κοινό να αναγνωρίσει και να εντοπίσει έργα του ενδιαφέροντος του. Η κατανόηση της ταξινόμησης του είδους επιτρέπει στο κοινό και στους καταναλωτές να λαμβάνουν αποφάσεις σχετικά με την κατανάλωση των μέσων. Το κοινό σε όλους τους τύπους μέσων βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο είδος για να ταυτοποιήσει και να επιλέξει. Είναι ένα από τα πιο σημαντικά πληροφοριακά στοιχεία για την αναζήτηση βιντεοπαιχνιδιών (Lee, Clarke, & Perti, 2015).

Ωστόσο, η έλλειψη συγκεκριμένων κριτηρίων αναγνώρισης προκαλεί τη συγκέντρωση παιχνιδιών με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην ίδια ειδολογική κατηγορία. Για παράδειγμα, ο δημοφιλής ιστότοπος τυχερών παιχνιδιών Mobygames.com ταξινομεί το Super MarioBros. και το Grand Theft Auto και τα δύο ως «παιχνίδια δράσης». Εάν οι χρήστες πραγματοποιούν αναζήτηση ή περιήγηση για παιχνίδια που βασίζονται στο είδος «δράσης», ανακτούν ανόμοια αποτελέσματα όπως αυτά. Αυτό μπορεί να οφείλεται στο ότι υπάρχουν πολυάριθμες και ασαφώς καθορισμένες διαστάσεις ή κριτήρια που χρησιμοποιούνται ως βάση δημιουργίας τέτοιων ετικετών είδους, οι οποίες δεν είναι σαφώς κατανοητές από τους μέσους χρήστες. Εκτός από την έλλειψη συγκεκριμένου ορισμού, προηγούμενη έρευνα αποκαλύπτει ότι οι ετικέτες βιντεοπαιχνιδιών αντιπροσωπεύουν πληροφορίες για ποικίλες διαστάσεις (Lee et al., 2014) και οδηγούν σε σύγχυση των χρηστών ως προς τον τρόπο με τον οποίο καθιερώνονται αυτά τα είδη. Οι Lee et al. (2014) παρατηρούν ότι τα επί του παρόντος διαθέσιμα συστήματα οργάνωσης βιντεοπαιχνιδιών προέρχονται από δύο πηγές: τον τομέα της βιβλιοθηκονομίας και επιστήμης της πληροφορίας (LIS); και τα εμπορικά συστήματα στον Ιστό (με βάση τη βιομηχανία και τους θαυμαστές). Και οι δύο πηγές επισημαίνουν προβλήματα που βοηθούν τους χρήστες να έχουν πρόσβαση στα βιντεοπαιχνίδια.

Τα μη έντυπα υλικά στις βιβλιοθήκες όμως συχνά καταλήγουν να περιγράφονται από τη μορφή και όχι από το περιεχόμενο (Leigh, 2002). Τα στοιχεία οργανώνονται και προσπελάζονται σύμφωνα με τη φυσική μορφή (π.χ. VHS, DVD, κασέτα.) αντί να ομαδοποιούνται εννοιολογικά. Η τοποθέτηση αντικειμένων σε μια βιβλιογραφική περιγραφή δημιουργεί μη βέλτιστες περιγραφές. Άλλα βιβλιογραφικά μοντέλα προσπαθούν να αντιμετωπίσουν αυτό το πρόβλημα, όπως το Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR) (IFLA, 2009), αλλά προκύπτουν θεμελιώδη προβλήματα κατά την εφαρμογή αυτών των ιδεών σε βιντεοπαιχνίδια (McDonough et al., 2010). Περιγραφές που βασίζονται στο πλαίσιο ενός αντικειμένου, όπως την αντίδραση του χρήστη (π.χ. διάθεση) ή τις σχέσεις που βασίζονται στην ομοιότητα (δηλαδή παρόμοια παιχνίδια) -- τα οποία μπορεί να είναι σημαντικά στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών--δεν αντιπροσωπεύονται στο FRBR (Lee, 2010). Οι θεματικές επικεφαλίδες της Βιβλιοθήκης του Κογκρέσου, σχεδιασμένες για να περιγράφουν όλο το υλικό που διατηρούν οι βιβλιοθήκες, περιέχουν μόνο 219 επικεφαλίδες (από τις 337.000 περίπου) για την περιγραφή βιντεοπαιχνιδιών, κυρίως ονομαστικά (π.χ. Halo, Legend of Zelda). Κατά συνέπεια, λείπουν πολλές αξιόλογες σειρές (π.χ. Final Fantasy, Mass Effect) και οι επικεφαλίδες δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη συνεννοποίηση παρόμοιων παιχνιδιών εκτός μιας συγκεκριμένης σειράς. Υπάρχει ένας μικρός αριθμός μελετών LIS για μεταδεδομένα για βιντεοπαιχνίδια (π.χ. McDonough et al., 2010, Winget, 2011)⁴, αλλά τείνουν να επικεντρώνονται σε παλαιότερα παιχνίδια λόγω του ενδιαφέροντος για τη διατήρηση. Εναλλακτικά, ο Ιστός περιέχει τεράστιες πληροφορίες για βιντεοπαιχνίδια, διάσπαρτες σε πολλές πηγές. Ένας τέτοιος πλούτος πληροφοριών, ωστόσο, δημιουργεί μεγαλύτερη αβεβαιότητα και ασάφεια. Έτσι οι ερευνητές προέβησαν σε μια διαδικασία ανάλυσης όψεων.

Η ανάλυση όψεων έχει δύο διαστάσεις:

α) Ανάλυση, σύμφωνα με την οποία ένα θεματικό πεδίο χωρίζεται σε θεμελιώδεις κατηγορίες, καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύει ένα βασικό χαρακτηριστικό της διαίρεσης του θεματικού πεδίου.

β) Σύνθεση, όπου μεμονωμένες έννοιες από αυτές τις κατηγορίες μπορούν να συνδυαστούν για να εκφράσουν σύνθετα αντικείμενα

Η έρευνα συμπεριέλαβε σε 804 περιπτώσεις ετικετών είδους από πολλούς ιστότοπους που σχετίζονται με παιχνίδια και στο διαδίκτυο καταλόγους/εγκυκλοπαίδειες (π.χ. Allgame, Gamefaqs, Gamespot, Mobygames, IGN, Giantbomb, dmoz,ranker, Wikipedia, Amazon) καθώς και προηγούμενη βιβλιογραφία που σχετίζεται με είδη παιχνιδιών.

Προσδιορίστηκαν δώδεκα πτυχές, με την καθεμία να αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό χαρακτηριστικό της διαίρεσης που σχετίζεται με τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών. Η πρώτη στήλη του Πίνακα παραθέτει τις πτυχές. Ο αριθμός των σημείων εστίασης (δηλ. όρων ευρετηρίασης) που προσδιορίστηκαν κάτω από κάθε πτυχή παρέχεται στη δεύτερη στήλη. Η τρίτη στήλη απεικονίζει έναν μικρό αριθμό ειδών εστίασης. Ορισμένες όψεις και σημεία εστίασης δομήθηκαν ιεραρχικά: για παράδειγμα, η όψη παιχνίδι έχει την υπο-όψη Στυλ που περιγράφει πιο συγκεκριμένα είδη παιχνιδιού. Το θέμα έχει 22 γονικούς όρους

που χωρίζονται σε 127 εξαρτώμενους όρους· και η ρύθμιση χωρίστηκε σε δύο υποτύπους "Χωρική" και "Χρονική".

Από όλες τις εμπορικές πηγές που εξετάζονται στο Lee et al. (2014), μόνο μία (GiantBomb) παρείχε ορισμούς για τις ετικέτες είδους. Αυτό μεταθέτει το βάρος της κατανόησης και της ερμηνείας στους χρήστες. Ορισμένες ετικέτες είδους μπορεί να γίνουν καλύτερα κατανοητές με βάση την εγγύτητα ή την τοποθέτησή τους εντός της ταξινόμησης του είδους: για παράδειγμα, τόσο το Allgame.com όσο και το Gamefaqs.com έχουν διαφορετικές ετικέτες είδους για τις κατηγορίες "Simulation" και "Sports", υπονοώντας έτσι ότι τα αθλητικά παιχνίδια δεν θεωρούνται είδος παιχνιδιού προσομοίωσης, ακόμα κι αν το παιχνίδι προσομοιώνει αθλητικά γεγονότα. Ιεραρχικά οι σχέσεις μεταξύ ετικετών υπερ- και υποκατηγοριών μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους χρήστες να κατανοήσουν την ταυτότητα είδους: κατηγοριοποιώντας το "Tower Defense" ως υποείδος παιχνιδιών "Strategy" (allgame.com), οι χρήστες γνωρίζουν ότι ό,τι κι αν είναι ένα παιχνίδι «tower Defense», δεν είναι παιχνίδι δράσης, ούτε ένα παιχνίδι παζλ, ούτε ένα shooter, κ.λπ. Δυστυχώς, αυτός ο ορισμός δια της άρνηση/αποκλεισμού στην πραγματικότητα δεν αποκαλύπτει τα χαρακτηριστικά αναγνώρισης του ίδιου του παιχνιδιού.

Ένα καλό παιχνίδι, αλλά με κακή προώθηση, πωλεί κατά μέσο όρο οκτώ φορές λιγότερα αντίγραφα από ένα καλό παιχνίδι με καλή προώθηση (Zatkin, 2012). Δεδομένης της σημασίας του είδους ως καταλυτικό παράγοντα επιλογής παιχνιδιών (και όχι μόνο) η συνεχιζόμενη αδυναμία εύρεσης ακριβών ετικετών είδους προκαλεί έκπληξη.

Ένα παράδειγμα της πολυπλοκότητας του είδους παιχνιδιού είναι το δημοφιλές παιχνίδι MineCraft, το οποίο πουλήθηκε σε 54 εκατομμύρια αντίγραφα σε διάφορες πλατφόρμες (Phillips, 2014). Ο συνδυασμός στοιχείων από είδη δράσης, στρατηγικής, περιπέτειας και επιβίωσης σε αυτό το παιχνίδι τοποθετεί το MineCraft με σχεδόν κάθε ετικέτα είδους που είναι διαθέσιμη για παιχνίδια, όπως π.χ η ακόλουθη λίστα από σημαντικούς ιστότοπους κριτικών παιχνιδιών:

- Sandbox, Survival (Wikipedia)
- Προσομοίωση (Allgame, GameStop)
- Δράση (Mobygames)
- Δράση-Περιπέτεια (Giantbomb)
- Περιπέτεια (1UP, μέσα κοινής λογικής)
- Περιπέτεια>Πρώτο Πρόσωπο>Φαντασία (Gamefaqs)
- Δράση πρώτου προσώπου (IGN)
- Φαντασία (Metacritic)
- Προσομοίωση πόλης (Neoseeker)
- Στρατηγική (PSN)
- Δράση και περιπέτεια, στρατηγική και προσομοίωση (Xbox Live)
- 3D, Περιπέτεια, Πρώτου προσώπου (Gamespot)

Όλες αυτές οι ετικέτες είναι τεχνικά ακριβείς περιγραφές. Παρόλα αυτά, εφαρμόζοντας τόσες διαφορετικές ετικέτες είδους σε ένα παιχνίδι συγχέουν την ταυτότητα του παιχνιδιού και παρουσιάζουν προκλήσεις στο μάρκετινγκ, καθώς οι χρήστες που θέλουν να αγοράσουν παιχνίδια παρόμοια με το MineCraft δεν ξέρουν ποιες ετικέτες να κοιτάζουν και σε ποιες εταιρείες.

Ορισμένοι οργανισμοί προσπαθούν να ξεπεράσουν την πρόκληση της επισήμανσης του είδους αφήνοντας τους χρήστες να προτείνουν ετικέτες. Ένα πρωταρχικό παράδειγμα είναι οι ετικέτες χρηστών του Steam. Ωστόσο, εξετάζοντας τις 303 δημοφιλείς ετικέτες που δημοσιεύτηκαν στον ιστότοπο Steam (από τις 9 Απριλίου 2015) αποκαλύπτεται ότι υπάρχουν πολλές ετικέτες που αντιπροσωπεύουν πτυχές εκτός από το είδος, όπως η διάθεση (π.χ. βίαιο, αστείο), τα θέματα (π.χ. ρομπότ, μαγεία), τα σκηνικά (π.χ. μοντέρνο, Ρώμη) και το οπτικό στυλ (π.χ. ζωγραφισμένο στο χέρι, στυλιζαρισμένο).

Ένα άλλο εμπόδιο είναι η τάση των προγραμματιστών παιχνιδιών να συνδυάζουν ενεργά στοιχεία από παλαιότερα επιτυχημένα παιχνίδια σε μια προσπάθεια δημιουργίας φρέσκου περιεχομένου. Το *Borderlands 2* είναι ένα καλό παράδειγμα αυτού: συνδυάζει τον πυροβολισμό, το παιχνίδι ρόλων και το διαδικτυακό συνεργατικό είδος, ενώ την ίδια στιγμή αυτοσαρκάζεται για τον δικό του αποικισμό του είδους, καθώς ακολούθησε την επιτυχημένη συνταγή της αρχικής του έκδοσης.

Αντί για ετικέτες είδους, οι μεμονωμένοι τίτλοι παιχνιδιών αποτελούν μια βασική γλώσσα για τους τύπους παιχνιδιού και τις προσδοκίες που εγείρει (Clark, 2012). Για παράδειγμα, στο *Game Design Essentials* (Novak, 2011: 75) βλέπουμε τίτλους παιχνιδιών να χρησιμοποιούνται για την περαιτέρω επεξεργασία των στοιχείων του παιχνιδιού: «...από απλούστερα παιχνίδια σε στυλ arcade, όπως το *Dungeon Siege* στα πλούσια γραφικά περιβάλλοντα του *Final Fantasy ...* ». Αν και είναι υποτιμητικό για την έννοια του είδους η αυτοαναφορική τάση των παιχνιδιών, η χρήση τίτλων για την ενημέρωση των χαρακτηριστικών των παιχνιδιών είναι τόσο καθιερωμένη σύμβαση, που ακόμη και τα εγχειρίδια σημαντικών κριτικών του είδους εμβαθύνουν σε κλασικά όπως *Super Mario Bros.*, και βραβευμένους τίτλους όπως το *Papers, Please* (Anthropy & Clark, 2014). Η χρησιμότητα της αναγωγής ορισμένων τίτλων παιχνιδιών σε συμβολική γλώσσα μεταξύ των χρηστών, αντικαθιστά το πρόβλημα της ειδολογικής ταξινόμησης.

