



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Εθνικόν και Καποδιστριακόν  
Πανεπιστήμιον Αθηνών

— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΣΧΟΛΗ  
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ο ρόλος της μουσικής και του ηχητικού σχεδιασμού  
στις σύγχρονες ταινίες δράσης και στα  
βιντεοπαιχνίδια: συγκριτική ανάλυση του τίτλου  
“Tomb Raider” ως βιντεοπαιχνίδι και ως ταινία  
δράσης.

Φωτεινή Γ. Στούππα

Επιβλέπουσα: Αρετή Ανδρεοπούλου, (Επίκουρη Καθηγήτρια)

ΑΘΗΝΑ

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024

## **ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

Ο ρόλος της μουσικής και του ηχητικού σχεδιασμού στις σύγχρονες ταινίες δράσης και στα βιντεοπαιχνίδια: συγκριτική ανάλυση του τίτλου “Tomb Raider” ως βιντεοπαιχνίδι και ως ταινία δράσης.

**Φωτεινή Γ. Στούππα**  
**A.M.: 1569201700073**

**Τριμελής  
Επιτροπή:**

**Αρετή Ανδρεοπούλου, (Επίκουρη Καθηγήτρια)**  
**Αναστασία Γεωργάκη, (Καθηγήτρια)**  
**Χριστίνα Αναγνωστοπούλου, (Αναπληρώτρια  
Καθηγήτρια)**

### **Σημείωμα του/της συγγραφέα**

Το δοκίμιο αυτό αποτελεί πτυχιακή εργασία η οποία συντάχθηκε για το Τμήμα Μουσικών Σπουδών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και υποβλήθηκε προς εξέταση τον (Μήνας) του (Έτος). Ο/η συγγραφέας βεβαιώνει ότι το περιεχόμενο του παρόντος έργου είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας και ότι έχει γίνει η κατάλληλη αναφορά στην εργασία τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.

Οι απόψεις που παρουσιάζονται στην παρούσα εργασία εκφράζουν αποκλειστικά τον/την συγγραφέα και όχι τον/την επιβλέποντα/επιβλέπουσα Καθηγητή/τρια.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία εξετάζει το πώς η μουσική και ο ηχητικός σχεδιασμός επηρεάζουν τις ταινίες δράσης και τα βιντεοπαιχνίδια. Μέσα από μια συγκριτική ανάλυση των εκδοχών του "Tomb Raider" ως βιντεοπαιχνίδι και ως ταινία δράσης, θα εξεταστεί ο τρόπος με τον οποίο η μουσική και ο ηχητικός σχεδιασμός συμβάλλουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας σε αυτά τα μέσα ψυχαγωγίας. Πέραν τούτου, θα εξεταστεί το πώς η εξέλιξη του παιχνιδιού, συλλήβδην εξαρτώμενη από τον παίκτη, συνδυάζεται με αυτήν της μουσικής παρεμβολής και κατα συνέπεια το πώς διαμορφώνεται η συνολική εμπειρία. Μέσα από αυτήν την ανάλυση, αναδεικνύεται η σημασία της μουσικής και του ηχητικού σχεδιασμού, στοιχείων απαραίτητων στη δημιουργία μιας ενδιαφέρουσας και συναρπαστικής εμπειρίας στον κόσμο της δράσης.

**Λέξεις κλειδιά:** Βιντεοπαιχνίδια, Tomb Raider, Ταινίες δράσης, Ηχητικός Σχεδιασμός

## ABSTRACT

This paper examines how music and sound design work influences action films and video games. Through a comparative analysis of the video game and action film versions of "Tomb Raider," it will examine how music and sound design contribute to the creation of atmosphere in these forms of entertainment. Furthermore, it will be examined how the development of the game, perceived as dependent on the player, interacts with that of the musical intervention and consequently how the overall experience is shaped. Through this analysis, the importance of music and sound design is highlighted, elements necessary to create an interesting and exciting experience in the world of action.

**Keywords:** Video Games, Tomb Raider, Action Movies, Sound Design

## Πίνακας Περιεχομένων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	6
<b>1. Απαρχές της μουσικής στον κινηματογράφο και στα βιντεοπαιχνίδια .....</b>	<b>8</b>
<b>2. Μουσική και βιντεοπαιχνίδια .....</b>	<b>12</b>
2.1 Μουσική υπόκρουση βιντεοπαιχνιδιών .....	12
2.2 Η επίδραση της μουσικής και του ήχου στην επίδοση του παίκτη .....	16
2.3 Η επίδραση της μουσικής στην εμπύθιση του παίκτη .....	22
<b>3. Η κινηματογραφική μουσική ως μουσική βιντεοπαιχνιδιών .....</b>	<b>25</b>
<b>4. Βιντεοπαιχνίδια και Κινηματογράφος .....</b>	<b>27</b>
4.1 Βιντεοπαιχνίδι <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	28
4.1.1 Πλοκή .....	28
4.1.2 Σημαντικά πρόσωπα και χαρακτήρες .....	32
4.2 Ταινία <i>Tomb Raider</i> (2018) .....	34
4.2.1 Πλοκή .....	34
4.2.2 Σημαντικά πρόσωπα και χαρακτήρες .....	37
4.3 Σύγκριση πλοκής και περιεχομένου .....	39
<b>5. Μουσική, ηχητικός σχεδιασμός και μέσο: σύγκριση σκηνών ταινίας και βιντεοπαιχνιδιού .....</b>	<b>40</b>
5.1 Σύγκριση σκηνής πρώτης .....	40
5.2 Σύγκριση σκηνής δεύτερης .....	50



5.3 Σύγκριση σκηνής τρίτης .....	56
5.4 Σύγκριση σκηνής τέταρτης .....	60
<b>6. Η συσχέτιση του gameplay και του ηχητικού σχεδιασμού .....</b>	<b>65</b>
6.1 Σύγκριση πρώτης σκηνής <i>gameplay</i> .....	66
6.2 Σύγκριση δεύτερης σκηνής <i>gameplay</i> .....	69
6.3 Σύγκριση τρίτης σκηνής <i>gameplay</i> .....	72
ΕΠΙΛΟΓΟΣ .....	76
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	78

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μουσική γενικότερα, αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο πλαισίωσης ενός παιχνιδιού και μιας ταινίας, ενισχύοντας την ατμόσφαιρα και την εμπειρία του παίκτη και του κοινού αντίστοιχα. Και οι δύο μορφές ψυχαγωγίας (βιντεοπαιχνίδι και ταινία), απαιτούν την προσεκτική σχεδίαση και εν συνεχεία εφαρμογή ενός συναρπαστικού ηχητικού περιβάλλοντος για να μεταδώσουν τη δράση, την αγωνία και την ατμόσφαιρα που επιθυμούν να δημιουργήσουν. Η μουσική επένδυση και ο ηχητικός σχεδιασμός συμβάλλουν στη δημιουργία ενός συναισθηματικού και απολαυστικού ταξιδιού για το κοινό, ενισχύοντας την εμπύθιση και τη σύνδεση τους με τον κόσμο που τους παρουσιάζεται.

Ο σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να εξετάσει το πώς η μουσική και ο ηχητικός σχεδιασμός συνεισφέρουν στις ταινίες δράσης και στα βιντεοπαιχνίδια, μέσω μιας συγκριτικής ανάλυσης κάποιων σκηνών του “Tomb Raider” ως βιντεοπαιχνίδι και ως ταινία δράσης. Μέσα από τη σύγκριση αυτή, θα εξεταστεί η ενσωμάτωση της μουσικής και του ηχητικού σχεδιασμού σε δύο διαφορετικές μορφές ψυχαγωγίας. Στόχος είναι να διερευνηθεί κατά πόσο μια εθνογραφική προσέγγιση που εφαρμόζεται στις κινηματογραφικές ταινίες μπορεί να εφαρμοστεί και στα βιντεοπαιχνίδια.

Τα ερευνητικά ερωτήματα που θα απαντηθούν μέσα από την παρούσα εργασία είναι τα εξής: 1) Με ποιο τρόπο σχετίζονται η μουσική επένδυση και η ηχητική σχεδίαση του βιντεοπαιχνιδιού με εκείνες της ταινίας; και 2) Σε τι βαθμό μπορούν οι επιλογές των παικτών να επηρεάσουν το μουσικό / ηχητικό πλαίσιο του παιχνιδιού, και κατά συνέπεια την ανωτέρω συσχέτιση;

Το πρώτο κεφάλαιο της εργασίας, προβαίνει σε μια ανασκόπηση της ιστορικής πορείας τόσο του κινηματογράφου όσο και των βιντεοπαιχνιδιών. Αναδεικνύονται οι πρώτες εμφανίσεις και εφευρέσεις στους δύο τομείς, όπως η πρώτη δημόσια προβολή ταινιών μικρού μήκους των αδερφών Lumière το 1895 και το πρώτο εμπορικό βιντεοπαιχνίδι “Pong”.

Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στην θεωρητική προσέγγιση της μουσικής υπόκρουσης στα βιντεοπαιχνίδια. Καταδεικνύει ότι ο ήχος αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία συναισθηματικής σύνδεσης με το παιχνίδι και τη διαμόρφωση της εμπειρίας του παίκτη. Η μουσική αντιδρά στις ενέργειες του χρήστη, δημιουργώντας ένα δυναμικό ακουστικό περιβάλλον που εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο. Γίνεται αναφορά στο ότι υπάρχουν διάφοροι τρόποι χρήσης της μουσικής, ανάλογα με τον σκοπό του παιχνιδιού. Επιπλέον, σημειώνονται διάφορες προσεγγίσεις για τη χρήση της μουσικής στα παιχνίδια, καθώς και προβληματισμοί σχετικά με το αν οι παίκτες προτιμούν να απενεργοποιούν τη μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ωστόσο, μερικοί παίκτες επιλέγουν να την απενεργοποιούν, καθώς μπορεί να τους ενοχλεί ή να θέλουν να ακούσουν κάτι άλλο κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του παιχνιδιού. Επιπρόσθετα, εξετάζεται ο ρόλος της μουσικής στα βιντεοπαιχνίδια και την επίδραση της στην εμπύθιση του παίκτη. Η χρήση της μουσικής μπορεί να ενισχύσει την εμπειρία βοηθώντας την πλήρη ενσωμάτωση του στο παιχνίδι. Έτσι, θα πρέπει η μουσική υπόκρουση να ισορροπεί με το παιχνίδι, ώστε να επηρεάζει τα συναισθήματα του παίκτη χωρίς να τον αποσπά. Επίσης, θα παρουσιαστεί ένα πείραμα που δείχνει ότι η μουσική μπορεί να αυξήσει την εμπύθιση του παίκτη και να τον κάνει να αντιλαμβάνεται λιγότερο τον παρεμβαίνοντα χρόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το τρίτο κεφάλαιο αναφέρει τη στενή σχέση μεταξύ της κινηματογραφικής μουσικής ως μουσικής βιντεοπαιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο πολλοί συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής προσαρμόζονται στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών, δημιουργώντας μουσική για αυτά. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στο κατά πόσο οι θεατές μιας ταινίας μπορούν να ταυτιστούν με το αντίστοιχο βιντεοπαιχνίδι και για τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούνται.

Στα επόμενα κεφάλαια θα γίνει σύγκριση σκηνών των εκδοχών του *"Tomb Raider"* ως βιντεοπαιχνίδι και ως ταινία δράσης. Θα αναλυθούν οι σκηνές της ταινίας με το βιντεοπαιχνίδι όπως και κάποιες ίδιες σκηνές του βιντεοπαιχνιδιού από τρία διαφορετικά gameplay, δηλαδή, τρεις διαφορετικούς χρήστες ώστε να εντοπιστούν

κάποιες διαφορές μεταξύ τους. Συνοψίζοντας, θα ακολουθήσουν κάποια συμπεράσματα.

## **1. Απαρχές της μουσικής στον κινηματογράφο και στα βιντεοπαιχνίδια**

Η μουσική έχει άμεση σχέση με τις επιστήμες όπως και με άλλες μορφές τέχνης που πάντοτε συνδυαζόταν με αυτές. Μία μορφή τέχνης ήταν και ο κινηματογράφος γνωστός ως η έβδομη τέχνη.

Ο κινηματογράφος εμφανίστηκε πρώτη φορά στις 28 Δεκεμβρίου 1895 στο Παρίσι με πρωτεργάτες τα αδέρφια Lumière, οι οποίοι πραγματοποίησαν την πρώτη δημόσια προβολή ταινιών μικρού μήκους παρουσιάζοντας την νέα τους εφεύρεση, βασιζόμενοι στην εφεύρεση του Κινετοσκοπίου του Thomas Edison, με το οποίο γινόταν προβολή κινούμενης εικόνας μονάχα από ένα άτομο. Την καινοτομία τους την ονόμασαν «Cinématographe» και τα ονόματά τους ταυτίστηκαν με αυτήν την συσκευή (Wierzbicki, 2009). Ουσιαστικά, το κοινό είδε ένα εικοσάλεπτο πρόγραμμα δέκα περίπου ταινιών μικρού μήκους ενώ όσον αφορά αυτό που άκουσε, αμφισβητείται μέχρι και σήμερα εάν συνοδεύτηκε από μουσική, αφού σε πολλά βιβλία αναγράφεται ότι υπήρχε η παρουσία ενός πιανίστα (Wierzbicki, 2009). Ωστόσο, ο Wierzbicki αναφέρει ότι δεν υπάρχουν στοιχεία για το είδος της μουσικής που μπορεί να έπαιζε ο πιανίστας ή αν υπήρχε μουσική και πώς η ερμηνεία του πιανίστα θα μπορούσε να συνδυαστεί με τις προβολές αυτών των ταινιών μικρού μήκους.

Οι πρώτες προσπάθειες συγγραφής πρωτότυπης μουσικής ξεκινούν το 1908 με τη μουσική που έγραψε ο συνθέτης Camille Saint-Saëns για την ταινία "The Assassination of the Duke of Giza" (Dilshod Kurbanov, 2023).

Η μουσική αποτελεί σημαντικό στοιχείο στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών αφού προκαλεί έντονα συναισθήματα στον παίκτη ο οποίος βιώνει μια πιο ρεαλιστική

εμπειρία. Σήμερα υπάρχουν εκατομμύρια χρήστες βιντεοπαιχνιδιών σε ολόκληρο τον πλανήτη.

Βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χαρακτηριστούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζονται μέσω κονσόλας παιχνιδιών, ηλεκτρονικού υπολογιστή ή τηλεφώνου. Τα τελευταία τριάντα χρόνια, τα βιντεοπαιχνίδια και ο κινηματογράφος έχουν αναπτύξει έναν ισχυρό δεσμό (Andrei Nae, 2020). Τη δεκαετία του '80 και τη δεκαετία του '90 τα βιντεοπαιχνίδια προσπαθούσαν να μιμηθούν τη μορφή και την αισθητική του κινηματογράφου ενώ τις τελευταίες δύο δεκαετίες, ένας αυξανόμενος αριθμός ταινιών αναδιαμορφώνουν τα βιντεοπαιχνίδια (Larsen, όπως αναφέρει ο Andrei Nae, 2020).

Όπως αναφέρει ο Alexander Rechsteiner, η ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών συνδέεται στενά με την εξέλιξη του υπολογιστή, δηλαδή συνάδει με την εξέλιξη της τεχνολογίας. Από το 1950 μέχρι και το 1970 γίνονταν οι πρώτες προσπάθειες για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών. Το 1958 εμφανίστηκε το πρώτο βιντεοπαιχνίδι “Tennis for two”, με δημιουργό τον Willy Higginbotham, το οποίο ήταν και το πρώτο που προγραμματίστηκε για ψυχαγωγία (Alexander Rechsteiner, 2020). Ήταν το πρώτο παιχνίδι για κονσόλα, όπου απευθυνόταν σε δύο παίκτες και μπορούσε να εκτελεστεί σε οθόνη παλμογράφου (Κώστας Αναγνώστου, 2009). Ουσιαστικά, με την εμφάνιση του πρώτου βιντεοπαιχνιδιού άνοιξε ένα νέο κεφάλαιο στην ψυχαγωγία.

Αργότερα, τη δεκαετία του 1970 παρατηρείται μεγάλη άνοδος των βιντεοπαιχνιδιών. Σε αυτή τη δεκαετία άρχισε να εντάσσεται ο ήχος στα βιντεοπαιχνίδια. Η μουσική υπόκρουση σε παιχνίδι εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην οικιακή κονσόλα παιχνιδιών της εταιρείας Nintendo (Nintendo Entertainment System) η οποία ήταν και η πρώτη δημοφιλής οικιακή κονσόλα που βγήκε στην αγορά (Liu, 2021).

