

Εισαγωγή

Η παρούσα ερευνητική εργασία με θέμα «Τέχνη και Βιντεοπαιχνίδια» αποτελεί μέρος των σπουδών της ομάδας μας στο τμήμα Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου. Σκοπός της συλλογικής μας προσπάθειας είναι η διερεύνηση τρόπων με τους οποίους τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν έργα τέχνης, καθώς και η τεκμηρίωσή τους. Παράλληλα διεξήγαμε έρευνα μέσω διαδικτύου ζητώντας τη γνώμη του κοινού τη συλλογή στατιστικών στοιχείων. Συμπληρωματικά, πήραμε συνέντευξη από γνωστούς σχεδιαστές παιχνιδιών για την συλλογή την γνώμη του εξειδικευμένου κοινού και τον εμπλουτισμό της έρευνας με αξιόπιστες πληροφορίες από άτομα με εμπειρία στον κλάδο των βιντεοπαιχνιδιών.

ΑΑΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

Ελλειψης

Το επόμενο βήμα ήταν η αναζήτηση πιο διαδεδομένων ορισμών τέχνης και αποτελέσματα ήταν η ευρεση τριων ειδων ορισμοι:

ιστορικοι

που εχουν ως κεντρο πως για να θεωρηθει κατι εργο τεχνης πρεπει να εχει μια εμφανη ομοιοτητα με αναγνωρισμενα εργα τεχβης προηγουμενων ετων. κοινωσ οτι τα κεντρικα τους ερεθισματα ειναι επιρρεασμενα απο ιδεες και ταχνικες που εχουν ηδη ειπωθει

αισθητικοι

που εχουν ως κεντρο την προκληση συναισθηματων του δεκτη, την προκληση θαυμασμου και θεαματος.

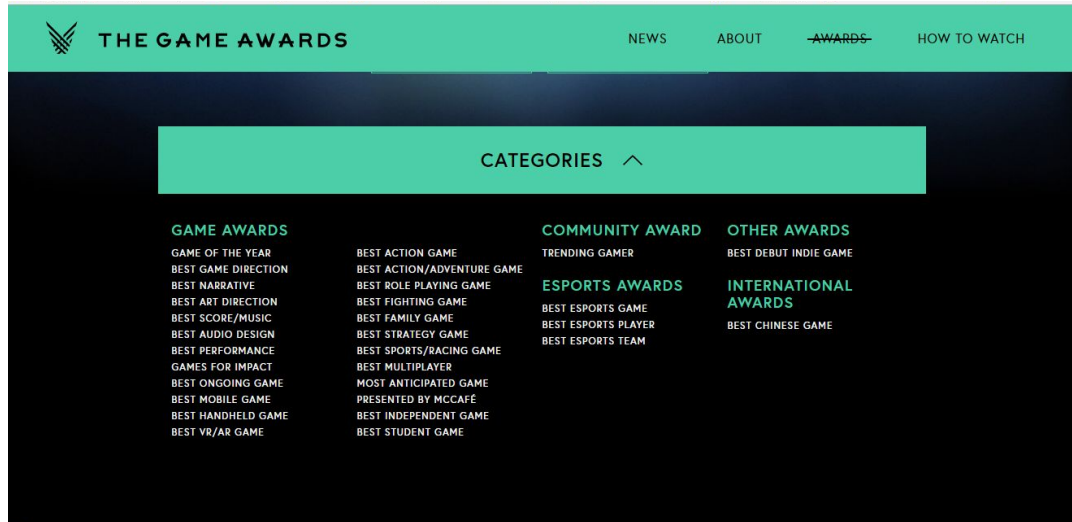
κοινωνικοι

που εχουν ως κεντρο την κριση ενος ειδικου/επαγγελματια. σε αλλεσμορφες αυτου του ορισμου εξαρταται απο την κριση της κοινωνιας η ενος κοινωνικου συνολου που εχει συχνη επαφη και αλληλεπιδραση με τον χωρο της τεχνης

τ ο υ ς π α ρ α π α ν ω ο ρ ι σ μ ο υ ς ε ν σ ω μ α τ ω σ α μ ε σ τ ο
ε ρ ω τ η μ α τ ο λ ο γ ι ο κ α ι σ τ ι ς σ υ ν ε ν τ ε υ ξ ε ι ς

Δ ι ο ρ θ ω μ έ ν ο κ ε ί μ ε ν ο

Έπειτα μελετήσαμε τα βιντεοπαιχνίδια που ξεχώρισαν με διάφορους τίτλους στα Game Awards προηγούμενων χρονών και πέρα από αυτούς τίτλους που ανατίθενται στα παιχνίδια αυτά, δηλαδή τις κατηγορίες των προτεινόμενων παιχνιδιών, που αφορούν την καλλιτεχνική απόδοση των βιντεοπαιχνιδιών.