Νέοι όροι του είδους όπως το "*Metroidvania*" εμφανίστηκαν για να περιγράψουν παιχνίδια με στοιχεία παιχνιδιού από δύο σειρές βιντεοπαιχνιδιών: το *Metroid* και το *Castlevania*. Ο όρος "MOBA" ή (Multiplayer Online Battle Arena) εμφανίστηκε ως εναλλακτικός όρος για το Action RTS (σε πραγματικό χρόνο Στρατηγική). Η συνεχής προσθήκη νέων κατηγοριών αποσταθεροποιεί την ταξινόμηση και μπερδεύει τους αναγνώστες και άλλα άτομα που αναζητούν παιχνίδια που βασίστηκαν σε προηγούμενες καθιερωμένες κατηγορίες. Οι νέες δε κατηγορίες δεν είναι επίσημες, αλλά συνήθως βασίζονται σε μια γενική συμφωνία εντός της κοινότητας. Επιπλέον, πολλά νέα είδη περιέχουν επίσης πτυχές από προηγούμενα είδη και επομένως εξακολουθούν να ταξινομούνται και σε προηγούμενα είδη (Orlikowski&Yates, 1994). Π.χ. τα "παιχνίδια Bioware" μπορεί να αναφέρονται σε παιχνίδια ρόλων με μεγάλη ιστορία και αφηγήσεις που βασίζονται σε χαρακτήρες, ακόμη και αυτές που δεν έγιναν από τη θυγατρική Bioware της Electronic Arts. Η ετικέτα "indie", αν και ο τίτλος θα μπορούσε να επισυναφθεί σχεδόν σε κάθε είδος που μπορεί να φανταστεί κανείς, ωστόσο χρησιμοποιείται ευρέως από παίκτες, προγραμματιστές και εμπόρους λιανικής. Αυτή η αποσταθεροποίηση αποκαλύπτει επίσης την υποκειμενικότητα και τη σχετικότητα που είναι εγγενείς στις ταξινομήσεις των ειδών. Καθώς τα βιντεοπαιχνίδια συνεχίζουν να ωριμάζουν, η εξέταση αυτής της ειδολογικής κατάταξης των βιντεοπαιχνιδιών γίνεται όλο και πιο κρίσιμη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο

4.1. Τα βασικά του GameMaker

Το GameMaker, αναπτυγμένο από την YoYo Games, είναι μια σειρά πλατφόρμων δημιουργίας παιχνιδιών. Αρχικά κυκλοφόρησε το 1999 με την ονομασία Animo, και έπειτα πήρε το όνομα Game Maker έως και το 2011. Η τελευταία σε σειρά κυκλοφορία, και αυτή που χρησιμοποιείται σε αυτήν την εργασία, είναι το GameMaker Studio 2, το οποίο κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 2017.

Το GameMaker προορίζεται κυρίως για δημιουργία παιχνιδιών με γραφικά δύο διαστάσεων (2D), επιτρέποντας τη χρήση γραφικών raster, διανυσματικών γραφικών (μέσω SWF), και 2D σκελετικών κινούμενων εικόνων (animations). Ενώ το λογισμικό επιτρέπει περιορισμένη χρήση τρισδιάστατων γραφικών, δεν συνιστάται για αρχάριους χρήστες.

Τέλος, υποστηρίζεται η κατασκευή παιχνιδιών για πάρα πολλές πλατφόρμες, όπως Microsoft Windows, macOS, Ubuntu, HTML5, Android, iOS, Amazon Fire TV, Android TV, και Nintendo Switch.

4.1.1. Προγραμματισμός στο GameMaker

Το GameMaker αρχικά δημιουργήθηκε με σκοπό την δημιουργία παιχνιδιών από αρχάριους χωρίς πολλές προγραμματιστικές γνώσεις, παρόλα αυτά οι πρόσφατες εκδόσεις λογισμικού επικεντρώνονται επίσης στην προσέλκυση προηγμένων προγραμματιστών.

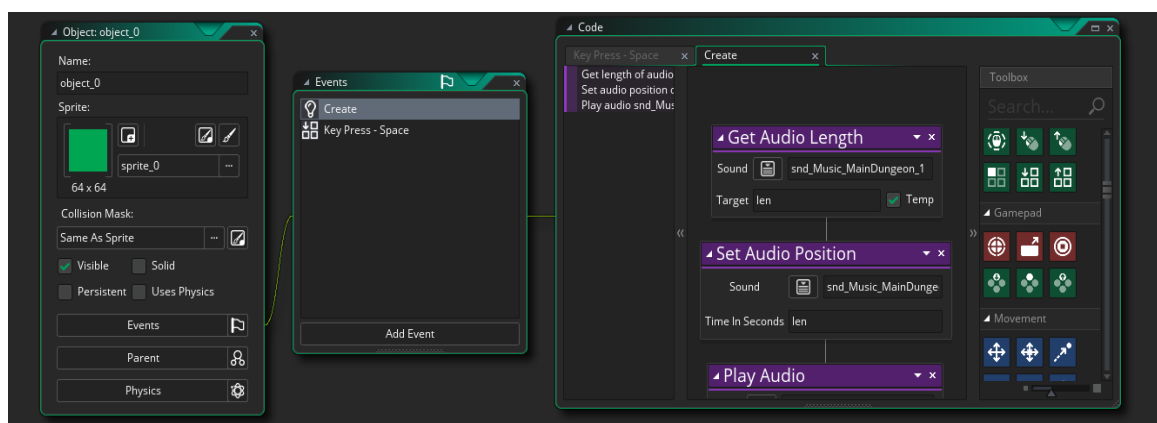
Ο προγραμματισμός μπορεί να γίνει με δύο τρόπους, με Drag and Drop ή με χρήση της Gamemaker Language.

4.1.2. Drag and Drop

Το Drag and Drop είναι ένα οπτικό εργαλείο δέσμης ενεργειών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία παιχνιδιών χωρίς να πληκτρολογηθεί κάποιος κώδικας.

Ο κώδικας δημιουργείται και παρουσιάζεται με οπτικό τρόπο χρησιμοποιώντας έτοιμα "μπλοκ" ενεργειών αντί για κείμενο. Οι ενέργειες είναι απλές εκφράσεις ή δηλώσεις που μπορούν να «αλυσοδεθούν» μαζί για να κάνουν ένα αντικείμενο να κάνει κάτι όταν τοποθετείται σε ένα δωμάτιο.

Για παράδειγμα θα μπορεί να υπάρχει μια ενέργεια σε ένα Create Event για να μετακινηθεί ένα αντικείμενο σε τυχαία κατεύθυνση και μια άλλη ενέργεια σε άλλο Event για να αναπηδήσει από τα πράγματα με τα οποία συγκρούεται



Εικόνα 5: Δημιουργία αντικείμενου

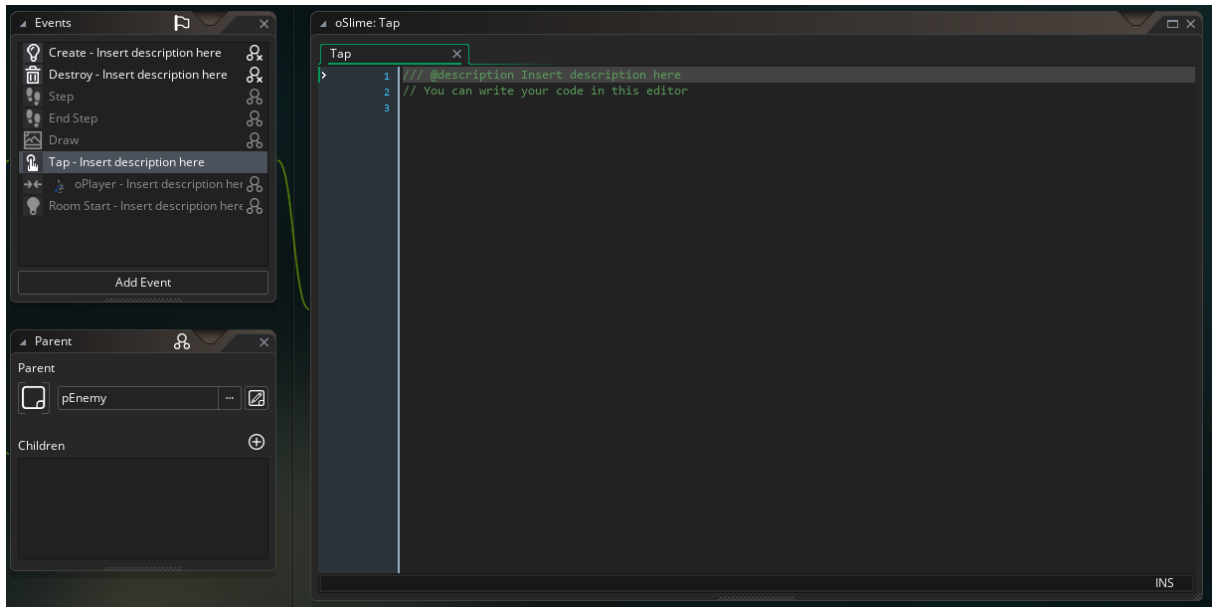
Η παραπάνω εικόνα δείχνει ένα τυπικό αντικείμενο ανοιχτό σε ένα χώρο εργασίας προς επεξεργασία. Έχει ένα παράθυρο "Event" και ένα "Code" παράθυρο αλυσωμένο σε αυτό

4.2.Gamemaker Language

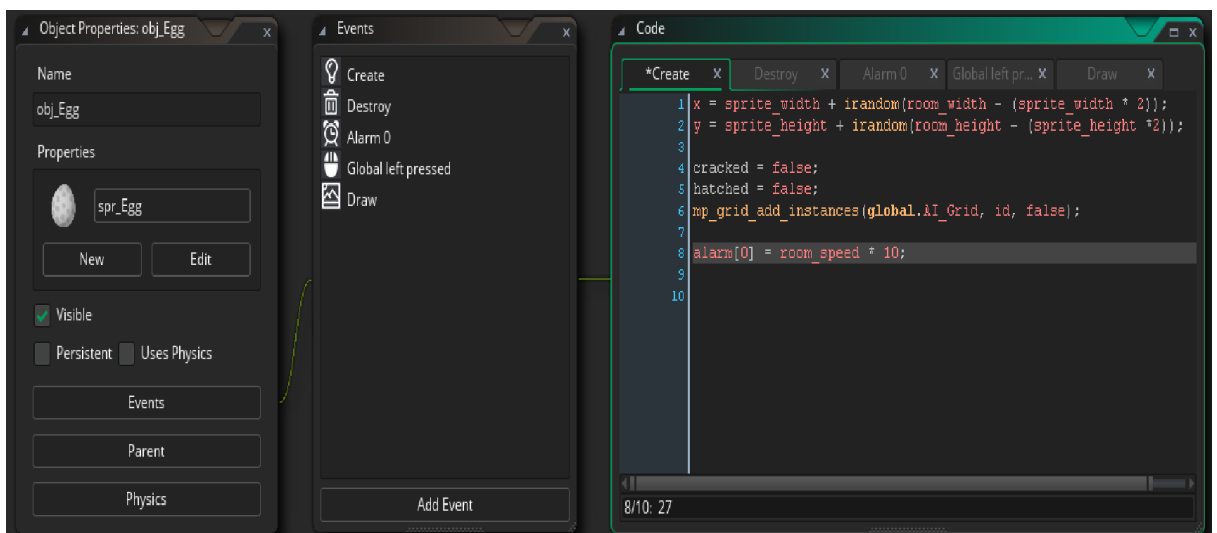
Ο δεύτερος και πιο παραδοσιακός τρόπος προγραμματισμού, είναι με την χρήση της Gamemaker Language. Είναι μια επιτακτική, δυναμικά δακτυλογραφημένη γλώσσα που συνήθως παρομοιάζεται με JavaScript και C-like γλώσσες.

Ουσιαστικά η διάφορα από το Drag and Drop, είναι πώς αντί να παίρνει έτοιμα τα Events, ο χρήστης τα γράφει και τα δημιουργεί μόνος του.

Ο προγραμματιστής επιλέγει το Event που θέλει να χρησιμοποιήσει, και του δύνετε ένας άδειος καμβάς για να εισάγει ότι θέλει. Κάθε Event έχει τη δική του καρτέλα στον επεξεργαστή και μπορεί να προστεθεί, να επεξεργαστεί ή να αφαιρεθεί κώδικας από αυτά ανά πάσα στιγμή.



Εικόνα 6: αντικείμενο πριν από τον κώδικα



Εικόνα 7: αντικείμενο μετά την προσθήκη κώδικα

Στην πρώτη εικόνα έχουμε ένα Event που μόλις δημιουργήθηκε, καθαρό από κώδικα και έτοιμο για χρήση. Στην δεύτερη εικόνα έχουμε πώς μπορεί να μοιάζει ένα Event αφού έχει προστεθεί μέσα κάποιος κώδικας.

4.3. Συστατικά ενός Παιχνιδιού

Τα βασικότερα συστατικά του παιχνιδιού είναι :

- Sprites (όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού, προ της εφαρμογής κώδικα σε αυτά, οπότε μετατρέπονται σε αντικείμενα- objects).

