

Κεφάλαιο 10^ο: Από τη φαντασία στην υλοποίηση-σχεδίαση παιχνιδιών

Μέσα από το σύντομο αυτό κεφάλαιο, θα προσπαθήσουμε να ανακαλύψουμε μαζί ποια είναι τα «μυστικά συστατικά» που έχουν τα παιχνίδια και μας κάνουν να μη μπορούμε να τους αντισταθούμε! Με άλλα λόγια, θα δούμε ποιες είναι οι βασικές αρχές που πρέπει να έχετε στο νου σας για να σχεδιάσετε ένα ενδιαφέρον και ελκυστικό παιχνίδι για εσάς και τους φίλους σας. Για το λόγο αυτό, θα παρουσιάσουμε κάποια στοιχεία από τη «Μηχανική Παιχνιδιών» («Game Mechanics»), ένα πεδίο έρευνας που μπορεί να σας βοηθήσει να αποφασίσετε πώς να δομήσετε το παιχνίδι σας, πώς να σχεδιάσετε τους βασικούς κανόνες, τους απαραίτητους στόχους και γενικότερα πώς να ικανοποιήσετε ψυχολογικά χαρακτηριστικά των παικτών, ώστε να «χαθούν» στο μοναδικό μαγικό κόσμο των παιχνιδιών σας!

10.1 Βασικές αρχές οργάνωσης και σχεδιασμού των παιχνιδιών

Τι θέμα θα έχει το παιχνίδι μας; Ποια θα είναι η δομή και η μορφή του κόσμου μας; Πόσους χαρακτήρες θα έχουμε; Τι ιδιότητες θα έχει καθένας τους; Ποια αντικείμενα θα κοσμούν τον κόσμο μας; Θα εισάγουμε περιορισμούς χρόνου ώστε να αυξάνεται η αγωνία; Θα απαρτίζεται το παιχνίδι από επιμέρους επίπεδα ώστε να γίνει και πιο ανταγωνιστικό; Ποιος θα είναι ο τελικός στόχος του παίκτη;

Τα ερωτήματα που καλούμαστε να απαντήσουμε κάθε φορά που σχεδιάζουμε ένα παιχνίδι είναι πολλά και ανάλογα με το τι είμαστε διατεθειμένοι να υλοποιήσουμε, καλούμαστε να ακολουθήσουμε και ένα διαφορετικό μονοπάτι σχεδίασης.

Πριν αρχίσετε να σχεδιάζετε το παιχνίδι σας, καλό είναι να σκεφτείτε προσεκτικά τα εξής:

- *Τι είδος παιχνιδιού θα είναι;* Θα είναι παιχνίδι ψυχαγωγίας, εκπαιδευτικού περιεχομένου, βίας και δράσης, αθλητικού περιεχομένου;
- *Σε ποιες κατηγορίες παικτών θα απευθυνθείτε;* Θα στοχεύετε στους «εξερευνητές» που λατρεύουν να ανακαλύπτουν κρυφά πράγματα και να πιέζονται για να σκεφτούν έξυπνα όταν υπάρχει συγκεκριμένο χρονικό όριο; Σε αυτούς που επιθυμούν να απαντούν διαρκώς σε νέες προκλήσεις, να συλλέγουν όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους, και να προχωρούν σε επόμενα επίπεδα δυσκολίας; Στους «ανταγωνιστές» που τους αρέσει να συγκρίνουν τις δεξιότητές τους με άλλα άτομα και ικανοποιούνται περισσότερο όταν τους ξεπεράσουν;

Τα δυο αυτά ερωτήματα θα σας επιτρέψουν να αποκτήσετε ένα γενικό προσανατολισμό για το σχεδιασμό του παιχνιδιού σας, θα σας επιτρέψουν να σχηματίσετε μια γενική εικόνα. Αμέσως μετά, μελετήστε προσεκτικά τα επόμενα 12 σημεία-κλειδιά που έχουν συνήθως τα επιτυχημένα παιχνίδια και προσπαθήστε να τα αξιοποιήσετε στο δικό σας:

[1. Επιτεύγματα] Αν θέλετε να δεσμεύσετε το χρήστη με το παιχνίδι σας, αν θέλετε να νιώσει ικανοποίηση για ότι έχει καταφέρει μέχρι στιγμής, αν θέλετε να τον προκαλέσετε να συνεχίσει, τότε θα πρέπει να βάλετε στο παιχνίδι σας διαφορετικά «Επιτεύγματα» (*Achievements*). Τα επιτεύγματα είναι μορφές αναγνώρισης των επιτυχιών του χρήστη σε συγκεκριμένες δοκιμασίες. Άλλωστε, όλα τα παιχνίδια αποτελούνται από μια σειρά από δοκιμασίες. Μη ξεχνάτε όμως ότι τα επιτεύγματά σας πρέπει:

- να είναι κατανοητά,
- να εξάπτουν την περιέργεια του παίκτη,
- να μην είναι εύκολα στην επίτευξή τους, ώστε να δημιουργούν αγωνία,
- να διακρίνονται από εξυπνάδα και χιούμορ,
- να είναι διαφορετικών τύπων ώστε να ικανοποιούν όλες τις κατηγορίες παικτών.