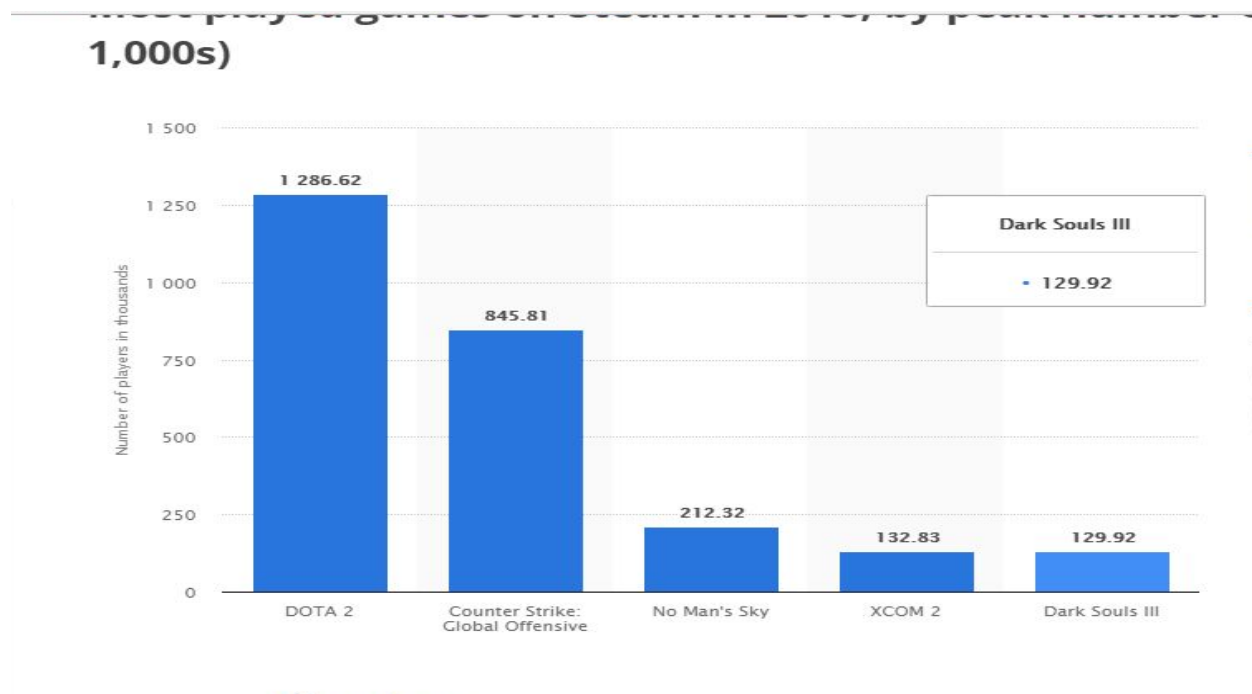
Όπως φαίνεται και στην σελίδα των βραβείων οι τίτλοι των βιντεοπαιχνιδιών έχουν κατηγοριοποιηθεί με βάση την κονσόλα, αλλά και το κέντρο και τους στόχους που έχει ως είδος(genre). Εάν αναλύσουμε τα βραβεία σύμφωνα με τα παραπάνω είδη ορισμών τέχνης τα εξής βραβεία αξιολογούν την καλλιτεχνική φύση ενός παιχνιδιού με έναν συνδυασμό κοινωνικών ορισμών, αφού τα βραβεία και η απονομή τους κρίνονται από ένα κοινωνικό σύνολο και αισθητικών ορισμών, καθώς κρίνονται τόσο για την εμφάνιση όσο και τους στοχασμούς τους οποίους μεταδίδει στον παίχτη. Τέτοια βραβεία είναι :

- GAME OF THE YEAR (Παιχνίδι της χρονιάς)
- BEST GAME DIRECTION (Καλύτερη Σκηνοθεσία Παιχνιδιού)
- BEST NARRATIVE (Καλύτερη Αφήγηση)
- BEST ART DIRECTION (Καλύτερη Καλλιτεχνική Επιμέλεια)
- BEST SCORE/MUSIC (Καλύτερη Μουσική)
- BEST AUDIO DESIGN (Καλύτερος Σχεδιασμός Ήχου)
- BEST PERFORMANCE (Καλύτερη Απόδοση)
- GAMES FOR IMPACT (Παιχνίδια με αντίκτυπο)

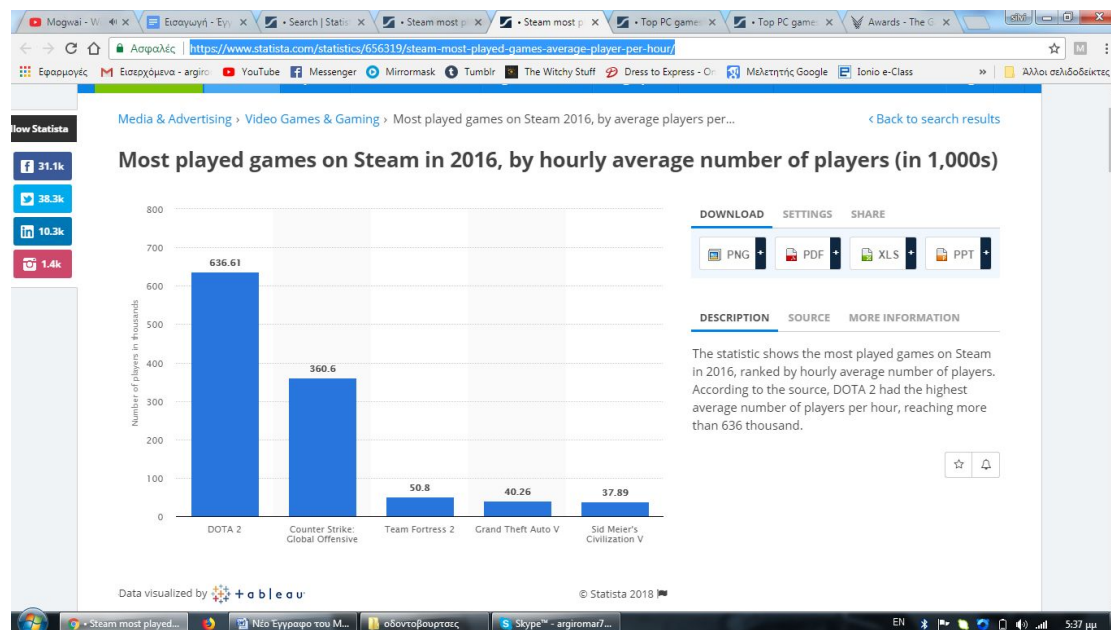
Επιπλέον, θα εξετάσαμε ποια παιχνίδια είχαν τις υψηλότερες πωλήσεις μέσω στατιστικών που έγιναν από την πλατφόρμα του steam.

