

Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Ιόνιο Πανεπιστήμιο

« Impressis: Ανάπτυξη επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων
εμπνευσμένο από την τέχνη του ιμπρεσιονισμού»

Βασιλική Αρκουμάνη

Επιβλέπουσα: Βαρβάρα Γαρνέλη

Κέρκυρα, Ιανουάριος 2024

Δηλώνω ότι το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας δύναται να χρησιμοποιήσει το αποτέλεσμα της Πτυχιακής Εργασίας για διδακτικούς, ερευνητικούς, εκπαιδευτικούς σκοπούς, καθώς και για σκοπούς επικοινωνιακής πολιτικής και προώθησης του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου, για σκοπούς επικαιρότητας και ενημέρωσης και γενικότερα για σκοπούς που δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα.

Δηλώνω ότι επί του κειμένου της Πτυχιακής Εργασίας δεν υφίσταται κανένα δικαίωμα ή απαίτηση οποιουδήποτε τρίτου και ότι αναφέρω χωρίς καμία παρέκκλιση το όνομα και την προέλευση των πηγών που χρησιμοποίησα κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της Πτυχιακής Εργασίας.

Δηλώνω ότι συναινώ στην πρόσβαση της επί μέρους δημιουργικής συμβολής μου στην Πτυχιακή Εργασία με οποιαδήποτε μορφή (ενδεικτικά αναλογική, ψηφιακή) στη Βιβλιοθήκη του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου και στη Βιβλιοθήκη του Ιονίου Πανεπιστημίου για ερευνητικούς, διδακτικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Abstract

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η ένταξη της εικαστικής τέχνης σε πλαίσια πέρα από την εφαρμογή της σε εκθεσιακούς πίνακες. Για τον λόγο αυτόν, έγινε η προσπάθεια ανάπτυξης ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων (TTRPG) ως μια πρόταση εναλλακτικής ενασχόλησης με τη ζωγραφική. Έπειτα από έρευνα, σχεδίαση και πολλές δοκιμές και πειραματισμό έγινε εφικτή η δημιουργία ενός άρτιου παιχνιδιού με ενσωματωμένα στοιχεία από τον ιμπρεσιονισμό με το όνομα "Impressis".

Περίληψη

Εισαγωγή: Στην ενότητα αυτή υπογραμμίζεται το αντικείμενο της εργασίας και ο στόχος. Στη συνέχεια δίνονται οι απαραίτητοι ορισμοί για την κατανόηση της εργασίας.

Ανάλυση: Στην ενότητα αυτή γίνεται η ανάλυση του παιχνιδιού, δηλαδή περιγράφεται η βιβλιογραφική έρευνα στην οποία στηρίχθηκε αυτή η πτυχιακή εργασία. Η έρευνα αυτή αφορούσε τα Επιτραπέζια Παιχνίδια Ρόλων, την Εικαστική Τέχνη αλλά και παιχνίδια που την αναζήτηση παρόμοιων παιχνιδιών.

Σχεδίαση: Στην ενότητα της σχεδίασης του παιχνιδιού περιγράφονται οι προδιαγραφές και τα πλαίσια τα οποία ορίστηκαν για το παιχνίδι. Αναφέρονται οι επιρροές από άλλα παιχνίδια και ο τρόπος που ακολούθησα για την ενσωμάτωση της τέχνης στο παιχνίδι. Με βάση τα παραπάνω επιλέχθηκαν τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων που θα υποδυθούν οι παίκτες αλλά και του ίδιου του κόσμου του παιχνιδιού και παρουσιάζεται μια σύντομη σκιαγράφηση των χαρακτήρων. Τέλος ορίζεται το αντικείμενο ενδιαφέροντος των παικτών αλλά και οι δεξιότητές τους.

Υλοποίηση: Στην ενότητα της υλοποίησης περιγράφεται το ίδιο το παιχνίδι. Περιγράφεται το σκηνικό του παιχνιδιού και το κύριο πρόβλημα που καλούνται να λύσουν οι παίκτες. Δίνονται σαφείς οδηγίες για την διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρα και περιγράφεται ο κόσμος του παιχνιδιού ανα περιοχή με αναφορές στους πίνακες ζωγραφικής που χρησιμοποιήθηκαν και τον ρόλο που παίζουν οι χαρακτήρες της κάθε περιοχής στο παιχνίδι. Στη συνέχεια, γίνεται μια σύντομη αναφορά στην μορφή που έχει το παιχνίδι και ακολουθεί η αναλυτική περιγραφή των μηχανισμών. Τέλος, περιγράφεται η συνολική ατμόσφαιρα που έχει χτιστεί για το παιχνίδι και ο απαραίτητος εξοπλισμός για την πραγματοποίηση του παιχνιδιού.

Συμπεράσματα: Στην ενότητα αυτή υπογραμμίζονται οι στόχοι που επιτεύχθηκαν

Μελλοντική Εργασία: Τέλος, στην ενότητα αυτή γίνεται αναφορά σε ενέργειες που θα μπορούσαν να αναβαθμίσουν την εμπειρία που προσφέρει το παιχνίδι και να συμβάλλουν στην καλύτερη επίτευξη του στόχου του.

Εισαγωγή	5
Αντικείμενο - Στόχος	5
Ορισμοί	7
Ανάλυση	8
Μελέτη Μηχανισμών και περιεχομένου των TTRPG	8
Αναζήτηση παιχνιδιών με αναφορά στην τέχνη	9
Έρευνα γύρω από τα κινήματα της τέχνης	11
Αισθητική	12
Σχεδίαση	13
Ο κόσμος του παιχνιδιού	13
Χαρακτήρες	15
Γενική Σχεδίαση παικτών	15
Pierre-Auguste Renoir	15
Edouard Manet	16
Claude Monet	16
Vincent Van Gogh	16
Berthe Morisot	16
Μηχανισμοί	16
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ: Το παιχνίδι	17
Σκηνικό	18
Πρόβλημα: κύρια λύση, ανάγκη για δράση	18
Χαρακτήρες παικτών	18
Χάρτες, Στόχοι και Quest	19
Περιοχή "Manet"	19
Έργα Τέχνης	19
Berthe Morisot	19
Suzanne Monet	19
Πλανόδιος	20
Αντικείμενα	20
Περιοχή "Monet"	20
Έργα Τέχνης	20
Michel Monet	21
Αντικείμενα	21

Περιοχή "Renoir"_____	21
Έργα Τέχνης_____	21
Mathilde_____	22
Renata και Serenata_____	22
Περιοχή "Van Gogh"_____	22
Έργα Τέχνης_____	22
Συναντήσεις_____	23
Γέρος_____	23
Lucille_____	23
Αντικείμενα_____	23
Gameplay_____	24
Μηχανισμοί_____	25
Στατιστικά_____	25
Εκτός Μάχης_____	25
Εντός Μάχης_____	26
Έξτρα Δυνάμεις με βάση το Χρώμα_____	26
Κόκκινο_____	26
Κίτρινο_____	27
Μπλε_____	28
Μηχανισμοί λουλουδιών_____	29
Επιρροές Χρωμάτων Λουλουδιών και έξτρα δυνάμεων_____	29
Μηχανισμοί Ζωής_____	30
Μηχανισμοί Έντασης_____	30
Ατμόσφαιρα_____	31
Εξοπλισμός_____	32
Συμπεράσματα_____	32
Μελλοντική Εξέλιξη_____	33
Βιβλιογραφία_____	33
Παράρτημα 1_____	37
Παράρτημα 2_____	41

Εισαγωγή

Αντικείμενο - Στόχος

Σε αυτή την πτυχιακή, σκοπός μου είναι να αναδείξω την εικαστική τέχνη και συγκεκριμένα την ζωγραφική με έναν εναλλακτικό τρόπο πέρα από την εφαρμογή της σε εκθεσιακούς πίνακες. Η ενασχόλησή μου με την εικαστική τέχνη, μια τέχνη που αφορά την απεικόνιση του ωραίου στον χώρο (Τριανταφυλλίδης, 1998, σελ. 247) ήταν το κίνητρο αλλά και η πηγή της έμπνευσής μου. Το γεγονός ότι στη διάρκεια των σπουδών μου μελετήθηκε σε μεγάλο βαθμό η ζωγραφική, μου έδωσε την ιδέα αλλά και την ευχέρεια να ασχοληθώ με το θέμα. Η ζωγραφική έχει άλλωστε διαμορφώσει αρκετές πτυχές μου. Αρχικά με έχει βοηθήσει να αναπτυχθώ δημιουργικά, να χρησιμοποιώ τα χέρια μου αλλά και γενικότερα το σώμα μου σε διαφορετικές καταστάσεις αναπτύσσοντας την αυτοπεποίθησή μου στο να βρίσκω πρακτικές λύσεις σε προβλήματα εκτός της ζωγραφικής. Με ώθησε στο να μην φοβάμαι να ξεκινώ από την αρχή και πως ένας άδειος καμβάς περνάει στάδια μέχρι να ολοκληρωθεί. Στο να μην φοβάμαι να “αποχωρίζομαι” κάποιο στοιχείο που δεν αποτύπωνα όπως ήθελα και να προσπαθώ ξανά. Να εμπιστεύομαι την διαδικασία και να ξεχωρίζω την κριτική από την επίκριση, όπως και το να ξεχωρίζω το έργο μου από το πρόσωπό μου. Να μπορώ να παρατηρώ το κάθε στοιχείο ξεχωριστά αλλά και την συνολική εικόνα. Απολαμβάνοντας από πρώτο χέρι λοιπόν τα παραπάνω μέσω της ζωγραφικής θεωρώ σημαντικό να ενθαρρύνω περισσότερα άτομα να ασχοληθούν με αυτή.

Στόχος μου λοιπόν είναι να συμβάλλω με έναν διαφορετικό τρόπο στην ένταξη της εικαστικής παιδείας στην καθημερινότητα, ένα θέμα που έχει απασχολήσει πολλούς φορείς (Bratitsis et al. 2023). Ο τρόπος που επέλεξα να αναδείξω την εικαστική τέχνη είναι μέσω της δημιουργίας ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, ενός μέσου που μπορεί να ενισχύσει την συνεργατικότητα και τις κοινωνικές δεξιότητες των παικτών (Drigas & Papoutsi, 2016; Ferreira et al., 2021; Garcia-Garcia et al., 2021; Hassan et al., 2021; Herodotou et al., 2011; Koivula et al., 2017; Nakpong et al., 2019; Rahmawati et al., 2019; Skaraas et al., 2018; Zakari et al., 2014). Επιπλέον, η χρήση ρόλων σε ένα τέτοιο παιχνίδι προτρέπει τον κάθε παίκτη, να αντιληφθεί τις ευθύνες του και γενικά να συναισθανθεί τις διάφορες πτυχές και την πολυπλευρικότητα του ρόλου, συμβάλλοντας έτσι στην ανάπτυξη της υπευθυνότητας του ατόμου (Sutcliffe, 2002). Αρκετές έρευνες έχουν δείξει πως αυτά τα παιχνίδια μπορούν να στηρίξουν τη δημιουργία αλλά και την διατήρηση των κοινωνικών σχέσεων (Goodall, 2021), καθιστώντας τα ως έναν αξιόλογο μέσο κοινωνικοποίησης (Spinelli, 2018). Επιπλέον της συμβολής των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων έχει βρεθεί ότι συμβάλλουν και στην δημιουργικότητα των παικτών. Ένας τακτικός

παίκτης επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων παρουσιάζει διαφοροποίηση στη δημιουργικότητά του σε σχέση με κάποιον που δεν παίζει (Spinelli, 2018). Η σκέψη της δημιουργίας ενός ψηφιακού παιχνιδιού δεν επιλέχθηκε για την αποφυγή των διάφορων περιορισμών που θα έθετε η χρήση τεχνολογίας και για να διατηρηθεί η ευελιξία. Το στοιχείο εκείνο που έπαιξε καταλυτικό ρόλο στην επιλογή μου αυτή είναι οι δυναμικοί μηχανισμοί που έχει ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων - TableTop Role-Playing Game (TTRPG) όπου τα όρια του παιχνιδιού είναι τα όρια που μπορούν και επιθυμούν να θέσουν οι παίκτες. Τα TTRPGs αποτελούν παιχνίδια στα οποία οι παίκτες αναλαμβάνουν καθορισμένους ρόλους και δρουν σύμφωνα με αυτούς σε ένα φανταστικό πλαίσιο. Παίζονται κατά παράδοση με την χρήση ζαριών και με τους συμμετέχοντες συνήθως γύρω από ένα τραπέζι (Cambridge Dictionary, 2024).

Το Dungeons & Dragons (D&D) είναι το πρώτο TTRPG που δημιουργήθηκε από τους Gary Gygax και Dave Arneson και εκδόθηκε πρώτη φορά στην Αμερική το 1974 και εξακολουθεί να είναι ιδιαίτερα δημοφιλές και σήμερα (Witwer et al. 2018). Για το συγκεκριμένο παιχνίδι έχουν δημιουργηθεί πολυπληθή βιβλία και οδηγοί που αφορούν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, τον κόσμο, τους χαρακτήρες, τις συμπλοκές, τους χάρτες και πολλά ακόμα. Οι παίκτες δημιουργούν τους χαρακτήρες που επιθυμούν εξατομικεύοντας τα χαρακτηριστικά, την εμφάνισή, τις αξίες και το παρελθόν τους. Επιλέγουν τις δεξιότητές τους διατηρώντας κάποια λογική συνέχεια με τα παραπάνω με τη βοήθεια των κανόνων και του GM (Mazalek et al., 2008). Το περιεχόμενο του παιχνιδιού αυτού βασίζεται σε ένα μεσαιωνικό σκηνικό και περιέχει μυθικά τέρατα, πλάσματα και τοποθεσίες. Μέσα στον κόσμο του, οι παίκτες ακολουθούν επικές περιπέτειες που συνδυάζουν μάχες και εξερεύνηση. Στη συνέχεια όμως δημιουργήθηκαν και πολλά TTRPGs σε διαφορετικά σκηνικά

Ένα TTRPG για να παιχτεί χρειάζεται έναν αφηγητή που εξιστορεί την πορεία του παιχνιδιού και υπολογίζει την αριθμητική του, γνωστός και ως Game Master (GM) και τους παίκτες. Οι κανόνες των παιχνιδιών αυτών είναι ιδιαίτερα πολύπλοκοι αλλά ένας νέος παίκτης μπορεί να μάθει τους περισσότερους καθώς παίζει το παιχνίδι. Ωστόσο, το περιεχόμενο και η δυσκολία του κάθε TTRPG ποικίλει και επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα να προσαρμοστεί από τον GM.

Το σημαντικό χαρακτηριστικό των TTRPGs σε σχέση με τα ψηφιακά είναι ότι στα δεύτερα, τα όρια των επιλογών και η ελευθερία των παικτών είναι προ-προγραμματισμένα (Tychsen 2006), δηλαδή οι επιλογές φτάνουν ως τα όρια που έχουν ορίσει οι προγραμματιστές. Στα αντίστοιχα επιτραπέζια υπάρχει μεγαλύτερη ευελιξία στον αυτοσχεδιασμό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού από όλους τους συμμετέχοντες και ιδιαίτερα από τον GM. Σε αυτά τα παιχνίδια οι παίκτες μαζί με τον GM δημιουργούν την δική τους ξεχωριστή ιστορία. Οι ίδιοι οι οδηγοί παιχνιδιού είναι δομημένοι έτσι ώστε να δίνουν ελευθερία ως προς

την ερμηνεία της ροής της ιστορίας αλλά και στην προσαρμογή των μηχανισμών της.

Ο συνδυασμός της παραδοσιακής ζωγραφικής με κάποιο TTRPG θα μπορούσε να δώσει μια ξεχωριστή εμπειρία στα άτομα που μπορούν να γοητευτούν από τέτοιου είδους παιχνίδια. Για τον σκοπό αυτό, αρχικά, θα μελετηθούν δημοφιλή TTRPGs όσον αφορά το περιεχόμενο, την αισθητική, τους μηχανισμούς και την προσβασιμότητά τους. Στη συνέχεια, θα αναζητηθούν παιχνίδια που ενσωματώνουν το θέμα της εικαστικής τέχνης στο περιεχόμενό τους. Τέλος θα γίνει εκτίμηση των αποτελεσμάτων όλων των παραπάνω ώστε να σχεδιαστεί το "Impressis", ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων που θα ενσωματώνει στοιχεία της εικαστικής τέχνης.