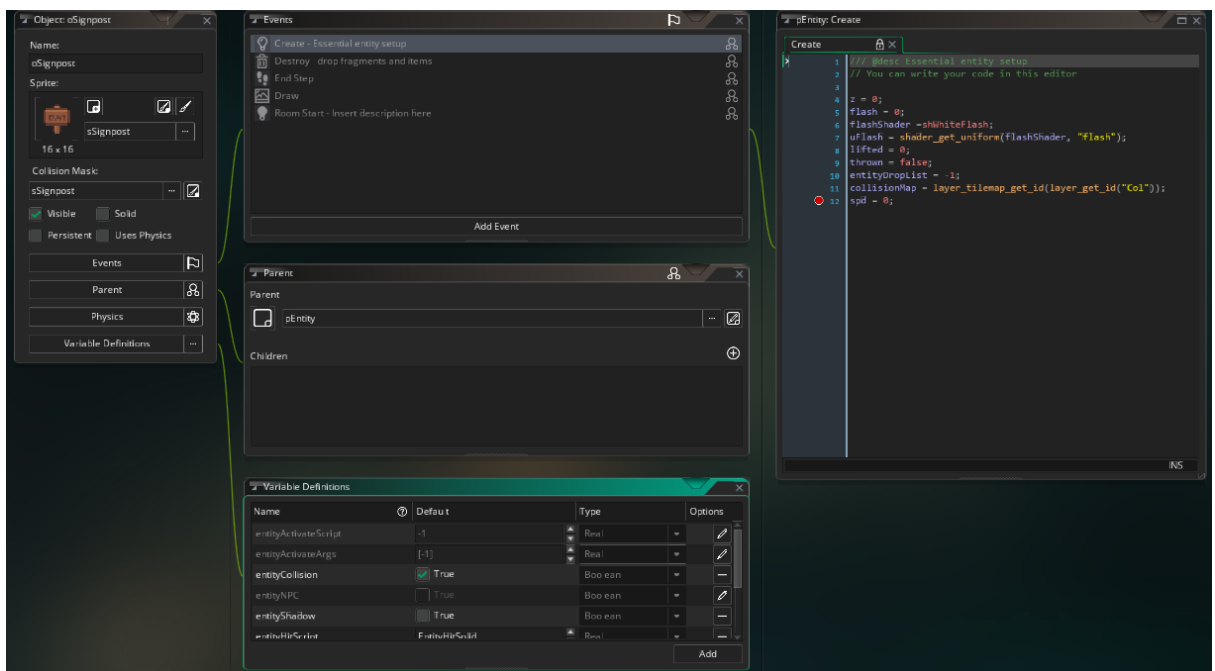
Τα sprites αποκτούν ιδιότητες συμπεριφοράς (physics) και μεταξύ τους σχέσεις.

- Tile sets (πλακίδια) : είναι μια έξυπνη βιβλιοθήκη από στοιχεία που εξυπηρετούν την διαμόρφωση του χώρου με τρόπο πιο αυτοματοποιημένο, καθώς αποδίδει σταθερές ιδιότητες στα πλακίδια ανάλογα με την αρχική τους χρήση και την τοποθέτησή τους στο χώρο
- Sounds: οι ήχοι και τα εφέ που εισάγονται στο παιχνίδι
- Scripts/Functions: (σενάρια) κομμάτια κώδικα που δηλώνουν ενέργειες, που χρησιμοποιούνται στη φάση της δημιουργίας του παιχνιδιού για την διευκόλυνση της γραφής του κώδικα.
- Shaders: οπτικά εφέ που καθορίζονται από τον κώδικα και ενεργοποιούνται ως αντίδραση σε συγκεκριμένες ενέργειες
- Fonts: γραμματοσειρές για τα κείμενα που μπορεί κανείς να εισαγάγει και να λειτουργήσουν και ως χαρακτηριστικά της «φωνής» των διαφόρων στοιχείων του παιχνιδιού
- Objects: ο,τιδήποτε αξιοποιείται στο παιχνίδι (π.χ. sprites, σκηνακό φόντο, οι κανόνες, οι εντολές κίνησης κ.ά)
- Rooms : τα δωμάτια ή αλλιώς τα διαφορετικά επίπεδα

Κάθε αντικείμενο (object) αποτελείται από το στοιχείο (sprite), από τη σχέση που αναπτύσσει με τα άλλα αντικείμενα (collision mask), από τα συμβάντα (events), δηλαδή τον κώδικα της συμπεριφοράς του στο παιχνίδι, από την ιεραρχική σχέση κώδικα γονέα-παιδιού που μεταβιβάζει ιδιότητες και τις μεταβλητές του.

Ο κώδικάς μας επικεντρώνεται κυρίως στα objects και στα Scripts/Functions

4.3.1.Objects/Αντικείμενα



Εικόνα 8: το αντικείμενο oSignpost

Στην παραπάνω εικόνα έχουμε το object/αντικείμενο με όνομα oSignpost.

Αρχικά σε ένα αντικείμενο τα βασικά που μπορούμε να ορίσουμε είναι ένα όνομα, το sprite το οποίο θέλουμε να έχει, το Collision Mask του (δηλαδή τα σημεία επαφής που αλληλεπιδρούν με τον χώρο), αν θα είναι ορατό, αν θα είναι στερεό, αν θα είναι σταθερό κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και αν θα εφαρμοστεί πάνω του Physics (δηλαδή διαφορετικοί κανόνες λειτουργίας από τους υπάρχοντες)/

Μπορούμε να προσθέσουμε Events για να προγραμματίσουμε τη συμπεριφορά του αντικειμένου (στην εικόνα το object έχει 5 διαφορετικά events). Η διαφορά που έχει το ένα event από το άλλο, είναι το πότε εκτελείται. Για παράδειγμα ένα "Destroy" event εκτελείται όταν καταστρέφεται το αντικείμενο, και ένα "RoomStart" event ενεργοποιείται όταν ο παίκτης μπαίνει στο δωμάτιο, στο οποίο βρίσκεται το αντικείμενο.

Επίσης, μπορούμε να θέσουμε το object ως "παιδί" κάποιου άλλου object. Το παιδί αποκτά όλον τον κώδικα του «πατρικού» αντικειμένου (Events + Variables) οπότε μας βοηθάει να δημιουργήσουμε παρόμοια αντικείμενα, χωρίς να γράφουμε τον ίδιο κώδικα 2 φορές, π.χ. αν θέλαμε δύο αντικείμενα "Πέτρες" να έχουν την ίδια συμπεριφορά, και το μόνο που θέλουμε να έχουν διαφορετικό είναι η εμφάνιση τους.

Μια άλλη δυνατότητα είναι το Physics. Η ενεργοποίηση αυτής της επιλογής θα αλλάξει ριζικά τη συμπεριφορά του αντικειμένου, όταν τοποθετείται σε ένα δωμάτιο, καθώς αυτό ενεργοποιεί τις φυσικές ιδιότητες του αντικειμένου, με άλλα λόγια οι "παραδοσιακές" λειτουργίες κίνησης και σύγκρουσης δεν είναι πλέον έγκυρες, αλλά αλλάζουν όταν το δωμάτιο στο οποίο εισέρχεται, έχει ενεργή τη λειτουργία Physics. Στην παρούσα εργασία ωστόσο, δεν χρησιμοποιείται κάτι τέτοιο.

Τέλος, έχουμε τα Variables, τα οποία είναι μεταβλητές που θέτουμε σε κάθε αντικείμενο ξεχωριστά για διάφορες χρήσεις στον κώδικα μας. Τα variables παίρνουν μια αρχική τιμή, την οποία μπορούμε να αλλάξουμε αναλόγως τι θέλουμε μέσα στο παιχνίδι μας. Για παράδειγμα, δύο όμοια τέρατα μπορούν να έχουν την μεταβλητή "DropCoins" που αποφασίζει πόσα νομίσματα θα δώσει στον παίκτη όταν ηττηθούν. Το ένα μπορεί να έχει τιμή 3, ενώ το άλλο τιμή 5.

4.3.2.Scripts/Functions

Τα scripts ή functions, είναι αυτό που ονομάζουμε "Μέθοδος" σε άλλες γλώσσες προγραμματισμού, δηλαδή ένα κομμάτι κώδικα που εκτελείται μόνο όταν το καλέσουμε.

Scripts είναι οι φάκελοι μέσα στους οποίους εμπεριέχονται τα functions.

Δεν υπάρχει σημαντική διαφορά με άλλες γλώσσες. Μέσα σε ένα script μπορούμε να έχουμε πολλαπλά functions.

Παράδειγμα function που προκαλεί ζημία στον χαρακτήρα του παίκτη, με παραμέτρους direction για την κατεύθυνση του παίκτη όταν πάρει ζημία, force με πόση δύναμη θα εκσφενδονιστεί ο παίκτης προς την παραπάνω κατεύθυνση, και τέλος, damage που αναφέρεται στον αριθμό που θα αφαιρεθεί από τους πόντους ζωής του παίκτη.

Αν ο παίκτης έχει ζωή ίση ή λιγότερη από 0, τότε περνάει στην κατάσταση θανάτου.

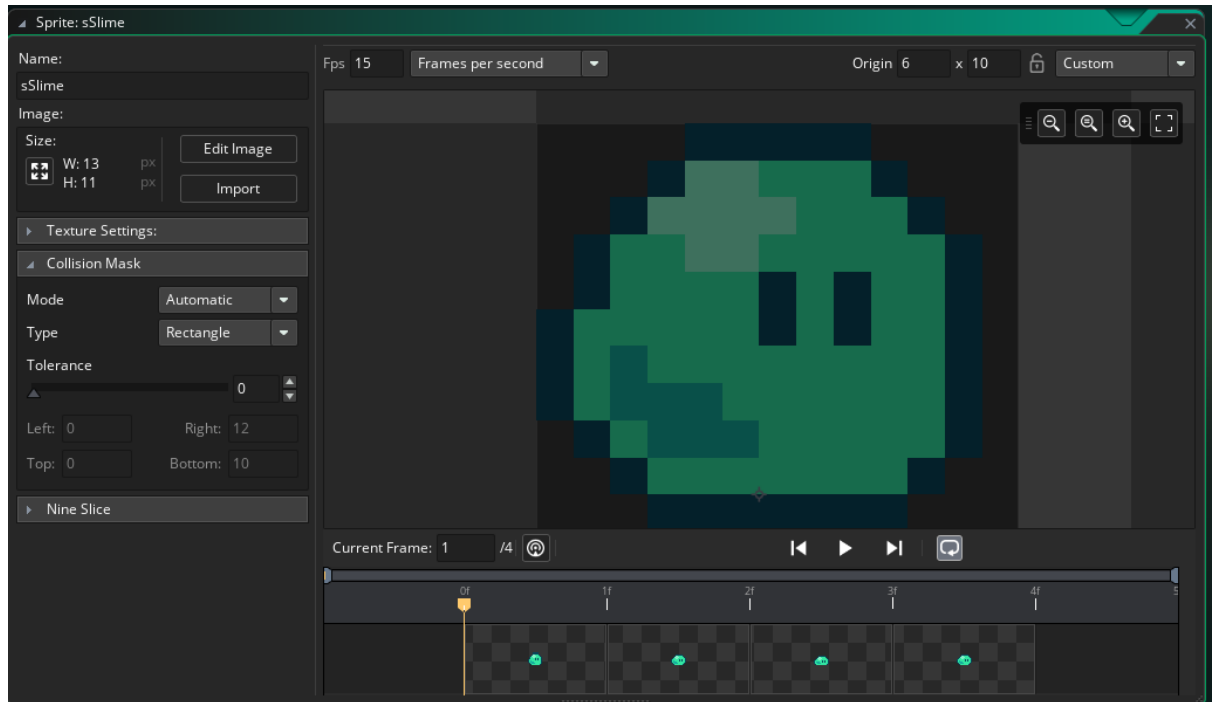
```
HurtPlayer
HurtPlayer.gml
1 function HurtPlayer(_direction,_force,_damage)
2 {
3
4 if (oPlayer.invulnerable <= 0)
5 {
6     global.playerHealth = max(0, global.playerHealth - _damage);
7
8     if (global.playerHealth > 0)
9     {
10        with (oPlayer)
11        {
12            state = PlayerStateBonk;
13            direction = _direction-180;
14            moveDistanceRemaining = _force;
15            ScreenShake(2,10);
16            flash = 0.7;
17            invulnerable = 60;
18            flashShader = shRedFlash;
19        }
20    }
21    else
22    {
23        with (oPlayer) state = PlayerStateDead;
24    }
25 }
26 }
```

Εικόνα 9:παράδειγμα function

4.3.3.Sprites

Τα sprites αποτελούν τις εικόνες και τα γραφικά που χρησιμοποιούμε για να απεικονίσουμε τα αντικείμενα μας στο παιχνίδι. Ένα sprite δεν περιέχει κώδικα, αλλά έχει σημαντικές παραμέτρους όμως Image origin και Collision mask. Επίσης, ένα sprite μπορεί να περιέχει παραπάνω από μια εικόνα, κάτι που συνήθως χρησιμοποιείται για animations ή για μετάβαση του αντικειμένου σε άλλη κατάσταση. Όταν είναι ενεργό το animation το frames per second (fps) καθορίζει την ταχύτητα εναλλαγής των εικόνων του sprite (frame). Το sprite origin είναι το σημείο στο sprite που αντιστοιχεί στη θέση του μέσα στο δωμάτιο, δηλαδή: όταν δημιουργείται μια παρουσία σε μια συγκεκριμένη θέση x / y, η προέλευση του sprite τοποθετείται εκεί.

Το collision mask είναι το πεδίο του sprite που “ακουμπάει” και έρχεται σε επαφή με τον κόσμο. Για παράδειγμα, μπορούμε να θέσουμε σε Event, ώστε όταν έρχονται σε επαφή δύο αντικείμενα να αλληλοκαταστρέφονται.



Εικόνα 10: παράδειγμα Sprite

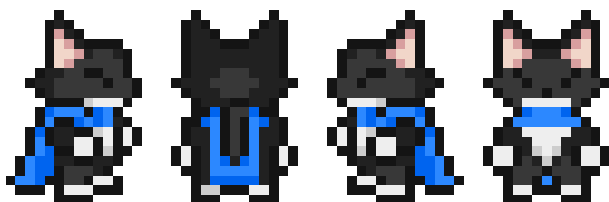
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο

5.1. Διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιού περιπέτειας: Last minute hero

Υπάρχουν πέντε κύρια συστατικά του παιχνιδιού. Η ροή του παιχνιδιού καθορίζει το ρυθμό του παιχνιδιού, η διεπαφή ελέγχου καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης αλληλεπιδρά με το παιχνίδι. Η ιστορία του παιχνιδιού ενώνει όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού και δημιουργεί πλοκή γύρω από το παιχνίδι. Τέλος, ο χαρακτήρας του παιχνιδιού γίνεται η προσωποποίηση του παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού και διαμορφώνει τη σύνδεση μεταξύ του παίκτη και του παιχνιδιού. Η επιτυχία ενός παιχνιδιού έγκειται στη δημιουργία μιας αρμονικής και ισορροπημένης αλληλεπίδρασης όλων των παραμέτρων με ουσιαστικό και δημιουργικό τρόπο.