<https://www.statista.com/statistics/499371/leading-pc-steam-games-by-revenue/>

<https://www.statista.com/statistics/499390/leading-pc-steam-games-by-unit-sales/>



<https://www.statista.com/statistics/656278/steam-most-played-games-peak-concurrent-player/>

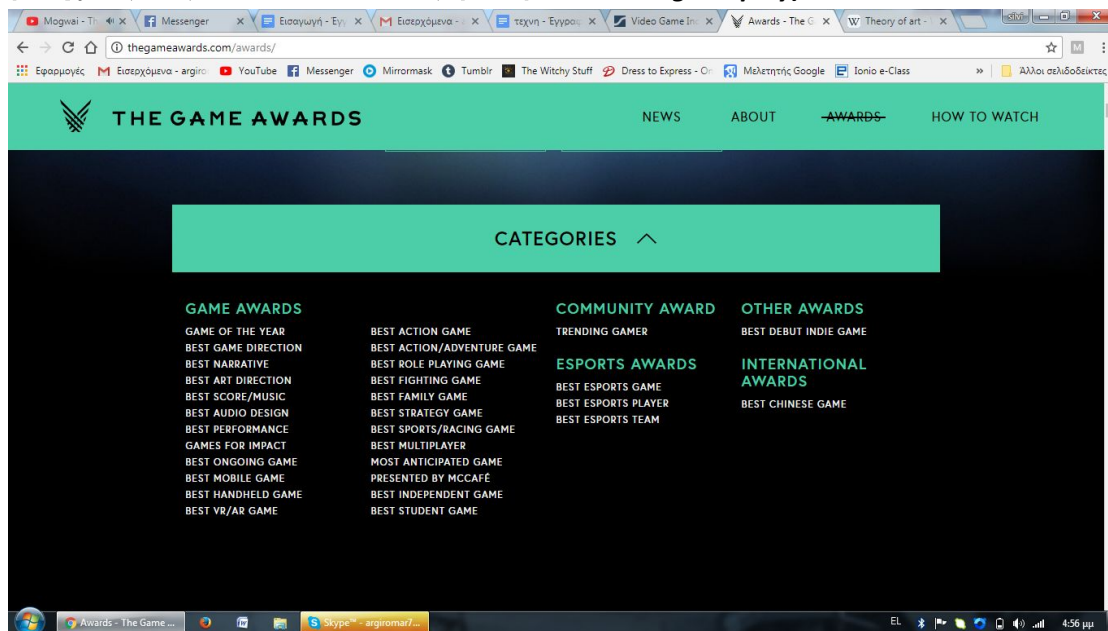


<https://www.statista.com/statistics/656319/steam-most-played-games-average-player-per-hour/>

Στα παραπάνω γραφήματα φαίνεται ότι παιχνίδια που έχουν ως κέντρο την ψυχαγωγία έχουν πρωταρχική θέση στις πωλήσεις, ενώ τα παιχνίδια που διεγείρουν τη σκέψη (thought-provoking games) έχουν χαμηλότερη από αυτά, αλλά υψηλή σε σύγκριση με άλλα παιχνίδια ζήτηση. Αυτό θέτει το ερώτημα εάν η δυνατότητα των παιχνιδιών να έχουν μια καλλιτεχνική φύση έχει να κάνει και με το πόση ζήτηση έχουν τα παιχνίδια αυτά. Είναι ξεκάθαρο πως είναι ένα ανερχόμενο είδος καθώς αυξάνονται σε αριθμό και καθώς πολλά από τα βραβεία που αναγνωρίζουν καλλιτεχνική δημιουργία βγήκαν πριν λίγα χρόνια ενώ ο θεσμός υπήρχε τουλάχιστον για μια δεκαετία.

Παρότι τα Game Awards καλύπτουν μια πληθώρα παιχνιδιών με μεγάλη απήχηση και έχουν μεγάλη επιτυχία στις πωλήσεις δεν αποτελούν το κέντρο του χώρου αγοράς τους. Αυτό δεν είναι αναγκαστικά αρνητικό. Αντίθετα θα μπορούσε απλά να υποδεικνύει ότι τα παιχνίδια μπορούν να είναι για την ψυχαγωγία και για την τέχνη, δίχως το ένα να αποκλείει το άλλο, να το περιορίζει να είναι αναγκαίο. Εν συντομία δεν είναι λάθος ή ανούσιο να έχουμε παιχνίδια που να έχουν στόχο την διασκέδαση και το ίδιο ισχύει και με την τέχνη ως στόχο. Λάθος θα ήταν το να περιοριζόταν η αγορά, αλλά και οι χρήστες σε εάν από τα δυο καθώς είναι και τα δυο αναγκαία.