Ορισμοί

Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις των βασικών εννοιών στις οποίες στηρίζεται η εργασία.

- Role-Playing Game (RPG) - Παιχνίδι Ρόλων. Ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν ρόλους και δρουν σύμφωνα με αυτούς σε ένα φανταστικό σκηνικό (Collins English Dictionary, 2024). Συχνότερα χρησιμοποιείται για την αναφορά σε ψηφιακά παιχνίδια.
- Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) - Επιτραπέζιο Παιχνίδι Ρόλων. Όμοια με τα RPGs αλλά παίζονται κατά παράδοση με την χρήση ζαριών και με τους συμμετέχοντες παίκτες συνήθως γύρω από ένα τραπέζι (Cambridge Dictionary, 2024).
- Non Player Character (NPC) - Χαρακτήρας του παιχνιδιού που δεν μπορεί να ελεγχθεί από τους παίκτες (Collins English Dictionary, 2024), αλλά μπορεί να ελεγχθεί μόνο από τον GM.
- Game Master (GM) –Παίκτης του παιχνιδιού που διευθύνει το παιχνίδι, αφηγείται την ιστορία του, κινεί τους NPCs και κάνει τους απαραίτητους υπολογισμούς για την διεξαγωγή του παιχνιδιού και τις συνέπειες που δημιουργούνται από τις επιλογές των παικτών (Penguin Random House LLC 2019).
- Τεχνοτροπία - Τεχνικές ιδιαιτερότητες ενός καλλιτεχνικού έργου (Τριανταφυλλίδης, 1998, σελ. 720)

Ανάλυση

Πρώτο βήμα λοιπόν αποτέλεσε η σύλληψη της ιδέας και ο προσδιορισμός των προδιαγραφών. Για τον σκοπό αυτό έγινε εκτεταμένη βιβλιογραφική έρευνα που αφορούσε τα TTRPGs, τα χαρακτηριστικά τους, τον τρόπο παιχνιδιού τους, τους μηχανισμούς τους και την πιθανή σχέση τους με την τέχνη. Επιπλέον έγινε αντίστοιχη έρευνα όσον αφορά τους καλλιτέχνες και τα ρεύματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν αλλά και σε τίτλους παιχνιδιών που σχετίζονται με την τέχνη. Η αναζήτηση έγινε σε άρθρα και σε βιβλία στην ελληνική και στην αγγλική γλώσσα αλλά και στο διαδίκτυο.

Μελέτη Μηχανισμών και περιεχομένου των TTRPG

Για τις ανάγκες της έρευνας, αρχικά μελετήθηκε το εγχειρίδιο παίκτη της 5ης έκδοσης του παιχνιδιού D&D (Wyatt et al., 2018) και έπειτα μελετήθηκαν κύρια σημεία κεφαλαίων από τον οδηγό Game Master της αντίστοιχης έκδοσης (Campbell, Cassada, and Rea, 2014). Κάθε χαρακτήρας σε ένα TTRPG πρέπει να έχει ισορροπημένες δεξιότητες που σημαίνει ότι μαζί με τα δυνατά του στοιχεία πρέπει να υπάρχουν και οι αδυναμίες. Οι χαρακτήρες αποτελούν ταξιδιώτες που θα συναντηθούν με κάποιον τρόπο που θα εξιστορήσει ο GM για να ξεκινήσει η ιστορία τους σαν ομάδα. Ο κόσμος του D&D αποτελεί έναν κόσμο που είναι εμπνευσμένος από σκηνικά μεσαιωνικής φαντασίας αλλά όχι μόνο. Οι παίκτες έχουν την επιλογή να εξελίσσουν τις δεξιότητές τους στη μάχη με φανταστικά πλάσματα αλλά και να ζήσουν πιο ήπιες περιπέτειες. Ένα παιχνίδι D&D μπορεί να διαρκέσει από μια συνεδρία λίγων ωρών μέχρι και ένα σύνολο από πολλαπλές συνεδρίες που εκτυλίσσονται στη διάρκεια χρόνων.

Τρία είναι τα βασικά βιβλία κανόνων που κατα παράδοση χρειάζονται για την πραγματοποίηση του παιχνιδιού και ονομάζονται *"Player's Handbook"*, *"Monster Manual"*, και *"Dungeon Master's Guide"*. Για έναν παίκτη που δεν ενδιαφέρεται να έχει την θέση του GM το κύριο βιβλίο που τον αφορά είναι το πρώτο. Ο παίκτης που ενδιαφέρεται για την θέση του GM είναι χρήσιμο αν όχι απαραίτητο να γνωρίζει τα περιεχόμενα και των τριών βιβλίων. Σε γενικές γραμμές τα βιβλία αυτά αποτελούν κατα κύριο λόγο οδηγούς και αναφέρουν πως εάν κάποια ομάδα παικτών επιθυμεί να τους προσαρμόσει στις ανάγκες των μελών της είναι ελεύθερη να το κάνει (Campbell, Cassada, and Rea 2014).

Επίσης μελετήθηκε το TTRPG με τίτλο *"Vampire: The Masquerade"* της 2ης έκδοσης (Rein-Hagen et al. 1992). Το συγκεκριμένο μελετήθηκε για την αισθητική του και για το γεγονός ότι ο κόσμος στον οποίο εξελίσσεται είναι ένας παράλληλος κόσμος τεχνολογίας του 20ου αιώνα. Επιπλέον υπάρχουν μεγαλύτεροι περιορισμοί στους χαρακτήρες και στα πλάσματα που υπάρχουν

σε αυτόν το κόσμο. Οι χαρακτήρες αποτελούνται κυρίως από θνητούς ανθρώπους και πλάσματα της φαντασίας που κατα κύριο λόγο είναι βρικόλακες. Για την πραγματοποίηση ενός παιχνιδιού δεν είναι απολύτως απαραίτητη η μελέτη άλλων βιβλίων πέρα του αναφερθέντος ωστόσο το παρόν βιβλίο περιέχει μόνο μία ιστορία εκκίνησης παιχνιδιού. Για την περαιτέρω εξέλιξη του παιχνιδιού η ομάδα μπορεί να αποφασίσει είτε να δημιουργήσει τη δική της ιστορία είτε να ακολουθήσει τις προσχεδιασμένες. Γενικότερα, όπως έχει προαναφερθεί, υπάρχει στα περισσότερα παιχνίδια του είδους αυτή η ελευθερία. Και σε αυτόν τον οδηγό ενθαρρύνονται συγκεκριμένες προσεγγίσεις ωστόσο δίνεται μεγάλη ελευθερία στους παίκτες να τον προσαρμόσουν σύμφωνα με τις ανάγκες και επιθυμίες τους. Δύο ακόμη παιχνίδια που μελετήθηκαν για το παιχνίδι είναι δύο ηλεκτρονικά παιχνίδια που ονομάζονται “HearthStone” της εταιρίας Blizzard Entertainment (2014) και “Child of Light” της εταιρίας Ubisoft Entertainment (2014).

Αναζήτηση παιχνιδιών με αναφορά στην τέχνη

Τα art-RPGs είναι παιχνίδια που αναπτύχθηκαν σε μία πλατφόρμα που ονομάζεται DeviantArt¹. Κύριο θέμα των παιχνιδιών αυτών είναι η δημιουργία και η συλλογή τέχνης. Στα παιχνίδια αυτά οι παίκτες δημιουργούν ή απλά φέρνουν στην κατοχή τους τους χαρακτήρες τους με βάση έναν οδηγό. Στη συνέχεια, για να συμμετάσχουν στις διάφορες δράσεις της κοινότητας, χρειάζεται να εικονογραφήσουν τον χαρακτήρα τους ανάλογα με τις ιδιαίτερες κάθε φορά συνθήκες που δημιουργούνται. Η τέχνη στην οποία αναφέρεται κάθε παιχνίδι είναι διαφορετική και ανάλογη με τα πλάσματα που έχουν οριστεί από τον οδηγό ωστόσο οι μηχανισμοί είναι κατά βάση οι ίδιοι. Κάποια από αυτά τα παιχνίδια δεν επιτρέπουν ο ίδιος ο παίκτης να ζωγραφίσει το πλάσμα του αλλά χρειάζεται κάποιον άλλο δημιουργό ή συλλέκτη για να του το δώσει. Ο γενικότερος σκοπός για τα περισσότερα αυτού του είδους παιχνίδια είναι η συμμετοχή στα δρώμενα και τις ιστορίες που χτίζονται στα παιχνίδια. Ένα παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού που έχει μελετηθεί από τον Panaga (2023) στην πτυχιακή εργασία του είναι το “Poufflons” και έχει καλλιτεχνικό ενδιαφέρον αλλά υπάρχουν και περισσότερα. Ο παρακάτω πίνακας περιέχει πληροφορίες που ανακτήθηκαν κυρίως από τις ιστοσελίδες των παιχνιδιών στην πλατφόρμα DeviantArt. Έχουν κατανεμηθεί αλφαβητικά και στην πρώτη στήλη αναγράφεται το όνομα του εκάστοτε Art-RPG, στην δεύτερη στήλη οι κύριοι χαρακτήρες που μπορούν να ελέγχουν οι παίκτες και στις επόμενες στήλες καταγράφεται το αν υπάρχει αυτόνομο ιστότοπος δραστηριοποίησης εκτός της πλατφόρμας DeviantArt. Έπειτα αναγράφεται ποια είναι η πρώτη και η τελευταία καταγεγραμμένη δραστηριότητα στην πλατφόρμα, ο σύνδεσμος παραδείγματος

¹ Το DeviantArt αποτελεί μία διαδικτυακή καλλιτεχνική κοινότητα η οποία λειτουργεί και σαν πλατφόρμα δημοσίευσης εικόνων, βίντεο και φωτογραφιών καλλιτεχνικού ενδιαφέροντος με σκοπό να προάγει την καλλιέργεια αισθητικής του κάθε ατόμου (Spyed 2014).

των στυλ και τέλος ο σύνδεσμος στη σελίδα τους στην πλατφόρμα αλλά και του αυτόνομου ιστότοπου τους όπου ενδείκνυται.

Πίνακας 1. Art-RPGs

A/A	Όνομα	Χαρακτήρες	Ιστοσελίδα εκτός του DeviantArt	Δραστηριότητα	Στυλ	σύνδεσμος
1	Asotus	Ημι-υδρόβια πλάσματα που μπορούν να ιππευθούν	όχι	2014-2020	https://www.deviantart.com/asotus/gallery/	https://www.deviantart.com/asotus/journal/Asotus-492475894
2	Bepotelkh	Τύπου ελάφια με ποικίλες εμφανίσεις.	ναι	2015-2024	https://www.deviantart.com/bepotelkh/gallery/	https://www.deviantart.com/bepotelkh/ https://www.bepotelkh.com/
3	Boucle Unicorn	μονόκεροι	ναι	2015-2024	https://www.boucle-unicorn.com/mutation/saurus/	https://www.boucle-unicorn.com/
4	Cervibis	Φτερωτά υβρίδια ελαφιών	όχι	2015-2017	https://www.deviantart.com/cervibis/gallery/	https://www.deviantart.com/cervibis
5	Demapis	Πτηνά που δεν πετούν	όχι	2016-2019	https://www.deviantart.com/demapis/gallery/	https://www.deviantart.com/demapis
6	Drakehest	Άλογα πολέμου	όχι	2016-2024	https://www.deviantart.com/drakehest/gallery/	https://www.deviantart.com/drakehest
7	Dracostryx	Πτηνά, νυχτερίδες και δεινόσαυροι	υπο κατασκευή	2015-2022	https://www.deviantart.com/dracostryx/favourites/	https://www.deviantart.com/dracostryx
8	Ethers of Pandora	Γρόπες	Κακής ποιότητας	2017-2023	https://www.deviantart.com/ethers-of-pandora/gallery/	https://www.deviantart.com/ethers-of-pandora/blog/ / http://rebelvalorgryphus.weebly.com/
9	Evoloon	Μείξη αιλουροειδούς με ελάφι κ.α.	ναι	2015-2020	https://www.deviantart.com/evoloonbot/art/Evoloon-Starter-Guide-General-Tips-827960648	https://www.deviantart.com/evoloon https://toyhou.se/Evoloon
10	Felvargs	Ανταρόλукους	ναι	2016-2024	https://www.deviantart.com/felvargs/gallery/	https://felvargs.com/
11	World of Griffia	Μείξη μαρσιποφόρων	ναι	2016-2021	https://www.deviantart.com/bagbeans/gallery/	https://www.deviantart.com/bagbeans/ / https://www.kingdomsofgriffia.com/home
12	Ketucari	Απροσδιόριστο	ναι	2015-2022	https://www.deviantart.com/ketucari/gallery/	https://www.deviantart.com/ketucari/ https://ketucari.com/
13	Kukuri-ARPG	Ποικίλα είδη δεινοσαύρων	ναι	2015-2020	https://www.deviantart.com/kukuri-arpg/gallery/	https://www.deviantart.com/kukuri-arpg/ / https://kukuri-arpg.w3spaces.com/index.html
14	Lunerest	Μίξη είδος σκύλου και δράκου	ναι	2019-2021	https://www.deviantart.com/lunerest/gallery/	https://www.deviantart.com/lunerest/ https://lunerest.com/
15	Nemeion	Αιλουροειδή με κυνόδοντες	ναι	2017-2023	https://www.deviantart.com/nemeion/gallery/	https://www.deviantart.com/nemeion/ http://www.nemeion.com/

Τα παραπάνω παιχνίδια υπάρχουν μόνο σε ψηφιακή μορφή. Αν και είναι παιχνίδια ρόλων διαφέρουν σε πολλά σημεία από το παιχνίδι που θα αναπτυχθεί στα πλαίσια αυτής της εργασίας. Για παράδειγμα τα παιχνίδια αυτά ενθαρρύνουν συχνότερα την ψηφιακή τέχνη σε σχέση με την αναλογική.

Επιπλέον ενθαρρύνουν να δημιουργηθεί οπτική τέχνη με περιορισμένη θεματική. Δηλαδή συνήθως είναι αρκετά συγκεκριμένα τα πλαίσια δημιουργίας και καθόλου ευέλικτα πέρα από τα όρια που ορίζει ο κάθε οδηγός.

Επιπλέον στην αναζήτηση παιχνιδιών εντοπίστηκε ένα TTRPG που είναι και αυτό εμπνευσμένο από το κίνημα του ιμπρεσιονισμού και ονομάζεται "Triumvene". Ωστόσο φαίνεται ότι η ενσωμάτωση του περιεχομένου αφορά μόνο την αφήγηση και όχι κάποιο άλλο εικαστικό ή καλλιτεχνικό στοιχείο. Στην ιστοσελίδα του παιχνιδιού (Watson-Wailes, 2018) φαίνεται ότι αν και το στοιχείο του ιμπρεσιονισμού καλύπτει μεγάλο μέρος του παιχνιδιού, περιορίζεται στις περιγραφές που γίνονται σχετικά με τον κόσμο, την υπόθεση και τις τοποθεσίες. Συγκεκριμένα σημειώνεται πως οι παίκτες αφήνονται να εξερευνήσουν και δημιουργήσουν τις λεπτομέρειες στην πορεία του παιχνιδιού. Τα στοιχεία στα οποία το παιχνίδι αυτό διαφέρει με το παιχνίδι "Impressis" είναι ότι αρχικά δεν φαίνεται να χρησιμοποιείται η τεχνοτροπία των εικαστικών πινάκων, είτε στοιχεία καθημερινότητας ή σκιαγράφησης των χαρακτήρων των ιμπρεσιονιστών ή ακόμα να γίνεται κάποια αναφορά σε αυτούς. Δεν φαίνεται να είναι κάποιου ενδιαφέροντος οι ίδιες οι μορφές των εικαστικών καλλιτεχνών του ιμπρεσιονισμού και ένα μεγάλο μέρος της εικαστικής επένδυσης έχει δημιουργηθεί με την βοήθεια τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης (AI). Συνολικά δεν έχει χρησιμοποιηθεί με αναλογικό τρόπο η εικαστική τέχνη ενώ το παιχνίδι δεν είναι διαθέσιμο. Λαμβάνοντας υπόψη ότι το παιχνίδι "Impressis" στοχεύει στο να συμπεριλάβει εικαστική τέχνη του ιμπρεσιονισμού, στοιχεία των εκπροσώπων του και εικαστική επένδυση εμπνευσμένη από το κίνημα γίνεται εύκολα αντιληπτό πως οι στόχοι και η αισθητική του παιχνιδιού "Triumvene" είναι πολύ διαφορετικοί από το παιχνίδι "Impressis".