Κάθε παιχνίδι πρέπει να έχει ένα κύριο επίτευγμα και συνήθως θα περιέχει και άλλα ενδιάμεσα επιτεύγματα. Στο Super Mario, για παράδειγμα, επίτευγμα είναι να καταφέρει ο Super Mario να σώσει την πριγκίπισσα μέσα στον προκαθορισμένο χρόνο και με τη χρήση των «ζωών» που έχει



στη διάθεσή του ο παίκτης. Στο ProEvolution, το κύριο επίτευγμα είναι να καταφέρει ο παίκτης να επικρατήσει του συμπαίκτη του στο τελικό σκορ, βάζοντας περισσότερα γκολ από τον δεύτερο.

[2. Κανόνες] Σε κάθε παιχνίδι απαιτείται προσθήκη «κανόνων», διότι με τους κανόνες μπορείτε να ορίσετε τις δυνατότητες και τα όρια των παικτών μέσα στο παιχνίδι. Είναι γνωστό στους περισσότερους από εσάς ότι οι κανόνες είναι βασικό συστατικό της περιγραφής του παιχνιδιού και πρέπει να είναι ξεκάθαροι και σαφείς σε όλους, δίκαιοι και ίδιοι για κάθε χρήστη και να είναι δομημένοι με τρόπο που να κάνουν το παιχνίδι ελκυστικό. Στον Γκρινιάρη για παράδειγμα ένας κανόνας είναι ότι κάθε παίκτης έχει 4 πιόνια ίδιου χρώματος, τα οποία τοποθετούνται στη δική του βάση. Για να βγει κάθε πιόνι από τη βάση, πρέπει ο παίκτης να φέρει 6 στο ζάρι.

[3. Επιβραβεύσεις] Οι επιβραβεύσεις (ή μπόνους) έρχονται συνήθως απρόβλεπτα στους παίκτες και τους ξαφνιάζουν θετικά. Δίνονται όταν πετύχουν μια σειρά από προκλήσεις ή κατακτήσουν κάποια αντικείμενα. Ως επιβραβεύσεις μπορούν να θεωρηθούν οι επιπλέον βαθμοί ή μία επιπλέον ζωή ή μια ενδιαφέρουσα παρομοία! Παράδειγμα επιβράβευσης στο SuperMario είναι όταν συλλέξει ο ήρωας το αντικείμενο «λουλουδί», οπότε και τροφοδοτείται με σφαίρες/μπάλα.

[4. Βαθμολογία] Είναι μια αριθμητική ανταμοιβή που λαμβάνει κάθε παίκτης για μια δράση που κατάφερε να φέρει εις πέρας. Η βαθμολογία πρέπει να διαφοροποιείται ανάλογα με τη δυσκολία των ενεργειών. Μια πιο δύσκολα υλοποιήσιμη ενέργεια πρέπει να ανταμείβεται με πιο πολλούς πόντους απ' ό,τι μια εύκολη. Έτσι, οι παίκτες θα παρακινούνται να επιμένουν εντονότερα για να ξεπεράσουν τις συγκεκριμένες πιο δύσκολες προκλήσεις.

[5. Δράση – Κίνδυνοι] Όταν προσθέσετε ή τονίσετε το στοιχείο του κινδύνου ή της δράσης στο παιχνίδι σας, το παιχνίδι σας θα γίνει πιο συναρπαστικό και διασκεδαστικό για τον παίκτη. Η δράση για παράδειγμα τονίζεται στο Pacman με τα Φαντασματάκια να τρεμοπαίζουν όταν βρίσκονται στο όριο του να επανέλθουν στην απειλητική-κανονική τους κατάσταση που μπορούν να εξολοθρεύσουν τον πρωταγωνιστή του παιχνιδιού, ενώ την εκείνη τη στιγμή ισχύει το αντίστροφο.

[6. Ανακάλυψη – εξερεύνηση] Είναι καλό να δίνετε τη δυνατότητα στους παίκτες να ανακαλύπτουν σε απρόσμενες χρονικές στιγμές πράγματα που θα τους εκπλήξουν. Δώστε τους δηλαδή τη δυνατότητα να ανακαλύψουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού νέους αντιπάλους, νέες λειτουργίες του παιχνιδιού, νέα επίπεδα, νέες προκλήσεις, νέες δυνατότητες του πρωταγωνιστή. Στους αγώνες αυτοκινήτων, για παράδειγμα, η μέγιστη ταχύτητα του κάθε οχήματος πιστεύεις ότι είναι συγκεκριμένη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ωστόσο, μπορεί να διαπιστώσεις ότι η συλλογή κάποιου συγκεκριμένου αντικειμένου, την ώρα που βρίσκεται σε εξέλιξη η κούρσα, αυξάνει κι άλλο τη μέγιστη ταχύτητα με την οποία μπορεί να κινηθεί το όχημά σου.

[7. Εξέλιξη/Πρόοδος] Σε κάθε παιχνίδι πρέπει να υπάρχει ορατή πρόοδος για τον παίκτη σε όλη τη διάρκειά του. Η πρόοδος του παίκτη μπορεί να αποκαλύπτεται από την εμφάνιση του σκορ του, του επιπέδου δυσκολίας που βρίσκεται, των αντικειμένων που έχει συλλέξει, των εχθρών που του απομένουν κτλ. Ο χρήστης με τον τρόπο αυτό αντιλαμβάνεται διαρκώς σε ποια φάση του παιχνιδιού βρίσκεται, καταλαβαίνει τι έχει καταφέρει κάθε στιγμή.