Η εταιρεία Atari το 1973 δημιούργησε το παιχνίδι “Pong” το οποίο αποτέλεσε βάση για την ανάπτυξη πολλών παιχνιδιών στη μετέπειτα πορεία των παιχνιδιών. Σύμφωνα με τον Alexander Rechsteiner (2020), ήταν το πρώτο παιχνίδι που έκανε

παγκόσμια επιτυχία αν και ήταν παρόμοιο με το “Tennis for two”. Η καινοτομία του έγκειται στο γεγονός ότι η εταιρεία πρόσθεσε ένα υπολογιστή με μια οθόνη μέσα σε ένα κουτί το οποίο είχε υποδοχή νομισμάτων, δημιουργώντας έτσι την πρώτη μηχανή βιντεοπαιχνιδιών. Επίσης, όπως γράφει στο άρθρο του ο Rechsteiner, το 1977 η οικιακή κονσόλα η οποία ονομαζόταν Atari 2600 είχε περισσότερα από ένα παιχνίδια τα οποία είχαν απλά γραφικά και αυτή την κονσόλα την αγόρασαν πάνω από 30 εκατομμύρια άτομα παγκοσμίως. Η κονσόλα αυτή συνδεόταν με την τηλεόραση.

Το 1978 κυκλοφόρησε το παιχνίδι Space Invaders με το οποίο ξεκίνησε και η χρυσή εποχή των arcades (των μηχανημάτων που λειτουργούσαν με κέρματα), όπου κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980 πολλοί έφηβοι τα χρησιμοποιούσαν ανελλιπώς με αποτέλεσμα οι μηχανές βιντεοπαιχνιδιών να έχουν τεράστια επιτυχία (Alexander Rechsteiner, 2020). Στην αρχή, ο ήχος στα βιντεοπαιχνίδια, χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο για να προσελκύσει κόσμο στα arcades μηχανήματα (Liu & Wang, 2018). Μέχρι τη δεκαετία του 1980, η χρήση συνεχόμενης μουσικής στα παιχνίδια δεν υπήρχε ενώ το Space Invaders είναι γνωστό ως το πρώτο βιντεοπαιχνίδι που έχει συνεχή μουσική ροή (Liu & Wang, 2018).

Σήμερα πολλά από τα βιντεοπαιχνίδια που γνωρίζουμε έχουν χρόνια που έχουν κυκλοφορήσει και δεν το γνωρίζουμε. Για παράδειγμα, τη δεκαετία του 1980 κυκλοφόρησαν το Mario Bros (το 1983) και το Tetris (το 1984) που είναι από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια. Το 1983 οι κονσόλες άρχισαν να μην πωλούνται τόσο όσο στην ακμή τους και πολλές εταιρείες όπως η Atari χρεοκόπησαν. Σύμφωνα με τον Κώστα Αναγνώστου (2009), εμφανίζεται η εταιρεία Nintendo η οποία δημιούργησε την πρώτη παιχνιδομηχανή που ήταν και φορητή, τη γνωστή παιχνιδομηχανή Gameboy η οποία κυκλοφόρησε στην αγορά το 1989. Όπως αναφέρει, με τη βοήθεια των κασετών υποστήριζε πολλά παιχνίδια με γραφικά πολύ καλής ποιότητας και το αποτέλεσμα είναι ότι η Nintendo αναγνώρισε τεράστια επιτυχία με την κυκλοφορία της συγκεκριμένης φορητής κονσόλας. Το Gameboy είναι γνωστό και στις μέρες μας και έχει εξελιχθεί σε διάφορες εκδοχές μέχρι και σήμερα. Το 1985 η εταιρεία Nintendo λανσάρει την πρώτη της κονσόλα με πέντε κανάλια ενώ το 1989

προστέθηκαν στερεοφωνικά κανάλια, με δύο σταθερές φωνές σε ένα κανάλι (Liu & Wang, 2018).

Κατά τη δεκαετία του 1990 η βιομηχανία των παιχνιδιών αρχίζει να εξελίσσεται ραγδαία και τα βιντεοπαιχνίδια μπαίνουν σε μια διαφορετικού τύπου διάσταση. Στο μέσο της δεκαετίας τα γραφικά έγιναν τρισδιάστατα άρα οι χρήστες μπορούσαν να κινηθούν σε τρεις κατευθύνσεις και πλέον προσέφεραν πιο ισχυρές δυνατότητες όπως το ότι τα σκηνικά των βιντεοπαιχνιδιών άρχισαν να φαίνονται πιο ρεαλιστικά (Alexander Rechsteiner, 2020). Υπήρχε μεγάλος ανταγωνισμός ανάμεσα στις εταιρείες που έφτιαχναν κονσόλες παιχνιδιών. Το 1994 κατασκευάστηκε μια καινούργια παιχνιδιομηχανή το “PlayStation” όπου κυκλοφόρησε από την ανταγωνιστική εταιρεία της Nintendo τη Sony (Κώστας Αναγνώστου, 2009). Την δεκαετία αυτή χάθηκε και η αθωότητα που είχαν τα βιντεοπαιχνίδια αφού άρχισαν να εμφανίζονται παιχνίδια με όπλα. Πρόκειται για παιχνίδια τα οποία ο χρήστης για να κερδίσει πρέπει να σκοτώσει, να πυροβολήσει τον αντίπαλό του. Ένα τέτοιο παιχνίδι με αυτές τις προϋποθέσεις είναι το Wolfenstein 3D που αναφέρει ο Rechsteiner στο άρθρο του, το οποίο κυκλοφόρησε το 1992 και από τότε αρχίζει η κοινωνία να διερωτάται αν η βία που υπάρχει στα βιντεοπαιχνίδια είναι δυνατόν να μεταφερθεί στη πραγματική ζωή. Αυτό βέβαια μας απασχολεί μέχρι και σήμερα.

Αργότερα, την επόμενη δεκαετία αρχίζει να εμφανίζεται στη ζωή μας το διαδίκτυο, το οποίο δεν ήταν και τόσο ισχυρό όπως είναι στις μέρες μας. Έτσι, από το 2000 και έπειτα, τα παιχνίδια μεταφέρονται στο διαδίκτυο (όπως το World of Warcraft) και τα γραφικά εξελίσσονται ακόμη περισσότερο ώστε να φαίνεται ο κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών πιο ρεαλιστικός (Alexander Rechsteiner, 2020). Το 2006 αποτελεί σημαντική χρονολογία για τα βιντεοπαιχνίδια και τον ήχο, ειδικά εκείνη την περίοδο, με την κυκλοφορία του PlayStation 3 της εταιρείας Sony καθώς είχε έως 512 κανάλια και 8 εξόδους (Liu & Wang, 2018). Από το 2010 τα παιχνίδια αναπτύχθηκαν ακόμη περισσότερο. Η βιομηχανία έχει αναπτύξει παιχνίδια για κάθε τύπο συσκευής, είτε κονσόλας, υπολογιστή, smartphone, tablet και αυτό είχε ως αποτέλεσμα περισσότερος κόσμος να παίζει πιο τακτικά (Alexander Rechsteiner, 2020).

Ο ήχος και η μουσική των βιντεοπαιχνιδιών εξελίσσεται παράλληλα με την εξέλιξη της τεχνολογίας. Σήμερα βρισκόμαστε σε μια νέα δεκαετία όπου ο κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών εμβάθυνε περισσότερο στον εικονικό κόσμο. Στο άρθρο του Alexander Rechsteiner αναφέρεται ότι βάσει των τεχνικών εξελίξεων βλέπουμε υπέρ-ρεαλιστικά 3D τοπία όπου αυτό βάζει τους χρήστες πιο βαθιά στον εικονικό κόσμο και τους βοηθά να βυθίζονται στο παιχνίδι.

## **2. Μουσική και Βιντεοπαιχνίδια**

### **2.1 Μουσική υπόκρουση βιντεοπαιχνιδιών**

Η μουσική υπόκρουση παίζει σημαντικό και καθοριστικό ρόλο σε ένα βιντεοπαιχνίδι και είναι υπεύθυνη (μαζί με άλλους παράγοντες) μέχρι ένα σημείο για την εβύθιση του παίκτη στο εικονικό περιβάλλον του βιντεοπαιχνιδιού. Ουσιαστικά, η μουσική υπόκρουση είναι αυτή που θολώνει τη γραμμή μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού κόσμου και δημιουργεί την αίσθηση παρουσίας στο βιντεοπαιχνίδι (Bandral, N., & Kaur, R., 2018).