Έρευνα γύρω από τα κινήματα της τέχνης

Αρχικά αναζήτησα γνωστούς καλλιτέχνες του 19ου αιώνα μέχρι και τις αρχές του 20ου. Για να μπορέσω να επιλέξω τα έργα που με ενδιέφεραν να χρησιμοποιήσω στο παιχνίδι, τοποθέτησα τους καλλιτέχνες σε σχεδιαγράμματα ως προς τις χρονολογίες γέννησής τους και στη συνέχεια πρόσθεσα έργα τους σύμφωνα με τις χρονολογίες δημιουργίας τους. Στη συνέχεια οι πίνακες συγκρίθηκαν ως προς τα κοινά στοιχεία, τις επιρροές, την τεχνική και την αισθητική που παρουσιάζουν μεταξύ τους και επιλέχθηκαν εκείνοι που ταίριαζαν στην προσωπική μου αισθητική και όχι την αναγνωρισιμότητά τους ώστε να μπορέσω αποτελεσματικά να τους αναδείξω μέσα στο παιχνίδι. Τελικά κατέληξα σε πίνακες που δημιουργήθηκαν μεταξύ 1860-1890 και επιπλέον δεν εντάσσονται σε ένα μοναδικό κίνημα της τέχνης (βλέπε εικόνα 1π. παράρτημα 2).

Η πρώτη επιλογή περιλάμβανε μια εξερεύνηση ανάμεσα σε πίνακες γνωστών καλλιτεχνών ανά κίνημα τέχνης. Στη συνέχεια όμως θεώρησα καλύτερο για τις ανάγκες του παιχνιδιού και τη διάρκειά του να μειώσω το χρονικό πλαίσιο των επιλεγμένων ρευμάτων. Επιπλέον οι επιλογές πινάκων προσανατολίστηκαν σε εκείνους που δεν προστατεύονται από την ύπαρξη πνευματικών δικαιωμάτων. Έπειτα από σκέψη κατέληξα στο κίνημα του ιμπρεσιονισμού συμπεριλαμβάνοντας στοιχεία του μετα-ιμπρεσιονισμού. Η εικαστική τεχνοτροπία του ιμπρεσιονισμού αποτελούσε το κύριο ενδιαφέρον μου όπως και οι καλλιτέχνες που εντάσσονται στο ρεύμα. Τα στοιχεία που βοήθησαν αυτή την επιλογή ήταν η αισθητική των έργων και το γεγονός πως υπάρχει μεγάλος όγκος πινάκων που αποτελούν κοινό κτήμα. Το επαναστατικό κομμάτι που διακρίνει τους ιμπρεσιονιστές από τους λοιπούς καλλιτέχνες είναι η έμφαση που δίνεται στο πώς πραγματικά το ανθρώπινο μάτι αντιλαμβάνεται μία εικόνα. Συγκεκριμένα υποστήριξαν πως ο τρόπος που το μάτι αντιλαμβάνεται ένα τοπίο δεν συνάδει με τα σχήματα και τις υφές που αποτυπώνονταν μέχρι τότε στην ζωγραφική (Gombrich, 2006). Σύμφωνα με τον Gombrich (2006) πολλοί θεώρησαν την τεχνική τους ως έλλειψη γνώσεων, ωστόσο οι ίδιοι υποστήριξαν πως στην πραγματική ζωή πολύ συχνά μια μορφή μπορεί να μην έχει τόσες διαβαθμίσεις χρωμάτων όσες θεωρούσαν οι προηγούμενοι μεγάλοι ζωγράφοι ως δεδομένο. Οι ίδιοι καλλιτέχνες έβγαιναν συχνά σε εξωτερικούς χώρους για την ζωγραφική τους χρησιμοποιώντας μικρού μεγέθους καμβάδες ώστε να ολοκληρώνονται γρηγορότερα (Vigüé 2002).

Αισθητική

Η Avant-Garde είναι μια μορφή τέχνης που προάγει την καινοτομία στην αισθητική (Rochberg, 1971). Στοιχεία της αισθητικής αυτής περιλαμβάνουν τον πειραματισμό, την αφαίρεση και την ηθική ουδετερότητα (Rochberg, 1971) ενώ ταυτόχρονα υποστηρίζεται ο ριζοσπαστικός χαρακτήρας της τέχνης (Doorman και Marx, 2003). Οι ιμπρεσιονιστές χρησιμοποιούν πιο ελεύθερα τις πινελιές τους, χωρίς να δουλεύουν με στρώσεις χρωμάτων αποδίδοντας καθαρά και έντονα χρώματα (Rewald 1973). Δεν ακολουθούν την παραδοσιακή γραμμική προοπτική, δίνοντας περισσότερη έμφαση στον τρόπο που τα μάτια τους αντιλαμβάνονται τα θέματά τους ως προς το σχήμα και το χρώμα.

Σχεδίαση

Στη σχεδίαση των μηχανισμών του παιχνιδιού στηρίχτηκα στο σύστημα του πλέον πολύ γνωστού επιτραπέζιου RPG “Dungeons & Dragons”, 5η έκδοση

(D&D Beyond 2014) και του οδηγού του επιτραπέζιου RPG “Vampire the Masquerade”, 2η έκδοση (Rein-Hagen et al. 1992). Επέλεξα οι μηχανισμοί και η αριθμητική του παιχνιδιού να στηρίζονται σε ζάρια (πχ. 20πλευρο ζάρι - d20) που επηρεάζουν το αποτέλεσμα στις μάχες αλλά και στις εκτός μάχης περιστάσεις για να υπάρχει στο παιχνίδι το αίσθημα της τυχαιότητας. Παράλληλα έγιναν πολλές απλοποιήσεις του συστήματος. Επίσης χρησιμοποιούνται δεξιότητες των χαρακτήρων από τα παραπάνω παιχνίδια όπως αυτές της Δύναμης (Strength), της Ζωής (Constitution), της Ταχύτητας (Dexterity) και του Χαρίσματος (Charisma) με μικρές τροποποιήσεις ανάλογα με τις ανάγκες της σχεδίασης. Επιπλέον, χρησιμοποίησα έξτρα δυνάμεις για να συνδέσω χαρακτηριστικά της ζωγραφικής στο παιχνίδι. Πρόκειται για δυνάμεις που έχουν οι παίκτες ανάλογα με το χρώμα επιλογής τους. Στην επιλογή μου αυτή επηρεάστηκα από το παιχνίδι “HearthStone” (Blizzard Entertainment, 2014) που είναι ένα παιχνίδι καρτών όπου τα χρώματα δίνουν συγκεκριμένα γνωρίσματα στον παίκτη πχ. επιθετικότητα. Τέλος, σημαντικό ρόλο στην αισθητική έπαιξε το παιχνίδι πλατφόρμας “Child of Light” (Ubisoft Entertainment, 2014) το οποίο από την πρώτη στιγμή που το έπαιξα με συνεπήραν τόσο τα γραφικά που είναι σαν ζωγραφική ακουαρέλας αλλά και η συνολική αισθητική του.

Ο κόσμος του παιχνιδιού

Αρχικά ασχολήθηκα με τον τρόπο που θα ενσωματώσω θέματα από τη ζωγραφική στους μηχανισμούς ενός TTRPG. Για τον λόγο αυτό μελετήθηκε το διάγραμμα που έγινε στη φάση της ανάλυσης και εκτιμήθηκε ποιοί καλλιτέχνες ήταν καταλληλότεροι για την ενσωμάτωσή του έργου τους στο παιχνίδι. Για να γίνει περισσότερο σαφής ο κόσμος του παιχνιδιού σχεδιάστηκαν συγκεκριμένα εικονικά δωμάτια για τον κάθε καλλιτέχνη με τους πίνακες του (βλέπε εικόνες 3π και 4π παράρτημα 2). Τα δωμάτια τοποθετήθηκαν σχηματικά σε έναν χάρτη για την διαμόρφωση του κόσμου που θα είχαν να εξερευνήσουν οι παίκτες. Επιπλέον, έπρεπε το κάθε δωμάτιο καλλιτέχνη να τοποθετηθεί με κάποια λογική συνέχεια. Για παράδειγμα οι καλλιτέχνες που εντάσσονται στο ίδιο κίνημα τοποθετήθηκαν γειτονικά όπως και ορισμένοι καλλιτέχνες που γνωρίζονταν μεταξύ τους. Με την δημιουργία του χάρτη αυτού έγινε πιο εύκολη η διαδικασία παρατήρησης των αναγκών για να τοποθετηθούν τα δωμάτια στη σωστή θέση.

Οι καλλιτέχνες που επιλέχθηκαν να παίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο είναι: ο Edouard Manet, ο Claude Monet, ο Pierre-Auguste Renoir, η Berthe Morisot και ο Vincent Van Gogh. Ο Edouard Manet (1832 -1883) φημίζεται ως πρωτεργάτης του κινήματος του ιμπρεσιονισμού καθώς έδινε έναυσμα για την εναντίωση των καλλιτεχνών προς την ακαδημαϊκή τέχνη (Vigüé 2002). Ήρθε σε αντιπαράθεση

με τους θεσμούς της τότε καθιερωμένης τέχνης, υποστήριξε την αποτύπωση της αυθεντικής ομορφιάς και όχι τη ζωγραφική εξιδανικευμένων παραστάσεων που δεν ανταποκρίνονται από την πραγματικότητα (Vigué 2002). Ένας από τους διασημότερους πίνακες του είναι αυτός με τίτλο "Olympia" (1863) όπου είχε δημιουργήσει έντονες αντιδράσεις. Έπειτα ο Claude Monet (1840 - 1926) πέρα από την πολύ γνωστή σειρά πινάκων του με θέμα τα νούφαρα (1920-1926), ο πίνακάς του με τίτλο "Impression, Sunrise" (1872) είναι και αυτός από τον οποίο ονομάστηκε το κίνημα ως "Ιμπρεσιονισμός" και αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους εκπροσώπους του ιμπρεσιονισμού (Vigué 2002). Ο Pierre-Auguste Renoir (1846 - 1919) που είχε ποικιλοτροπία στην ζωγραφική του ενώ ο ιμπρεσιονισμός ήταν ένας από αυτούς. Διατηρούσε καλές σχέσεις με τον Edouard Manet και μαζί βοηθούσαν ανερχόμενους ιμπρεσιονιστές, όπως τον Claude Monet και την καλλιτέχνιδα Berthe Morisot (Vigué, 2002). Η Berthe Morisot (1841 - 1895) συμμετείχε σε πολλές από τις εκθέσεις των ιμπρεσιονιστών ενώ διατηρούσε φιλικές σχέσεις με τον Pierre-Auguste Renoir και Edouard Manet (Vigué, 2002) όπως προαναφέρθηκε. Το στυλ της θεωρείται διαφορετικό σε σχέση με τους υπόλοιπους ιμπρεσιονιστές, ζωγραφίζοντας περισσότερες στιγμές της πραγματικότητας με μεγάλη ευαισθησία και προσεγμένη τεχνική. Τέλος, ο Vincent Van Gogh (1853 - 1890) αποτελεί έναν από τους πιο αναγνωρίσιμους καλλιτέχνες. Η ζωγραφική του ανήκει στο ρεύμα του μετα-ιμπρεσιονισμού και θεωρείται ως μεγάλη επιρροή στην ανάπτυξη του εξπρεσιονισμού. Είναι γνωστός για την έντονη του προσωπικότητα και την εκφραστικότητα της τεχνικής του (Vigué 2002).

Επιπλέον, αποφάσισα να συμπεριλάβω την συχνή σύγκυση μεταξύ των καλλιτεχνών Edouard Manet και Claude Monet στον κόσμο του παιχνιδιού γιατί μου φαινόταν συχνά κωμικός ο τρόπος που η αξία που προσέφεραν στον κόσμο της τέχνης και οι δύο αυτοί καλλιτέχνες συγχέονταν τόσο συχνά λόγω της ομοιότητας των επωνύμων τους. Έτσι έσπευσα να ενθαρρύνω την διαλεύκανση των διαφορών τους μέσω του παιχνιδιού. Επιπλέον, έχω συσχετίσει την προσωπικότητά των καλλιτεχνών με τα δημιουργήματά τους και συγκεκριμένα με τους χαρακτήρες που απεικονίζονται στους πίνακες ζωγραφικής τους, αν και κυρίως οι φιγούρες των πινάκων και όχι οι ίδιοι οι καλλιτέχνες αλληλεπιδρούν με τον κόσμο. Για παράδειγμα, όπως ο χαρακτήρας του καλλιτέχνη Vincent Van Gogh σαν εικαστικός αλλά και στην καθημερινότητά του σαν άνθρωπος ήταν ιδιαίτερος, όμοια διαμορφώθηκαν και οι χαρακτήρες στον κόσμο του πχ. έχουν μια αστάθεια γιατί και ο ίδιος καλλιτέχνης στη διάρκεια της ζωή του ήταν απρόβλεπτος.

Το τελικό σχέδιο του παιχνιδιού και οι προδιαγραφές του ήταν αποτέλεσμα εκτεταμένης έρευνας και πειραματισμού ενώ προηγήθηκαν διάφορες προσπάθειες οι οποίες περιγράφονται στο Παράρτημα 1.

Όπως ειπώθηκε προηγουμένως στη σχεδίαση, οι καλλιτέχνες που επιλέχθηκαν να παίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο είναι: ο Edouard Manet, ο Claude Monet, ο Pierre-Auguste Renoir, η Berthe Morisot και ο Vincent Van Gogh. Παρακάτω καταγράφονται τα έργα που επιλέχθηκαν ανα καλλιτέχνη και προστίθενται οι σκιαγραφήσεις των χαρακτήρων σύμφωνα με την έρευνα που έγινε. Να υπογραμμιστεί ότι οι σκιαγραφήσεις αφορούν τους δημιουργούς ωστόσο λειτουργούν σαν οδηγό για τα δημιουργήματά τους αφήνοντας χώρο σε κάθε GM να προσαρμόσει τα στοιχεία ανάλογα με τις ανάγκες και προτιμήσεις του.

Χαρακτήρες

Γενική Σχεδίαση παικτών

Βασικός μου στόχος για τη δημιουργία του χαρακτήρα ήταν να εμπλέξω ενεργά τόσο τον παίκτη όσο και τους συμπαίκτες του στη διαδικασία. Σκέφτηκα να βάλω τους παίκτες να επιλέξουν ανάμεσα από τρία χρώματα: κόκκινο, κίτρινο και μπλε που είναι συνδεδεμένα με συγκεκριμένες δεξιότητες για να δημιουργήσουν ένα σχέδιο. Έπειτα με βάση μια ψηφοφορία και τις οδηγίες του GM οι συμπαίκτες δίνουν τις δεξιότητες στους παίκτες τους.

Γενική Σχεδίαση NPCs

Η συλλογή πληροφοριών από διάφορα βιβλία (Vigué, 2002; Distel, 2010; Wright, 1993; Hodge, 2009; Meier-Graefe, 1987) και η προσθήκη στοιχείων μυθοπλασίας οδήγησε στην σκιαγράφηση του χαρακτήρα των επιλεγμένων καλλιτεχνών. Αυτή η σκιαγράφηση οδήγησε στη σχεδίαση κάποιων NPCs του παιχνιδιού:

Pierre-Auguste Renoir

- Ιδεαλιστής και καλοπροαίρετος. Ενθαρρύνει το προσωπικό στυλ και την ελευθερία ανάπτυξής του. Δεν υπακούει σε αυθεντίες παρα μόνο στην φύση. Στωργικός και συμπονετικός στηρίζει την πρωτοπορία και την διαφορετικότητα.

Edouard Manet

- Παθιασμένος, ρομαντικός και ολιστής. Προσηλωμένος στην ζωγραφική του χωρίς να τον ενδιαφέρουν άλλα πράγματα ιδιαίτερα. Πολλοί τον μπερδεύουν με τον Claude Monet.