[8. Τύχη] Δεν παίζετε σχεδόν ποτέ ένα παιχνίδι μια φορά μόνο. Κάθε φορά όμως αυτό εμφανίζεται ελαφρώς διαφορετικό. Δεν θα ήταν πολύ βαρετό να είναι απολύτως προβλέψιμη η πλοκή την επόμενη φορά που θα ξαναπαίξετε το παιχνίδι; Για αυτό το λόγο, προσπαθήστε να εισάγετε τον παράγοντα της τύχης μέσα στα παιχνίδια σας. Για παράδειγμα, τοποθετήστε με τυχαίο τρόπο τους αντιπάλους του παίκτη ή/και επιτρέψτε τους να κινούνται και να πυροβολούν με τυχαίο τρόπο. Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι σας θα είναι καινούριο διαρκώς για τους παίκτες σας ανεξάρτητα με το πόσες φορές το έχουν ξαναπαίξει.

[9. Χρονικά όρια] Εισάγετε χρονικούς περιορισμούς στο παιχνίδι σας. Αν οι περιορισμοί που έχετε θέσει ξεπεραστούν, τότε ο παίκτης συνήθως χάνει μια ζωή ή κάποιο πλεονέκτημα που απέκτησε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η έννοια του χρόνου προσδίδει μεγαλύτερη αγωνία. Ο παίκτης αναγκάζεται να σκέφτεται και να αντιδρά γρήγορα, είναι συγκεντρωμένος απόλυτα στην εκπλήρωση του στόχου του, και πρέπει να αναγνωρίζει προσεκτικά τα λάθη του ώστε την επόμενη φορά που θα ξαναπαίξει το παιχνίδι να προλάβει να τερματίσει το παιχνίδι πριν τελειώσει ο χρόνος.

[10. Επίπεδα δυσκολίας] Με τα επίπεδα δυσκολίας οι παίκτες ανταμείβονται για την πορεία τους σταδιακά. Έχει αποδειχθεί ότι η ύπαρξη αυτού του στοιχείου στα παιχνίδια αποτελεί ένα πολύ καλό κίνητρο τόσο για τους παίκτες, όσο και για τους ίδιους τους δημιουργούς του, καθώς τους

βοηθάει να σπάσουν το παιχνίδι σε μικρά επιμέρους κομμάτια, δίνοντας στον παίκτη ενδιάμεσα επιτεύγματα. Στους μηχανοκίνητους αγώνες, για παράδειγμα, κάθε επίπεδο έχει και μία διαφορετική πίστα στην οποία αγωνίζεσαι. Όσο υψηλότερο είναι το επίπεδο δυσκολίας, τόσο πιο απαιτητική είναι και η διαδρομή της πίστας.

[11. Καταστάσεις πρωταγωνιστή] Προσθέστε στο παιχνίδι σας πολλές «Καταστάσεις» για τους πρωταγωνιστές. Οι δυνατότητες του πρωταγωνιστή σας ή ακόμη και τα φυσικά του χαρακτηριστικά μπορεί να αλλάζουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο Super Mario για παράδειγμα, υπάρχουν αρκετές διαφορετικές καταστάσεις στις οποίες μπορεί να βρεθεί ο παίκτης. Μπορεί να είναι ψηλός, κοντός, με σφαίρες, χωρίς σφαίρες κ.λπ.

[12. Τιμωρία] Δεν θα είναι λίγες οι φορές που όταν συλλέξατε το λάθος αντικείμενο, χάσατε μια ζωή. Δεν είναι πάντα αρνητικό το αποτέλεσμα της τιμωρίας. Η τιμωρία επισημαίνει ένα λάθος και επιτρέπει στον παίκτη να εστιάσει στα πράγματα που πρέπει να αποφύγει.

Λογικά τώρα θα αναρωτιέστε: «μήπως θα μπορούσατε να μας δώσετε ένα λίγο πιο συγκεκριμένο παράδειγμα παιχνιδιού που αξιοποιεί τα παραπάνω στοιχεία»;

Ας εξετάσουμε τη «MONOPOLY» που είναι ένα από τα παιχνίδια που πιθανότατα όλοι μας έχουμε παίξει κάποια στιγμή, τουλάχιστον μία φορά. Πως εφαρμόζει ορισμένα από τα στοιχεία-κλειδιά που αναλύσαμε;

Επίτευγμα/στόχος: Ο κάθε παίκτης πρέπει να αποκτήσει όσο το δυνατόν περισσότερα χρήματα μπορεί, αγοράζοντας, νοικιάζοντας και πουλώντας οικοπέδα και κτίρια, διότι τελικά κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα χρήματα.

Επιβραβεύσεις: Ένας ιδιοκτήτης οικοπέδου, αν έχει όλες τις κάρτες με το ίδιο χρώμα, τότε εισπράττει διπλάσιο ενοίκιο από το κανονικό από κάθε παίκτη που θα σταθεί στο τετράγωνο αυτό.