Το παιχνίδι μας είναι ένα top-down (από πάνω προς τα κάτω) παιχνίδι περιπέτειας και ρόλων (Adventure-Rpg).

Ο χρήστης παίρνει τον ρόλο του γατοήρωα και βοηθάει τους κατοίκους του κόσμου του με τα προβλήματα τους, πολεμώντας εχθρούς με πιο απειλητικό όλων, τον δράκο που απειλεί το σύμπαν του παιχνιδιού.



Εικόνα 11: Ο χαρακτήρας του ήρωα

5.1.1. Η πλοκή του παιχνιδιού

Το παιχνίδι ονομάζεται LAST MINUTE HERO, γιατί ο χαρακτήρας μας γίνεται ήρωας κατά λάθος, ή καλύτερα από ανάγκη.

Ο ήρωας διασχίζει το δάσος κατά την επιστροφή του στο σπίτι του. Συναντάει τον γείτονά του που τον πληροφορεί ότι είχε χάσει το καπέλο του σε μία σπηλιά και του ζητάει να τον βοηθήσει να το βρει. Κατά την αναζήτηση ανακαλύπτει ότι η σπηλιά που το καπέλο είχε χαθεί, ήταν σφραγισμένη με έναν βράχο και ψάχνει τρόπο να μπει μέσα. Αναζητώντας τρόπους, στο μεταξύ, συναντάει διάφορους χαρακτήρες σε ένα διπλανό χωριό και ένας από αυτούς, ο Πέπε τον λέει πως απειλείται από ένα γιγαντιαίο και αποκρουστικό πλάσμα (slime) που τον έχει εκτοπίσει από το αγαπημένο του σημείο ψαρέματος. Γι αυτό του ζητάει τη βοήθειά του. Αφού ο ήρωάς μας εξολοθρεύσει το πλάσμα, ο Πέπε τον ανταμείβει με ένα μαγικό αντικείμενο (που πετάει βόμβες), το οποίο ο ήρωας χρησιμοποιεί για να ανατινάξει τον βράχο που έκλεινε την είσοδο της σπηλιάς, εφόσον δεν έχει ξεχάσει την αρχική του αποστολή. Μπαίνοντας βλέπει το καπέλο, αλλά είναι σε σημείο μη προσβάσιμο. Για να υπερβεί το εμπόδιο ενός μεγάλου χάσματος που τον χωρίζει από το καπέλο, αγοράζει από έναν έμπορο που συναντά εκεί, ένα κατάλληλο γάντζο, με το οποίο περνά απέναντι και πιάνει το καπέλο. Το επιστρέφει στον γείτονά του και αυτός τον ανταμείβει με ένα τόξο, το οποίο προστίθεται στον εξοπλισμό του ήρωα. Ο

ήρωας επιστρέφει στη σπηλιά για εξερεύνηση, γιατί είχε παρατηρήσει ότι υπήρχε ένα άνοιγμα προς τα βόρεια. Εκεί σε άλλη διασταύρωση, έχει πάλι δύο επιλογές. Από τη μία, με το γάντζο διατρέχει το ένα πεδίο και κερδίζει έναν θησαυρό και από την άλλη εξέρχεται από τη σπηλιά και φτάνει σε μία πόλη. Εκεί συναντά έναν τρομοκρατημένο Δήμαρχο που του εξηγεί ότι ο Φύλακας της πόλης- Δράκος, έπαθε νευρικό κλονισμό και αποσύρθηκε σε μία σπηλιά μόνος του για να μη βλάψει τους κατοίκους. Τον παρακαλάει να τον γιατρέψει και να τον πείσει να επιστρέψει, για να ξαναγυρίσει η ομαλότητα στην πόλη, την οποία είχαν εγκαταλείψει οι περισσότεροι πολίτες. Τον ενημερώνει ότι ίσως ένας μάγος της περιοχής να μπορούσε να τον βοηθήσει. Ο ήρωας περιπλανώμενος αντιμετωπίζει διάφορους εχθρούς, ανακαλύπτει θησαυρούς και κερδίζει δυνάμεις. Βρίσκει τον μάγο- χελώνα και συζητάνε για να βρουν λύση. Μαθαίνει ότι πρόκειται για μια μεταδοτική ασθένεια των Δράκων και μόνο της αντίδοτο θα ήταν, ο ήρωάς μας με εξοπλισμό μια μαγική κάπα που θα τον προστάτευε, να ακουμπήσει τον Δράκο για να του αφαιρέσει την ασθένεια που έχει φωλιάσει μέσα του και να τον γιατρέψει. Ο μάγος του λέει ότι η κάπα βρίσκεται κρυμμένη σε ένα δέντρο κοντά στην πόλη, που ο ήρωας θα πρέπει να το αναγνωρίσει από κάτι χαραγμένους ρούνους. Επίσης του δίνει οδηγίες για το πώς να προσεγγίσει τον Φύλακα- Δράκο και να μπει στη σπηλιά του. Στη διαδρομή πρέπει να λύσει έναν γρίφο, που θα τον βοηθήσει να απεμπλακεί από μια ατέρμονη επαναφορά στο ίδιο σημείο και να συνεχίσει την πορεία του. Στο κέντρο του δάσους βρίσκει ένα σπαθί μπηγμένο σε μία πέτρα και με το που καταφέρνει να το αποσπάσει, αυτή θρυμματίζεται. Μια άγνωστης προέλευσης φωνή τον επιβραβεύει και ο ήρωας γίνεται δυνατότερος και ενισχύεται η ικανότητα των όπλων του. Βορειότερα – σύμφωνα με τις οδηγίες του Δημάρχου και του Μάγου- ανακαλύπτει τη σπηλιά που είναι φραγμένη και σφραγισμένη με ξόρκι. Επαναλαμβάνει τα μαγικά λόγια που του είχε εμπιστευτεί ο μάγος και ο βράχος εξαφανίζεται και μπορεί να μπει πλέον μέσα. Η σπηλιά έχει επικίνδυνα σημεία, όπως εκσφενδονιζόμενες μπάλες από φωτιά, τα οποία πρέπει να αποφευχθούν, με τον παίκτη να καταφεύγει σε εγκοπές των βράχων για να γλυτώσει. Τέλος, στο βάθος της σπηλιάς συναντά τον Δράκο, που πετάει και αυτός φλόγες από το στόμα του, οι οποίες έχουν την ικανότητα να ακολουθούν τον ήρωα. Η μάχη είναι δύσκολη, αλλά μόλις ο ήρωας καταφέρει να τον χτυπήσει με οποιοδήποτε από τα όπλα του, αυτός αλλάζει χρώμα και αμέσως επανέρχεται η αρχική, καλή του φύση, που είχε επηρεαστεί από την ασθένεια. Του ζητάει να γυρίσουν μαζί, πίσω στην πόλη. Εκεί τα νέα έχουν ήδη φτάσει και οι κάτοικοι έχουν επιστρέψει. Τον υποδέχονται με ενθουσιασμό και τον ευγνωμονούν για το καλό που τους έκανε! Επικρατεί μια γιορτινή διάθεση και ...εδώ τελειώνει η περιπέτεια.

5.2. Άλλοι χαρακτήρες

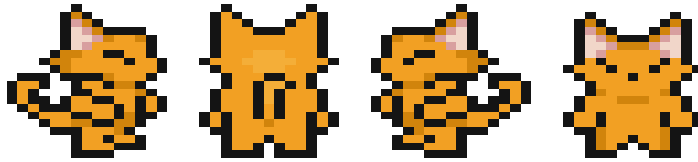
Εκτός του παίκτη, υπάρχουν και άλλοι χαρακτήρες στο παιχνίδι. Οι γατόμορφοι άποικοι του κόσμου είναι συνήθως φιλικοί, και ζητούν βοήθεια από τον ήρωα ή του προσφέρουν αγαθά προς πώληση.

Τα slimes, τα blobs (δύο ειδών), οι νυχτερίδες είναι οι απλοί εχθροί, οι οποίοι προσπαθούν να σκοτώσουν τον παίκτη εάν τους πλησιάσει.

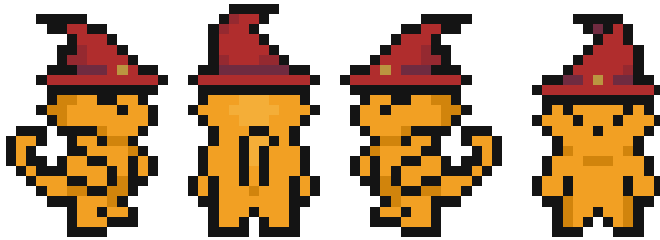
5.2.1. Φίλοι

Οι φιλικοί χαρακτήρες που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι οι εξής:

- Ο Questie, ο οποίος έχασε το καπέλο του και ψάχνει να το βρει. Όταν ο παίκτης επιστρέψει στον Questie το καπέλο του, δέχεται την ανταμοιβή ενός καινούργιου αντικειμένου, του τόξου.



Εικόνα 12: Ο Questie



Εικόνα 13: Ο Questie με καπέλο

- Ο Pepe, ένας πανικόβλητος γάτος. Ένα γιγαντιαίο slime έκανε κατάληψη στο αγαπημένο του σημείο για ψάρεμα και ψάχνει βοήθεια για να το εξολοθρεύσει. Ανταμείβει τον παίκτη με βόμβες.


		Ο Pepe
		Ο καταστηματάρχης


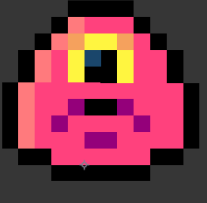



	<p>Ο Δήμαρχος</p>
	<p>Ο μάγος- χελώνας</p>
	<p>Ένας βάτραχος- ψαράς</p>

Πίνακας 3: Φιλικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού

5.2.3. Εχθροί

Οι εχθροί στο παιχνίδι είναι πολύ βασικοί. Είναι τα slimes τα οποία περιφέρονται στον τόπο τους, και αν ο παίκτης πλησιάσει αρκετά αρχίζουν να τον κυνηγούν και του επιτίθενται.

	<p>Νυχτερίδα</p>
---	------------------

		Πράσινο Blob
		Φούξια Blob
		Το απλο πράσινο slime, ο βασικός εχθρός.
		Ο αρχηγός των slimes, που διαφέρει στο χρώμα, το μέγεθος και τις ιδιότητές του όπως π.χ. η ζωή (ανθεκτικότητα). Αν ο παίκτης νικήσει τον αρχηγό, ανταμείβεται με βόμβες.
		Ο δράκος που απειλεί τον κόσμο του παιχιδιού

Πίνακας 4: Εχθροί

5.3. Θησαυροί

Κατά την διάρκεια της περιπέτειας, ο παίκτης μπορεί να μαζέψει θησαυρούς που εμφανίζονται με μορφή νομισμάτων, βομβών και βελών. Αυτοί αποκτούνται όταν ο ήρωας καταστρέφει αντικείμενα, σπάει πέτρες ή αγγεία ή κλαδεύει χορτάρια.

	Διάσπαρτοι επαναλαμβανόμενοι θησαυροί
	Σπάνιοι εμφανίζονται εφάπαξ θησαυροί που εμφανίζονται εφάπαξ

Πίνακας 4: θησαυροί του παιχνιδιού

Μια δεύτερη κατηγορία θησαυρών είναι αυτή που αποκτούνται με την επίλυση γρίφων και την παρατηρητικότητα του ήρωα και εμφανίζονται άπαξ μες στο παιχνίδι.

```

22
23 entityDropList = choose
24 (
25     [oCoin],
26     [oCoin],
27     [oCoin],
28     [oCoin],
29     [oBombDrop]
30 )

```

Εικόνα 14: Κώδικας για απόκτηση θησαυρού

Για κάθε αντικείμενο ή εχθρό που σχεδιάζουμε ώστε να επιβραβεύεται ο ήρωας με θησαυρούς όταν καταστρέφει το αντικείμενο ή νικάει τον εχθρό, δημιουργούμε μια λίστα από τις πιθανές επιλογές που θέλουμε να έχει. Η εντολή choose διαλέγει ένα entree από την λίστα μας. Στο παραπάνω παράδειγμα έχουμε 4 φορές την εκδοχή του ενός

νομίσματος, και μία φορά της βόμβας. Οπότε η πιθανότητα να μας δώσει βόμβα ένα slime είναι $\frac{1}{6}$.

```

if (entityDropList != -1)
{
    DropItems(x,y,entityDropList);
}

```

Εικόνα 15: drop list

Έπειτα, στην καταστροφή του αντικειμένου ή την ήττα του εχθρού, καλούμε την function DropItems με εισαγωγή την τοποθεσία του object και την λίστα μας. Αυτή η μέθοδος δημιουργεί στο παιχνίδι μας τους θησαυρούς.

```

4
5 function DropItems(_x,_y,_amount){
6
7     var _items = array_length(_amount)
8
9     if (_items > 1)
10    {
11        var _anglePerItem = 360/_items;
12        var _angle = random(360);
13        for (var i = 0; i < _items; i++)
14        {
15            with (instance_create_layer(_x,_y,"Instances",_amount[i]))
16            {
17                direction = _angle;
18                spd = 0.75 + (_items * 0.1) + random(0.1);
19            }
20            _angle += _anglePerItem;
21        }
22    }
23    else instance_create_layer(_x,_y,"Instances",_amount[0]);
24 }
25
26

```

Εικόνα 16: function dropitems

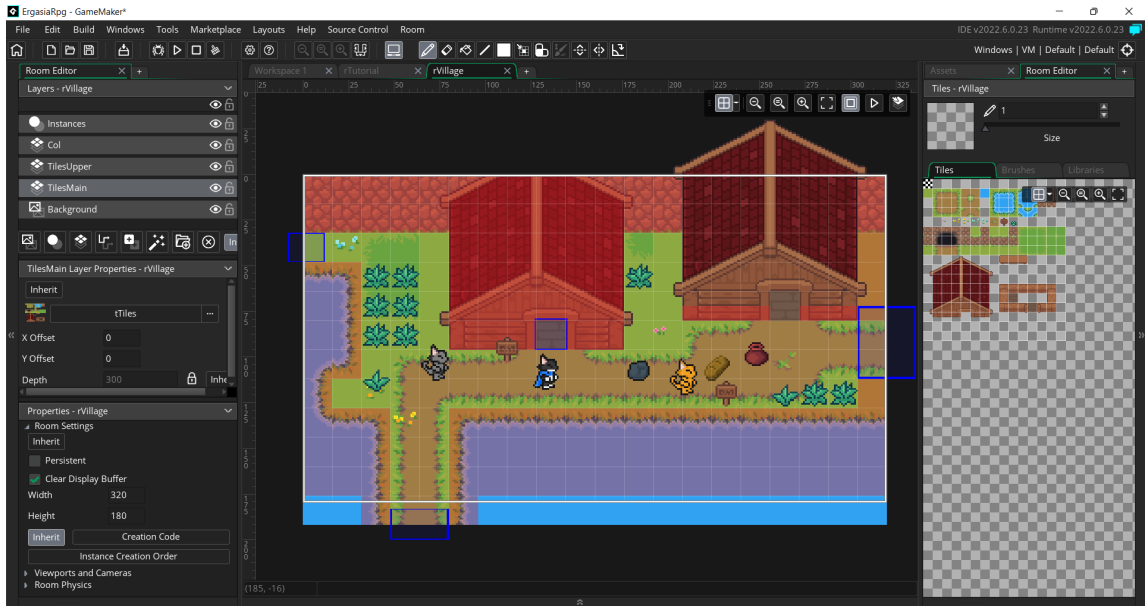
5.4. Διαμόρφωση background επιπέδων

Το παιχνίδι μας έχει 35 δωμάτια/επίπεδα, συμπεριλαμβανόμενου και των δωματίων κατάρτισης/tutorial που μαθαίνουν στον παίκτη τον τρόπο πλοήγησης στο παιχνίδι.