Ο ήχος αποτελεί σημαντικό στοιχείο στο να έχει κάποιος παίκτης καλή εμπειρία στον εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού και μαζί με τη γραφική απεικόνιση συμβάλλει στην ομαλή κατανόηση του κλίματος και του θέματος του (Κώστας Αναγνώστου, 2009).

Στην αρχή τα βιντεοπαιχνίδια δεν είχαν καθόλου ήχο, ωστόσο στη συνέχεια άρχισαν να παράγουν. Το Pong είναι το πρώτο βιντεοπαιχνίδι που παρήγαγε ήχο, το 1972 ενώ το 1981 κυκλοφόρησε το Tempest: Sound and Fury που ήταν το πρώτο παιχνίδι που ασχολήθηκε πιο σοβαρά με τον ήχο και είχε τη δυνατότητα να ακουστούν 8 ήχοι σε ξεχωριστά κανάλια (Aaron McLeran).

Υπάρχουν πολλά και διαφορετικά είδη βιντεοπαιχνιδιών που διαφέρουν το ένα από το άλλο, ως προς το σχεδιασμό και τη δομή τους, αλλά, υπάρχει ένα κοινό στοιχείο σε όλα αυτά τα είδη που δεν είναι άλλο από τη μουσική υπόκρουση (Bandral, N., & Kaur, R., 2018).



Για να μπορεί να υπάρξει μουσική υπόκρουση στα βιντεοπαιχνίδια χρειάζεται ο σχεδιαστής ήχου (sound designer) ο οποίος δημιουργεί τον ήχο και τον εφαρμόζει σε κάθε βιντεοπαιχνίδι ανάλογα με τις ανάγκες του. Ένας σχεδιαστής ήχου πρέπει να συνεργάζεται με τον σχεδιαστή εικόνας ώστε το τελικό αποτέλεσμα να μπορεί να ταιριάζει αρμονικά. Οι σχεδιαστές ήχου δουλεύουν πάνω σε υπολογιστές.

Σήμερα, τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν soundtracks τα οποία συνθέτουν υψηλά αμειβόμενοι συνθέτες, οι οποίοι μελετούν καλά και συγχρονίζονται με τις υπόλοιπες πτυχές ενός παιχνιδιού (RSS, V. A. P., & Press, G, 2016). Οι συνθέτες ήχου αποφασίζουν το ύφος και τη διάθεση της μουσικής υπόκρουσης με βάση τα σενάρια, το concept και το design του παιχνιδιού (Liu & Wang, 2018).

Η μουσική υπόκρουση μπορεί να καθορίσει και να επηρεάσει τον ρυθμό ενός παιχνιδιού δηλαδή, για παράδειγμα, αν το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται το παιχνίδι είναι ένα ήσυχο χωριό μπορεί να έχει ήρεμη μουσική και ξαφνικά όταν αρχίσει πόλεμος θα εξαπλωθεί στο χωριό μέσω της μουσικής και η μουσική υπόκρουση μπορεί να τονίσει την ξαφνική αλλαγή επιταχύνοντας την σύνθεση ή να την αλλάξει σε πιο δυναμική (Liu & Wang, 2018).

Η μουσική όπως αναφέρεται και στις πιο πάνω ενότητες αποτελεί σημαντικό στοιχείο στα βιντεοπαιχνίδια αφού χωρίς αυτή θα ήταν πολύ πιο πληκτικά. Έχει τη δυνατότητα να κάνει τον συμμετέχοντα (τον χρήστη) ενεργό παίκτη (Bandral, N., & Kaur, R., 2018). Όπως αναφέρει ο Jennekens (2018), ο παίκτης χρησιμοποιεί τον διαδραστικό ήχο στα βιντεοπαιχνίδια για να μπορέσει να βρει, να δημιουργήσει και να κατανοήσει το νόημα. Επίσης, επισυνάπτει ότι υπάρχουν πολλοί τύποι ήχου στον κόσμο του βιντεοπαιχνιδιού, όπως, η ατμόσφαιρα, οι αντηχήσεις, οι απαντήσεις, τα ηχητικά εφέ, οι ήχοι διεπαφής και η μουσική.

Ο Κώστας Αναγνώστου αναφέρει ότι “η ροή της μουσικής υπόκρουσης σε ένα παιχνίδι εξαρτάται από τις πράξεις του παίκτη, ποιες τοποθεσίες θα επισκεφτεί και με ποια σειρά” (σελ. 180).

Η μουσική έχει τη δύναμη να κάνει πολλά όπως να μετατρέψει ένα άσχημο περιβάλλον σε ασφαλή προορισμό, όπως και το αντίθετο, ένα γαλήνιο σκηνικό να το

μετατρέψει σε σκοτεινό (Rod Munday, 2007). Μέσω της μουσικής υπόκρουσης μπορούν να δημιουργηθούν στον χρήστη διάφορα συναισθήματα αλλά μπορεί και να επηρεαστεί η απόδοση του. Αν οι παίχτες απορροφηθούν τόσο πολύ από τη μουσική του παιχνιδιού, τότε το σώμα τους αρχίζει να ανταποκρίνεται ανάλογα με το ρυθμό της μουσικής του βιντεοπαιχνιδιού (Bandral, N., & Kaur, R., 2018). Ένα πείραμα που πραγματοποιήθηκε από τους Nacke, Grimshaw και Lindley (το 2010) είναι το εξής: Ζήτησαν από τους παίκτες να παίξουν ένα γρήγορο παιχνίδι στο οποίο λειτουργούσαν οι λειτουργίες ενεργοποίησης και απενεργοποίησης του ήχου (on/off), όπου τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι παίχτες που είχαν θετικά συναισθήματα ήταν αυτοί που είχαν ανοιχτό τον ήχο ενώ αυτοί που τον είχαν κλειστό είχαν τα αντίθετα αποτελέσματα (Bandral, N., & Kaur, R., 2018).

Η μουσική υπόκρουση που βρίσκεται στα παιχνίδια είναι προηχογραφημένη όμως ο χρήστης την ακούει σε πραγματικό χρόνο, δηλαδή κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του παιχνιδιού. Σύμφωνα με την Collins (2009), το συνολικό ηχητικό τοπίο του παιχνιδιού αποτελείται από διάφορα ηχητικά στοιχεία όπως η ατμόσφαιρα, η μουσική, ο διάλογος, τα διάφορα ηχητικά εφέ και οι ήχοι διεπαφής (interface sounds) που εξελίσσονται σε πραγματικό χρόνο. Όπως αναφέρει η ίδια, η ηχογραφημένη μουσική δεν αναπαράγεται ποτέ δεύτερη φορά με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, την ίδια σειρά ή τον ίδιο συνδυασμό κάποιων ηχητικών γεγονότων καθώς ο παίχτης ενεργεί διαφορετικά σε κάθε εκτέλεση του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ένας παίχτης μπορεί να παίξει την ίδια σκηνή / πίστα πολλές φορές, όμως, κάθε φορά θα βρίσκει διαφορετικά εμπόδια, θα συναντήσει άλλες καταστάσεις και με τα διάφορα κουμπιά που έχει ένα χειριστήριο θα μπορεί να ενεργοποιήσει διάφορα ηχητικά εφέ ώστε με την ενεργοποίησή τους να αλλάζει η μουσική όλου του παιχνιδιού. Η αλληλεπίδραση ενός παίκτη με τον ήχο είναι μια διαφορετική εμπειρία από την απλή ακρόαση του ήχου (Jennekens, 2018).

Η Collins χωρίζει τον ήχο σε interactive και adaptive audio δηλαδή, θα μπορούσαμε να πούμε σε διαχρονικό και σε προσαρμοστικό ήχο. Ο interactive ήχος υποστηρίζει ότι αναφέρεται σε κάποιες ενέργειες του ήχου που ενεργοποιούνται αυτόματα από τη συσκευή αναπαραγωγής και επηρεάζονται από την συσκευή εισόδου της για

παράδειγμα του χειριστηρίου. Αυτές οι ενέργειες που κάνει ο παίκτης, ο οποίος έχει τον έλεγχο, αλλάζουν πάντα τη μουσική υπόκρουση του παιχνιδιού. Όσον αφορά τον adaptive ήχο, δεν επηρεάζονται από τις ενέργειες της συσκευής αναπαραγωγής που αναφέρονται πιο πάνω, αν και επιδρούν με κάποιες ενέργειες του χρήστη. Επίσης, ο adaptive ήχος προκαλείται από τη μηχανή του παιχνιδιού, που βασίζεται σε παραμέτρους που βρίσκονται στο παιχνίδι οι οποίες περιλαμβάνουν τοποθεσίες όπως για παράδειγμα η ώρα της μέρας (νύχτα), σε ένα χωριό, στο διάστημα (Collins, 2009).