Βαθμολογία: Σχετίζεται άμεσα με τα χρήματα που συγκεντρώνει ο κάθε παίκτης. Αρχικά ξεκινάει ο κάθε παίκτης με 1000€ για παράδειγμα. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης λαμβάνει χρήματα (βαθμολογία) από οποιονδήποτε άλλον παίκτη που στέκεται στο οικοπέδο του. Ακόμη, χρήματα μπορεί να λάβει ο κάθε παίκτης από την "Πώληση Ακινήτων" που έχει στην κατοχή του.

Δράση-Κίνδυνος: Στο παιχνίδι της MONOPOLY υπάρχει ένας και βασικός κίνδυνος, η χρεωκοπία όταν θα κληθεί ο παίκτης να πληρώσει ένα ποσό που δεν έχει στη διάθεσή του. Ο κίνδυνος αυξάνεται με το πέρασμα του παιχνιδιού, καθώς οι παίκτες χτίζουν τα οικοπέδα τους και τα ενοίκια αυξάνονται δραματικά. Έτσι, ο χρόνος κυλάει ευχάριστα καθώς η δράση διαρκώς αυξάνεται.

Πρόδος: Ακόμη και στη MONOPOLY υπάρχουν εμφανή σημάδια της πρόδου των παικτών! Οι παίκτες παρατηρούν τη στοιβία των χρημάτων που κατέχουν οι αντίπαλοί τους, το πλήθος των καρτών που κρατούν καθώς και το πλήθος των ξενοδοχείων που έχουν χτίσει. Αυτό δημιουργεί ποικιλία συναισθημάτων: Κάποιοι νιώθουν ικανοποίηση και σιγουριά για την πορεία τους ενώ ταυτόχρονα άλλοι παίκτες αισθάνονται αγχωμένοι και προσπαθούν να ανατρέψουν την κατάσταση.

Τύχη: Ο παράγοντας τύχη υπάρχει αφού έχουμε στο παιχνίδι τα ζάρια. Κάθε φορά που πετάτε τα ζάρια, προχωράτε με το πιόνι σας θέσεις ίσες με το άθροισμα των ζαριών και καταλήγετε σ' ένα τετράγωνο όπου μπορεί να χρειαστεί να πληρώσετε νοίκι ή φόρους ή θα μπορείτε να αγοράσετε το οικοπέδο. Μπορεί επίσης να πέσετε σε τετράγωνο που να επιβάλλει να τραβήξετε κάρτα (Εντολή ή Απόφαση). Πριν όμως ρίξετε το ζάρι, δεν ξέρετε τι σας περιμένει.

Τιμωρία: Τιμωρία στη MONOPOLY είναι η φυλακή. Στη φυλακή οδηγείται ένας παίκτης σε 3 περιπτώσεις: α) Όταν το πιόνι του σταματήσει στο τετράγωνο με τον αστυφύλακα που γράφει «ΠΗΓΑΙΝΕ ΣΤΗ ΦΥΛΑΚΗ» β) Όταν τραβήξει μια κάρτα (Εντολή ή Απόφαση) που γράφει «ΠΗΓΑΙΝΕ ΣΤΗ ΦΥΛΑΚΗ» γ) εάν ρίξει διπλές τρεις φορές στη σειρά.

Παρατηρήστε πως κάθε ένα από τα παραπάνω στοιχεία παίζει το δικό του ιδιαίτερο ρόλο για να γίνει το παιχνίδι πραγματικά διασκεδαστικό, κάθε ένα από τα παραπάνω στοιχεία συνεισφέρει στο να διατηρεί τον παίκτη σε εγρήγορση, να του προκαλεί αγωνία, να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του. Συνεπώς για να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι, αρχικά πρέπει να συλλάβουμε τη βασική δομή του και στη συνέχεια να το εμπλουτίσουμε με όσο το δυνατόν περισσότερο από τα παραπάνω στοιχεία.