Έπειτα μελετήσαμε τα Game Awards προηγούμενων χρόνων και περααποταβιντεοπαιχνιδιαπουξεχωρισαν με διαφορους τιτλους μελετησαμε και τους τιτλους που ανατιθονται στα παιχνιδια αυτα δηλαδη το τι ειναι αυτο που αφορα του βραβειο (δεν ξερω πως να το εκφρασω αλλα πανω κατω το τι αφορα το καθε βραβειο και κατα ποσο προσπαθουν να εκτιμισουν την καλλιτεχνικη αποδοση σε συγκριση με την ψυχαγωγια τυποθ γραφικα vs gameplay)



οπως φαινεται και στην σελιδα των βραβειων οι τιτλοι εχουν κατηγοριοποιησει τα βιντεοπαιχνιδια με βαση την κοσνολα αλλα και το κεντρο και τους στοχους που εχει ως ειδος (genre). Εαν αναλυσουμε τα βραβεια με τα παραπανω ειδη ορισμων τεχνης τα εξης βραβεια αξιολογουν την

καλλιτεχνική φύση ενός παιχνιδιού με ένα
συνδιασμό των κοινωνικών ορισμών καθώς τα
βραβεία και η απονομή τους κρινεταί απο ένα
κοινωνικό συνολο και των αισθητικών ορισμών
καθως κρινουν τοσο εμφάνιση οσο και την θέση
στο χαρτου στην οποια βαζει τον παιχτη.Τετοια
βραβεία είναι:

GAME OF THE YEAR

BEST GAME DIRECTION

BEST NARRATIVE

BEST ART DIRECTION

BEST SCORE/MUSIC

BEST AUDIO DESIGN

BEST PERFORMANCE

GAMES FOR IMPACT

Επιπλέον, θα εξετάσαμε ποια παιχνίδια είχαν τις
υψηλότερες πωλήσεις μεσω στατιστικών που
εγιναν απο την πλατφορμα του steam

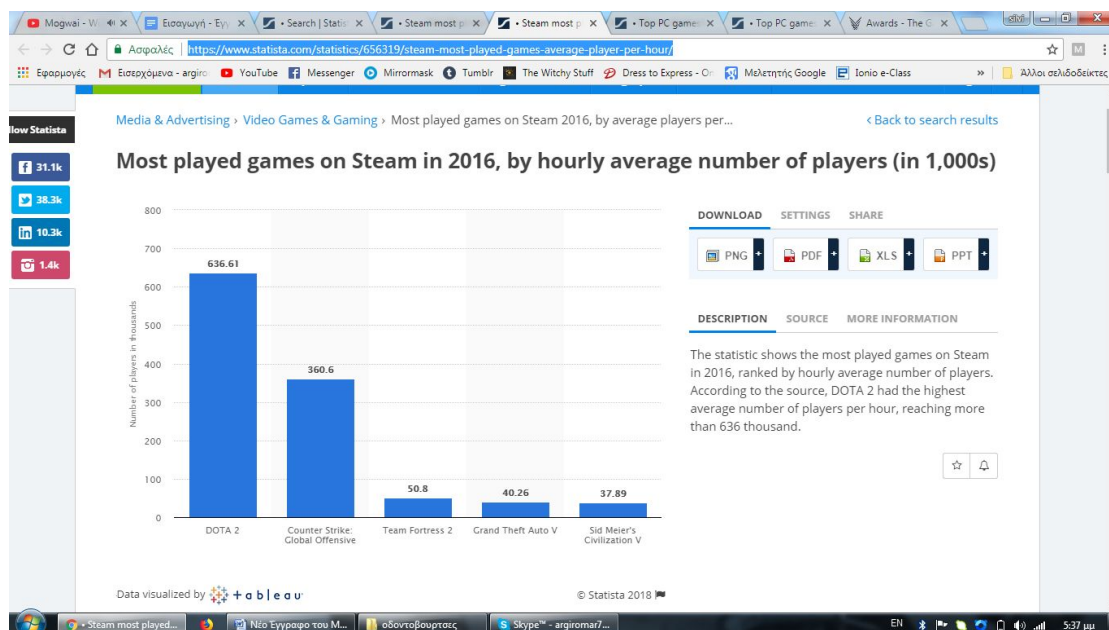


<https://www.statista.com/statistics/499371/leading-pc-steam-games-by-revenue/>

<https://www.statista.com/statistics/499390/leading-pc-steam-games-by-unit-sales/>



<https://www.statista.com/statistics/656278/steam-most-played-games-peak-concurrent-player/>



<https://www.statista.com/statistics/656319/steam-most-played-games-average-player-per-hour/>