Στο άρθρο τους οι Plans & Morelli (2012), υποστηρίζουν ότι η μουσική του soundtrack πρέπει να είναι πιο περιληπτική για να μη στραφεί όλη η προσοχή του παίκτη εκεί και για να μπορεί να δώσει χώρο στην εικόνα. Κι αυτό για να μη γίνει ενοχλητικό το soundtrack αν χρειαστεί να επαναληφθεί, αφού η μουσική έχει ως στόχο να εμβυθίσει τον παίκτη μέσω του συναισθήματος. Επίσης, αναφέρουν ότι η επανάληψη στη μουσική, έχει δείξει ότι αναπροσαρμόζει τις προτιμήσεις του χρήστη αφού και μελέτες έδειξαν ότι αποσυνδέουν τη μουσική όταν υπάρχει η συνεχής επανάληψη της.

Όπως αναφέρει ο Heyden Jennekens στο άρθρο του, ο ήχος μαζί με την εικόνα και την δράση των παικτών υπήρχε από τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια όμως αυτό το στοιχείο στη συνέχεια εξελίχθηκε με την εισαγωγή της κίνησης στα βιντεοπαιχνίδια, δηλαδή τα βιντεοπαιχνίδια που ελέγχονται από την κίνηση του παίκτη. Ένα τέτοιου είδους βιντεοπαιχνίδι είναι η γνωστή κονσόλα Wii, με την οποία για να μπορείς να παίζεις χρειάζεται να κάνεις κινήσεις, όπως για παράδειγμα το Just Dance (παιχνίδι του Wii), το οποίο είναι παιχνίδι που για να πάρει πόντους ο παίκτης πρέπει να χορέψει και ταυτόχρονα να κρατά το χειριστήριο, ενώ κάνει τις διάφορες κινήσεις που εμφανίζονται στην οθόνη ή το Wii Sports του οποίου ο παίκτης παίζει τέννις και για να κερδίσει ή να πάρει πόντους πρέπει με τη βοήθεια του χειριστηρίου να χτυπήσει τη μπάλα). Το συγκεκριμένο χειριστήριο της κονσόλας Wii είναι ειδικά σχεδιασμένο ώστε να ανιχνεύει την οποιαδήποτε κίνηση κάνει ο παίκτης με το χέρι του. Οι ήχοι σχεδιάζονται σε αυτές τις περιπτώσεις για να ταιριάζουν με την κίνηση του παίκτη αλλά και με την ένταση του, δίνοντας του με αυτό τον τρόπο την αίσθηση ότι δίνει κάποια προσωπική απάντηση (Jennekens, 2018). Δηλαδή, για παράδειγμα, όπως ανέφερα πιο πάνω όταν κάποιος παίζει τέννις και κτυπά την μπάλα ακούγεται ένας

ήχος που τον κάνει να νιώθει ότι πραγματικά κάνει την κίνηση αυτή με αποτέλεσμα αν την κτυπήσει να νιώσει κάποια ικανοποίηση ή αντιθέτως να ακουστεί κάτι δηλώνοντας ότι δεν πέτυχε τον επιθυμητό στόχο του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια ενός βιντεοπαιχνιδιού οι παίκτες οι οποίοι απορροφούνται στο παιχνίδι μπορεί να κάνουν φυσικές χειρονομίες οι οποίες είναι σαν να αντιστοιχούν στο πάτημα του κουμπιού, όπου κάποιος μπορεί να μετακινηθούν κοντά στην οθόνη ενώ κάποιος άλλος μπορεί να βγάλουν έξω τη γλώσσα τους ή να κινήσουν κάποια μέρη του προσώπου τους (Jennekens, 2018). Ένα παράδειγμα που αναφέρεται στο άρθρο του Jennekens είναι όταν ένας παίκτης στο παιχνίδι Guitar Hero φοράει κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού μια ζώνη κιθάρας όπου μπορεί να στέκεται, να κινείται άνετα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έτσι ώστε να γίνει η εμπειρία του παιχνιδιού ακόμη πιο πραγματική και ο παίκτης να νιώθει ότι είναι ο ίδιος ο ροκ σταρ.

Σήμερα η διάρκεια των παιχνιδιών μαζί με τις ενέργειες που μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας παίκτης κυμαίνονται από 40 μέχρι και 60 ώρες σεναρίου ενώ όταν το παιχνίδι είναι διαδικτυακό οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να αλληλοεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν μεταξύ τους άρα μπορεί να αυξηθεί ακόμη περισσότερο ο χρόνος (Collins, 2009).

## **2.2 Η επίδραση της μουσικής και του ήχου στην επίδοση του παίκτη**

Η βοήθεια της μουσικής στην επίδοση και τη ψυχολογία του παίκτη κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού είναι πολύ σημαντική καθώς τον επηρεάζει σε μεγάλο ποσοστό. Η όραση θεωρείται ως η πιο σημαντική αίσθηση από όλες όμως ο ήχος μπορεί να συνδυάζει πληροφορίες που δεν μπορούν να μιμηθούν οπτικά (Rod Munday, 2007). Στο άρθρο του Peter Peerdeman (2010), αναφέρονται τα λόγια του Steven Spielberg ο οποίος λέει ότι « ο ήχος και η μουσική αποτελούν περισσότερο από τα μισά στη μετάδοση μιας ιστορίας, μεγαλύτερο κι από αυτό που βλέπετε ». Φαίνεται να ήθελε να πει ότι ο ήχος αποτελεί πολύ δυνατό στοιχείο των βιντεοπαιχνιδιών ακόμη και από την εικόνα, η οποία αν δεν απαρτιζόταν από τον ήχο, δηλαδή τη μουσική υπόκρουση, θα είχε εντελώς διαφορετικό νόημα. Ο ήχος αποτελεί αισθητήριο ερέθισμα στη συνείδηση και στο υποσυνείδητο του παίκτη επηρεάζοντας τη ψυχολογία του χωρίς,

όμως, να γίνει αντιληπτό από τον ίδιο κατά την εκτέλεση. Ένα βασικό στοιχείο που επηρεάζει τον παίκτη κατά την εκτέλεση του παιχνιδιού είναι η χρήση των ηχητικών εφέ τα οποία επηρεάζουν την επίδοσή του. Κάποιες από τις κύριες χρήσεις των ηχητικών εφέ είναι η προσέλκυση της προσοχής του παίκτη, για παράδειγμα, ένα soundtrack που θα ακούγεται πριν την έναρξη του παιχνιδιού. Ο Peerdeman, εξηγεί ακόμη μια χρήση των ηχητικών εφέ όπου ο ήχος μπορεί να προκαλέσει διάφορα συναισθήματα όπως τα αισθήματα επιτυχίας, αποτυχίας, ανακούφισης κ.α. αλλά και να δημιουργήσουν κάποια ατμόσφαιρα με τη σωστή μουσική υπόκρουση. Η τελευταία δυνατότητα των ηχητικών εφέ που αναφέρει ο Peerdeman είναι η ικανότητα του ήχου να μπορεί να δώσει στον παίκτη μια αίσθηση τοποθεσίας στο περιβάλλον του παιχνιδιού δηλαδή αν ξαναβρεθεί στην ίδια σκηνή, στον παίκτη θα είναι γνώριμο το περιβάλλον και θα ξέρει τι κινήσεις θα κάνει όταν ξαναβρεθεί εκεί με την ίδια μουσική υπόκρουση. Δηλαδή, όλες αυτές οι χρήσεις των ηχητικών εφέ θα βοηθήσουν τον παίκτη να έχει καλύτερη επίδοση στο παιχνίδι.

Ο Ron Munday, αναλύει και υποστηρίζει ότι υπάρχουν τρία διαφορετικά πεδία μέσα από τα οποία αλληλεπιδρά ο ήχος στα βιντεοπαιχνίδια. Τα τρία αυτά πεδία είναι τα εξής: 1) Environmental (Περιβαλλοντικά), 2) Immersion (Βύθιση) και 3) Diegetic.

Όσον αφορά το πρώτο πεδίο αναφέρεται στο πώς επηρεάζει η μουσική την αντίληψη του παίκτη μέσα στον κόσμο του βιντεοπαιχνιδιού, το δεύτερο πώς η μουσική επηρεάζει την στάση των παικτών απέναντι στις ατομικές τους ενέργειες μέσα στο παιχνίδι και το τρίτο πεδίο πώς οι ήχοι που ακούγονται επηρεάζουν την ιστορία του βιντεοπαιχνιδιού (James Boen, 2021).