Claude Monet

- Μικρότερος σε ηλικία από τον Edouard Manet. Τον ενδιαφέρει το σύνολο και όχι το αντικείμενο. Αφαιρετικός αλλοπρόσαλλος, τελειομανής, ελαφρώς αλαζονικός αλλά ταυτόχρονα ήσυχος.

Vincent Van Gogh

- Αλλοπρόσαλλος, ασταθής χαρακτήρας και επιρρεπής σε παραληρήματα. Χωρίς διαρκή επαφή με την πραγματικότητα. Απρόβλεπτος και ασυνήθιστος, άκακος προς τους άλλους αλλά αυτοκαταστροφικός.

Berthe Morisot

Η Berthe Morisot στο παιχνίδι αποτελεί δημιουργημένη φιγούρα από τον Edouard Manet. Ωστόσο θα συμβάλλει στην δημιουργία των χαρακτήρων των παικτών. Η εμφάνιση τους θα είναι επηρεασμένη από την τεχνοτροπία της καλλιτέχνιδας.

Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού περιλαμβάνουν τους καλλιτέχνες που αναφέρθηκαν νωρίτερα και τις φιγούρες των πινάκων τους (βλέπε ενότητα: Χαρακτήρες). Ωστόσο λειτουργούν σαν βάση του παιχνιδιού και ενθαρρύνεται σε όποια ομάδα παικτών το επιθυμεί να προσθέσει και επιπλέον έργα τέχνης της επιλογής της.

Με βάση αυτούς τους καλλιτέχνες δημιουργήθηκαν τέσσερις περιοχές: η περιοχή "Manet", η περιοχή "Renoir", η περιοχή "Monet" και η περιοχή "Van Gogh". Αποφασίστηκε η περιοχή "Manet" να είναι τοποθετημένη σχετικά στην μέση αυτών των περιοχών. Γειτονικά του και με μεγαλύτερη προσβασιμότητα τοποθετήθηκαν οι περιοχές: "Renoir" και "Monet". Ενώ πιο μακριά από όλους αλλά γειτονικά με την περιοχή "Monet" βρίσκεται η περιοχή "Van Gogh".

Μηχανισμοί

Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού σχεδιάστηκαν κατα βάση για χρήση με τρεις παίκτες. Ωστόσο μέσα στο βιβλίο σημειώνονται οι αναλογίες μεταξύ παικτών και εχθρών προς αντιμετώπιση.

Το αντικείμενο ενδιαφέροντος για όλους τους χαρακτήρες των κόσμων επιλέχθηκε να είναι τα λουλούδια που λειτουργούν σαν πηγή ζωής, σαν τοπικό πολύτιμο υλικό. Οι δημιουργοί κάθε κόσμου έχουν ζωγραφίσει λουλούδια που με την χρήση τους συντηρείται η ζωή των φιγούρων τους. Τα λουλούδια ανανεώνονται αυτόνομα στο σημείο που είχαν πρωτο-ζωγραφιστεί ωστόσο απαιτείται ένα χρονικό διάστημα ώστε να μπορούν να είναι ξανά χρηστικά. Τέτοια λουλούδια δεν μπορεί να δημιουργήσει ο καθένας αλλά μόνο οι κύριοι

δημιουργοί των περιοχών. Κάποιες φιγούρες έχουν αποπειραθεί να δημιουργήσουν δικά τους λουλούδια αλλά ποτέ με τρόπο ώστε να ανανεώνονται αυτόνομα.

Οι δεξιότητες των παικτών είναι:

- ΔΥΝΑΜΗ: ενέργειες που απαιτούν σωματική δύναμη (πχ να σηκωθεί ένα βαρύ αντικείμενο).
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ: ενέργειες που απαιτούν ταχύτητα στο σώμα και στην σκέψη.
- ΧΑΡΙΣΜΑ: ενέργειες που απαιτούν επικοινωνία με άλλες φιγούρες
- ΕΝΤΑΣΗ: ποσό έντασης που έχει το κύριο χρώμα της φιγούρας. Πόσο εύκολα αντιληπτή είναι σε ένα περιβάλλον.

Οι χαρακτήρες των παικτών έχουν την δυνατότητα επίθεσης και άμυνας ενώ συλλέγοντας λουλούδια μπορούν να ξεκλειδώσουν τις επιπλέον δυνάμεις τους που αντιστοιχούν στον κύριο χρώμα τους. Τα χρώματα που είναι διαθέσιμα για επιλογή είναι τα τρία βασικά: κόκκινο, κίτρινο, μπλε. Το κόκκινο επιλέχθηκε να αντιπροσωπεύει την δύναμη, το κίτρινο την ταχύτητα και το μπλε το χάρισμα.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ: Το παιχνίδι

Το παιχνίδι που αναπτύχθηκε ονομάζεται "Impressis" και είναι εμπνευσμένο από το κίνημα του ιμπρεσιονισμού. Αποτελεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων κατα το οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν ρόλους ζωγραφισμένων φιγούρων και εξερευνούν τον κόσμο, τους καλλιτέχνες του και τις δυναμικές που προκύπτουν. Στόχος του παιχνιδιού είναι η ανάδειξη της εικαστικής τέχνης με τα TTRPGs. Απευθύνεται σε άτομα που τους ενδιαφέρει η ζωγραφική είτε πρακτικά είτε θεωρητικά όπως και τα TTRPGs ανεξάρτητα του βαθμού εμπειρίας τους.

Σκηνικό

Τα πάντα γύρω έχουν μια πανέμορφη ισορροπία στις αποχρώσεις, στις σκιές στις αντιθέσεις και στις υφές. Ο κόσμος αυτός αποτελείται από τέσσερις περιοχές που έχουν δημιουργηθεί από τέσσερις διαφορετικούς καλλιτέχνες και

αυτοί είναι υπεύθυνοι να διατηρούν τις ισορροπίες του. Στις περιοχές αυτές κατοικούν φιγούρες διαφόρων χρωμάτων που βασίζονται στα λουλούδια για την διατήρηση των χρωμάτων και της ζωτικότητάς τους.

Πρόβλημα: κύρια λύση, ανάγκη για δράση

Όταν όμως στην περιοχή “Manet” εξαφανίζεται ο δημιουργός της, η ισορροπία της περιοχής και η ευδαιμονία των κατοίκων σταδιακά μειώνονται. Σε κατάσταση ανάγκης η Berthe Morisot πραγματοποιεί αλλεπάλληλες προσπάθειες για να δημιουργήσει κάποια σταθερή πηγή λουλουδιών και να υπερασπιστεί τον εαυτό της. Καταφέρνει να δημιουργήσει κάποια λουλούδια που ωστόσο δεν παραμένουν παραγωγικά. Έπειτα απο προσπάθειες πειραματισμού, δημιουργεί και εσάς (ο GM εννοεί τους παίκτες). Έκπληκτη από τη δημιουργία της, σας παρακαλεί να την βοηθήσετε και να δημιουργήσετε μία δική σας περιοχή ώστε να μην χρειάζεται να βασίζεστε στον δημιουργό που χάθηκε. Ένας λάθος υπολογισμός όμως θα αποβεί μοιραίος για την Berthe. Θα βρείτε την δική σας ισορροπία; ή θα ακολουθήσετε αυτή που θα ορίσουν οι άλλοι για εσάς;

Οι παίκτες καλούνται να δημιουργήσουν την δική τους αυτονομία μαζί με την Berthe. Για να γίνει αυτό χρειάζεται να συλλέξουν αρκετά λουλούδια ώστε να ξεκλειδώσουν τις δυνάμεις τους αλλά και να μπορούν να υπερασπιστούν τους εαυτούς τους. Αργότερα, όταν η ζωή της Berthe βρίσκεται σε κίνδυνο και τα λουλούδια δεν την βοηθούν, οι παίκτες έρχονται αντιμέτωποι με το μυστήριο των λουλουδιών.

Χαρακτήρες παικτών

Η δημιουργία χαρακτήρα σε αυτό το παιχνίδι ξεκινά ως προσωπική υπόθεση αλλά ολοκληρώνεται με ομαδική συνεισφορά. Ο κάθε παίκτης επιλέγει κάποια τυχαία χρώματα και ένα σαν βασικό και καλείται να ζωγραφίσει τον χαρακτήρα του που είναι κάποιο σκίτσο. Τα βασικά χρώματα τα οποία μπορούν να επιλέξουν είναι το μπλε, το κόκκινο ή το κίτρινο, όπου κάθε χρώμα συνδέεται με μία συγκεκριμένη δεξιότητα. Έπειτα κάθε παίκτης παρουσιάζει τον ζωγραφισμένο χαρακτήρα του και οι συμπαίκτες του κρίνουν τι χαρακτηριστικά του ταιριάζουν. Έπειτα από ψηφοφορία συλλέγονται οι κριτικές και με την χρήση μηχανισμών αποδίδονται τα χαρακτηριστικά και οι δεξιότητες στον κάθε χαρακτήρα.

Χάρτες, Στόχοι και Quest

Περιοχή “Manet”

Μια μικρή όμορφη συνοικία με μπαλκόνια και βεράντες. Στολισμένες γυναίκες στέκονται στα μπαλκόνια τους και αγναντεύουν το τοπίο. Οι ζωντανές φιγούρες δεν είναι όσο ζωηρές όσο συνήθιζαν μετά την εξαφάνιση του δημιουργού τους, Edouard Manet (βλέπε εικόνα A1).

Έργα Τέχνης

- Berthe Morisot With A Bouquet Of Violets (1872)
- Lady in fur (1880)
- The House at Rueil (1882)
- Flowers in a Crystal Vase (1882)
- Beggar with Oysters (Philosopher) (1865-67)

Berthe Morisot

Στον κόσμο αυτό πρωταγωνιστικό ρόλο έχει η Berthe Morisot η οποία αποτελεί την δημιουργό των παικτών (βλέπε εικόνα A2). Είναι δημιουργική και ιδεαλίστρια. Προσπαθεί σχολαστικά να δημιουργήσει τα δικά της λουλούδια. Η κίνηση αυτή έχει δημιουργήσει ταραχές στον κόσμο “Manet”.

Suzanne Monet

Η Suzanne Monet είναι η σύζυγος του δημιουργού του κόσμου και έχει εύκολη πρόσβαση στα λουλούδια του άντρα της. Πάντοτε φαινόταν ευγενική αλλά απόμακρη. Με την εξαφάνισή του Edouard Manet αρχίζει να φέρεται περίεργα και να κάνει κατάχρηση των λουλουδιών.



Εικόνα A1. The House at Rueil (1882)
Edouard Manet



Εικόνα A2. Berthe Morisot With
A Bouquet Of Violets (1872) -
Edouard Manet



Εικόνα A3. Lady in fur (1880)
- Edouard Manet



Εικόνα A4. Flowers in a Crystal
Vase (1882) - Edouard Manet

Πλανόδιος

Ένας πλανόδιος μαυροφορεμένος κύριος θα προσπαθήσει να μιλήσει με τους παίκτες αναζητώντας λουλούδια. Ο χαρακτήρας αυτός βασίζεται στον πίνακα με τίτλο *Beggar with Oysters (Philosopher)* (1865-67).

Αντικείμενα

- Λουλούδια: Τα λουλούδια (βλέπε εικόνα A4) βρίσκονται στο σπίτι της Berthe.
- Γράμματα: Γειτονικά στο σπίτι της Berthe βρίσκεται το σπίτι της Suzanne που συζούσε με τον Edouard Manet. Στο ισόγειο βρίσκεται ένα γραφείο που είναι τοποθετημένη μια στοίβα από γράμματα.

Περιοχή “Monet”

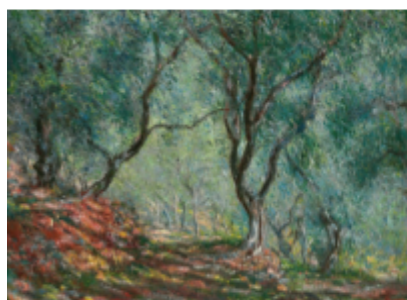
Αποτελείται από μια πεδιάδα γεμάτη κήπους, όμορφα σπίτια, λίμνες και πολύχρωμο κόσμο. Το σπίτι της οικογένειας Monet είναι κρυμμένο μέσα στην χρωματιστή βλάστηση και στο πράσινο. Σε αυτό το μέρος φαίνεται σαν να είναι πάντοτε άνοιξη. Στο βάθος φαίνεται και ένα λιμάνι. Εκεί γύρω υπάρχουν διάφοροι περαστικοί που μπορούν να βοηθήσουν να βρουν οι παίκτες το σπίτι των Monet.

Έργα Τέχνης

- Bois d'oliviers au jardin Moreno (1884)
- Camille Monet In Japanese Costume (1876)
- Fleurs dans un pot (Roses et brouillard) (1878)
- Sandvika, Norway (1895)

Michel Monet

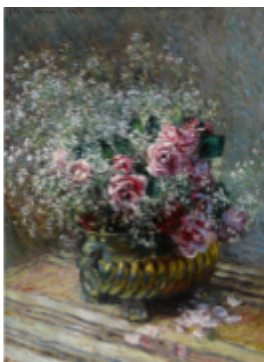
Ο Michel Monet είναι ο δεύτερος γιός του Claude Monet και είναι ανταγωνιστής του πατέρα του. Μεγάλωσε στην περιοχή που του παρέχονταν άφθονα



Εικόνα O1. Bois d'oliviers au jardin Moreno (1884) - Claude Monet



Εικόνα O2. Camille Monet In Japanese Costume (1876) - Claude Monet



Εικόνα O3. Fleurs dans un pot (Roses et brouillard) (1878) - Claude Monet



Εικόνα O4. Sandvika, Norway (1895) - Claude Monet

λουλούδια αλλά ήθελε κάτι παραπάνω. Συνεργάζονται με την Suzanne Manet για την παραγωγή των “ψεύτικων λουλουδιών”.

Αντικείμενα

- Λουλούδια: Υπάρχουν λουλούδια σε διάφορες τοποθεσίες που είναι χρηστικά για τους παίκτες. (βλέπε εικόνα Ο3)

Περιοχή “Renoir”

Αποτελεί μία μεγάλη πλατεία με πάρα πολύ κόσμο σε τραπέζια να διασκεδάζει. Υπάρχουν αρκετοί χαρακτήρες αλλά δεν είναι ανοιχτοί προς συζήτηση με άτομα εκτός της παρέας τους. Η ατμόσφαιρα του χώρου βασίζεται στην εικόνα Ε1.

Έργα Τέχνης

- Dance at Le Moulin de la Galette (1876)
- Flowers in a Green Vase (1912)
- Woman with a Cat (1875)
- Madame Léon Clapisson (1883)
- Hills around the Bay of Moulin Huet, Guernsey (1883)

Mathilde

Στο παιχνίδι αποτελεί μία μουσική καλλιτέχνιδα όπου γύρω της υπάρχουν πολλά λουλούδια τα οποία μπορούν να εκμεταλλευτούν οι παίκτες με ιδιαίτερη εμφάνιση (βλέπε εικόνα Ε2).



Εικόνα Ε1. Dance at Le Moulin de la Galette (1876) - Pierre-Auguste Renoir



Εικόνα Ε2. Madame Léon Clapisson (1883) - Pierre-Auguste Renoir



Εικόνα Ε3. Woman with a Cat (1875) - Pierre-Auguste Renoir



Εικόνα Ε4. Hills around the Bay of Moulin Huet, Guernsey (1883) - Pierre-Auguste Renoir

Renata και Serenata

Η γυναίκα που ονομάζεται Renata έχει μια γάτα που ονομάζεται Serenata (βλέπε εικόνας E3). Η ίδια είναι καλοπροαιρετη και ανοιχτή να δώσει πληροφορίες στους παίκτες.

Περιοχή “Van Gogh”

Το κύριο σκηνικό αποτελείται από έναν μεγάλο κάμπο με λουλούδια και βλάστηση, όλα ζωγραφισμένα με ξεχωριστές, μικρές και γρήγορες γραμμές. Κάποια λουλούδια αποτελούνται από μόνο μια πινελιά όπως και τα φύλλα τους. Κυπαρίσσια αναδύονται στο βάθος. Υπάρχουν τοπία μόνο με βλάστηση σε μεγάλη απόσταση χωρίς κάποιο ίχνος οικισμού. Αργότερα, στον οικισμό που θα συναντήσουν οι παίκτες υπάρχουν σπιτάκια με στραβές γραμμές και γωνίες, ακανόνιστα ζωγραφισμένα με γραμμές που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν μανιακές.