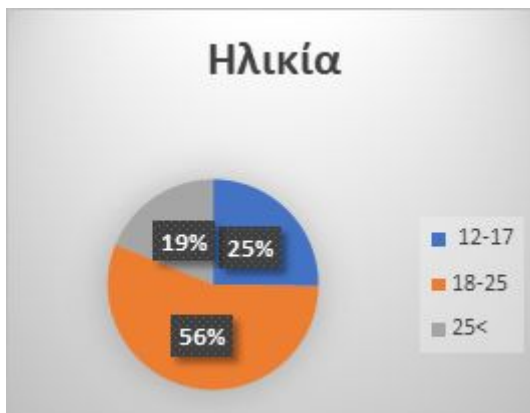
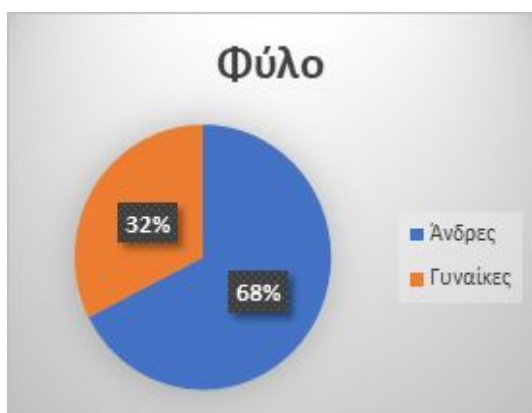
στα παραπάνω γραφήματα φαίνεται ότι παιχνίδια που έχουν ως κεντρό την ψυχαγωγία έχουν πρωταρχική θέση στις πωλσεις ενώ thought provoking games έχουν χαμηλότερη από αυτά αλλά υψηλή σε συγκριση με άλλα παιχνίδια ζήτησης. Αυτό θέτει το ερώτημα εάν η δυνατότητα των παιχνιδιών να έχουν μια καλλιτεχνική φύση έχει να κάνει και με το ποση ζήτησης έχουν τα παιχνίδια αυτά. Είναι ξεκαθαρό πως είναι να ανερχόμενο είδος καθώς αυξάνονται σε αριθμό και καθώς πολλαπλασιάζονται βραβεία που αναγνωρίζουν καλλιτεχνική

δημιουργία βγήκαν πριν λιγα χρονια ενω ο θεσμος υπηρχε του λαχιστον για μια δεκαετια. Παροτι τα game awards καλυπτουν μια πληθωρα παιχνιδιων με μεγαλη απηχηση και εχουν μεγαλη επιτυχια στις πωλησεις δεν αποτελουν το κεντρο του χωρου αγορας τους. Δεν ειναι αναγκαστικα αρνητικο αυτο αντιθετα θα μπορούσε απλα να ειναι υποδικνυει την θεση οτι τα παιχνιδια μπορούν να ειναι για την ψυχαγωγια και για την τεχνη, διχως το ενα να αποκλυει το αλλο, να το περιοριζει να ειναι αναγκαιο. Εν συντομια δεν ειναι λαθως η ανουσιονα εχουμε παιχνιδια που να εχουν στοχο την διασκεδαση και το ιδιο ισχυει και με την τεχνη ως στοχο. Λαθως θα ηταν το να περιοριζοταν η αγορα αλλα και οι χρηστες σε ενα απο τα δυο καθως ειναι και τα δυο αναγκαια.

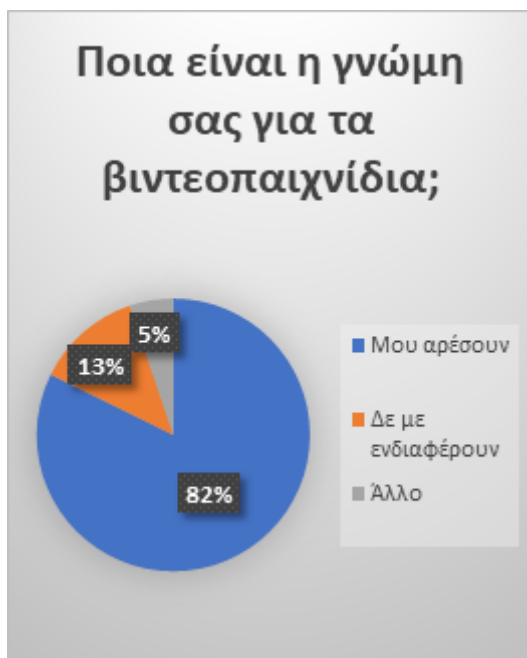
Αποτελεσματα ερωτησεων

Στατιστικά Στοιχεία

Μέρος της πρωτογενής έρευνας υπήρξε η κατασκευή και διανομή ερωτηματολογίου σε ηλεκτρονική μορφή. Αναλυτικά συλλέχθηκαν πληροφορίες από ένα δείγμα 582 ανδρών (68%) και γυναικών (32%). Επιπλέον οι ηλικιακές ομάδες του δείγματος είναι 12-17 (19%), 18-25 (56%) και 25< (19%).



Στη συνέχεια, ζητήθηκε από το κοινό να απαντήσουν σε ερωτήσεις που αφορούν τα βιντεοπαιχνίδια για να διαμορφωθεί η εμπειρία και η γνώμη του δείγματος. Σύμφωνα με τα στοιχεία που συλλέχθηκαν το 84% του δείγματος παίζει βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον, το 82% δηλώνει ότι του αρέσουν τα βιντεοπαιχνίδια, το 13% δεν ενδιαφέρεται, ενώ το 5% επέλεξε άλλη απάντηση.