Για τη διαμόρφωση ενός επιπέδου αρχικά επιλέγουμε από το μενού δεξιά από τον φάκελο επίπεδα, δημιουργία δωματίου (create room). Έτσι δημιουργείται ένα κενό δωμάτιο έτοιμο να το επεξεργαστούμε. Στη συνέχεια ρυθμίζουμε τις διαστάσεις του, εφόσον επιθυμούμε να το προσαρμόσουμε.

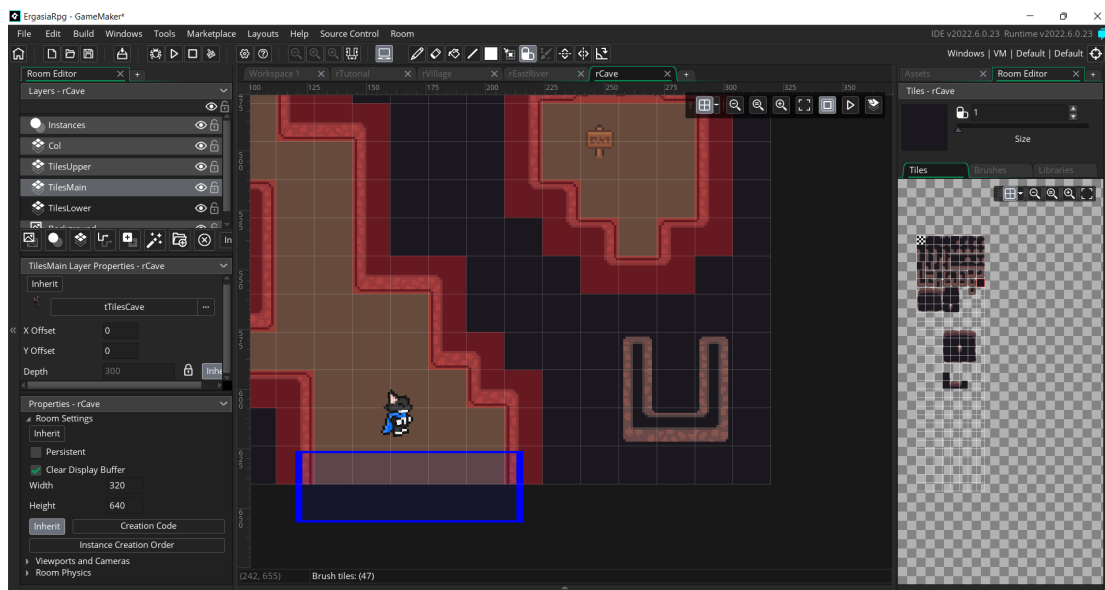
Στο δωμάτιο μπορούμε να αποθέσουμε πολλές στρώσεις με διαφορετικά περιεχόμενα. Ανάλογα με την ιεραρχία των στρώσεων εμφανίζονται και τα περιεχόμενά τους, με το

πρώτο στη σειρά επίπεδο να έχει τη μέγιστη ορατότητα, π.χ. το μονοπάτι πρέπει να τοποθετείται κάτω από τον χαρακτήρα που περπατάει πάνω του. Ο χαρακτήρας πρέπει να βρίσκεται πάντα στο πρώτο επίπεδο.



Εικόνα 17: Διαμόρφωση επιπέδου

Για τη διαμόρφωση του σκηνικού βάθους που λαμβάνει χώρα η περιπέτεια, μπορούμε είτε να εισάγουμε μεμονωμένα αντικείμενα από τη βιβλιοθήκη μας, είτε να δημιουργήσουμε έναν χώρο- ταμπλώ (tile map) στα δεξιά στον οποίο σχεδιάζουμε τα αντικείμενα με τη βοήθεια των διαθέσιμων πλακιδίων (tiles). Επίσης, υπάρχει και η λειτουργία auto tiler (έξυπνη βιβλιοθήκη) η οποία διευκολύνει "αυτοματοποιώντας" την προσθήκη των πλακιδίων, προσφέροντας επιλογές στον δημιουργό. Το μέγεθος (διαστάσεις) των δωματίων μπορεί να ρυθμιστεί από τον δημιουργό του παιχνιδιού καθώς και ο αριθμός των viewports (οπτικές γωνίες) μέσα από τις οποίες θα προβάλλεται ο κόσμος του παιχνιδιού στον παίκτη. Επιπλέον, είναι δυνατόν να ενεργοποιηθούν τα physics, που είχαν αναφερθεί νωρίτερα, στο κεφάλαιο των objects (αντικείμενα). Τέλος, αν σε κάποια δωμάτια θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε παρόμοιες ρυθμίσεις, δημιουργούμε ένα δωμάτιο parent, το οποίο μπορούμε να αντιγράψουμε για διευκόλυνση, κατά τη δημιουργία των υπόλοιπων δωματίων.



Εικόνα 18: Λειτουργία autotiler

5.4.1. Δωμάτια/Rooms- Επίπεδα

Τα δωμάτια ή Rooms, είναι τα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού μας.

Μέσα σε αυτά μπορούμε να προσθέσουμε τα αντικείμενα μας για να δημιουργήσουμε το παιχνίδι.

Ένα δωμάτιο αποτελείται από μία ιεραρχία στρωμάτων, μέσα στα οποία προσθέτουμε τα αντικείμενα και τα γραφικά μας. Για παράδειγμα μπορεί να θέλουμε ένα λουλούδι να εμφανίζεται πάνω από το “τετραγωνάκι” που είναι το έδαφος, οπότε στην ιεραρχία βάζουμε το layer/στρώμα στο οποίο είναι το λουλούδι, πάνω από το έδαφος.

Τα κυριότερα επίπεδα είναι τα ακόλουθα:



Εικόνα 19: Title screen



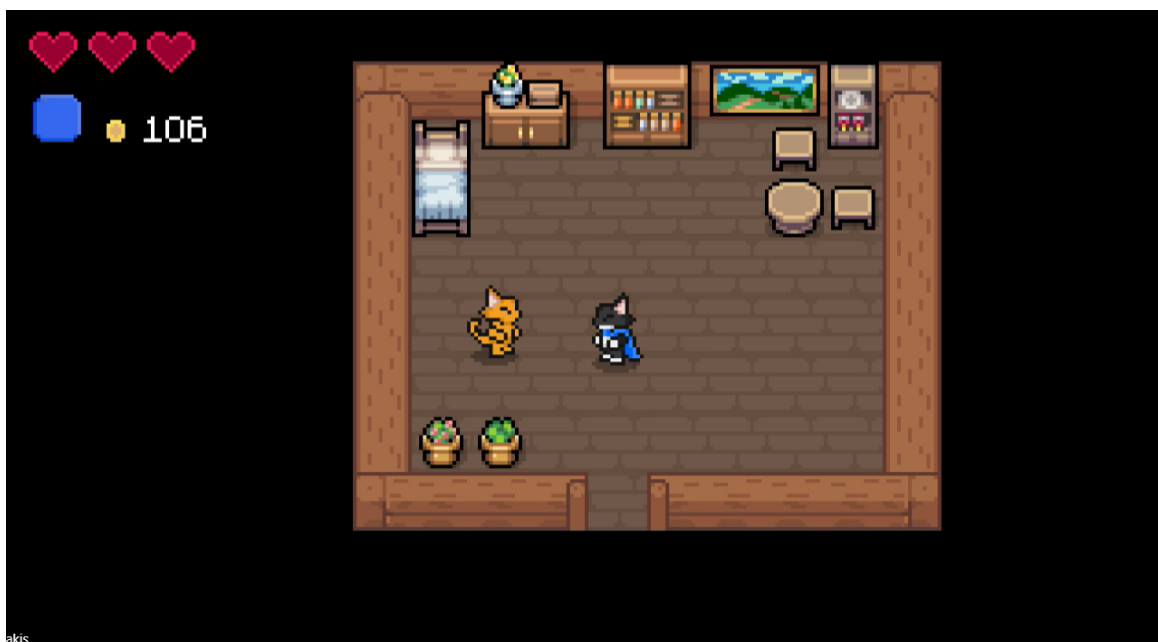
Εικόνα 20: Επιλογή save file



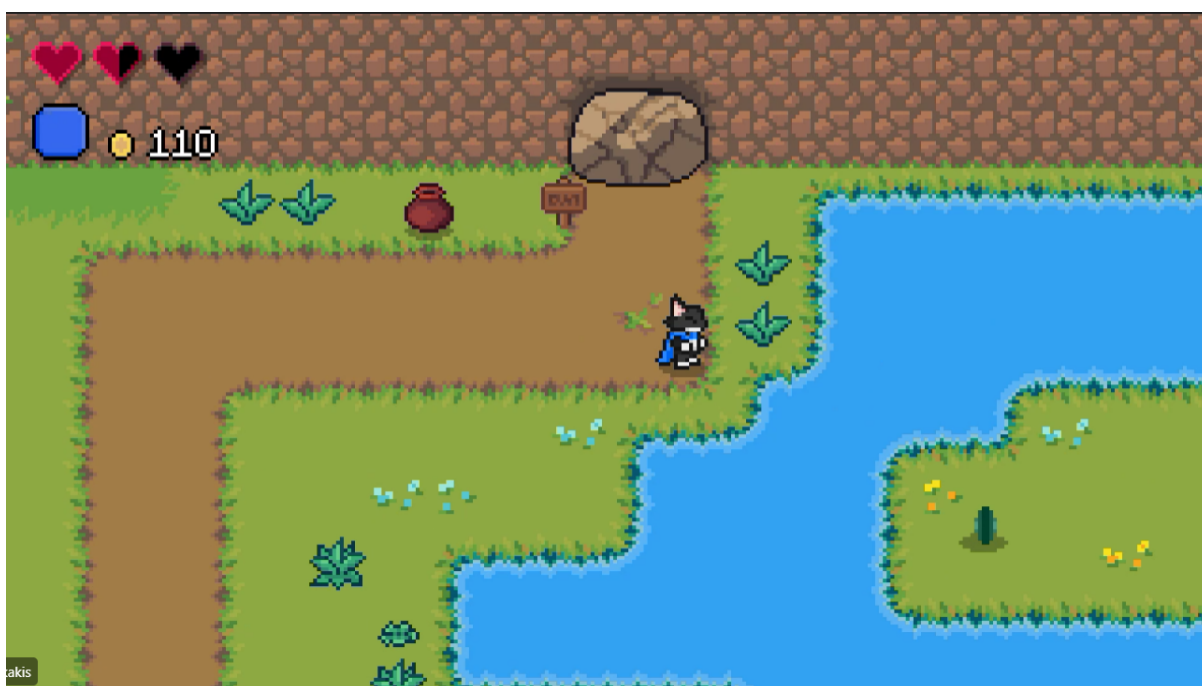
Εικόνα 21: Πρώτη πίστα- tutorial



Εικόνα 22: Το χωριό του παίκτη



Εικόνα 23 : Το σπίτι του Questie



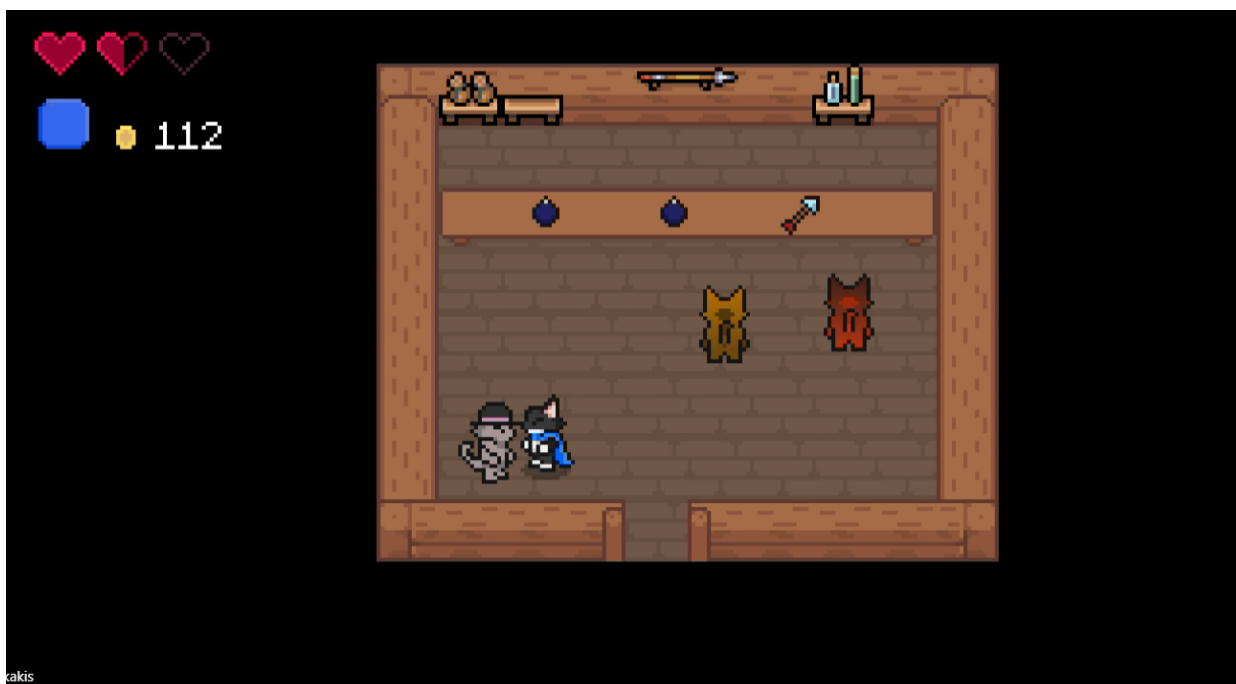
Εικόνα 24: Η μπλοκαρισμένη σπηλιά (εμπόδιο)