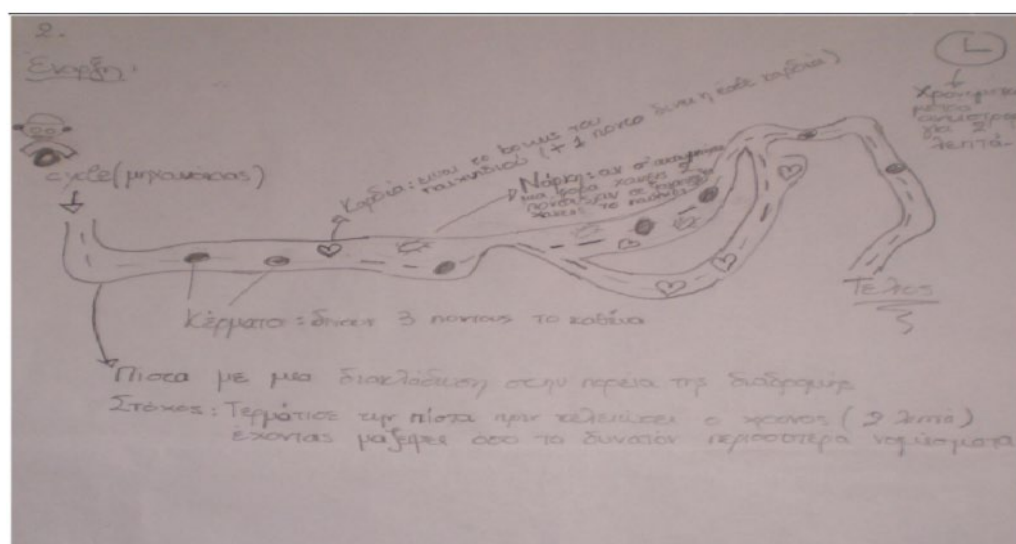
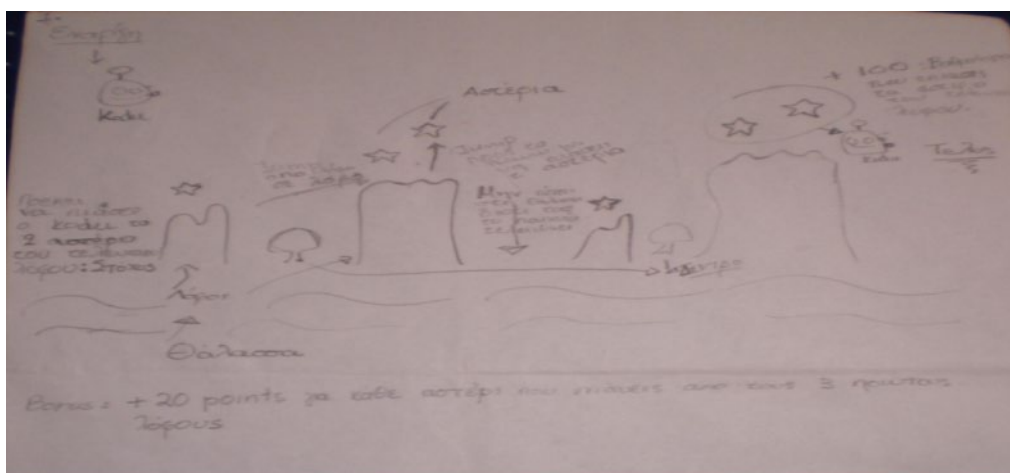
10.2 Δημιουργώ τα παιχνίδια μου στο MSKodu

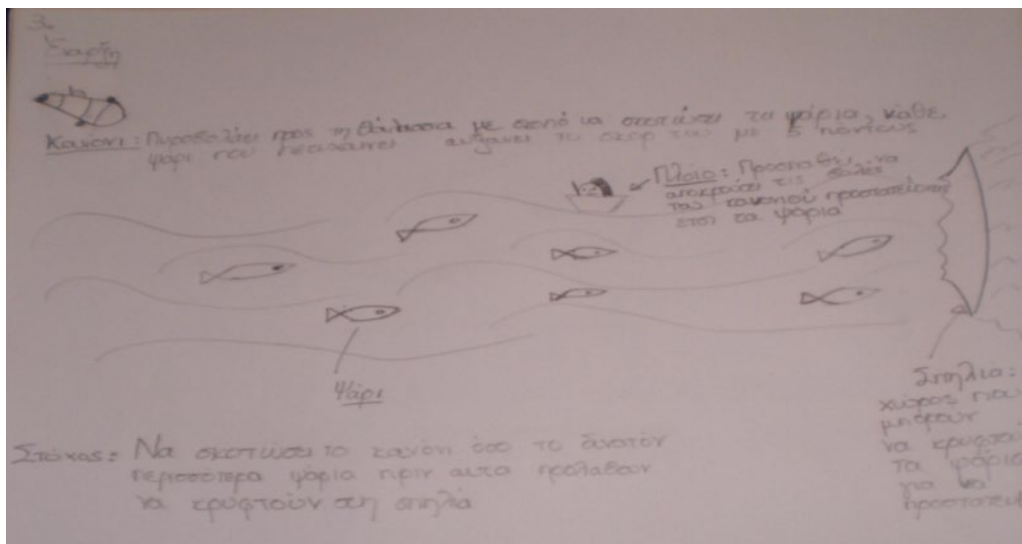
Πολλοί προγραμματιστές θεωρούν ότι για να αναπτύξουν ένα παιχνίδι, μπορούν να βασιστούν αρχικά σε μια γενική ιδέα και σιγά-σιγά να την αναπτύξουν στο MSKodu. Η τακτική αυτή δε θα υποστηρίξουμε πως είναι λάθος, ωστόσο θα λέγαμε πως δεν είναι και η πιο αποδοτική. Μπορεί κατά την πορεία υλοποίησης να προκύψουν διάφορα ζητήματα που δεν μπορέσαμε να προβλέψουμε εκ των προτέρων και να αναγκαστούμε να αλλάξουμε το παιχνίδι μας σε μεγάλο βαθμό, εάν όχι ολοκληρωτικά. Στον προγραμματισμό πάντα συστήνεται:

πρώτα σχεδίασε τη λύση, μετά υλοποίησέ την

Μια πιο ασφαλής μέθοδος είναι να σχεδιάσω πρώτα το παιχνίδι μου στο χαρτί, να προδιαγράψω τη μορφή του κόσμου μου, να αναγνωρίσω τα διάφορα αντικείμενά μου και τις ιδιότητές τους, να αποφασίσω προσεκτικά για τις συμπεριφορές τους και γενικά να δημιουργήσω μια ολοκληρωμένη εικόνα του τι θα υλοποιήσω. Με τον τρόπο αυτό, στη φάση υλοποίησης του παιχνιδιού, το ζητούμενό μας θα είναι συγκεκριμένο και θα αναφέρεται στο πώς θα αναπτύξουμε τις επιδιωκόμενες συμπεριφορές με βάσει τις διαθέσιμες εντολές του MSKodu. Δεν είναι εύκολο να προσπαθούμε να σχεδιάζουμε ταυτόχρονα τις συμπεριφορές και το παιχνίδι.