Έργα Τέχνης

- The Prison Courtyard (1890)
- Emperor Moth (1889)
- Garden At Arles (n.d.)
- At Eternity's Gate (1890)

Συναντήσεις

Κατά την είσοδο τους οι παίκτες θα δεχτούν επίθεση από ένα σμήνος από κοράκια. Όταν κινηθούν προς τον οικισμό θα συναντήσουν μία ομάδα ατόμων με λευκές φορεσιές που προχωρούν σε έναν κύκλο (βλέπε εικόνα B4).

Γέρος

Στην βεράντα ενός σπιτιού, σε μία καρέκλα κάθεται ένας ανήσυχος γέρος (βλέπε εικόνα B2). Ο γέρος κάνει σπασμωδικές κινήσεις ενώ προσπαθεί να διώξει τις σφήκες γύρω του. Οι παίκτες όμως δεν μπορούν να το αντιληφθούν από μακριά αυτό. Ο γέρος δεν φαίνεται πολύ προσιτός αλλά αν τον πλησιάσουν οι παίκτες ευγενικά θα είναι κι εκείνος ευγενικός. Το σπίτι του είναι γεμάτο με σφήκες.

Lucille

Η Lucille είναι νυχτοπεταλούδα (βλέπε B3) και αποτελεί καλή φίλη του γέρου. Βρίσκεται σε ένα δωμάτιο του σπιτιού του γέρου εγκλωβισμένη. Με την απελευθέρωσή της θα οδηγήσει τους παίκτες στα κρίνα που φτιάχνουν μια ειδική συνταγή για αναβάθμιση δυνάμεων και αναζωογόνησης ζωής.

Quest

- Εκκαθάριση σπιτιού γέρου από σφήκες
- Εκμάθηση ικανότητας χρήσης κρίνων



Εικόνα B1. Garden at Arles (n.d) - Vincent Van Gogh



Εικόνα B2. At Eternity's Gate (1890) - Vincent Van Gogh



Εικόνα B3. Emperor moth (1889) - Vincent Van Gogh



Εικόνα B4. The Prison Courtyard (1890) - Vincent Van Gogh

Πίνακας 2. Σύντομη επεξήγηση των στοιχείων ανα περιοχή

	Περιοχή	Δρώμενα	Κύριοι NPCs	Αποστολή/ Στοιχεία
	Manet	- Σπίτι της Berthe - Σπίτι της Suzanne	- Berthe - Suzanne	- Συλλογή λουλουδιών - Αναζήτηση της Suzanne - Γράμματα στο σπίτι της Suzanne
	Renoir	- Πλατεία γεμάτη κόσμο - Αναψυκτήριο	- Mathilde - Renata και Serenata - Μη προσδιορισμένοι NPC - Σερβιτόροι	- Συλλογή λουλουδιών - Ανάκτηση πληροφοριών από την Renata
	Monet	- Πολύ μεγάλη περιοχή με πολλά λουλούδια, κόσμο και ένα λιμάνι - Σπίτι της οικογένειας Monet	- Michel - Suzanne - Ψαράδες	- Γνωριμία με τον Michel - Ανακάλυψη παράξενων δρώμενων σχετικά με τα λουλούδια - Ανακάλυψη εξαφάνισης Claude Monet - Τελική Μάχη
	Van Gogh	- Κάμπος - Σπίτι παππού	- Γέρος - Lucille - Σφήκες - Άτομα με λευκές φορεσιές	- Επιθέσεις από Κοράκια και από άτομα με λευκές φορεσιές - Μάχη με σφήκες - Ανακάλυψη συνταγής για κρίνα

Gameplay

Η μορφή του παιχνιδιού είναι η λεκτική εξιστόρηση μιας διαδραστικής ιστορίας που όλοι οι παίκτες μπορούν να επηρεάσουν την πορεία της. Ουσιαστικά δημιουργείται μέσω του λόγου και των κινήσεων των παικτών. Ο GM γνωρίζει και εξιστορεί τα σκηνικά και τις τοποθεσίες στις οποίες κινούνται οι παίκτες όπως επίσης και αναπαριστάνει τις αλληλεπιδράσεις που δημιουργούνται μεταξύ αυτών και των χαρακτήρων του κόσμου. Έτσι εκτυλίσσεται μια διαδραστική ιστορία που οι παίκτες μοιράζονται τις κινήσεις που θέλουν να κάνουν με τον GM και εκείνος με την σειρά του λαμβάνοντας υπόψη τους κανόνες και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού αποκρίνεται ανάλογα και εξιστορεί το πώς εκτυλίσσεται η πορεία του παιχνιδιού.

- Από τις πιθανές επιθέσεις που οι παίκτες θα δεχτούν από χαρακτήρες του κόσμου του παιχνιδιού, μπορεί να προκύψει μία μάχη.

- Για να διατηρήσουν την ζωτικότητα τους οι παίκτες καλούνται να χρησιμοποιήσουν δυνάμεις και λουλούδια.
- Από τις έξτρα δυνάμεις που έχει επιλέξει με την δημιουργία του χαρακτήρα τους, μπορούν να χρησιμοποιήσουν εξ αρχής μόνο μία. Για τις υπόλοιπες χρειάζεται πρώτα να συλλέξουν λουλούδι του αντίστοιχου χρώματος. Επιπλέον η κάθε χρήση κάθε έξτρα δύναμης καθορίζεται από την συλλογή λουλουδιών και δεν είναι απεριόριστη. Παρακάτω εξηγείται εις βάθος ο μηχανισμός αυτός (βλέπε Μηχανισμός Λουλουδιών).
- Η ζωή των χαρακτήρων μειώνεται με κάθε ζημιά που δέχονται και μόνο με την χρήση των λουλουδιών μπορεί να ανανεωθεί και να αυξηθεί ξανά (βλέπε Μηχανισμοί Ζωής).

Μηχανισμοί

Στατιστικά

- ΖΩΗ
- ΔΥΝΑΜΗ
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ
- ΧΑΡΙΣΜΑ
- ΕΝΤΑΣΗ

Εκτός Μάχης

Όλες οι σημαντικές ενέργειες εκτός μάχης γίνονται με το ζάρι d20 + αντίστοιχο modifier. Για τις εύκολες ενέργειες, πρέπει να είναι ≥ 5 , για τις μεσαίες ενέργειες πρέπει να είναι ≥ 10 , και για τις δύσκολες ενέργειες πρέπει να είναι ≥ 15 .

Οι ενέργειες αντιστοιχούν σε αυτά τα στατιστικά (όπως κρίνει κατάλληλα ο GM):

- ΔΥΝΑΜΗ: ενέργειες που απαιτούν σωματική δύναμη (πχ να σηκωθεί ένα βαρύ αντικείμενο).
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ: ενέργειες που απαιτούν ταχύτητα στο σώμα και στην σκέψη.
- ΧΑΡΙΣΜΑ: ενέργειες που απαιτούν επικοινωνία με άλλες φιγούρες
- ΕΝΤΑΣΗ: ποσό έντασης που έχει το κύριο χρώμα της φιγούρας. Πόσο εύκολα αντιληπτή είναι σε ένα περιβάλλον.

Εντός Μάχης

Μόλις ξεκινήσει μια μάχη, όλοι οι μαχόμενοι ρίχνουν ένα d20 για να οριστεί η σειρά τους. Όποιοι πετύχουν ίδιο νούμερο, συγκρίνουν την ΤΑΧΥΤΗΤΑ τους. Αν και αυτή είναι ίδια, συνεχίζουν να ρίχνουν ζάρι. Παρακάτω καταγράφονται οι πράξεις που μπορούν να διαλέξουν οι παίκτες.

Απλό Χτύπημα: Χτύπημα στον εχθρό για μείωση ζωής. Πρώτα χρησιμοποιείται το ζάρι d20 για να κριθεί η βολή ως επιτυχημένη ή μη (≥ 7 επιτυχία, < 7 αποτυχία). Μετά ακολουθεί το ζάρι d6 + modifier δύναμης για να υπολογιστεί το ποσό.

Αν ρίχνοντας το ζάρι πετύχει ο αριθμός 20 χωρίς τη πρόσθεση κάποιου modifier τότε η βολή καθίσταται κρίσιμη και στη συνολική ζημιά προστίθεται και ένα ακόμη ζάρι d6.

Έξτρα Δυνάμεις με βάση το Χρώμα

Κόκκινο

- Ερυθρό Χτύπημα:

Προκαλεί επιπλέον ζημιά σε έναν επιλεγμένο στόχο.

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε: Χρησιμοποιείται το d20

Το ποσό ζημιάς υπολογίζεται από την πράξη: $(2 \times d6) + \text{Δύναμη}$

- Εκδίκηση:

Εαν ο επιλεγμένος εχθρός χάσει όλους τους πόντους ζωής που έχει μέσα στους επόμενους δύο γύρους, προκαλεί ζημιά στον εχθρό που βρίσκεται πιο κοντά στον ηττημένο.

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε: Χρησιμοποιείται το d20

Το ποσό ζημιάς υπολογίζεται από την πράξη: $(1 \times d4) + \text{Δύναμη}$

- **Κόκκινη Βάτος**

Εκτοξεύει μια έκρηξη έντονου κόκκινου χρώματος σε μία περιοχή κοντά στον χαρακτήρα, προκαλώντας ζημιά τόσο στους συμμάχους όσο και στους εχθρούς.

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε: Χρησιμοποιείται το d20

Το ποσό ζημιάς υπολογίζεται από την πράξη: $(2 \times d6) + \text{Δύναμη}$

Κίτρινο

- **Ενεργητικές Κινήσεις**

Χτυπά τον ίδιο εχθρό δύο φορές

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε -> $d20 + \text{Ταχύτητα}$

Το ποσό ζημιάς υπολογίζεται από την πράξη:

$(1 \times d6) + \text{Δύναμη} + (1 \times d4) + \text{Δύναμη}$

- **Εκτυφλωτικό**

Εκπέμπει ορμητικό κίτρινο χρώμα, προκαλώντας ζημιά και ακυρώνοντας τις επιθέσεις ενός εχθρού για δύο γύρους.

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε -> $d20 + \text{Ταχύτητα}$

Το ποσό ζημιάς υπολογίζεται από την πράξη: $(1 \times d4) + \text{Δύναμη}$

- **Ενίσχυση**

Ενισχύει τη ζημιά της επόμενης επίθεσης ενός συμμάχου.

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε -> Πετυχαίνει πάντα

Ποσό ενίσχυσης (επιπλέον ζημιά που προκαλεί ο επιλεγμένος σύμμαχος):

$(2 \times d6) + \text{Ταχύτητα}$

Μπλε

- Μπλε Φραγή

Δημιουργεί μια ασπίδα που μειώνει τη ζημιά από επιθέσεις για δύο γύρους

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε: Χρησιμοποιείται το d20

Διαίρεση αριθμού ερχόμενης ζημιάς κατα δύο μονάδες (για τους επόμενους δύο γύρους)

- Αναζωογόνηση

Παρέχει επιπλέον ζωή σε ένα φιλικό χαρακτήρα

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε -> Πετυχαίνει πάντα

Ποσό ενίσχυσης ζωής: $(1 \times d6) + \text{Χάρισμα}$

- Σάστισμα

Αποπροσανατολίζει τον αντίπαλο, προκαλώντας ζημιά και καθιστώντας τον αδύναμο για δύο γύρους.

Υπολογισμός:

Αν πέτυχε: Χρησιμοποιείται το d20

Το ποσό ζημιάς υπολογίζεται από την πράξη: $(1 \times d4) + \text{Χάρισμα}$

Οι δυνάμεις που περιγράφονται παραπάνω:

- επιλέγονται στην αρχή και δεν αλλάζουν.
- πρέπει να τροφοδοτούνται με λουλούδια. Η κατανάλωση ενός λουλουδιού ανοίγει τέσσερις θέσεις χρήσης εφόσον είναι του αντίστοιχου χρώματος με της δύναμης. Εάν είναι διαφορετικού χρώματος τότε ανοίγει μία θέση δύναμης (βλέπε πίνακα 3).

Μηχανισμοί λουλουδιών

Στον κόσμο αυτό υπάρχουν κόκκινα, κίτρινα και μπλε λουλούδια. Το κάθε ένα από αυτά έχει μια συγκεκριμένη βαθμίδα.

Τρόπος δημιουργίας λουλουδιών μικρότερης βαθμίδας. Παρακάτω φαίνονται τα επίπεδα δύναμης των βαθμίδων των λουλουδιών. Οποιοδήποτε λουλούδι είναι χαμηλότερης της ολόκληρης βαθμίδας θεωρείται “ψεύτικο”.

1 ολόκληρης βαθμίδας λουλούδι (κανονικό) = $2 \times \frac{1}{2}$ βαθμίδας λουλούδια

$1 \times \frac{1}{2}$ βαθμίδας λουλούδι = $2 \times \frac{1}{4}$ βαθμίδας λουλούδια

Επιρροές Χρωμάτων Λουλουδιών και έξτρα δυνάμεων

Παρακάτω φαίνεται το πώς επηρεάζουν τα ψεύτικα λουλούδια όταν καταναλώνονται για το ξεκλείδωμα ίδιου χρώματος με εκείνα έξτρα δύναμης:

- $\frac{1}{2}$ βαθμού λουλούδι = ξεκλείδωμα 2 θέσεων
- $\frac{1}{4}$ βαθμού λουλούδι = ξεκλείδωμα 1 θέσης

Όταν καταναλώνονται για το ξεκλείδωμα διαφορετικού χρώματος από εκείνα έξτρα δύναμης:

- $\frac{1}{2}$ βαθμού λουλούδι = ξεκλείδωμα 1 θέσης
- $\frac{1}{4}$ βαθμού λουλούδι = κανένα ξεκλείδωμα

Πίνακας 3. Οδηγός χρήσης λουλουδιών

		Λουλούδια		
		ολόκληρο	½ βαθμού	¼ βαθμού
Έξτρα Δύναμη	ίδιου χρώματος	4 θέσεις	2 θέσεις	1 θέση
	διαφορετικού	2 θέσεις	1 θέση	καμία

Μηχανισμοί Ζωής

- Τωρινή Ζωή >1 -> Σταθερή κατάσταση. Ο χαρακτήρας δρα κανονικά με τις δυνάμεις του.
- Τωρινή Ζωή = 1 -> Ο χαρακτήρας δεν μπορεί να κινηθεί ή να αντιδράσει. Διατηρεί τις δυνάμεις του κανονικά με τις διαθέσιμες θέσεις που έχει χωρίς να μπορεί να τις χρησιμοποιήσει.
- Τωρινή Ζωή < 1 -> Ο χαρακτήρας έχει μετατραπεί σε στοίβα από μολυβένια στάχτη και οι θέσεις όποιος έξτρα δύναμης δεν του έχουν εξαντληθεί μετατρέπεται σε λουλούδι αντίστοιχου χρώματος της δύναμης. (Δηλαδή αν θα μπορούσε μία ακόμη ή παραπάνω φορές να χρησιμοποιήσει την πύρινη βάτο τότε αφήνει μαζί με την στάχτη και ένα κόκκινο λουλούδι.)

Μηχανισμοί Έντασης

Ορισμένοι εχθροί έχουν μεγαλύτερη ευαισθησία ως προς κάποια συγκεκριμένα χρώματα. Η ένταση που έχουν οι παίκτες επηρεάζει το πόσο εχθρικές ή όχι θα είναι οι φιγούρες που συναντούν στον δρόμο τους.