Εικόνα 25: Ανατολικά του ποταμού



Εικόνα 26: Συνάντηση με NPC



Εικόνα 27: Στο πρώτο κατάστημα



Εικόνα 28: Έκκληση για βοήθεια- πρώτη αποστολή



Εικόνα 29: Η λμνούλα με τα slimes



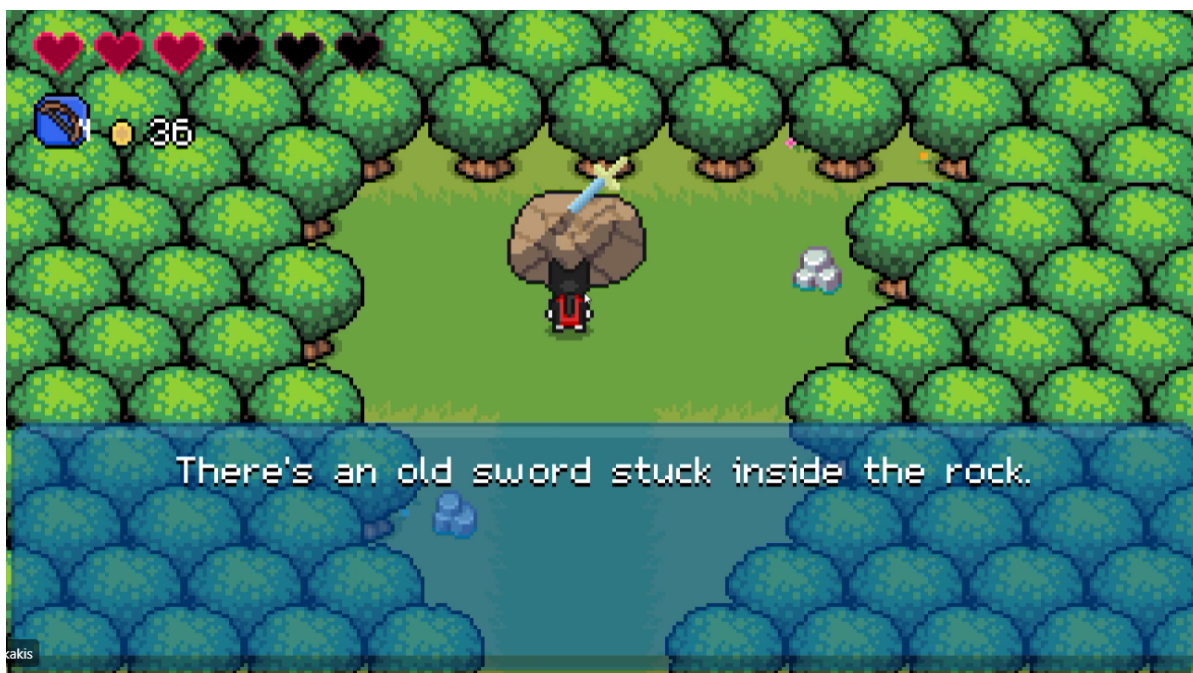
Εικόνα 30: Η σπηλιά



Εικόνα 31: Η πόλη



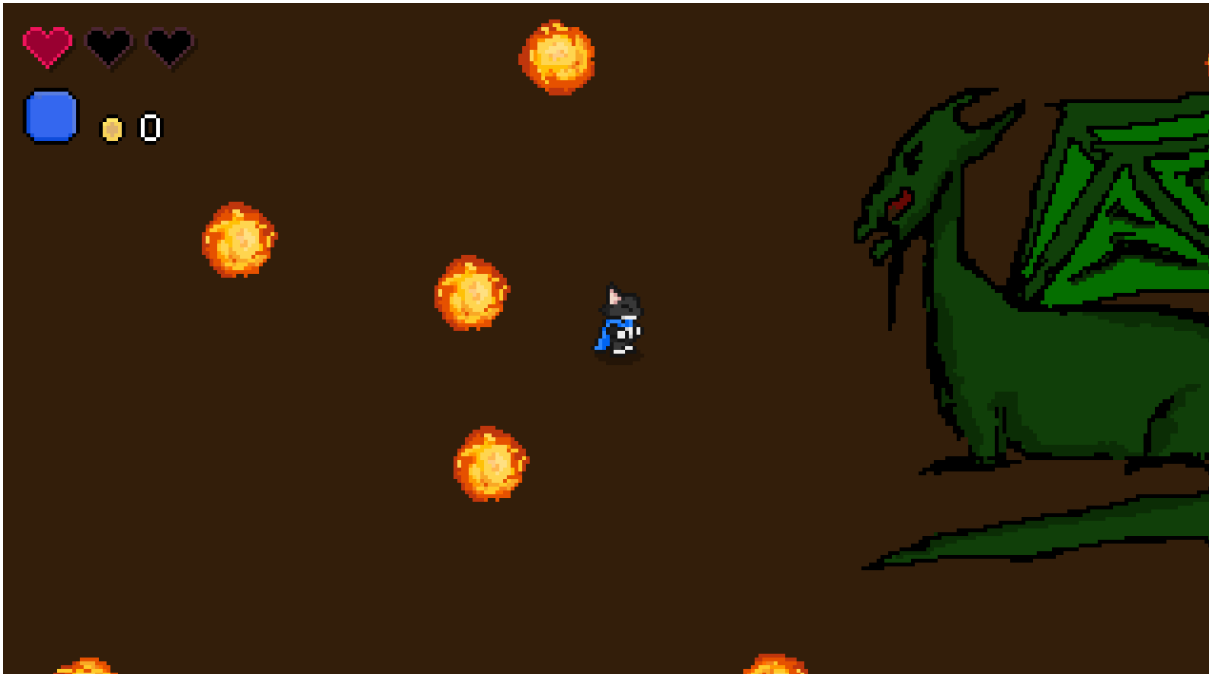
Εικόνα 32: Συνάντηση με τον μάγο χελώνα



Εικόνα 33: Η δοκιμασία με το σπαθί



Εικόνα 34: Η σπηλιά του δράκου



Εικόνα 35: Ο δράκος σε επίθεση με μπάλες φωτιάς

Μπορούμε επίσης να διαμορφώσουμε μια σειρά από παραμέτρους, όπως το μέγεθος ενός επίπεδου, το μέγεθος της κάμερας, και άλλα.

5.5. Ροή παιχνιδιού

Η ροή του παιχνιδιού καθορίζει τον ρυθμό του παιχνιδιού και κατά συνέπεια την αφοσίωση του χρήστη. Εάν η ροή του παιχνιδιού έχει σχεδιαστεί για να περιλαμβάνει πολύπλοκες διαδικασίες λήψης αποφάσεων ή καταστάσεις στις οποίες οι παίκτες πρέπει να αντιδράσουν γρήγορα, έχει διαπιστωθεί ότι ο παίκτης δυσκολεύεται να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις και εγκαταλείπει (Gerling, Schulte, Smeddinck, & Masuch, 2012). Έτσι το παιχνίδι που δημιουργήσαμε έχει κλιμακούμενα επίπεδα δυσκολίας, που εξοικειώνουν τον παίκτη σταδιακά και τον μισούν στη λογική του. Γι' αυτόν τον λόγο προηγείται πίστα που λειτουργεί ως tutorial όπου ο παίκτης μαθαίνει τα εργαλεία πλοήγησης και γενικά την διεπαφή.

5.6. User Control Interface

Η διεπαφή ελέγχου (User control interface) παρέχει την κύρια σύνδεση μεταξύ της μηχανικής παιχνιδιών και του παίκτη (Gerling et al, 2012). Ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να μαθαίνει το παιχνίδι χωρίς δυσκολία και δεν πρέπει να χάνει χρόνο μαθαίνοντας τις βασικές κινήσεις. Στη δική μας περίπτωση έχουμε αρκετά απλοϊκή διεπαφή ελέγχου χρήστη η οποία γίνεται αποκλειστικά με την χρήση πληκτρολογίου. Συγκεκριμένα η κίνηση ελέγχεται με τα πλήκτρα WASD ή εναλλακτικά με τα βελάκια. Με το spacebar ο παίκτης κάνει κυβίστηση (roll) για να ελιχθεί, ενώ με το grappling hook (γάντζος) που ξεκλειδώνει σε κάποια φάση του παιχνιδιού, ο παίκτης μπορεί να κάνει περίτεχνες μανούβρες, να κρεμιέται και να μεταφέρεται εναερίως για να αποφύγει εμπόδια ή εχθρούς.

Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με τα ακόλουθα κουμπιά:

- W A S D ή Βελάκια για κίνηση
- Spacebar για roll(κύλιση του χαρακτήρα) ή αλληλεπίδραση με άτομα και αντικείμενα.
- F για επίθεση
- Q και E για επιλογή δευτερεύοντος όπλου/αντικειμένου
- C για χρήση του δευτερεύοντος όπλου/αντικειμένου
- Alt + Enter για λειτουργία fullscreen
- Και Escape για παύση του παιχνιδιού
-

5.7. Ανάλυση κώδικα -Διάλογος

Ο παίκτης μπορεί να συνομιλήσει με τους υπόλοιπους χαρακτήρες και να διαβάσει αντικείμενα όπως βιβλία και ταμπέλες.

Αυτό το πετυχαίνουμε με τον εξής τρόπο:

Αρχικά δημιουργούμε ένα κουτί για να είναι πιο ευκρινής ο διάλογος με το function NineSliceBoxStretched

```
function NineSliceBoxStretched(_sprite, _x1, _y1, _x2, _y2, _index) {
    var _size = sprite_get_width(_sprite) / 3;
    var _w = _x2 - _x1;
    var _h = _y2 - _y1

    //MIDDLE
    draw_sprite_part_ext(_sprite, _index, _size, _size, 1, 1, _x1 + _size, _y1 + _size, _w - (_size * 2), _h - (_size * 2), c_white, 1);

    //CORNERS
    //TOP LEFT
    draw_sprite_part(_sprite, _index, 0, 0, _size, _size, _x1, _y1);
    //TOP RIGHT
    draw_sprite_part(_sprite, _index, _size * 2, 0, _size, _size, _x1 + _w - _size, _y1);
    //BOTTOM LEFT
    draw_sprite_part(_sprite, _index, 0, _size * 2, _size, _size, _x1, _y1 + _h - _size);
    //BOTTOM RIGHT
    draw_sprite_part(_sprite, _index, _size * 2, _size * 2, _size, _size, _x1 + _w - _size, _y1 + _h - _size);

    //EDGES
    //LEFT
    draw_sprite_part_ext(_sprite, _index, 0, _size, _size, 1, _x1, _y1 + _size, 1, _h - (_size * 2), c_white, 1);
    //RIGHT
    draw_sprite_part_ext(_sprite, _index, _size * 2, _size, _size, 1, _x1 + _w - _size, _y1 + _size, 1, _h - (_size * 2), c_white, 1);
    //TOP
    draw_sprite_part_ext(_sprite, _index, _size, 0, 1, _size, _x1 + _size, _y1, _w - (_size * 2), 1, c_white, 1);
    //BOTTOM
    draw_sprite_part_ext(_sprite, _index, _size, _size * 2, 1, _size, _x1 + _size, _y1 + _h - (_size), _w - (_size * 2), 1, c_white, 1);
}
```

Εικόνα 36: Ninesliceboxstretched

Έπειτα με το αντικείμενο Text δημιουργούμε το κείμενο μας, και ελέγχουμε αν ο παίκτης αλληλεπιδρά με το αντικείμενο που έχει επιλογές για διάλογο/κείμενο.

```

5  x1 = RESOLUTION_W/2;
6  y1 = RESOLUTION_H-70;
7  x2 = RESOLUTION_W/2;
8  y2 = RESOLUTION_H;
9
10
11 x1Target =0;
12 x2Target = RESOLUTION_W;
13
14 lerpProgress =0;
15 textProgress =0;
16
17
18
19 responseSelected = 0;

```

Εικόνα 37: Κώδικας αντικειμένου text

```

lerpProgress += (1 -lerpProgress) /50;
textProgress += global.textSpeed;

x1 = lerp(x1,x1Target,lerpProgress);
x2 = lerp(x2,x2Target,lerpProgress);

//Cycle through responses
keyUp = keyboard_check_pressed(vk_up) or keyboard_check_pressed(ord("W"));
keyDown = keyboard_check_pressed(vk_down) or keyboard_check_pressed(ord("S"));
responseSelected += (keyDown - keyUp);
var _max = array_length(responses)-1
var _min = 0;
if (responseSelected > _max) responseSelected = _min;
if (responseSelected < _min) responseSelected = _max;

if (oPlayer.keyActivate)
{
    var _messageLength = string_length(messageText);
    if (textProgress >= _messageLength)
    {
        if (responses[0] != -1)
        {
            with (originInstance) DialogueResponses(other.responseScripts[other.responseSelected]);
        }
        instance_destroy();
        if (instance_exists(oTextQueued))
        {
            with (oTextQueued) ticket--;
        }
        else
        {
            with (oPlayer) state = lastState;
        }
    }
    else
    {
        if (textProgress > 2)
        {
            textProgress = _messageLength;
        }
    }
}
}