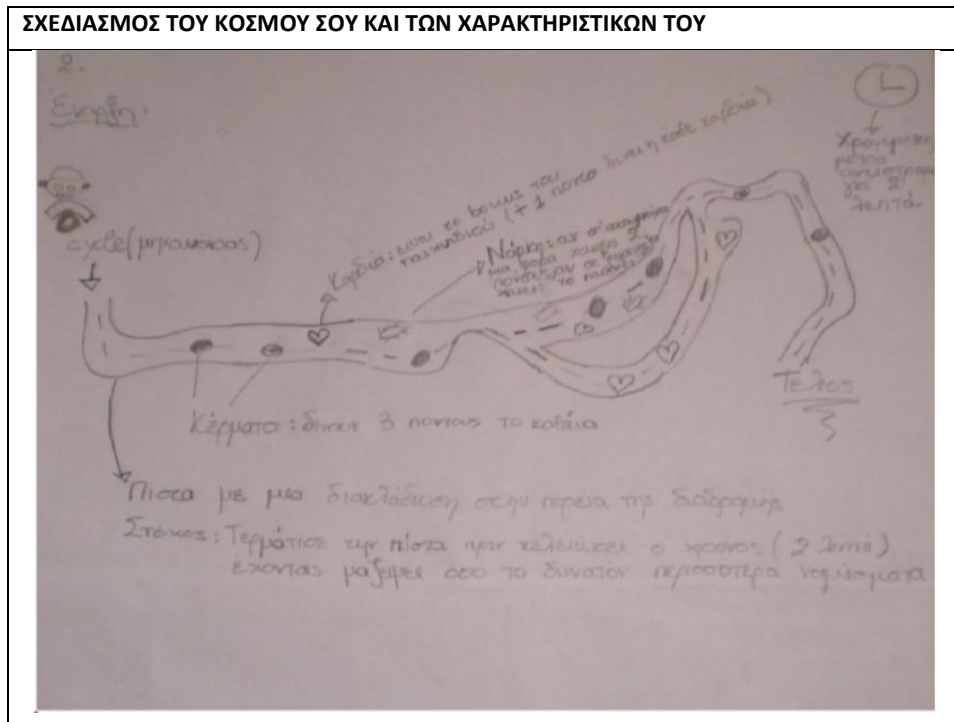
Ας δούμε μερικά παραδείγματα πιθανών πλοκών. Παρακάτω παρουσιάζονται τρία διαφορετικά σενάρια που σχεδιάσαμε στο χαρτί.





Στα παραπάνω τρία σκίτσα φτιάξαμε στο χαρτί το βασικό κόσμο των παιχνιδιών μας. Σχεδιάσαμε δηλαδή τον άξονα γύρω απ' τον οποίο θα κινηθούμε. Αξίζει να παρατηρήσουμε πως οι παραπάνω κόσμοι είναι αρκετά απλοϊκοί, έχουμε ωστόσο τη δυνατότητα να εμπλουτίσουμε και να επεκτείνουμε τις δυνατότητές τους. Ανάλογα, μπορεί ο καθένας από εσάς να κάνει μια πρόχειρη κατασκευή του κόσμου που θέλει ο ίδιος να υλοποιήσει στο MSKodu και στη συνέχεια να συνθέσει βήμα-βήμα όλα τα επιμέρους στοιχεία ώστε το δικό του προσωπικό παιχνίδι να είναι πλέον γεγονός!

Ας υποθέσουμε πως θέλουμε να κάνουμε ένα παιχνίδι και πως καταλήξαμε στην πλοκή που παρουσιάζεται στο δεύτερο από τα παραπάνω σκίτσα. Πάμε λοιπόν να φτιάξουμε το παιχνίδι μας!



Αφού έχουμε μια πρώτη εικόνα για το παιχνίδι μας, πρέπει να αναγνωρίσουμε προσεκτικά ποια είναι τα αντικείμενά μας και ποια θα είναι η λειτουργία τους στο παιχνίδι μας

ΠΕΡΙΕΓΡΑΦΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ	ΠΟΙΑ ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΟΥ	ΠΟΙΕΣ ΟΙ ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ
Ο Μηχανάκιας πρέπει σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα να διασχίσει μια πίστα από την αρχή μέχρι το τέλος συλλέγοντας όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους.	1. Κέρματα	1. Κέρματα: δίνουν 3 πόντους το καθένα.
	2. Καρδούλες	2. Καρδούλες: δίνουν 1 πόντο η μία.
	3. Νάρκες	3. Νάρκες: αφαιρούν 2 πόντους από τη βαθμολογία σου.
	4. Δρόμος	4. Δρόμος: εάν βγεις εκτός ορίων μειώνεται η ταχύτητά σου.
	5. Μηχανάκιας	5. Μηχανάκιας: το χειρίζεται ο χρήστης με τα βελάκια.