- Το στατιστικό ένταση αναπαρίσταται με αριθμό μόνο για τους παίκτες. Για τις φιγούρες του κόσμου αντιπροσωπεύει την στάση που έχουν προς το εκάστοτε χρώμα. Υπάρχουν δύο επισημάνσεις: “έλξη” και “έχθρα”.
- Η “έλξη” προς το βασικό χρώμα του παίκτη προσδίδει πλεονέκτημα. Δηλαδή η φιγούρα θα αποφύγει να είναι εχθρική προς τον παίκτη και πως σε περίπτωση μάχης δεν θα είναι προτεραιότητα επιλογής στα χτυπήματά της. Στα πλαίσια εκτός μάχης ο παίκτης έχει μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχημένης επικοινωνίας με την φιγούρα. Συγκεκριμένα ο παίκτης θα μπορεί να ρίξει δύο φορές το d20 στην προσπάθειά του να επικοινωνήσει με την συγκεκριμένη φιγούρα και θα κρατήσει τον υψηλότερο αριθμό.
- Η “έχθρα” προσδίδει μειονέκτημα για τον παίκτη όταν πρόκειται να αντιμετωπίσει κάποια φιγούρα που εχθρεύεται το βασικό του χρώμα. Θα έχει μειονέκτημα ως προς την αντιμετώπιση της φιγούρας και ανάλογα της έντασής του τόσο πιο πιθανό θα είναι να του επιτεθεί. Κάθε προσπάθεια επικοινωνίας με την φιγούρα θα λειτουργεί με μειονέκτημα δηλαδή θα ρίχνει δύο φορές το d20 και θα κρατά τον χαμηλότερο αριθμό.

Ατμόσφαιρα

Οι παίκτες εμφανίζονται σε έναν κόσμο που είναι ελεύθεροι να πειραματιστούν και να εξερευνήσουν την δημιουργικότητά τους. Στην πορεία του παιχνιδιού θα έχουν την ευκαιρία να επικοινωνήσουν με τις φιγούρες και να ανακαλύψουν στοιχεία για τον κόσμο σύμφωνα με την προσέγγισή τους. Το παιχνίδι προσαρμόζεται στις ανάγκες των παικτών και είναι ευέλικτο ως προς τις επιλογές τους δίνοντας την αίσθηση συμμετοχής στα δρώμενα. Επιπλέον παρουσιάζονται ευκαιρίες ώστε να αναλάβουν ευθύνες που μπορούν είτε να τις επιλέξουν και να τις ακολουθήσουν ή να τις απορρίψουν.

Εξοπλισμός

Το παιχνίδι για να λειτουργήσει είναι απαραίτητη η χρήση ζαριών με 4, 6 και 20 πλευρές (d4, d6, d20). Έπειτα προτείνεται η χρήση των εικόνων των προτεινόμενων πινάκων.

Για την δημιουργία χαρακτήρων απαιτούνται ζωγραφικά υλικά όπως μαρκαδόροι ή μπογιά σε κόκκινο, κίτρινο και μπλε χρώμα και προαιρετικά επιπλέον τυχαίων χρωμάτων.

Υπάρχουν τέσσερις προσχεδιασμένοι χαρακτήρες σε κομμάτια από χαρτιά (βλέπε εικόνα 5π παράρτημα 2) στο τραπέζι. Οι παίκτες επιλέγουν έναν από αυτούς ενώ επιλέγουν ένα χρώμα μεταξύ του κόκκινου, του κίτρινου και του μπλε ως το κύριο χρώμα του χαρακτήρα τους. Στη συνέχεια τους προσφέρονται μπογιές (π.χ μαρκαδόροι) διαφόρων χρωμάτων συμπεριλαμβανομένων και των παραπάνω. Έπειτα καλούνται να χρωματίσουν τους χαρακτήρες τους και τους αναφέρεται ότι θα έχει σημασία η ποσότητα του μπλε, του κόκκινου και του κίτρινου χρώματος που θα βάλουν στον χαρακτήρα τους. Στη συνέχεια γίνεται μια ανοιχτή έκθεση των χαρακτήρων των παικτών όπου τους ανατίθενται τα στατιστικά. Τα στατιστικά για τον κάθε παίκτη είναι: Δύναμη, Ταχύτητα, Χάρισμα, Ένταση και Ζωή. Τα στατιστικά σε πρώτη φάση θα ανατεθούν σύμφωνα με την κριτική των συμπαικτών και όχι από τους παίκτες που κατέχουν τους χαρακτήρες.

Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία αναπτύχθηκε με στόχο την ένταξη της εικαστικής τέχνης σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων (TTRPG). Προσεγγίζω με έναν εναλλακτικό τρόπο τα TTRPGs και προσφέρω μία πρόταση ενασχόλησης με την ζωγραφική χωρίς την προαπαιτήση θεωρητικής γνώσης. Μετά από εκτεταμένη έρευνα διαμορφώθηκαν οι μηχανισμοί του παιχνιδιού, επιλέχθηκαν έργα τέχνης του ιμπρεσιονισμού και σχηματίστηκε η αισθητική και η ιστορία του παιχνιδιού. Τα έργα τέχνης αποτέλεσαν τον κόσμο του παιχνιδιού και δεν ήταν απλές εικόνες για θέαση. Σχεδιάστηκε ένας ιδιαίτερος τρόπος για την δημιουργία των χαρακτήρων των παικτών με την βοήθεια της ζωγραφικής ενώ οι δυνάμεις-δεξιότητες διανέμονται με μια ομαδική διαδικασία. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι στην ουσία σκίτσα με ξεχωριστές δυνάμεις που ενθαρρύνουν την δημιουργικότητα και την ελευθερία των παικτών να αλληλεπιδράσουν με τον κόσμο δημιουργώντας ελεύθερα την δική τους

διαδραστική ιστορία. Επιπλέον έχω συνδέσει τη “ζωή” των χαρακτήρων με την αναζήτηση λουλουδιών γιατί τα λουλούδια αποτελούν βασικό θέμα καλλιτεχνικής ενασχόλησης. Γενικά το “Impressis” έχει έντονες καλλιτεχνικές προσθήκες πέρα από τις συνηθισμένες εκδοχές των TTRPGs.

Μελλοντική Εξέλιξη

Λόγω τεχνικών και χρονικών περιορισμών, το παιχνίδι είναι μικρό σε έκταση και περιλαμβάνει μικρό αριθμό καλλιτεχνών και έργων. Στο μέλλον θα μπορούσαν να το επεκτείνω και να το εμπλουτίσω ώστε να έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Επίσης, θα ήθελα να μελετήσω περισσότερο τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και τις αλληλεπιδράσεις που δημιουργούνται μεταξύ των παικτών και του κόσμου του παιχνιδιού. Επιπλέον θα πραγματοποιηθεί αξιολόγηση του παιχνιδιού από διάφορους τύπους παικτών. Θα γίνει καλλιτεχνική επιμέλεια του εξοπλισμού με ψηφιακά και άλλα μέσα. Συγκεκριμένα θα γίνει συγγραφή των εγχειριδίων του παιχνιδιού, του φύλλου χαρακτήρα, των χαρτών και των NPCs. Επίσης υπάρχει η σκέψη για αξιοποίηση των τεχνολογιών επαυξημένης και μικτής πραγματικότητας για την δημιουργία περισσότερο εμβυθιστικής εμπειρίας για τους παίκτες.

Βιβλιογραφία

Abbott, M.S., Stauss, K.A. και Burnett, A.F. (2021) ‘Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness’, *Social Work with Groups*, 45(1), pp. 16–31. doi:10.1080/01609513.2021.1932014.

Badoni, P., Katal, A., Reddy, M. S. και Bhargava, M. (2022) ‘Graphics vs gameplay: A comparative analysis in gaming’, *2022 2nd International Conference on Intelligent Technologies (CONIT)* [Δημοσίευση σε Συνέδριο]. doi:10.1109/conit55038.2022.9847843.

Blizzard Entertainment (2024) *New to Hearthstone*. Διαθέσιμο στο: <https://hearthstone.blizzard.com/en-gb/new-to-hearthstone> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Bratitsis, T., Melliou, K., Kalamatianou, M. και Fatseas, P. (2023). The role of Visual Arts in the Greek school reality [Κεφάλαιο]. Στων Bratitsis, T., Melliou, K., Kalamatianou, M., και Fatseas, P. 2023. *Artful tools (and artworks) in the classroom* [Προπτυχιακό Κείμενο]. Kallipos, Open Academic Editions. <https://hdl.handle.net/11419/11157>

Campbell, B., Cassada, J. και Rea, N. (2014) *Dungeon master’s guide*. Renton, Washington: Wizards of the Coast.

Child of Light. Windows PC [βιντεοπαιχνίδι], Ubisoft Entertainment, 2014.

D&D Beyond (2014) *Dungeon's Master Guide*. Washington: Hasbro SA.

D&D Beyond (2024) *Introduction*. Διαθέσιμο στο:
<https://www.dndbeyond.com/sources/basic-rules/introduction> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

DeRosier, M. E. και Thomas, J. M. (2019). Hall of heroes: A digital game for social skills training with young adolescents. *International Journal of Computer Games Technology*, 2019.

Distel, A. (2010) *Renoir*. New York: Abbeville Press Publishers.

Doorman, M., & Marx, S. (2003). From Romanticism to the Avant-Garde. Στο *Art in Progress: A Philosophical Response to the End of the Avant-Garde* (pp. 45–60). Amsterdam University Press.
Διαθέσιμο στο: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt46mz0k.7> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Drigas, A. και Papoutsis, C. (2016). Games for Empathy for Sensitive Social Groups. *International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT (ijES)*, 4(3), 39-43.

Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L. και Stenberg, G. (2021) 'The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers', *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), pp. 355–364. doi:10.1111/sjop.12708.

Ferreira, P. C., Simão, A. M. V., Paiva, A., Martinho, C., Prada, R., Ferreira, A. και Santos, F. (2021). Exploring empathy in cyberbullying with serious games. *Computers & Education*, 166, 104155.

Garcia-Garcia, J. M., Penichet, V. M., Lozano, M. D. και Fernando, A. (2021). Using emotion recognition technologies to teach children with autism spectrum disorder how to identify and express emotions. *Universal Access in the Information Society*, 1-17.

Goodall, A. M. (2021). *Magic, Adventure & Social Participation: Tabletop Role-Playing Games and Their Potential to Promote Social Inclusion and Citizenship*. Department of Criminology, Faculty of Social Sciences University of Ottawa.

Hassan, A., Pinkwart, N. και Shafi, M. (2021). *Serious games to improve social and emotional intelligence in children with autism*. Entertainment Computing, 100417.

HearthStone. Windows PC [βιντεοπαιχνίδι], Blizzard Entertainment, 2014.

Herodotou, C., Kambouri, M. και Winters, N. (2011). The role of trait emotional intelligence in gamers' preferences for play and frequency of gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(5).

Hodge, S. (2009) *Monet: His life and works in 500 images*. London: Lorenz.

Koivula, M., Huttunen, K., Mustola, M., Lipponen, S. και Laakso, M. L. (2017). The emotion detectives game: Supporting the social-emotional competence of young children. In *Serious games and edutainment applications* (pp. 29-53).

Manet, E. (1865-67). *Beggar with Oysters*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/beggar-with-oysters-philosopher#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Manet, E. (1872). *Berthe Morisot With A Bouquet Of Violets*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/berthe-morisot-with-a-bouquet-of-violets#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Manet, E. (1878-79). *Portrait of Alphonse Maureau*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/portrait-of-alphonse-maureau#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Manet, E. (1880). *Lady in fur*. [μικτή τεχνική] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/lady-in-fur#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Manet, E. (1882). *Flowers in a Crystal Vase*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.52181.html> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

McKay, G.K., Proctor, N.W. και Marlais, M.A. (2018) Modernism versus traditionalism: Art in Paris, 1888-1889. *Chapel Hill*. NC: University of North Carolina Press.

Meier-Graefe, J. (1987) *Vincent van Gogh: A biography*. New York: Dover Publications.

Monet, C. (1876). *Camille Monet In Japanese Costume*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/camille-monet-in-japanese-costume#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Monet, C. (1878). *Fleurs dans un pot (Roses et brouillard)*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/fleurs-dans-un-pot-roses-et-brouillard#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Monet, C. (1884). *Bois d'oliviers au jardin Moreno*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/bois-doliviers-au-jardin-moreno#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Monet, C. (1895). *Sandvika, Norway*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/sandvika-norway#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Nakpong, N. και Chanchalor, S. (2019). Interactive multimedia games to enhance the emotional intelligence of deaf and hard of hearing adolescents. *International Journal of Instruction*, 12(2), 305-320.

Panaga, S. (2023) *Finding Identity through Art and Role-playing: A study on the Pouflons community*. [Πτυχιακή Εργασία]. Uppsala University. Διαθέσιμο στο: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1794194&dswid=6758> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Rahmawati, A., Kaburuan, E. R., Arifianto, A. και Juniati, N. K. (2019). CISELexia: Computer-Based Method for Improving Self-Awareness in Children with Dyslexia. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 4(5), 258-267.

Rein-Hagen, M., Davis, Dowd, G., T., Stevens, L. και Wicck, S. (1992) 2η εκ. *Vampire The Masquerade*. California: White Wolf Publishing AB.

Renoir, P. A. (1875). *Woman with a Cat* [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/woman-with-a-cat#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Renoir, P. A. (1876). *Dance at Le Moulin de la Galette* [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/dance-at-le-moulin-de-la-galette#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Renoir, P. A. (1912). *Flowers in a Green Vase* [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/flowers-in-a-green-vase-fleurs-dans-un-vase-vert#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Rewald, J. (1973). *The History Of Impressionism*. New York: MOMA.

Rochberg, G. (1971) 'The avant-garde and the aesthetics of survival', *New Literary History*, 3(1), p. 71. doi:10.2307/468381.

Serafini, P. και Banks, M. (2020). "Living Precarious Lives? Time and Temporality in Visual Arts Careers". *Culture Unbound*, 12(2), pp. 351–372.

Skaraas, S. B., Gomez, J. και Jaccheri, L. (2018). Tappetina's empathy game: a playground of storytelling and emotional understanding. In *Proceedings of the 17th ACM Conference on Interaction Design and Children* (pp. 509-512).

Spinelli, L. (2018). "Tabletop Role-Playing Games and Social Skills in Young Adults". Honors College Theses. 192. https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege_theses/192

Spyed (2014) *Boldly facing the future by spyed on DeviantArt*. Boldly Facing The Future. Available at: <https://www.deviantart.com/spyed/art/498282387> (Accessed: 09 February 2024).

Stone, J. (2015) 'Board games in play therapy', *Handbook of Play Therapy*, pp. 309–323. doi:10.1002/9781119140467.ch15.

Sutcliffe, M. (2002). Simulations, games and role-play. *The handbook for economics lecturers*, 17-20.