Αναλυτικότερη αναφορά στα πιο πάνω πεδία:

### Environmental

Ως επί των πλείστων, όπως αναγράφει ο James Boen, η όραση θεωρείται ο τρόπος με τον οποίο ένας άνθρωπος αντιλαμβάνεται τον κόσμο γύρω του, όμως ο ήχος είναι κι αυτός σημαντικός αφού ενισχύει την αντίληψη της όρασης. Έτσι, ο ακροατής σε ένα βιντεοπαιχνίδι περιβάλλεται από τον ήχο και σε συνδυασμό με τις οπτικές πληροφορίες υπάρχει ένα αποτέλεσμα το οποίο δίνει πληροφορίες που μόνο με την

όραση δεν θα γίνονταν αντιληπτές (Rod Munday, 2007). Άρα ο συνδυασμός της όρασης και του ήχου, αυτών των δύο βασικών αισθήσεων, είναι υπεύθυνος για την επίδραση στον χρήστη, δηλαδή αισθητικά θα έρθει πιο κοντά στην πραγματικότητα και θα αντιληφθεί το περιβάλλον του βιντεοπαιχνιδιού καλύτερα. Ένα παράδειγμα που αναφέρει ο Munday είναι το εξής: Ένα εικονικό (virtual) κουδούνι πόρτας ακούγεται σαν ένας πραγματικός ήχος κουδουνιού αφού τα κύματα του ηχογραφημένου ήχου ο άνθρωπος θα τα αντηληφθεί με τον ίδιο τρόπο όπως και αυτά του πραγματικού. Έτσι, καταλήγει στο ότι, αντιθέτως, αν υπήρχε μόνο η οπτική αναπαράσταση του κουδουνιού δεν θα είχε την ίδια εμπειρία από ότι θα είχε μαζί με την ηχητική αναπαράσταση.

Οι οπτικές εικόνες που βλέπει ο χρήστης είναι δύο διαστάσεων άρα το βλέμμα του, εστιάζει μόνο σε ένα σημείο, ενώ ο στερεοφωνικός ήχος έχει ένα πλεονέκτημα και αυτό είναι το ότι οι άνθρωποι έχουν δύο αυτιά και με τα μεγάφωνα μπορεί να δημιουργηθεί ένας ακουστικός χώρος στον οποίο μπορεί να προβληθεί μια ηχητική αναπαράσταση οποιουδήποτε πραγματικού ή φανταστικού περιβάλλοντος (Rod Munday, 2007).

Από τη μία, η τεχνολογία των γραφικών τα τελευταία χρόνια έχει εξελιχθεί και έχει προχωρήσει σε πιο ρεαλιστικά γραφικά ενώ ο ήχος από την άλλη είναι η μόνη αίσθηση που έχει την ικανότητα να μην διακρίνεται από την πραγματικότητα (James Boen, 2021). Κάποιες φορές γίνονται υπερρεαλιστικές χρήσεις του ήχου (ειδικά από εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών που έχουν μεγάλο προϋπολογισμό) για να μην χρειαστεί ο παίκτης να διακρίνει αν οι ήχοι που ακούει είναι πραγματικοί ή ψεύτικοι ούτως ώστε να μην επηρεαστεί η εμπύθιση και η απόλαυση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (James Boen, 2021). Όπως λέει ο Boen “δεν σημαίνει ότι οι μόνοι ήχοι που χρειάζονται είναι υπερρεαλιστικοί, αλλά η ευελιξία του ήχου είναι σημαντική πτυχή στη δημιουργία του περιβάλλοντος”.

### Immersion

Η μουσική υπόκρουση είναι υπεύθυνη ώστε να επηρεάζει τον κάθε παίκτη με αποτέλεσμα να βυθίζεται στον κόσμο του βιντεοπαιχνιδιού. Για να πραγματοποιηθεί

η εμπύθιση, η δραστηριότητα θα πρέπει να είναι αρκετά ελκυστική για να αποκλείσει τις πραγματικές αισθήσεις του περιβάλλοντος (Rod Munday, 2007).

Όσον αφορά την εμπύθιση θα γίνει περαιτέρω αναφορά στην επόμενη ενότητα.

### Diegetic

Μια ιστορία που είναι αφηγηματική μέσα σε ένα βιντεοπαιχνίδι είναι αυτή που παρουσιάζεται στον παίκτη με αφήγηση χωρίς τη χρήση γεγονότων ή χαρακτήρων, δηλαδή με τη χρήση της μουσικής (James Boen, 2021). Αναλυτικότερα θα αναφερθώ στην επόμενη ενότητα.

Όσον αφορά την αφήγηση, και όπως γράφει ο Rod Munday (2007), τα βιντεοπαιχνίδια είναι πιο σχηματικά από την ταινία ή την λογοτεχνία. Σε ένα παιχνίδι μπορεί να δοθεί σε έναν παίκτη ένα σύνολο στόχων που θα πρέπει να καταφέρει και ένα σύνολο εμποδίων που θα πρέπει να ξεπεράσει. Όπως αναφέρει ο Munday μέσα από τα λόγια του Steven Poole, τα soundtracks των βιντεοπαιχνιδιών χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: είτε ποπ συλλογές ή ειδικά κατασκευασμένες παρτιτούρες, ενώ η επιλογή της μουσικής είναι αυτή που θα καθορίσει το αφηγηματικό υπόβαθρο/περιεχόμενο του παιχνιδιού. Επίσης, αναφέρει ότι τα παιχνίδια με απλές αφηγήσεις χρησιμοποιούν soundtracks της πρώτης κατηγορίας ενώ τα παιχνίδια με περίπλοκες αφηγήσεις χρησιμοποιούν παρτιτούρες οι οποίες είναι ειδικά σχεδιασμένες.

Η μουσική υπόκρουση των βιντεοπαιχνιδιών, πολλές φορές μπορεί να δανείζεται στοιχεία και από τον κινηματογράφο. Σε αυτό το πλαίσιο, η μουσική λειτουργεί για να δομήσει τα αφηγηματικά στοιχεία του παιχνιδιού, δηλαδή τα παιχνίδια τα οποία μοιάζουν με ταινίες χρησιμοποιούν τη μουσική ταινιών για να μεταβούν από τον πραγματικό κόσμο στον κόσμο της ιστορίας (Rod Munday, 2007). Επιπρόσθετα, χρησιμοποιούνται leitmotif ως πινακίδες αφήγησης, που λένε στον παίκτη αν το περιβάλλον που βρίσκεται είναι επικίνδυνο ή ότι δεν πρέπει να εμπιστευτεί κάποιον χαρακτήρα. Ο Munday δηλώνει ότι “τόσο ο κινηματογράφος όσο και τα βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν τη μουσική για να δώσουν στιλιστικά στοιχεία για να βοηθήσουν την κατανόηση του συγκεκριμένου σκηνικού και αφηγηματικού

είδους” (π.χ. τα παιχνίδια μυστηρίου χρησιμοποιούν μουσική αγωνίας ή τα παιχνίδια φαντασίας συνήθως επιλέγουν να έχουν ορχηστρικά κομμάτια).

Σε ένα βιντεοπαιχνίδι σημαντικό μέρος της αφήγησης δεν είναι προκαθορισμένο καθώς δημιουργείται παράλληλα με τις ενέργειες του παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ενώ αυτές οι απότομες αλλαγές στη μουσική δίνουν ένα πιο ενοχλητικό μουσικό αποτέλεσμα. Όμως, έχουν γίνει προσπάθειες ώστε με μια τεχνική, που λέγεται adaptive audio (προσαρμοστικός ήχος) ο ήχος να προσαρμόζεται και να διαμορφώνεται σε πραγματικό χρόνο ανάλογα με τις διάφορες ενέργειες που θα εκτελέσει ο παίκτης (Rod Munday, 2007).