Επιλέξαμε το *Μηχανάκια (Cycle)* για κεντρικό ήρωα και αποφασίσαμε πως τα αντικείμενα που θα συλλέγει θα είναι κέρματα. Για κάθε *Κέρμα (Coin)* που θα καταφέρει να συλλέξει θα προστίθενται 3 πόντοι στη συνολική βαθμολογία του. Με τη χρήση των πόντων, διαφορετικοί χρήστες θα μπορούν να συγκρίνουν τις επιδόσεις τους και έτσι να εισαχθεί και το στοιχείο του συναγωνισμού.

Και η πίστα; Με μια πρώτη σκέψη θέλαμε ο ήρωας μας να συλλέγει τα Κέρματα απλά από ένα χώρο όπου τα τελευταία θα ήταν διασκορπισμένα. Με μία δεύτερη όμως σκέψη αποφασίσαμε πως είναι καλύτερο να φτιάξουμε μία πίστα δρόμου πάνω στην οποία θα κινείται με σκοπό να τον δυσκολέψουμε λίγο, καθώς για να μαζεύει τα Κέρματα θα πρέπει να ακολουθεί συγκεκριμένη διαδρομή και να κάνει επομένως τους απαραίτητους ελιγμούς. Ωραία! Ο Μηχανάκιας πρέπει να ακολουθήσει μία συγκεκριμένη διαδρομή για να μαζέψει τα κέρματα και τελικά ξεκινώντας από την έναρξη να φτάσει στο τέλος! Είναι όμως αυτό αρκετό; Μάλλον όχι... Ανιάρο και άχρωμο... Πρέπει να το εμπλουτίσουμε.

Μία καλή ιδέα είναι να προσθέσουμε χρόνο στο παιχνίδι μας. Έτσι ο παίκτης θα έχει την αγωνία για το αν θα προλάβει να φτάσει στον προορισμό του μέσα στον προβλεπόμενο χρόνο. Και πάλι όμως αυτό το στοιχείο από μόνο του δεν είναι αρκετό. Είναι πιθανόν η πίστα μας να είναι αρκετά εύκολη και σε κάθε περίπτωση ο χρόνος να είναι υπέρ αρκετός. Μήπως θα ήταν καλό να έχουμε έναν παράγοντα που να κάνει ακόμη πιο απαιτητικό το παιχνίδι; Έτσι και αποφασίσαμε ότι όταν ο Μηχανάκιας βγαίνει εκτός των ορίων του δρόμου, η ταχύτητά του να ελαττώνεται! Τώρα είμαστε καλύτερα απ' ό,τι ήμασταν πριν!

Μία πίστα όμως χωρίς κάποιο ουσιαστικό εμπόδιο, δε λέει και κάτι. Σωστά; Μας ήρθε επομένως η ιδέα να τοποθετήσουμε σε διάφορα διάσπαρτα σημεία της διαδρομής Νάρκες! Όταν ο Μηχανάκιας έρθει σε επαφή με κάποια *Νάρκη (Mine)* θα χάνει 2 από τους πόντους του και έτσι η βαθμολογία του θα ελαττώνεται! Με την τοποθέτηση των Ναρκών δεν εισάγαμε μόνο πιθανή ποινή για το Μηχανάκια αλλά κάναμε και το έργο του πιο δύσκολο, καθότι στην προσπάθειά του να αποφύγει κάποια Νάρκη, πιθανόν να χάνει την ευκαιρία να συλλέξει κάποιο κέρμα. Ωραία λοιπόν, βρήκαμε δύο τρόπους να δυσκολέψουμε λίγο τη "ζωή" του ήρωά μας.

Ένας παίκτης όμως δεν πρέπει μόνο να τιμωρείται. Πρέπει και να επιβραβεύεται! Πρέπει επομένως να δώσουμε στο Μηχανάκια μας ένα κίνητρο για να συνεχίσει να προσπαθεί. Σκεφτήκαμε λοιπόν να τοποθετήσουμε στην αγωνιστική πίστα καρδούλες! Η κάθε *Καρδούλα (Heart)* ευεργετεί το Μηχανάκια με επιπλέον 1 πόντο, εάν φυσικά τη συλλέξει! Η διαδρομή τώρα δεν του επιφυλάσσει μόνο δυσάρεστες εκπλήξεις, αλλά και ευχάριστες. Μένει τώρα να προσθέσουμε κάτι ακόμη στο παιχνίδι μας έτσι ώστε να έχουμε ανατροπή! Σκεφτήκαμε πως το παιχνίδι μας θα δυσκολέψει αρκετά εάν τη δεύτερη φορά που ο Μηχανάκιας ακουμπήσει Νάρκη, δεν χάνει απλά άλλους 2 πόντους από τη συνολική του βαθμολογία, αλλά θα επιστρέφει στην αρχή της πίστας και θα είναι υποχρεωμένος να ξανακάνει όλη τη διαδρομή από την αρχή, χωρίς φυσικά ο χρόνος του να ανανεωθεί.