Ubisoft Entertainment (2024) *Child of Light*. Διαθέσιμο στο: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/child-of-light> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Van Gogh, V. (1889). *Emperor Moth*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/emperor-moth#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Van Gogh, V. (1890). *At Eternity's Gate*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/at-eternitys-gate#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Van Gogh, V. (1890). *The Prison Courtyard*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/the-prison-courtyard#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

Van Gogh, V. (n.d.). *Garden At Arles*. [λάδι σε καμβά] Αποτελεί κοινό κτήμα. Διαθέσιμο στο: <https://artvee.com/dl/garden-at-arles#00> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)

- Vigué, J. (2002). Great masters of western art. New York: Watson-Guptill publications
- Witwer, M., Newman, K., Peterson, J., Witwer, S., Dungeons, O., & Licensed, D. (2018). Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History. Ten Speed Press.
- Wright, P. (1993) *Manet*. London: Houghton Mifflin Co
- Wyatt, J. et al. (2018) *Player's handbook*. Renton, Washington: Wizards of the Coast LLC.
- Zakari, H. M., Ma, M. και Simmons, D. (2014). A Review of Serious Games for Children with Autism Spectrum Disorders (ASD). *Lecture Notes in Computer Science*, 93–106.
- Γαροφαλάκη, Ε. (2019) *Ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού ρόλων με κάρτες*. [Μεταπτυχιακή Εργασία]. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας. Διαθέσιμο στο: <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/22974> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)
- Τριανταφυλλίδης Μ. (1998) "Εικαστικά; Τεχνοτροπία" στη Βαρμαζή, Ν. (ε' έκδ.) *Το βασικό ερμηνευτικό λεξικό της νεοελληνικής γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Μαλλιάρης Παιδεία.
- Χαϊντουτή, Δ. (2017) *Η Επικοινωνία μέσω των Εικαστικών Τεχνών, Μουσικής και Θεάτρου: Η σημασία της στην Art Therapy*. [Μεταπτυχιακή Εργασία] Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Διαθέσιμο στο <https://apothesis.eap.gr/archive/item/156812> (Προσπελάστηκε: 6 Φεβρουαρίου 2024)
-

Παράρτημα 1

Προσεγγίσεις που επεξεργάστηκαν

Στην αρχή το παιχνίδι προοριζόταν να δίνει μεγαλύτερη έμφαση στα καλλιτεχνικά επαγγέλματα και στην εξερεύνηση προσωπικών ενδιαφερόντων των παικτών. Το σενάριο αυτό είχε αναπτυχθεί αρκετά θεωρητικά ώσπου είχαν δημιουργηθεί ποικίλες προκλήσεις ώστε να μπορέσει να λειτουργήσει. Μέχρι τα πλαίσια ενός σημείου έδενε νοηματικά αλλά όταν προχώρησε στη κατασκευή πρακτικής προσέγγισης εντοπίστηκαν καθαρότερα οι αδυναμίες της ιστορίας. Αναπτύσσοντας την ιδέα αυτή αποδείχτηκε ότι οι μηχανισμοί ήταν δύσκολο να προσδιοριστούν και να δημιουργήσουν λογικές αλληλεπιδράσεις. Συγκεκριμένα αναφέρθηκε ότι θα ήταν περισσότερο λειτουργικό ένα τέτοιο παιχνίδι σε ψηφιακή μορφή και όχι σε μορφή επιτραπέζιου λόγω των αρκετών οπτικών παζλ. Επίσης στα συγκεκριμένα πλαίσια διαπιστώθηκε η δυσκολία καταμέτρησης ικανότητας καλλιτεχνικών δεξιοτήτων σε αντίστοιχο μηχανισμό του παιχνιδιού. Προτιμήθηκε να νοηθεί ως κάτι το περισσότερο σχετικό και μη μετρήσιμο και πως με το να γίνεται μετρήσιμο μπορούσε να οδηγήσει σε

συμπεράσματα τους παίκτες που δεν θα ήταν ηθελημένα. Συγκεκριμένα δεν ήταν θεμιτό να συνδεθεί η εμπειρία ενός χαρακτήρα στη τέχνη με κάποιο μέσο να αντιστοιχεί στην ποιότητα του έργου ή στην επίδοσή του στο παιχνίδι. Όπως επίσης δεν ήταν θεμιτό να κριθούν κάποια έργα του χαρακτήρα “πετυχημένα” και αυτό να εγγυάται ότι και τα επόμενα έργα θα είναι επίσης “πετυχημένα”. Θεωρήθηκε πως η ικανότητα στην τέχνη είναι πολύ πιο πολύπλευρη για να απλοποιηθεί με τέτοιο τρόπο. Προτιμήθηκε ο όρος της τέχνης και των δημιουργικών του ικανοτήτων να μη θεωρηθεί μετρήσιμο. Επομένως αυτή η ροή ιστορίας απορρίφθηκε. Για σχεδιασμένες προκλήσεις που απορρίφθηκαν βλέπε πίνακα 1π.

Στη συνέχεια κρατώντας το θέμα της καλλιέργειας καλλιτεχνικών δεξιοτήτων, στράφηκε προς διαφορετική πλευρά. Αφού τέθηκαν ερωτήματα σχετικά με τους τρόπους που μπορεί να γίνει το παιχνίδι πιο προσιτό σε μεγαλύτερο εύρος κοινού και να προκαλεί πιο έντονο ενδιαφέρον εξετάστηκε το ενδεχόμενο οι παίκτες να δρουν σύμφωνα με τις πραγματικές τους ικανότητες. Αναλυτικότερα μελετήθηκε η πιθανότητα για χρήση εξοπλισμού μουσικών οργάνων και υλικών ζωγραφικής στα πλαίσια της ροής τους παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο οι παίκτες θα εξετάζονταν στις πραγματικές τους δεξιότητες για την λύση των προκλήσεων. Η προσέγγιση ξεκίνησε να αποδίδει και οι μηχανισμοί να παίρνουν μορφή. Από τις προκλήσεις που είχαν προηγουμένως κατασκευαστεί έγινε διαλογή ανάμεσά τους ώστε να μειωθούν. Ταυτόχρονα όσες επιλέχθηκαν τέθηκαν να εμβαθύνουν και οι στόχοι τους προσδιορίστηκαν με μεγαλύτερη ευκρίνεια. Συνοπτικά η ιστορία θα καλούσε τους παίκτες να εξερευνήσουν τους κόσμους της οπτικής τέχνης, της τέχνης της μουσικής και τέλος της οπτικοακουστικής. Ωστόσο ξανά κρίθηκε ότι λείπει ένα σημαντικό κομμάτι των παιχνιδιών ρόλων και αυτό είναι το να αναλάβει ο παίκτης έναν ρόλο διαφορετικό από αυτόν της πραγματικότητας. Με άλλα λόγια οι συνθήκες που είχαν οριστεί κρίθηκαν περιοριστικές για τους παίκτες. Έτσι απορρίφθηκε και αυτή η προσέγγιση.

Έπειτα, εφόσον είχε ήδη εξελιχθεί αρκετά το στοιχείο της περιήγησης στην οπτική τέχνη, σε αυτή συγκεντρώθηκε η τελική προσέγγιση.

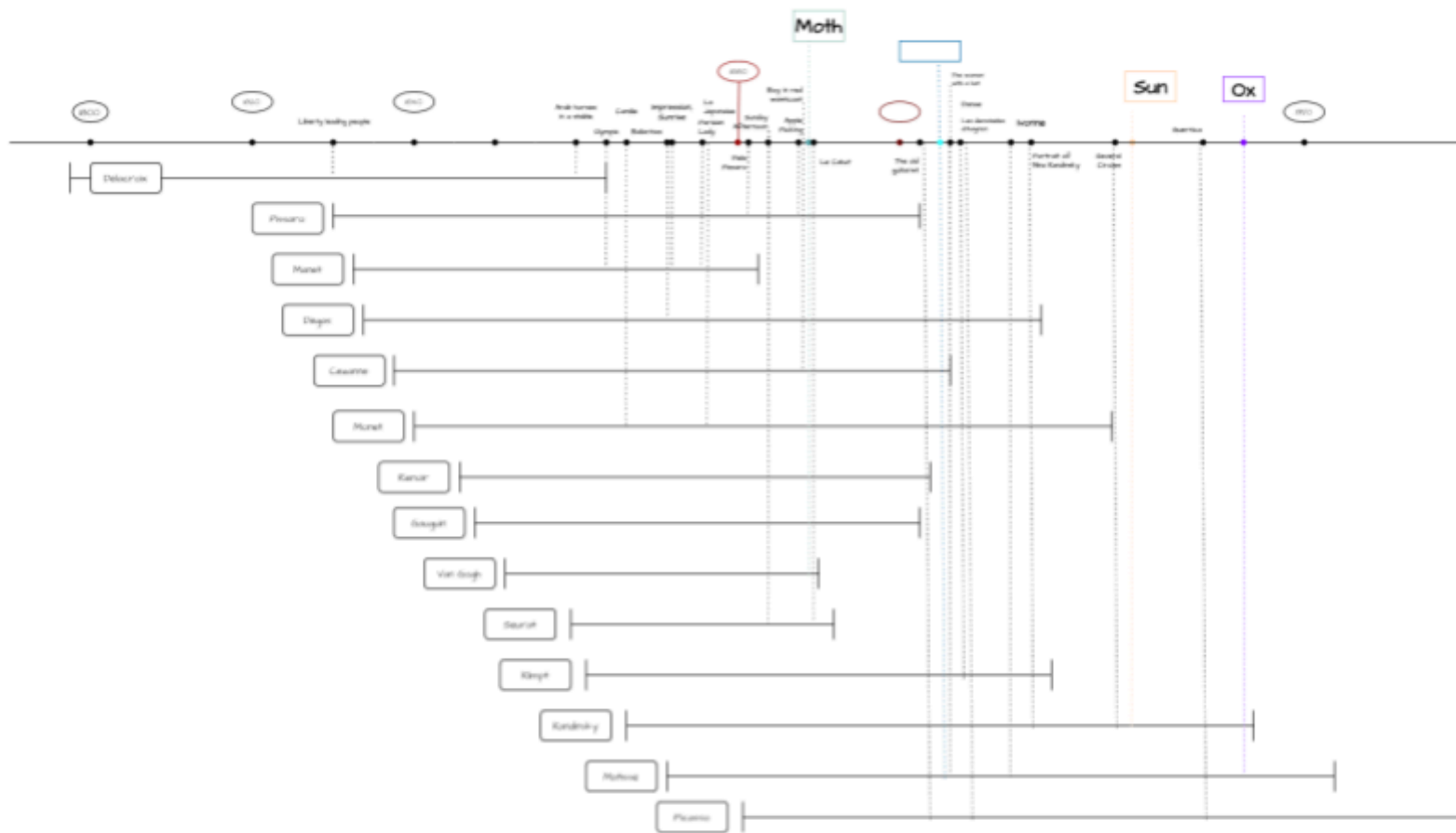
Πίνακας 1π. Προηγούμενων Προκλήσεων

Challenges								
a/a	Τίτλος	Περιγραφή	Έπαθλο	Επεξήγηση	Μηχανικές	Σχόλια	Δεξιότητες	Προτάσεις
1	Confide	Players enter a room filled with artistic critics who challenge their creative choices and decisions. To progress, they must defend their work with confidence, even in the face of harsh criticism.	art theory, design	Η βασική πρόκληση είναι να φτιάξουν το καλύτερο έργο που μπορούν αλλά καθ όλη την διαδικασία περικυκλώνονται από αυτούς τους ανθρώπους/ φωνές που “προκαλούν/αμφισβητούν” τις τεχνικές και επιλογές των παιχτών.	Οι παίκτες επιλέγουν ποιο σημείο να αλλάξουν σε σχέση με αυτό που ακούν. Όσο συχνότερα ρίχνουν ζάρι το οποίο είναι πολύ χαμηλό (η απόδοσή τους είναι χαμηλή) τόσο οι φωνές γίνονται λιγότερο	οι φωνές δεν θα είναι πάντοτε σωστές ούτε βοηθητικές. Κάποιες φορές θα είναι εκεί απλά για να τους μπερδέψουν	confidence, resilience, confidence, stamina	Ίσως να μπορούσε να είναι ομαδικό το έργο που δημιουργείται. Επιπλέον οι κριτές μπορεί να ακούγονται σε συγκεκριμένα άτομα και όχι σε όλα. (δηλαδή δεν μπορούν να ακούσουν τι μπορεί να ακούει κάποιος και να παραξενεύεται)

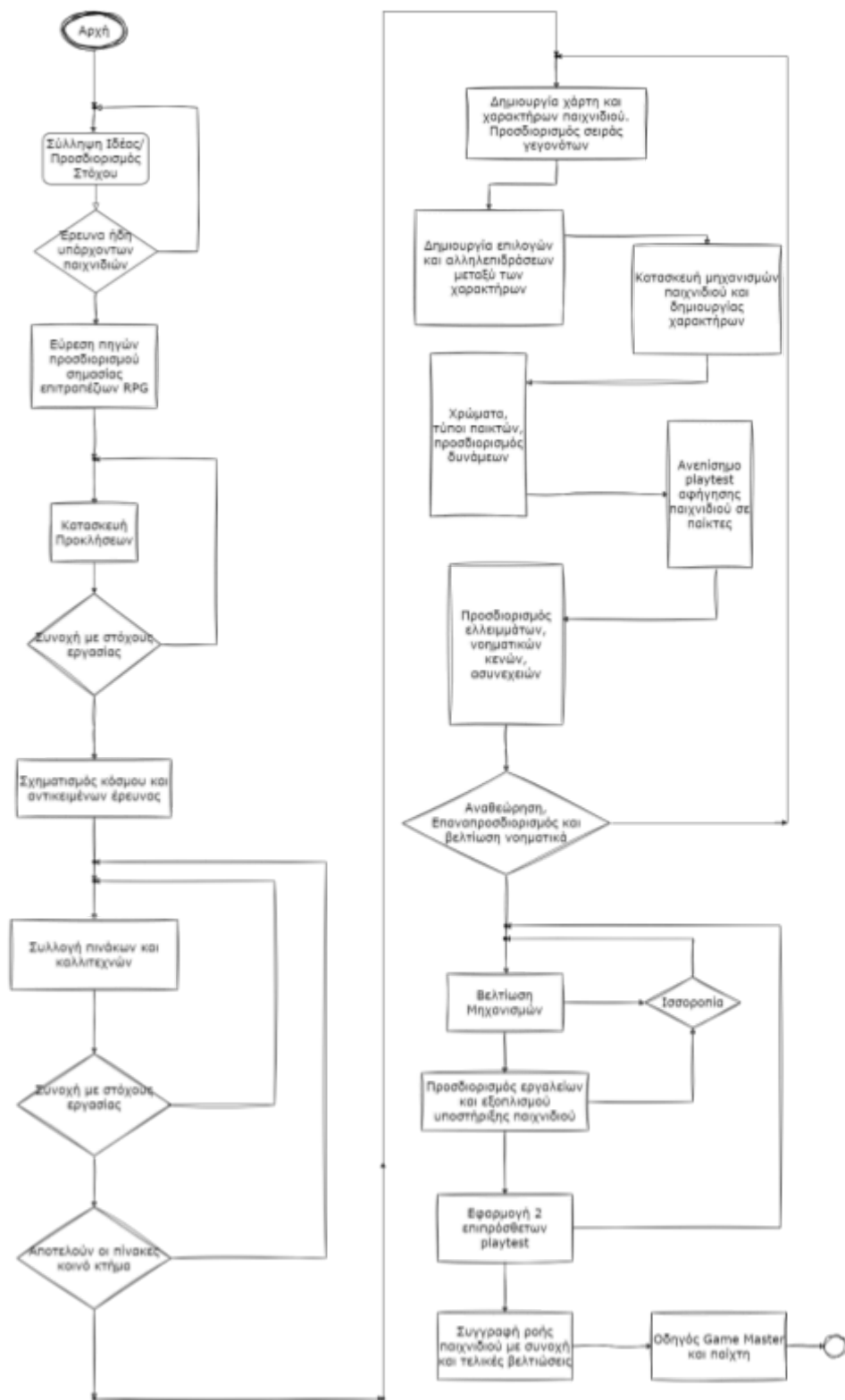
					εποικοδομητικές			
2	The Enchanted Conversation:	In a surreal cafe, players encounter NPCs who speak in riddles and metaphors. They must use their social skills to engage in these abstract conversations and their creativity to decipher the hidden meanings within.	art theory + στοιχεία	Υπάρχει ένας φωτογράφος που βγάζει πολλές φωτογραφίες και μπορεί να τους δώσουν στοιχεία οι φωτογραφίες που έχει τραβήξει αν τους ζητήσει την κάμερά του και γενικά επικοινωνήσουν. Ένας θεωρητικός της τέχνης γνωρίζει για διάφορα πράγματα και μπορεί να τους δώσει πληροφορίες αλλά μιλάει πολύ μπερδεμένα. Ένας ζωγράφος μουρμουράει μπροστά από τον πίνακά του <<ναί αλλά τα τρίγωνα είναι σαν βέλη και τα τετράγωνα δυναμικά, το μαύρο δεν είναι χρώμα... κτλ>> Υπάρχει και μία παρέα μουσικών που συνομιλούν μεταξύ τους	ρίχνουν ζάρι για το social skills και αν κάνουν και καλό role play ο game master αποφασίζει	Αυτό θα είναι ένα μέρος στο οποίο οι παίκτες θα μπορούν να ξαναγυρίσουν	social skills, creativity	Αυτή η πρόκληση θα είναι πιθανότερα προεραϊτική απλά θα τους δίνει κάποιο προβάδισμα/ έξτρα στοιχεία.
3	The Symphony of Colors	Σε έναν χώρο με καμβάδες, καβαλέτα και συνθέσεις από αντικείμενα, υπάρχουν οδηγίες για την σύνθεση συγκεκριμένων χρωμάτων (κωδικοί σαν RGB). Χρειάζεται οι παίκτες να πετύχουν αυτούς τους συνδυασμούς ρίχνοντας το ζάρι. Ή μπορεί να είναι σε ένα ψηφιακό περιβάλλον και να ρυθμίζουν φωτισμό	color theory, design, painting~	ανάλογα με το ζάρι. Είναι ένα παιχνίδι σαν τα βελόκια. Χρειάζεται να πετύχουν χαμηλό αριθμό για κάποια χρώματα και υψηλό για κάποια άλλα. Θα τους δίνεται οι βαθμοί που χρειάζεται να πετύχουν και όσο πιο κοντά είναι τόσο καλύτερα.	η οδηγία μπορεί να γράφει (10 κόκκινο, 5 πράσινο, 3 μπλε) ή κάτι αντίστοιχο σε κόκκινο/κίτρινο/μπλε. Αν κάποιο από τα τρία χρώματα λείπει δηλαδή είναι 0 απλά δεν πρέπει να ρίξουν το αντίστοιχο ζάρι. Σε κάποια χρώματα χρώματα στη συνέχεια μπορεί να λείπει η οδηγία/καθοδήγηση αλλά με λογική/συμβουλή προηγούμενων οδηγιών να βγαίνει	it's like painting lessons where you need to find the white but even white is not just white	stamina, creativity, sensibility, (impulsivity?)	Υπάρχουν και κάποιοι συνδυασμοί που δεν έχουν ακριβείς οδηγίες αλλά σύμφωνες με τις προηγούμενες "δοσολογίες" των οδηγιών οι παίκτες μπορούν να τις φτιάξουν για να κερδίσουν έξτρα βραβεία.
4	The Canvas of Dreams:	Players step into a surreal painting where they must use their painting skills to add missing elements, colors, or details to bring the artwork to life and reveal clues about Korin's location.	line art, coloring, sketch	οι παίκτες μπορούν να μπουν μέσα στους πίνακες. Είναι κάποιοι πίνακες οι οποίοι δεν φημίζονται για το να απεικονίζουν ανθρώπινα σώματα, έντονα χρώματα και χρειάζεται να πάρουν αυτά τα στοιχεία και να ταβάλουν στους σωστούς πίνακες	ανάλογα με τον αριθμό του ζαριού που θα ρίξουν θα δούμε σε ποιο στυλ πίνακα τα πήγαν καλύτερα άρα και σε ποιόν πίνακα έχουν μεγαλύτερη δεξιότητα. Παρομοία μπορεί να γίνει και με μουσική. Στο τέλος αν δεν είναι ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα θα μπορούσαν να πάρουν έναν πόντο από την "κενή δεξιότητα" για να το καλύτερψουν;	το ότι είναι καλοί σε κάποιο στυλ δεν σημαίνει ότι είναι δεσμευμένοι να φτιάχνουν μόνο αυτό ιδιαίτερα αν δεν τους αρέσει. Αλλά ίσως είναι διαφορετικό το στυλ που τους εμπνέει και διαφορετικό αυτό στο οποίο είναι καλοί. Ωστόσο το πιο λογικό είναι να έχουν μεγαλύτερη έμπνευση σε αυτό που είναι και καλοί. (Πρακτική έμπνευση). Σε κάποιο στυλ μπορεί να έχουν ιδέες αλλά να μην μπορούν να τις υλοποιήσουν τόσο καλά.	cooperation/ guidance/ management, adaptability	μπορεί να τους δίνονται τα περιθώρια να επιλέξουν για ποιά δεξιότητα θέλουν να δουν πώς θα τα πάνε, αλλά μόλις ρίξουν η ζαριά δεν αλλάζει. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί μία φορά να μην τα πάνε καλά αλλά να εννοείται ότι αν δεν τα πας μια φορά καλά δεν σημαίνει ότι θα συνεχίσες να μην τα πηγαίνεις καλά
	Editing the Dream (Video Editing):	In a surreal film studio, players must edit together a fragmented video into a coherent narrative. Their video editing skills are put to the test as they piece together the story and reveal Korin's presence.			οι παίκτες αντικρίζουν ένα βίντεο σε λουπα			
5	Sound Maze	In a labyrinth of sound, players must create and manipulate soundscapes using their audio production skills. They must use sound to navigate through the maze; with the quality and creativity of their soundscapes affecting their progress:	sound, sensibility	οι παίκτες περνούν έναν ευθύ διάδρομο που δεν φαίνεται να έχει εμπόδια. Ωστόσο δεξιά και αριστερά τους βρίσκονται τοίχοι. Πίσω από αυτούς τους τοίχους ακούγονται μελωδίες. Μία νότα από αυτές που παίζονται είναι ξεκούρδιστη. Φαίνεται σαν να είναι ένας λαβύρινθος αλλά	Αρχικά χρειάζεται να τους γίνει αισθητή η παραφωνία που συμβαίνει. Ίσως να έχουν την επιλογή να ακολουθήσουν φωτεινές ενδείξεις στους τοίχους του λαβυρίνθου (κόκκινο κίτρινο μπλε/ μωβ / πορτοκαλί / πράσινο και κάποιο από τα δευτερεύοντα χρώματα να μην είναι	προεραϊτικό	sensibility	μπορεί και οπτικά να φαίνεται μία σαν χορδή να είναι μπλεγμένη κάπου; Ή μπορεί οι υπόλοιπες "χορδές" να έχουν βασικά χρώματα αλλά μία να έχει καποιο μπερδεμένο.. μπορεί αυτή η πρόκληση να συνδιάζεται και με κάποια άλλη; Μπορεί σε κάποιο σημείο του λαβρινθου να έχει και ορισμένα αντικείμενα που μπορεί να τους βοηθήσουν μετέπειτα.