Μια άλλη πλευρά κόντρα στα πιο πάνω είναι η απενεργοποίηση της μουσικής από μεγάλο αριθμό χρηστών κατά την εκτέλεση βιντεοπαιχνιδιών. Σύμφωνα με το άρθρο των Rogers & Weber (2019), οι ερευνητές γνωρίζουν ότι ελάχιστοι είναι οι χρήστες που χρησιμοποιούν πραγματικά τη μουσική υπόκρουση στα παιχνίδια και έκαναν μια έρευνα για το πώς οι παίκτες βιώνουν και χρησιμοποιούν την μουσική υπόκρουση στα παιχνίδια. Η έρευνα αυτή εστιάζει στη μουσική και το συναίσθημα που παίζει σημαντικό ρόλο για την εμπειρία του παίκτη και εστιάζεται σε ένα είδος παιχνιδιών. Έτσι, οι ερευνητές αποφάσισαν να μελετήσουν παίκτες που παίζουν παιχνίδια υποδομής (building games). Αρχικά, η έρευνα ξεκίνησε με ένα ερωτηματολόγιο με διάφορες ερωτήσεις όπως ποιο είναι το αγαπημένο σας παιχνίδι υποδομής, αν έχετε απενεργοποιήσει την μουσική ποτέ και αν ναι γιατί, αν έχουν αντικαταστήσει την μουσική με κάτι άλλο κ.α. Η έρευνα ήταν διαδικτυακή και συμμετείχαν 1517 άτομα από όλο το κόσμο εκ των οποίων μόνο τα 737 άτομα απάντησαν ολοκληρωμένα όλες τις απαντήσεις. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν 42 διαφορετικά παιχνίδια infrastructure-building games (IBGs), δηλαδή παιχνίδια υποδομής και τα αποτελέσματα παρουσιάστηκαν σε πίνακες με τα δέκα καλύτερα παιχνίδια των συμμετεχόντων όσο και για τους λόγους που οι χρήστες απενεργοποιούσαν τη μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Τα αποτελέσματα έχουν ως εξής (βάσει του άρθρου των Rogers & Weber, 2019):

- Οι περισσότεροι συμμετέχοντες ακούνε τη μουσική υπόκρουση (56,45%), ενώ ένα μεγάλο ποσοστό (39,08%) δεν την ακούει.
- Η πλειοψηφία (65,26%) απάντησε ότι κάποια στιγμή απενεργοποιούσε τη μουσική υπόκρουση, ενώ το 30,26% την είχε ενεργοποιημένη.
- Από όλους τους συμμετέχοντες οι 480 έδωσαν απάντηση γιατί απενεργοποιούσαν τη μουσική. Οι λόγοι ήταν ότι κάποιοι ήθελαν να ακούσουν τη δική τους προσωπική μουσική, ότι επαναλαμβανόταν πολλές φορές η ίδια μουσική υπόκρουση με αποτέλεσμα σε βάθος χρόνου να γίνεται κουραστική, ότι δεν υπάρχει ποικιλία μουσικής. Επιπλέον, κάποιοι συμμετέχοντες ήθελαν να αφιερώσουν χρόνο στο να ακούσουν ένα podcast ή κάποιο ηχητικό βιβλίο, κάποιοι άλλοι για να μην ενοχλούν τους γύρω τους, άλλοι για να κρύψουν ότι παίζουν το παιχνίδι. Υπήρχαν, βέβαια, και παίκτες που την θεωρούσαν βαρετή ή κακής ποιότητας ή ότι αλλάζει την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ή ότι τους αποσπά την προσοχή και κάποιοι δεν είχαν ακουστικά ή ηχεία για να ακούνε τη μουσική. Τέλος, ένας εκ των συμμετεχόντων δήλωσε ότι δεν του αρέσει η μουσική και άλλος επειδή ήταν κωφός.

Γίνεται, λοιπόν, εύκολα αντιληπτό ότι η μουσική είτε επιδρά θετικά στους περισσότερους χρήστες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια με τη χρήση των ηχητικών εφέ ώστε οι χρήστες να μπορούν να αποδώσουν καλύτερα στο παιχνίδι, είτε υπάρχει ένα αρκετό μεγάλο ποσοστό που δεν ενεργοποιεί τη μουσική του παιχνιδιού ή την απενεργοποιεί κατά τη διάρκεια του.

### 2.3 Η επίδραση της μουσικής στην εμπύθιση του παίκτη

Ο ρόλος της μουσικής στα βιντεοπαιχνίδια είναι αρκετά σημαντικός λόγω του ότι βοηθά τον παίκτη να εμπυθιστεί πιο εύκολα στο παιχνίδι. Πολλοί ερευνητές προσπάθησαν να δώσουν ένα ορισμό, όμως δεν ήταν εύκολο. Έτσι, υπάρχουν πολλές αναφορές για την εμπύθιση από πολλούς μελετητές. Στο άρθρο των Bandral και Kaur (2018) γίνεται επίκληση των Zhang και Fu που υποστήριξαν ότι “Εμπύθιση είναι η αίσθηση του να είσαι σε ένα παιχνίδι όπου οι σκέψεις, η προσοχή και οι στόχοι του ατόμου είναι όλες στραμμένες μέσα και γύρω από το παιχνίδι”. Επιπλέον, η εμπύθιση μπορεί να οριστεί ως κάτι που απομακρύνει το άτομο από την πραγματικότητα (Bandral, N., & Kaur, R., 2018).

Ο Rod Munday (2007) αναφέρει ότι υπάρχουν δύο έννοιες. Η πρώτη έννοια αναφέρεται στην κυριολεκτική έννοια της λέξης π.χ. εμπύθιση στο νερό, ενώ η δεύτερη έννοια είναι μεταφορική. Ωστόσο, εμείς θα χρησιμοποιήσουμε τη μεταφορική έννοια. Χωρίς τη εμπύθιση ο παίκτης δε θα μπορεί να εισπλεύσει ολοκληρωτικά στο παιχνίδι όσο καλούς κανονισμούς, γραφικά και περιβάλλον έχει. Το αίσθημα της εμπύθισης μπορεί να προκληθεί από τη δραστηριότητα του παιχνιδιού ή από το συναίσθημα που μπορεί να σου μεταφέρει μια ιστορία (Rod Munday, 2007). Ο Munday χωρίζει την εμπύθιση σε δύο διαδικασίες, στη γνωστική εμπύθιση (cognitive immersion) και τη μυθική εμπύθιση (mythic immersion). Για τη γνωστική εμπύθιση (cognitive immersion), όπως αναφέρει ο ίδιος, κάποιες «νευροψυχολογικές πτυχές του εγκεφάλου διεγείρονται από τη μουσική βιντεοπαιχνιδιών για την προώθηση της συμμετοχής του παίκτη στο παιχνίδι». Συνεχίζει αναφέροντας ότι η ηχητική αντίληψη από την οπτική διαφέρουν αρκετά λόγω του ότι ο εγκέφαλός μας κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού μπορεί να ακούει πολλές ηχητικές πληροφορίες αλλά πάντα επικεντρώνεται σε μία. Το φαινόμενο να επικεντρώνεται σε μια ηχητική πληροφορία μέσα από τους πολλούς ήχους που έχει η μουσική υπόκρουση του βιντεοπαιχνιδιού ονομάζεται cocktail party effect. Η μουσική βοηθά τον χρήστη να εμπυθιστεί στο παιχνίδι χωρίς να αποσπάται από εξωτερικούς θορύβους ή ερεθίσματα, αφού ο εγκέφαλος επεξεργάζεται μια πληροφορία μέσα από την πληθώρα πολλών. Ο αρθρογράφος εκφράζεται για τη

λειτουργία της μουσικής ως « τείχος του ήχου » αφού προστατεύει από την πιθανή παρέμβαση άλλων ήχων. Άρα, επακόλουθο της γνωστικής εμπύθισης αποτελεί η επικέντρωση του χρήστη στα γραφικά και το παιχνίδι. Όσον αφορά τη μυθική εμπύθιση (mythic immersion) γίνεται αναφορά στα βιντεοπαιχνίδια τα οποία διηγούνται μυθικές ιστορίες. Όπως υποστηρίζει στο άρθρο του Munday, ο Roger Callois πιστεύει ότι ο παίκτης νιώθει ότι είναι ο ίδιος ο ήρωας του παιχνιδιού, δηλαδή παριστάνει ότι είναι κάποιος άλλος. Αυτό κάνει τον παίκτη να εμβαθύνει περισσότερο στο βιντεοπαιχνίδι μπαίνοντας σε ένα νέο ρόλο. Οι περισσότερες μυθικές ιστορίες των βιντεοπαιχνιδιών είναι βασισμένες σε ταινίες του κινηματογράφου, όπως το Star Wars (Rod Munday, 2007). Αυτοί που δημιουργούν αυτά τα παιχνίδια είτε είναι δημιουργοί ή σχεδιαστές ήχου έχουν ως στόχο να προσεγγίσουν το παίκτη και να τον εντάξουν όσο περισσότερο γίνεται στο ρεαλιστικό κόσμο της ταινίας. Η μουσική των βιντεοπαιχνιδιών δε λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως στον κινηματογράφο. Σίγουρα τα βιντεοπαιχνίδια είναι λιγότερο ρεαλιστικά από τις ταινίες. Έτσι, για να θεωρείται πιο ρεαλιστικό το αποτέλεσμα των βιντεοπαιχνιδιών προτείνεται να χρησιμοποιούνται πραγματικά ηχητικά εφέ παρά μουσική (Rod Munday, 2007).