```

Εικόνα 38:Συνέχεια του otext

Μέσω του NewTextBox function τίθενται όλα τα παραπάνω σε λειτουργία, και εισάγεται το ξεχωριστό κείμενο που έχουμε ετοιμάσει για κάθε οντότητα, και με την function DialogueResponses αριθμούμε τις απαντήσεις και μπορούμε να “απαντήσουμε” στις επιλογές του παίκτη με ένα switch statement.

```

3
4 function NewTextBox(_message,_background){
5   var _markerPosition;
6   var _obj;
7   if (instance_exists(oText)) _obj = oTextQueued; else _obj = oText;
8   with (instance_create_layer(0,0,"Instances",_obj))
9   {
10    messageText = _message;
11    if (instance_exists(other)) originInstance = other.id else originInstance = noone;
12    background = is_undefined(_background) ? 1 : _background;
13
14    if (argument_count > 2)
15    {
16      //trim markets from responses
17      responses = argument[2];
18      for (var i = 0; i < array_length(responses); i++)
19      {
20        var _markerPosition = string_pos(":",responses[i]);
21        responseScripts[i] = string_copy(responses[i],1,_markerPosition-1);
22        responseScripts[i] = real(responseScripts[i]);
23        responses[i] = string_delete(responses[i],1,_markerPosition);
24        breakpoint = 10;
25      }
26    }
27    else
28    {
29      responses = [-1];
30      responseScripts = [-1];
31    }
32  }
33 }
34
35 with (oPlayer)
36 {
37   if (state != PlayerStateLocked)
38   {
39     lastState = state;
40     state = PlayerStateLocked;
41   }
42 }
43
44 }

```

Εικόνα 39: Newtextbox function

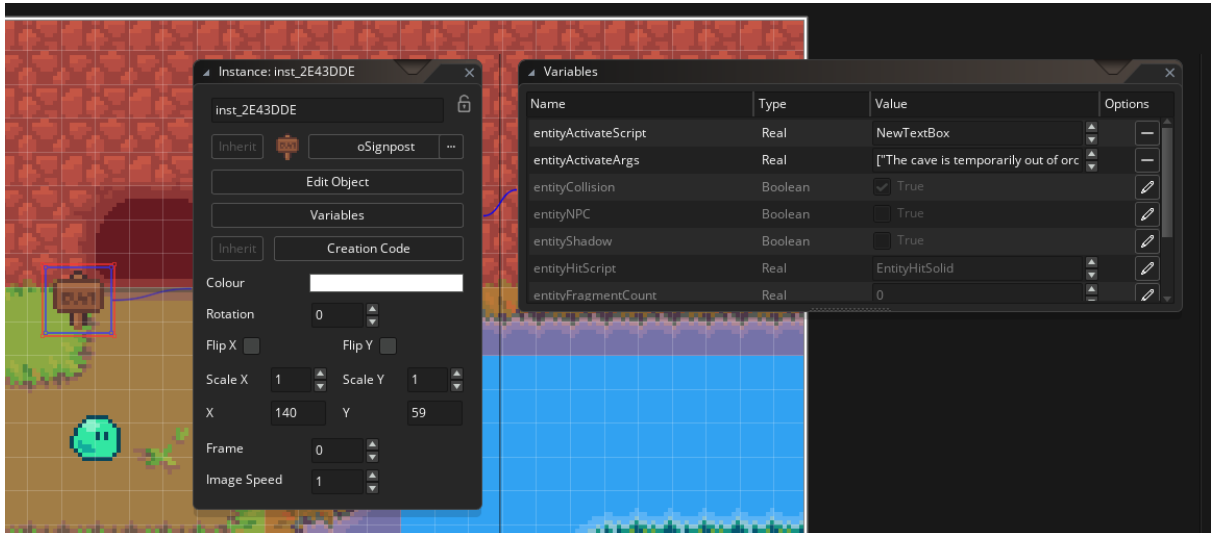
```

function DialogueResponses(responseNumber){
switch(responseNumber)
{
case 0: break;
case 1: NewTextBox("You gave response A!", 1); break;
case 2: NewTextBox("You gave response B! Anything else?" ,1, ["3:Yes!", "0:No."]); break;
case 3: NewTextBox("Thanks for the responses!", 0); break;
}
}

```

Εικόνα 40: DialogueResponses

Τέλος πηγαίνουμε στο room που βρίσκεται το object μας, και στα variables (μεταβλητές) του, ενεργοποιούμε το Newtextbox μαζί με το μήνυμα που θέλουμε να εμφανίζεται.



Εικόνα 41: Εφαρμογή newtextbox στο αντικείμενο Signpost

5.8. Αποστολές

Αν θελήσουμε πιο εξειδικευμένο διάλογο, π.χ. για τις αποστολές μας, δημιουργούμε καινούργια functions που σχετίζονται με τα παραπάνω.

Ας πάρουμε για παράδειγμα την αποστολή του Questie με το καπέλο.

Αρχικά δημιουργούμε την global.variable του quest

```
global.questStatus = ds_map_create();
global.questStatus [?"TheHatQuest"] = 0;
```

Εικόνα 42: Global Variable

Ο αριθμός 0 σημαίνει ότι η αποστολή δεν έχει ξεκινήσει ακόμα.

Έπειτα δημιουργούμε ένα καινούργιο function με όνομα ActivateHatCat

Μέσα σε αυτήν την μέθοδο, κάθε φορά που ο παίκτης μιλάει με τον Questie, ελέγχουμε για το status της αποστολής, αν ο παίκτης κρατάει το καπέλο μαζί του, και αντιδράμε αναλόγως με μια switch.

Στην αρχή που το status της αποστολής είναι 0 και σημαίνει not started (1 = started, 2 = complete), δίνουμε τις εξής περιπτώσεις.

Αν έχει ο παίκτης ήδη μαζί του το καπέλο, ο Questie απαντάει θετικά, μαρκάρουμε την αποστολή σαν completed, και ανταμείβουμε τον παίκτη με το τόξο.

Αν ο παίκτης δεν έχει το καπέλο, ο Questie τον ρωτάει αν μπορεί να τον βοηθήσει.

```

function ActivateHatCat(){
    var _hasHat = (global.ilifted != noone) && (global.ilifted.object_index == oHat);
    switch (global.questStatus[? "TheHatQuest"])
    {
        case 0: //not started
        {
            //if player has the hat anyway
            if (_hasHat)
            {
                NewTextBox("Hey, that's my missing hat!",2);
                NewTextBox("Thank you for returning it to me!",2);
                NewTextBox("Take this bow as a gift of appreciation!",2);
                global.questStatus[? "TheHatQuest"] = 2;
                with (oQuestNPC) sprite_index = sQuestieHat;
                with (oHat) instance_destroy();
                global.ilifted = noone;
                global.playerItemUnlocked[ITEM.BOW] = true;
                global.playerHasAnyItems = true;
                global.playerEquipped = ITEM.BOW;
                global.playerAmmo[ITEM.BOW] += 5;
                with (oPlayer)
                {
                    spriteIdle = sPlayer;
                    spriteRun = sPlayerRun;
                }
            }
            //respond to the number of answer, go to DialogueResponses and put the response
            else
            {
                NewTextBox("Hello there! You look like a brave adventure!\nWhat with the cape and all.",2);
                NewTextBox("I lost my hat while I was out gathering.",2);
                NewTextBox("Could you help me find it please?",2,
                ["4:I'll help you find your hat!",
                "5:Sorry, I don't have time for hats."]);
            }
        }
    }
}

```

Εικόνα 43: Διάλογος του Questie με τον γείτονα

Ανάλογα τι θα επιλέξει ο παίκτης, πάμε στο dialogueResponses πάλι και ο Questie απαντά θετικά ή αρνητικά.

```

case 4:
{
    NewTextBox("Thank you!",2);
    NewTextBox("I think I dropped it outside that scary cave\n to the Northeast of here.",2);
    global.questStatus[? "TheHatQuest"] =1;
}break;
case 5:
{
    NewTextBox("Aww, maybe next time...",2);
}break;

```

Εικόνα 44: Παράδειγμα cases διαλόγου

Αν επιλέξει Ναι, τότε ο Questie χαίρεται, του λέει ότι έχασε το καπέλο του, και μαρκάρουμε την αποστολή σαν Started. Αλλιώς, ο Questie απογοητεύεται.

5.8.1. Μάχη

Η μάχη στο παιχνίδι μας είναι πολύ απλή.

Χρησιμοποιούμε τα προαναφερθέντα Collision Masks, για να ελέγξουμε αν οι επιθέσεις μας ή των εχθρών μας βρίσκουν τον στόχο τους. Αν ναι, καλούμε την κατάλληλη function.

```
function AttackSlash()
{
    //attack just started
    if (sprite_index != sPlayerAttackSlash)
    {
        //setup animation correct
        sprite_index = sPlayerAttackSlash;
        localFrame = 0;
        image_index = 0;

        //clear hit list
        if (!ds_exists(hitByAttack, ds_type_list)) hitByAttack = ds_list_create();
        ds_list_clear(hitByAttack);
    }
}
```

Εικόνα 45: Αλλαγή sprite σε επίθεση

```
function CalcAttack(argument0)
{
    mask_index = argument0
    var hitByAttackNow = ds_list_create();
    var hits = instance_place_list(x,y,pEntity,hitByAttackNow,false);
    if (hits > 0)
    {
        for (var i = 0; i < hits; i++)
        {
            //if this instance has not been hit yet by this attack, hit it
            var hitID = hitByAttackNow[i];
            if (ds_list_find_index(hitByAttack,hitID) == -1)
            {
                ds_list_add(hitByAttack, hitID);

                //if hit do this
                with (hitID)
                {
                    if (object_is_ancestor(object_index,pEnemy))
                    {
                        HurtEnemy(id, 5, other.id, 10);
                    }
                    else if (entityHitScript != -1) script_execute(entityHitScript);
                }
            }
        }
    }
    ds_list_destroy(hitByAttackNow);
    mask_index = sPlayer;
}
```

Εικόνα 46: Υπολογισμός επίθεσης


```

function HurtEnemy(_enemy, _damage, _source, _knockback)
{
    with (_enemy)
    {
        if (state != ENEMYSTATE.DIE)
        {
            enemyHP -= _damage;
            flash = 1;

            //enemy hurt or dead?
            if (enemyHP <= 0)
            {
                state = ENEMYSTATE.DIE;
            }
            else
            {
                if (state != ENEMYSTATE.HURT) statePrevious = state;
                state = ENEMYSTATE.HURT;
            }

            image_index = 0;
            if (_knockback != 0)
            {
                var _knockDirection = point_direction(x,y,(_source).x,(_source).y);
                xTo = x - lengthdir_x(_knockback, _knockDirection);
                yTo = y - lengthdir_y(_knockback, _knockDirection);
            }
        }
    }
}

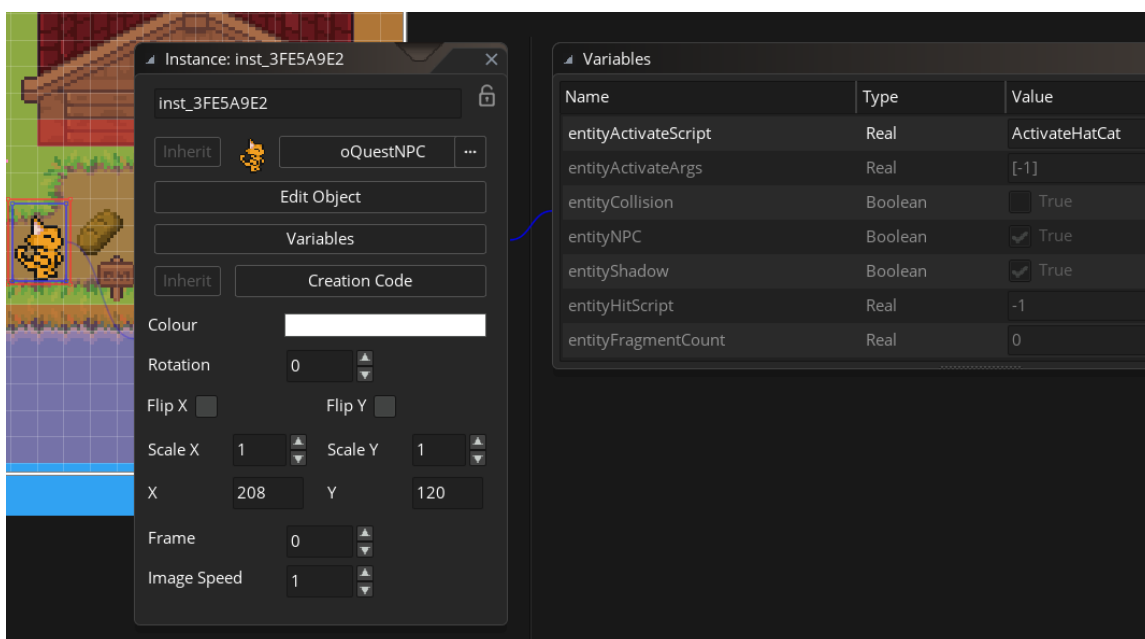
```

Εικόνα 47: Υπολογισμός ζημιάς στον εχθρό

Παραπάνω έχουμε τον κώδικα για την απλή επίθεση του παίκτη. Η πρώτη function αλλάζει το sprite μας σε αυτό της επίθεσης όταν πατηθεί το κουμπί F, η δεύτερη ελέγχει αν χτυπήσαμε κάτι με την επίθεση, και η τρίτη υπολογίζει την ζημιά στον εχθρό ή αν ηττήθηκε.