Επιπλέον, αποφασίσαμε στην κύρια διαδρομή να δώσουμε κάποιους παράδρομους ώστε να έχει ο παίκτης δυνατότητα επιλογής. Θα έχουμε ένα παράδρομο πιο μεγάλο, αλλά πιο εύκολο (δηλαδή με μικρότερο ρίσκο) και έναν παράδρομο πιο σύντομο, αλλά πιο δύσκολο (δηλαδή πιο ριψοκίνδυνη διαδρομή) και περισσότερους διαθέσιμους πόντους. Επομένως, ο παίκτης του παιχνιδιού θα έχει τη δυνατότητα να εξερευνήσει τις διάφορες διαδρομές και να δοκιμάσει τις

εναλλακτικές που του δίνονται. Το ουσιαστικό κομμάτι του παιχνιδιού μας ολοκληρώθηκε! Μπορείτε να εξετάσετε τη λίστα με τα κύρια χαρακτηριστικά που συζητήσαμε προηγουμένως και να συμπληρώσετε ποια από τα στοιχεία-κλειδιά των παιχνιδιών έχει το συγκεκριμένο παιχνίδι; Γιατί;

ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΚΛΕΙΔΙΑ	ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΟΥ ΕΧΕΙ	ΓΙΑΤΙ;
1. Επίτευγμα	
2. Κανόνας		
3. Επιβραβεύσεις		
4. Βαθμολογία		
5. Κίνδυνος/Δράση		
6. Ανακάλυψη/Εξερεύνηση		
7. Εξέλιξη/Πρόοδος		
8. Τύχη		
9. Χρονικό Περιορισμό		
10. Επίπεδα		
11. Ενδιάμεσα Επιτεύγματα		
12. Τιμωρία		

Παρατηρήστε ότι μόλις συμπληρώσαμε τον πίνακα, νέες ιδέες αρχίζουν να προκύπτουν. Πως θα μπορούσαμε να προσθέσουμε το στοιχείο της τυχαιότητας; Ίσως να κινούνται οι καρδούλες με τυχαίο τρόπο; Θα μπορούσε ο Μηχανάκις να αποκτά νέες καταστάσεις π.χ. να έχει τη δυνατότητα να πυροβολεί τις νάρκες; Συνεπώς, μόλις δημιουργούμε την πρώτη αποτύπωση του παιχνιδιού μας, είναι σημαντικό να εξετάζουμε αναλυτικά την προηγούμενη λίστα με τα στοιχεία-κλειδιά ώστε να προσθέσουμε νέα χαρακτηριστικά.

Από όλα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορούμε να καταλήξουμε με ασφάλεια στο συμπέρασμα ότι το δύσκολο δεν είναι να σκεφτούμε ένα παιχνίδι, αλλά να το υλοποιήσουμε με τέτοιο τρόπο ώστε να γίνει θελκτικό και ενδιαφέρον για αυτούς που θα το παίξουν. Αξίζει ωστόσο να σημειωθεί πως εμείς σε αυτή την υποενοότητα του κεφαλαίου μας επιλέξαμε να υλοποιήσουμε ένα αρκετά απλό παιχνίδι έτσι ώστε να μπορέσουμε πιο εύκολα να επισημάνουμε τα σημεία που θέλαμε και κρίναμε απαραίτητα. Τώρα είσατε σε θέση και εσείς, ο καθένας προσωπικά, να δοκιμάσει να υλοποιήσει ένα παιχνίδι ολοκληρωμένο και να μπορέσει να του δώσει όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία-κλειδιά.

Αξίζει να σημειώσουμε πως ο "στολισμός" του κόσμου σας είναι σημαντικός, καθώς ευχαριστεί το μάτι του παίκτη και τον προδιαθέτει ευχάριστα. Αφού ολοκληρώσετε την υλοποίηση του παιχνιδιού σας, προσπαθήστε να βελτιώσετε την αισθητική του αλλάζοντας τη μορφή της πίστας αλλά και προσθέτοντας επιπλέον διακοσμητικά αντικείμενα που θα κάνουν πιο αληθοφανή το σενάριό σας.

Περίληψη Κεφαλαίου

Στο κεφάλαιο σας δείξαμε σύντομα ποια είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία που πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη στο παιχνίδι που σκοπεύουμε να υλοποιήσουμε. Η «Μηχανική Παιχνιδιών» προσδιορίζει πολλά στοιχεία-κλειδιά που διαφοροποιούνται ανάλογα με τον τύπο παιχνιδιού που θέλουμε να φτιάξουμε αλλά και ανάλογα με την κατηγορία ή τις κατηγορίες των παικτών που θέλουμε να προσελκύσουμε. Μη ξεχνάτε ότι είναι σημαντικό πρώτα να σχεδιάσετε το γενικό περίγραμμα του παιχνιδιού σας στο χαρτί, να προσδιορίσετε τα αντικείμενα και τις συμπεριφορές τους και στη συνέχεια να υλοποιείτε το παιχνίδι στο MSKodu. Πρώτα σχεδιάζουμε και μετά υλοποιούμε.

Ερωτήσεις

1. Ποια είναι τα 12 στοιχεία κλειδιά που πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη μας κατά τη δημιουργία ενός παιχνιδιού;

2. Ποια από τα 12 στοιχεία κλειδιά μπορείτε να αναγνωρίσετε σε γνωστά παιχνίδια, όπως το Ρασταν και το Age of Empires;
3. Μπορείτε να προτείνετε επιπλέον στοιχεία που κάνουν τα παιχνίδια πιο ενδιαφέροντα; Ψάξτε στο διαδίκτυο για «Game Mechanics».