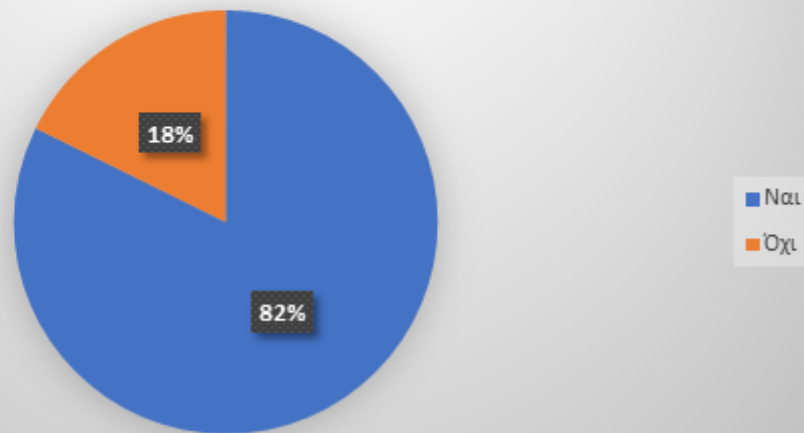
Επίσης, ζητήθηκε από το κοινό να ορίσει κατά τη άποψή του τον όρο τέχνη και αν θεωρεί κατά κάποιον τρόπο τα βιντεοπαιχνίδια τέχνη. Η πλειοψηφία (89%) όρισε ότι «Τέχνη είναι κάτι που αποδίδει στο άτομο εμπειρία προστις αισθήσεις και προωθεί μια γενικά εξωτερική αισθητική/αίσθηση». Ακολουθεί με 7% η άποψη ότι «Ένα έργο μπορεί να θεωρηθεί τέχνη μόνο εάν έχει αναγνωριστεί από κάποιον «ειδικό»». Τέλος, το 2% πιστεύει ότι «Για να οριστεί κάτι ως τέχνη πρέπει πρώτα να έχει εμφανείς σχέσεις και ομοιότητες με προηγούμενα έργα τέχνης» και το υπόλοιπο 2% δεν

πιστεύει κανένα από τα παραπάνω.

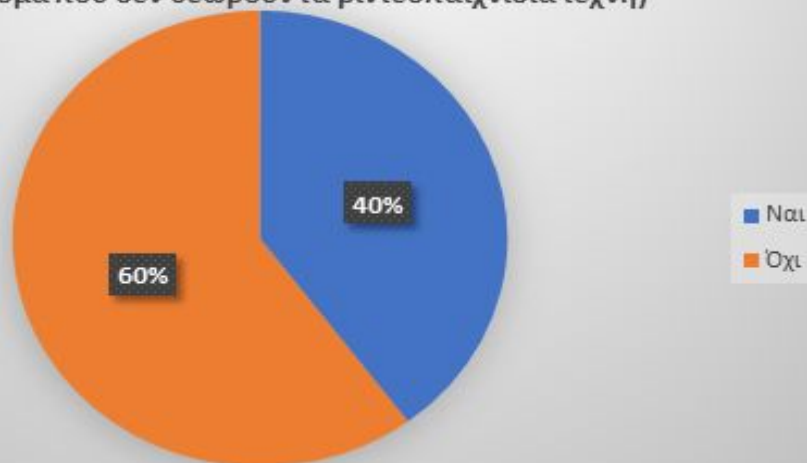


Σύμφωνα με την προηγούμενη απάντησή του το 82% πιστεύει ότι τα βιντεοπαιχνίδια και η κατασκευή τους θα μπορούσε να θεωρηθούν τέχνη. Το 18% διαφωνεί με αυτή την άποψη, ωστόσο το 40% αυτού του ποσοστού διακρίνουν προοπτική στην τέχνη των βιντεοπαιχνιδιών.

Σε σύγκριση με το τι επιλέξατε εσείς ως τέχνη μπορείτε να δείτε κάποιο τρόπο με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια και η κατασκευή τους θα μπορούσε να θεωρηθούν τέχνη;



Γνωρίζοντας παραπάνω και άσχετα με το εάν σας αρέσουν τα παιχνίδια ή όχι μπορείτε να δείτε την δυνατότητα τους να αποτελέσουν τα βιντεοπαιχνίδια τέχνη στο μέλλον;
(Άτομα που δεν θεωρούν τα βιντεοπαιχνίδια τέχνη)



Αποτελέσματα συνεντεύξεων

Απο την σκοπια κατασκευαστων
βιντεο παιχνιδιων που επικοινωνησαμε μαξι τους
στηριζοουν τα εξης:

Yandere dev

"There has been a rather big debate if video games could be considered a form of art with both sides of the argument being rather emotional about it. What is your say as a developer on the matter?"

If a person creates something that is intended to be perceived as art, then it's art. Anything can be a medium for art; a sculpture carved into a physical surface, pixels arranged on a digital surface, sound waves passing through the air, etc. If someone wants to create art in the form of an interactive game, then that is valid art, as well. A developer can create a game with the intention of creating art, or the intention of simply making a game with no artistic value. It's really up to the creator; if the creator says it's art, then it's art. (With that said, it won't necessarily be impressive art...)

Εάν ένα άτομο δημιουργεί κάτι που προορίζεται να
αντιληφθεί ως τέχνη, τότε είναι τέχνη. Οτιδήποτε
μπορεί να είναι ένα μέσο για την τέχνη. ένα γλυπτό
χαραγμένο σε μια φυσική επιφάνεια, pixels
διατεταγμένα σε μια ψηφιακή επιφάνεια, ηχητικά
κύματα που περνούν από τον αέρα κ.λπ. Αν κάποιος
θέλει να δημιουργήσει τέχνη με τη μορφή ενός
διαδραστικού παιχνιδιού, τότε αυτό είναι και
έγκυρη τέχνη. Ένας προγραμματιστής μπορεί να
δημιουργήσει ένα παιχνίδι με σκοπό τη δημιουργία
τέχνης ή την πρόθεση απλώς να δημιουργήσει ένα
παιχνίδι χωρίς καλλιτεχνική αξία. Εξαρτάται
πραγματικά από τον δημιουργό. Αν ο δημιουργός λέει
ότι είναι τέχνη, τότε είναι τέχνη. (Με αυτό έλεγε, δεν
θα είναι απαραίτητα εντυπωσιακή τέχνη...)