				κοιμμένος στην μέση εκεί που είναι ο ευθύς διάδρομος που περπατούν οι παίκτες	σωστό πχ το πορτοκαλί να είναι καφέ για να φανεί η παραφωνία και "οπτικά").			
6	The Living Artifacts	Players enter a mysterious room filled with ancient artifacts that seem to come to life when touched. These artifacts engage in conversations but only communicate through symbolic actions and gestures. Players must decipher the meaning behind these symbolic interactions to obtain clues	MIX, skills	artifacts / sculptures / canvas τα αντικείμενα θα είναι όλα τα πιθανά (σε σκίλς που υπάρχουν). Κάποια μπορεί να τους δίνουν στοιχεία αλλά κυρίως μάλλον θα είναι πρόκληση που τους φτιάχνει τις ικανότητες (level up, experience gaining)	θα ρίξουν ζάρι (ή ο gm) για να δουν αν κάποιο "αντιδρά" με κάποιον παίχτη	σε κάποιο άτομο μπορεί πολλαπλά να "αντιδράσουν"	sensibility?	Maybe the artifact that the person is more skilled to / inclined to touch they don't even need to touch they can just approach it and it may light up
7	The Shifting Mural	Players are placed within a constantly shifting mural that represents a complex story. They must manipulate the mural by adding or changing elements to create a coherent narrative. Their design skills and creativity in arranging the mural's elements are vital.	design	there is a massive wall where there are different pieces of graphics. Maybe few posters or packages that their labels and all appearance needs to change..			design, sensibility, logic?	
8	The Kinetic Labyrinth	Players navigate a labyrinth where the walls respond to movement and changes in their physical positions. They must use their abilities and skills to manipulate the environment and create a path through the labyrinth without triggering obstacles.	performance, stamina					
9	/Χάρτης /	Σε έναν χάρτη καλούνται να δημιουργήσουν νέα αντικείμενα που μπορούν να τους βοηθήσουν να φτάσουν σε διαφορετικά μέρη	αντικείμενα, level up, charisma, creativity	υπάρχει μια μικρογραφία του χάρτη και των αντικειμένων που μπορεί να βρουν. Ίσως κάποια αντικείμενα να μην αναφέρεται τι είναι. Σε κάποια άλλο το βραβείο μπορεί να είναι να αναπτύξουν μια ικανότητα της επιλογής τους	οι παίκτες συζητούν μεταξύ τους (άναμεσα σε προκαθορισμένα αντικείμενα ή αντικείμενα που ίσως να μπορούν να φτιάξουν) και διαπραγματεύονται μεταξύ τους την επιλογή τους.		creativity, logic, charisma	ίσως να είναι συγκριμένος ο αριθμός των αντικειμένων και να χρειάζεται να το σκεφτούν αρκετά πρακτικά ώστε να δημιουργήσουν αντικείμενα που θα τους βοηθήσουν σε πάνω απο μία διαδρομές ώστε να κερδίσουν τα περισσότερα "βραβεία"
10	The Echoing Songlines	Players encounter a room filled with singing stones. Each stone emits a musical tone, melody or rhythm that the players need to imitate.	sensibility, performance		ανάλογα με τον αριθμό του ζαριού το κάθε άτομο θα ακούσει ίσως απο διαφορετικό σημείο τον επόμενο ήχο	ίσως είναι και θέμα ρυθμού (ώστε να συνδιάζεται με το performance)	sensibility, performance	αυτές οι πέτρες θα έχουν γρίφους και θα χρειαστεί να απαντήσουν οι παίκτες κάνοντας ήχο. Η πρόκληση θα περιέχει είτε θέμα τόνου, ρυθμού ή και ίσως μνήμη;
11	Puzzle of Balance	There is a labyrinth/or are rooms filled with interconnected seesaws and balance beams. Players must strategically position objects or use their body stamina to maintain balance on these elements. By finding equilibrium in the environment, they reveal the correct path.	MIX	Κάποιες απο αυτές τις "τραμπάλες/ζυγαριές" ένας θα χρειάζεται να βάζει αντικείμενα / ρίχνει ζάρι και ο άλλος θα γνωρίζει το αποτέλεσμα και θα χρειάζεται να του το επικοινωνεί με τον δικό του τρόπο. Το να προδώσει κάποιος κάποιον συμπαίχτη του ίσως να παρέχει ένα προσωρινό βραβείο αλλά να μην γίνεται όντως αυτό που του "υπόσχεται" ο DM	Κάπου στο χώρο θα υπάρχουν αντικείμενα που μπορούν να τοποθετηθούν στις ζυγαριές. κάποιες τραμπάλες δεν θα πρέπει να της αγγίζουν/ αλληλεπιδράσουν μαζί τους. Σε άλλες θα χρειαστεί να τοποθετηθούν απο κάποια αντικείμενα.	Ίσως σε κάποιο σημείο αυτός που λείι τι να κάνουν τα άλλα άτομα	mix	αυτό θα μπορούσε να είναι πιο προσωπικό. έτσι ώστε να τείθεται θέμα ισορροπίας σε σχέση με αξίες/ προτεραιότητες και στόχους. Ίσως κάποιος να είχε την δυνατότητα να "σαμποτάρει" την επιλογή κάποιου άλλου. Ίσως αυτή η δοκιμασία είναι αρκετά κοντά στο τέλος. Με κάποιον τρόπο να τους ανακωινωθεί πως θα συνεργαστούν αλλά παράλληλα κάποιος θα μείνει πίσω χωρίς να περάσει στην επόμενη δοκιμασία.
	-/-	ίσως τα παιδιά πρέπει να χωριστούν. Θα μπαίνουν ξεχωριστά στα δωμάτια. Δεν θα μπορούν να δουν τις επιλογές των συμπαιχτών τους. Κάθε φορά οι οδηγίες θα εμφανίζονται σε ένα μέλος. Οι παίκτες σύμφωνα με τις οδηγίες θα τις ακολουθούν ή όχι. Δεν είναι αναγκαίοι να πουν την αλήθεια. Η επιλογή τους θα γίνεται κρυφά και στην πραγματικότητα (ιδανικά)			θα υπάρχει μια συνθήκη η οποία δεν θα είναι αρκετά πιθανή να συμβεί. Ο κάθε παίχτης θα έχει την επιλογή είτε να ενισχύσει τον πιο αδύναμο σε σχέση με κείνον παίχτη σε κάποια ικανότητα αλλά με τον κίνδυνο ίσως να χάσει εκείνος.			

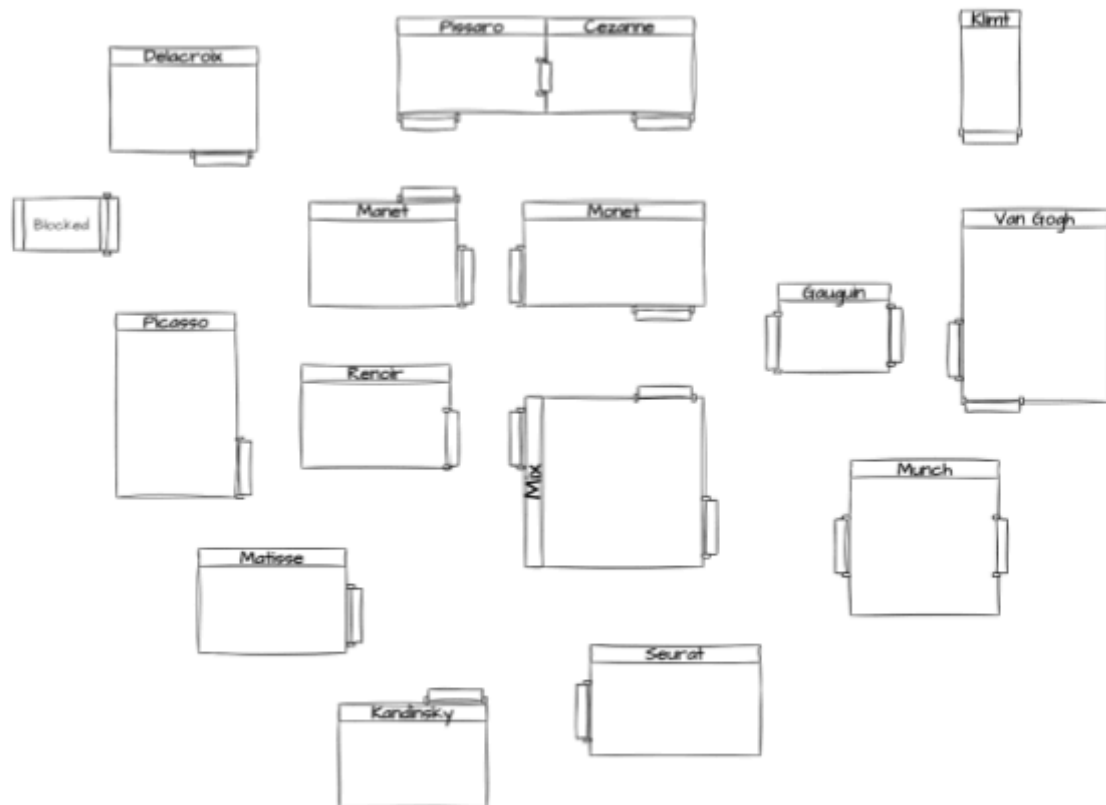
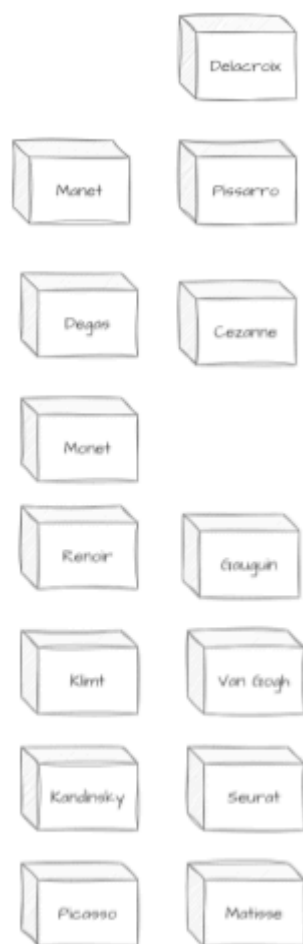
Παράρτημα 2



Εικόνα 1π. Σχεδιάγραμμα χρονολογιών καλλιτεχνικών και έργων



Εικόνα 2π. Σχεδιάγραμμα ροής - Σχηματική αποτύπωση διαδικασίας ανάπτυξης της εργασίας



Εικόνα 3π. Πρώτο σχεδιάγραμμα δωματίων καλλιτεχνών

Εικόνα 4π. Επόμενο σχεδιάγραμμα τοποθέτησης δωματίων καλλιτεχνών για το τελικό σχεδιασμό του χάρτη



Εικόνα 5π. Εικόνες προσχεδιασμένων χαρακτήρων