5.8.2. Αλληλεπιδράσεις

Το κύριο κουμπί αλληλεπίδρασης είναι το spacebar. Αν η οντότητα έχει δυνατότητα αλληλεπίδρασης, ενεργοποιείται με το spacebar, όταν αυτή πλησιάσει το αντικείμενο. Μια από τις μεταβλητές των οντοτήτων είναι το entityActivateScript, που ανάλογα με το τι έχει προκαθοριστεί, προκαλεί την αντίστοιχη ενέργεια. Για παράδειγμα, κάποιο NPC μπορεί να παρέχει διάλογο, ενώ κάποιο αντικείμενο να εμπεριέχει τη δυνατότητα να αρθεί από τον παίκτη και να χρησιμοποιηθεί.



Εικόνα 48: παράδειγμα script ενεργοποίησης

5.9. Δυνατότητες αποθήκευσης

Με την έναρξη ο παίκτης βρίσκεται στο αρχικό μενού όπου έχει τρεις επιλογές φακέλων για αποθήκευση,. Μέσω αυτών μπορεί να ξεκινά κάθε φορά από το διαφορετικό σημείο της εξέλιξη του παιχνιδιού που επιλέγει και είναι αποθηκευμένο σε κάποιον από τους φακέλους.

Η αποθήκευση γίνεται αυτόματα κάθε φορά που ο παίκτης μετακινείται σε καινούριο δωμάτιο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί κανείς με τη χρήση του escape να εγκαταλείψει το παιχνίδι (quit) και να το αποθηκεύσει (save) (εικ. 19).

5.10. Συμπεράσματα

Παρά τις διαπιστωμένες αποκλίσεις των θεωρητικών προτάσεων ταξινόμησης που έχουν μέχρι τώρα κατατεθεί το είδος της περιπέτειας μοιάζει να αποτελεί παράδειγμα σταθερότητας και σαφούς οριοθέτησης. Παρά τη μακρά διάρκεια ζωής του, ή ίσως εξαιτίας αυτής, η περιπέτεια ως είδος έχει αποκρυσταλλώσει τα χαρακτηριστικά της και διακρίνεται με ευκολία από τα άλλα είδη. Χωρίς αυτό να σημαίνει πως το πεδίο παρέμεινε στατικό, εφόσον οι τεχνολογικές εξελίξεις επέτρεψαν σημαντικές βελτιώσεις στα γραφικά, την κίνηση των άβαταρ την τοποθέτηση της κάμερας, την ανάπτυξη της υποκείμενης ιστορίας και κατ'επέκταση στην εμπειρία του παιχνιδιού, το κοινό του είδους έχει ευδιάκριτες προτιμήσεις τις οποίες μπορεί να ικανοποιήσει μόνο το είδος της περιπέτειας. Και παρά την αρχαϊκή σχεδόν φόρμουλά της, την μη επαναληψιμότητά της ή την μη αλληλεπιδραστική- συνεργατική της εκτελεσιμότητα, εξακολουθεί να ελκίζει ένα συγκεκριμένο κοινό και να προσαρμόζεται στα νέα ψηφιακά περιβάλλοντα, του tablet, ή του smartphone. Μάλιστα σε ένα βάθος χρόνου 30ετίας διατηρεί μία από τις έξι πρώτες θέσεις στις αγοραστικές προτιμήσεις του κοινού, με αδιάπτωτο το ενδιαφέρον του (Quaffas, 2020). Το παιχνίδι που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσα διπλωματικής

με τίτλο Last Minute Hero (Ήρωας της τελευταίας στιγμής ή Ήρωας κατά λάθος) ακολούθησε την τυπική δομή ενός παιχνιδιού περιπέτειας, με έναν κεντρικό ήρωα (τριτοπρόσωπη αφήγηση- άβαταρ), με τον οποίον ταυτίζεται ο παίκτης σε ένα φανταστικό σύμπαν, πολλούς NPC (non player characters), ποικίλα εμπόδια, προκλήσεις, γρίφους, τρόπους απόκτησης δυνάμεων και αύξησης της ανθεκτικότητας του ήρωα με όπλα και θησαυρούς, ένα κεντρικό σενάριο και διάφορα υπο-σενάρια με απώτερο στόχο την ψυχαγωγία. Παράλληλα απαιτείται η λήψη αποφάσεων, ο προσανατολισμός στον χώρο, η επίλυση προβλημάτων και παρατηρητικότητα. Θα μπορούσε να αναπτυχθεί περαιτέρω με επιπλέον επίπεδα και νέες περιπέτειες. Ακολούθησε όμως τη χρυσή συνταγή των αντίστοιχων παιχνιδιών, να έχει τόσο διάρκεια ώστε να μην πλήττει ο παίκτης και να μπορεί να ολοκληρώσει σχετικά σύντομα τις αποστολές.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Aarseth, E. (2004). Genre trouble. *Electronic book review*, 3, 1-7.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London JHU Press.
- Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnanå, L. (2003, November). A multidimensional typology of games. In *DiGRA Conference*.
- Aarseth, Espen (2001) Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, vol. 1, issue 1 (July). <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of adventure game design*. Peachpit Press.
- Alessi, M. S., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. Boston, MA: Pearson Education.
- Anthropy, A., & Clark, N. (2014). *A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design*. Addison-Wesley Professional, Upper Saddle River, NJ
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos: journal for computer game culture*, 3(2), 149-176.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. New York, NY: Random House LLC
- Bolter, J. D. and Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press.
- Boot, W. R., Blakely, D. P., & Simons, D. J. (2011). Do action video games improve perception and cognition?. *Frontiers in psychology*, 2, 226.
- Brooker, W. (2001). The many lives of the Jetman: A case study in video game analysis. *Intensities: The journal of cult media*, 2(2).
- Buscombe Ed (1970). "The Idea of Genre in the American Cinema", *Screen*, 11, (2), 33-45.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- Caldwell, N. (2004). Theoretical frameworks for analyzing turn-based computer strategy games. *Media International Australia*, 110(1), 42-51.
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2006). *Computer games: Text, narrative and play*. Cambridge: Polity Press.
- Chase, W. G., & Simon, H. A. (1973). Perception in chess. *Cognitive psychology*, 4(1), 55-81.
- Cho, H., Donovan, A., & Lee, J. H. (2018). Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(5), 633-646.
- Clark, N. (2012). Fun is boring. http://www.gamasutra.com/view/feature/173545/fun_is_boring.php
- Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, 12(5), 445-465.
- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading...*, 5(8).
- Copeland, J.: A Brief History of Computing. http://www.alanturing.net/turing_archive/pages/Reference%20Articles/BriefHistofComp.html (2000, June). Ανακτήθηκε: 15-08-2019

- Crawford, Chris (1984) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley (CA): McGraw- Hill.
- Demers, O., Urszenyi, C., & Maestri, G. (2001). Digital texturing and painting. San Francisco, CA: New Riders Publishing/
- Doherty, S. M., Keebler, J. R., Davidson, S. S., Palmer, E. M., & Frederick, C. M. (2018, September). Recategorization of video game genres. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* (Vol. 62, No. 1, pp. 2099-2103). Sage CA: Los Angeles, CA: SAGE Publications.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155-161.
- Elverdam, C., & Aarseth, E. (2007). Game classification and game design: Construction through critical analysis. *Games and culture*, 2(1), 3-22.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. Bloomsbury Publishing USA
- Frasca, G. (2003, November). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In *DiGRA conference*.
- Frasca, G. (2013). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In *The video game theory reader* (pp. 243-258). Routledge.
- Garver, S. A. (2015). *The impact of visual style on user experience in games* (Doctoral dissertation, Purdue University).
- Goetz, C. (2012). Tether and accretions: Fantasy as form in videogames. *Games and Culture*, 7(6), 419-440.
- Halter, E. (2006). *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. New York:Thunder's Mouth Press.
- Hausken, L. (2004). Textual theory and blind spots in media studies. *Narrative across media: The languages of storytelling*, 391-403.
- Heintz, S., & Law, E. L. C. (2015, October). The game genre map: A revised game classification. In *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 175-184).
- Hicks, K. K. (2020). *CREATING A TAXONOMY FOR VIDEO GAME VISUAL STYLE*. Doctoral dissertation, Pratt Institute.
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres#Adventure
- Huizinga Johan (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).
- Järvinen, A. (2002, June). Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In *CGDC Conf.*
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*. Tampere University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game studies*, 1(1), 1-12.

- Karhulahti, V. M. (2011, September). Mechanic/aesthetic videogame genres: adventure and adventure. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: envisioning future media environments* (pp. 71-74).
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8(1), 90-106.
- King, G., Krzywinska, T., & Siegel, G. (Eds.). (2002). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. E. (2004). *Literature review in games and learning*. Bristol: Nesta Futurelab series, report 8. Accessed 18-07-2019.
- Klevjer, R. (2006). What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games. Dissertation University of Bergen. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.96.3804&rep=rep1&type=pdf>
- Klevjer, Rune (2006) hc11: Genre Blindness. DiGRA. <http://www.digra.org/hardcore/hc11>
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Lee, J. H., Clarke, R. I., & Perti, A. (2015). Empirical evaluation of metadata for video games and interactive media. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 66(12), 2609-2625.
- Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet analysis of video game genres. In *iConference 2014 Proceedings*, 125-139.
- Leigh, A. (2002). Lucy is "Enceinte": The power of an action in defining a work. *Cataloging & Classification Quarterly*, 33(3-4)
- McDonough, J., Kirschenbaum, M., Reside, D., Fraistat, N., & Jerz, D. (2010). Twisty little passages almost all alike: Applying the FRBR model to a classic computer game. *Digital Humanities Quarterly*, 4(2).
- Moine, Raphaëlle (2005 [2002]) *Les genres du cinéma*. Paris: Armand Colin. Αγγλική έκδοση: Moine, Raphaëlle (translated by Hilary Radner & Alistair Fox) (2008). *Cinema Genre*. Wiley-Blackwell.
- Montfort, Nick (2004) Computer Games at SSNL's Narrative Conference. <https://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2004/04/25/computer-games-at-ssnls-narrative-conference/>
- Morris, S. J. (2002). *First person shooters: A game apparatus*. London: Wallflower Press.
- Murray, J. (2004). "From Game-Story to Cyberdrama." (pp. 2-11). In Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Murray, J. H. (2005, June). The last word on ludology v narratology in game studies. In *International DiGRA Conference*.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press.
- Myers, D. (2003). *The Nature of Computer Games: Play As Semiosis (Digital Formations,, V. 16,)*. Peter Lang Publishing.
- Myers, David (1990) Computer Game Genres. *Play and Culture*, issue 3, p.286-301.
- Newman, J. (2002). The myth of the ergodic videogame. *Game studies*, 2(1), 1-17.
- Novak, J. (2011). *Game design essentials: An introduction*. Boston, MA: Cengage Learning

- Orlikowski, W. J., & Yates, J. (1994). Genre repertoire: the structuring of communicative practices in organizations. *Administrative Science Quarterly*, 39(4), 541-574.
- Perron, Bernard *et al.* Projets de recherche et chercheurs. « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique" <https://www.ludicine.ca/projets-de-recherche-et-chercheurs>
- Phan, M. H., Keebler, J. R., & Chaparro, B. S. (2016). The development and validation of the game user experience satisfaction scale (GUESS). *Human factors*, 58(8), 1217-1247.
- Phillips, T. (2014). Minecraft's console versions have now outsold Minecraft on PC, Mac. Retrieved from <http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-26-minecrafts-console-versions-have-now-outsold-minecraft-on-pc-mac>
- Qaffas, A. (2020). An operational study of video games' genres. *Interactive Mobile TEchnologies*, 14(15) <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691>**
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). Game Design. http://www.designersnotebook.com/Rollings_and_Adams-Gameplay.pdf
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Salem, N., & Shehata, A. M. K. (2021). Electronic games classification in the library of congress and Dewey classification schemes: a comparative study. *Global Knowledge, Memory and Communication*.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Salter, A. (2009). " Once more a kingly quest": Fan games and the classic adventure genre. *Transformative Works and Cultures, TWC*, 2(1).
- Schatz, T. G., & Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. Philadelphia: Temple University Press.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.
- Sestir, M. A., & Bartholow, B. D. (2010). Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(6), 934-942.
- Squire, K., & Jenkins, H. (2002). The art of contested spaces. In *Game on* (pp. 97-102). New York.
- Tronstad, R. (2005, October). Figuring the riddles of adventure games. In *Proceedings of the Aesthetics of Play Conference*.
- Tudor Andrew, "Genre and Critical Methodology", in *Movies and Methods*, Volume I, edited by Bill Nichols, Berkeley: University of California Press, ©1976, pages 118-126.
- Ulicsak, M., & Williamson, B. (2010). Computer games and learning: A Futurelab handbook.
- Wall, Bill.(2012) "[The Slate/Atkin program CHESS x.x](#)". Chess.com.
- Whalen, Z. (2004). Game/genre: A critique of generic formulas in video games in the context of "the real". *Works and Days*, 22(43/44), 289-303.
- Wilson, K.A., Bedwell, W.L., Lazzara, E.H., Salas, E., Burke, C.S., Estock, J.L...Conkey, C. (2009). Relationships between game attributes and learning outcomes. *Simulation and Gaming*, 40(2), 217-277.
- Winget, M. A. (2011). Videogame preservation and massively multiplayer online role-playing games: A review of the literature. *J Am Soc Inf Sci Tec* 62(10), 1869-1883.

- Wolf, M. J. (2001). Genre and the Video Game. In *The medium of the video game* (pp. 113-134). University of Texas Press.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2008). *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. ABC-CLIO.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 1–10. doi:10.1089/109493104322820057
- Zatkin, G. (2012). Awesome video game data. Proceedings of the 2012 Penny-Arcade Expo, Seattle, WA. Retrieved from http://www.gdcvault.com/browse/?track_category=20
- Ziegfeld, Richard 1989. "Interactive Fiction: A New Literary Genre?" in *New Literary History*, Volume 20, Number 2, 341-37
- Αυγητίδου, Σ. (2001). Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Μαυρομάτη, Μ. (2010). *Τα βιντεοπαιχνίδια ως εργαλεία μάθησης*. Accessed 03-03-2019 από http://lexifilia.blogspot.gr/2012/10/blog-post_5047.html
- Μουλά, Ε. & Μαλαφάντης, Κ. (2021). *Από τη λογοτεχνία στην ψηφιακή μυθοπλασία*. Αθήνα: Διάδραση.