"The past years there has been an increasing demand for more plot-driven games, better graphics and more interactive and innovative games all features of what would be considered an artifact by an aesthetic definition of art. Would you say that this demand is what made the video game industry have a more deep approach with its characters was a marketing strategy or was it a search to create a variety of categories of games to please bigger audiences?"

A game leaves a strong impression on a player when the game has a good story and memorable characters. This causes players to praise games with strong characters, which in turn inspires developers to put more effort into story and characters in the future, creating a never-ending cycle of games having better and better plots and characters.

Ένα παιχνίδι αφήνει μια ισχυρή εντύπωση σε έναν παίκτη όταν το παιχνίδι έχει μια καλή ιστορία και αξέχαστους χαρακτήρες. Αυτό αναγκάζει τους παίκτες να επαινέσουν τα παιχνίδια με δυνατούς χαρακτήρες, οι οποίοι με τη σειρά τους εμπνέουν τους προγραμματιστές να βάλουν περισσότερη

προσπάθεια στην ιστορία και τους χαρακτήρες στο μέλλον, δημιουργώντας έναν ατελείωτο κύκλο παιχνιδιών που έχουν καλύτερα και καλύτερα σκίτσα και χαρακτήρες.

"As a developer would you say that creating a story, characters and a detailed environment around it an attempt to make the player interact more with the game or would you say it makes the game feel more organic in a realistic set up?"

It can be both. It doesn't have to be one or the other. A developer might also create a detailed story / character / environment because the developer simply enjoys the act of doing so, or because the developer thinks it will entertain the player.

Μπορεί να είναι και τα δύο. Δεν χρειάζεται να είναι το ένα ή το άλλο. Ένας προγραμματιστής μπορεί επίσης να δημιουργήσει μια λεπτομερή ιστορία / χαρακτήρα / περιβάλλον, επειδή ο προγραμματιστής απολαμβάνει απλώς την ενέργεια του πράγματος ή επειδή ο προγραμματιστής σκέφτεται ότι θα διασκεδάσει τον παίκτη.

"Would you say that the work you have done around games were inspired by other games or by movies, books or music?"

Some of the work I've done has been inspired by movies and books, yes.

Μερικές από τις εργασίες που έχω κάνει έχουν εμπνευστεί από τα νίες και βιβλία, ναι.

"What do you think is the most important thing in a videogame?"

Every game's purpose is different. If a developer creates a game with the intention of making money, then "the most important thing" is that the game is profitable. If a developer creates a game with the intention of telling a story, then "the most important thing" is the story. If the developer's priority is gameplay, then "the most important thing" is gameplay. In short, it's determined by the developer.

Ο σκοπός κάθε παιχνιδιού είναι διαφορετικός. Εάν ένας προγραμματιστής δημιουργήσει ένα παιχνίδι με σκοπό να κερδίσει χρήματα, τότε "το πιο σημαντικό πράγμα" είναι ότι το παιχνίδι είναι κερδοφόρο. Εάν ένας προγραμματιστής δημιουργήσει ένα παιχνίδι με σκοπό να πει μια ιστορία, τότε "το πιο σημαντικό πράγμα" είναι η ιστορία. Εάν η προτεραιότητα του προγραμματιστή είναι το gameplay, τότε "το πιο σημαντικό πράγμα" είναι το gameplay. Εν ολίγοις, καθορίζεται από τον προγραμματιστή.

"What do you think is the most important thing that makes a videogame fun, entertaining and a plausible piece of work?"

Every person's tastes are different; different people will find different things "fun" or "entertaining". Some people might find a game pointless if it provides no challenge, and other people might find a game frustrating if it provides a challenge. Because every person's tastes are different and "fun" is subjective, there is no one singular thing that is "most important"; it will be different for each player. However, it's arguable that the game needs to have good gameplay in order to be plausible as a game.

Οι προτιμήσεις κάθε ατόμου είναι διαφορετικές. διαφορετικοί άνθρωποι θα βρουν διαφορετικά πράγματα "διασκεδαστικά". Μερικοί άνθρωποι μπορεί να βρουν ένα παιχνίδι άσκοπο, αν δεν προσφέρει καμία πρόκληση, και άλλοι άνθρωποι μπορεί να βρουν ένα παιχνίδι απογοητευτικό εάν παρέχει μια πρόκληση. Επειδή οι προτιμήσεις κάθε ατόμου είναι διαφορετικές και η "διασκέδαση" είναι υποκειμενική, δεν υπάρχει ένα μοναδικό πράγμα που είναι "το πιο σημαντικό". θα είναι διαφορετική για κάθε παίκτη. Ωστόσο, είναι αμφίβολο ότι το παιχνίδι πρέπει να έχει καλό gameplay για να είναι εύλογο ως παιχνίδι.

Giant sparrow

There has been a rather big debate if video games could be considered a form of art with both sides of the argument being rather emotional about it. What is your say as a developer on the matter?

This debate seems silly and uninteresting to me personally, as it hinges on how people want to define art, which never seems to come up in the arguments.

I would agree that many games are designed as distractions or tools for competition, so in that sense are closer to works of what I'd consider craft than art. Personally, my definition of art is a creation that attempts to convey a feeling or perspective to the audience. And I think a lot of games aren't primarily interested in doing that, so I'd agree with people who say they aren't what I'd consider "art." So yeah, some games are not art. And some games are.

Αυτή η συζήτηση φαίνεται ανόητη και μη ενδιαφέρουσα για μένα προσωπικά, καθώς εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι θέλουν να ορίσουν την τέχνη, που ποτέ δεν φαίνεται να εμφανίζεται στα επιχειρήματα.

Θα συμφωνούσα ότι πολλά παιχνίδια σχεδιάζονται ως αποσπάσεις της προσοχής ή εργαλεία για τον ανταγωνισμό, επομένως, από την άποψη αυτή, είναι πιο κοντά στα έργα αυτού που θα ήθελα να κάνω ως τέχνη. Προσωπικά, ο ορισμός της τέχνης είναι μια δημιουργία που προσπαθεί να μεταφέρει ένα συναίσθημα ή μια προοπτική στο κοινό. Και νομίζω ότι πολλά παιχνίδια δεν ενδιαφέρονται πρωτίστως να το κάνουν αυτό, γι' αυτό συμφωνώ με ανθρώπους που λένε ότι δεν είναι αυτό που θα θεωρούσα "τέχνη". Έτσι ναι, μερικά παιχνίδια δεν είναι τέχνη. Και μερικά παιχνίδια είναι.

The past years there has been an increasing demand for more plot-driven games, better graphics and more interactive and innovative games all features of what would be considered an artifact by an aesthetic definition of art. Would you say that this demand is what made the video game industry have a more deep approach with its characters was a marketing strategy or was it a search to create a variety of categories of games to please bigger audiences?

I disagree with the premise of this question. I see no evidence that there's a bigger demand for these things. I think there's a huge amount of randomness in what gets made or what people like, and this year was no different.

Διαφωνώ με την αρχή αυτής της ερώτησης. Δεν βλέπω κανένα στοιχείο ότι υπάρχει μεγαλύτερη ζήτηση για αυτά τα πράγματα. Νομίζω ότι υπάρχει μια τεράστια ποσότητα τυχαίων στοιχείων σε αυτό που γίνεται ή σε ό, τι θέλουν οι άνθρωποι, και αυτό το έτος δεν ήταν διαφορετικό.

As a developer would you say that creating a story, characters and a detailed environment around it an attempt to make the player interact more with the game or would you say it makes the game feel more organic in a realistic set up?

No, I wouldn't. It's not a calculation we make. We just pursue feelings we're interested in and then see where they lead. If it's more effective to have a story or a character, we do it.

Όχι, δεν θα ήθελα. Δεν είναι υπολογισμός που κάνουμε. Απλά ακολουθούμε τα συναισθήματα που μας ενδιαφέρει και στη συνέχεια βλέπουμε πού οδηγούν. Εάν είναι πιο αποτελεσματικό να έχουμε μια ιστορία ή ένα χαρακτήρα, το κάνουμε.

Would you say that the work you have done around games were inspired by other games or by movies, books or music?

The work I've done has primarily been inspired by books, to a lesser extent by movies, and least of the three by other games. I've given lots of interviews where I talk about specific works that inspired the games, feel free to look those up as needed.

Το έργο που έχω κάνει εμπνεύστηκε κυρίως από βιβλία, σε μικρότερο βαθμό από ταινίες, και το λιγότερο από τα τρία από άλλα παιχνίδια. Έχω δώσει πολλές συνεντεύξεις όπου μιλάω για συγκεκριμένα έργα που ενέπνευσαν τα παιχνίδια, διστάσετε να τα δούμε όπως απαιτείται.

What do you think is the most important thing in a videogame?

Personally, I think the overall experience that the player comes away with is the main thing that I focus on as a developer. So it's about having a clear (albeit evolving) sense of what that feeling is, and then attending to each element of the experience (controls, animation, music, etc) to make sure they're acting in harmony, ie all pulling in the same direction.

Προσωπικά, πιστεύω ότι η συνολική εμπειρία με την οποία έρχεται ο παίκτης είναι το κύριο πράγμα που επικεντρωνώ στην ανάπτυξη. Έτσι λοιπόν, είναι να έχουμε μια ξεκάθαρη (αν και εξελισσόμενη) αίσθηση του τι είναι αυτό το συναίσθημα και στη συνέχεια να παρακολουθούμε κάθε στοιχείο της εμπειρίας (έλεγχοι, κινούμενα σχέδια, μουσική κ.λπ.) για να βεβαιωθούμε ότι ενεργούν αρμονικά, δηλαδή όλοι τραβώντας ίδια κατεύθυνση.

What do you think is the most important thing that makes a videogame fun, entertaining and a plausible piece of work?

Personally, as a player I respond to games that have an ethos. A sense of personality or character to them, and are trying to express that uniqueness in a way that's evocative of what they're trying to say. In other words, having the ambition to communicate something that's interesting.

Προσωπικά, ως παίκτης απαντώ σε παιχνίδια που έχουν ηθος. Μια αίσθηση προσωπικότητας ή χαρακτήρα για αυτούς, και προσπαθούν να εκφράσουν τη μοναδικότητα με τρόπο που υποδηλώνει αυτό που προσπαθούν να πουν. Με άλλα λόγια, έχοντας τη φιλοδοξία να επικοινωνήσουμε κάτι ενδιαφέρον.

Συμπεράσματα

Η δυνατότητα είναι σιγουρά εκεί και σιγουρά
υπάρχουν βιντεοπαιχνίδια που είναι αξια
καλλιτεχνικής εκφράσης αλλά δεν αποτελεί την
πλειοψηφία των βιντεοπαιχνιδιών. Θα έλεγε
κανείς ότι είναι ένα ανερχόμενο είδος
βιντεοπαιχνιδιών παραένα κομμάτι της φύσης τους
ως μορφή media