Στο άρθρο του Mattia Thibault λέγεται ότι το συναίσθημα δεσμεύει, δηλαδή όταν ένας παίκτης αποκτήσει κάποια αισθήματα για το παιχνίδι θα ενθαρρυνθεί και θα αποδώσει καλύτερα.

Βάσει του Thibault, η ισορροπία της μουσικής είναι απαραίτητη διότι ένα μεγάλο soundtrack μπορεί να αποσπάσει τη προσοχή του παίκτη από το παιχνίδι με αποτέλεσμα να στραφεί στη μουσική και να γίνει εμπόδιο στην εμπύθιση. Επίσης, προσθέτει ότι η μουσική πρέπει να συνοδεύει το παιχνίδι και να επηρεάζει τα συναισθήματα του παίκτη χωρίς να αποσπάται η προσοχή του, ειδικά με ένα καλά φτιαγμένο soundtrack που να είναι ικανό να κλέψει το ενδιαφέρον του χρήστη. Μια νέα πληροφορία είναι ότι η βιομηχανία άρχισε να βάζει δημοφιλή μουσική στα βιντεοπαιχνίδια για να κερδίσει την προσοχή του κοινού (Mattia Thibault).

Άλλη πτυχή της εμπύθισης στα βιντεοπαιχνίδια είναι όταν κάποιος χάνει την αίσθηση του χρόνου. Εδώ μπορούμε να πούμε από τη μια έχουμε τους δημιουργούς του

παιχνιδιού που φαίνεται να πέτυχαν τους στόχους τους αλλά από την άλλη δεν είναι ότι καλύτερο να βρίσκεται κάποιος ώρες μπροστά από μια οθόνη. Οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται το χρόνο ανάλογα με το πώς σκέφτονται (Sander & Cairns, 2010).

Δύο πειράματα θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε τη σχέση ανάμεσα στο χρόνο και την εμπύθιση με τη χρήση της μουσικής.

\*Τα πιο κάτω πειράματα αναφέρονται βάσει του άρθρου των Sander & Cairns

Το πρώτο πείραμα που αναφέρουν οι Sander & Cairns στο άρθρο τους είναι για τη διερεύνηση της σχέσης ανάμεσα στα επίπεδα εμπύθισης και του χρόνου χρησιμοποιώντας μουσική. Οι συμμετέχοντες σε αυτό το πείραμα ήταν 40 εκ των οποίων 21 ήταν γυναίκες, 19 άτομα άντρες και οι ηλικίες τους κυμαίνονταν από 21 μέχρι 55 ετών. Υπάρχουν δύο ομάδες, μία ομάδα ελέγχου και μία πειραματική ομάδα οι οποίες παίζουν το ίδιο παιχνίδι με την διαφορά ότι η μία ομάδα παίζει το παιχνίδι χωρίς μουσική ενώ η άλλη με μουσική αντιστοίχως. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο. Τα αποτελέσματα,, όπως αναφέρουν οι αρθρογράφοι, δεν ήταν τα επιθυμητά και ήταν μια αποτυχημένη προσπάθεια στο να προκληθεί εμπύθιση λόγω του ότι η μουσική που χρησιμοποιήθηκε στο πείραμα δεν άρεσε στους συμμετέχοντες της πειραματικής ομάδας. Παρόλα αυτά, τα αποτελέσματα ήταν παρόμοια με την ομάδα που είχε μουσική να παίζει πιο μικρό χρονικό διάστημα από την άλλη χωρίς μουσική. Αυτό δείχνει ότι μπορεί να έχουμε μουσική αλλά όταν δεν είναι της αρεσκείας μας να μην μπορούμε να βυθιστούμε. Επίσης, όταν δεν έχουμε καθόλου μουσική ο χρόνος μας φαίνεται περισσότερος.

Στη συνέχεια οι δύο αρθρογράφοι Sander & Cairns (2010) περιγράφουν ένα δεύτερο πείραμα με μουσική η οποία θα αρέσει στους συμμετέχοντες για να διαπιστώσουν αν θα υπάρχει αύξηση της εμπύθισης στην πειραματική ομάδα. Για να μην έχουν το ίδιο πρόβλημα, έγινε μια έρευνα με δέκα άτομα για να δουν ποια μουσική τους άρεσε περισσότερο από τέσσερα προεπιλεγμένα κομμάτια. Ξεχώρισαν ένα κομμάτι το οποίο ήταν μέρος της ταινίας *The Bourne Identity*, το οποίο επιλέχθηκε ως το κομμάτι που θα χρησιμοποιούσαν στο δεύτερο πείραμα. Το πείραμα ήταν ακριβώς το ίδιο με το προηγούμενο μόνο που άλλαξε η μουσική για την πειραματική ομάδα και με

λιγότερους συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες ήταν 33 με 13 γυναίκες και 20 άντρες. Όπως αναφέρεται όλοι οι συμμετέχοντες είχαν εμπειρία με βιντεοπαιχνίδια. Μόλις ολοκληρώθηκε η διαδικασία τα αποτελέσματα έδειξαν ότι ανέβηκε το σκορ εμπύθισης της πειραματικής μουσικής αρκετά από την ομάδα ελέγχου. Μπορούμε να καταλάβουμε ότι με μια μουσική υπόκρουση που μας αρέσει μπορούμε να βυθιστούμε περισσότερο στο παιχνίδι με αποτέλεσμα ο χρόνος που πιστεύουμε ότι περνούμε μπροστά από μια οθόνη παίζοντας βιντεοπαιχνίδια να είναι μεγαλύτερος από ότι περιμένουμε.

Γενικότερα, παρατηρούμε ότι η εμπύθιση του χρήστη στο παιχνίδι αποτελεί σημαντικό στοιχείο καθώς βοηθά στο να αντιληφθεί πληρέστερα το περιβάλλον το οποίο βρίσκεται μπροστά του. Η βοήθεια της μουσικής είναι αντιληπτή καθώς βυθίζει τον παίκτη στο παιχνίδι και δεν τον αποσπά από αυτό. Βέβαια, η εμπύθιση έχει τα αρνητικά της αφού ο χρήστης όταν βυθιστεί χάνει την αντίληψη του χρόνου με αποτέλεσμα να βρίσκεται μπροστά από μια οθόνη για εύλογο χρονικό διάστημα.

### **3. Η κινηματογραφική μουσική ως μουσική βιντεοπαιχνιδιών.**

Στην εποχή που ζούμε, μεγάλος αριθμός παιδιών, εφήβων, ακόμη και ενηλίκων προτιμούν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια παρά να βλέπουν ή να βγαίνουν και να πηγαίνουν να βλέπουν ταινίες (Bandral N., & Kaur R., 2018). Αυτό επειδή πολλά βιντεοπαιχνίδια σχετίζονται άμεσα με κινηματογραφικές ταινίες.

Οι δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών μπορούν να φτιάχνουν βιντεοπαιχνίδια τα οποία είναι παρμένα από κινηματογραφικές ταινίες. Το υλικό τους είναι φτιαγμένο με βάση τις ταινίες οι οποίες μπορεί να είναι δραματικές ιστορίες ή δράσης, άρα τα παιχνίδια τα οποία προέρχονται από κάποια ταινία χρειάζονται ήχο και μουσική υπόκρουση σαν της συγκεκριμένης ταινίας (Peter Peerdeman, 2010).

“Σε μια κινηματογραφική ταινία, η μουσική μπορεί να γραφτεί μετά την παραγωγή, εμπνευσμένη από τις εικόνες. Αντίθετα λόγω της στενής σχέσης που έχει με την αλληλεπιδραστική μορφή του παιχνιδιού, η σύνθεση της μουσικής για ένα παιχνίδι θα

πρέπει να αρχίζει ταυτόχρονα με το σχεδιασμό του παιχνιδιού” (Κώστας Αναγνώστου, 2009 - σελ. 180).

Πολλές μουσικές συνθετών από ταινίες, προσαρμόζονται στη μουσική των βιντεοπαιχνιδιών και ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελούν τα κομμάτια του John Williams ο οποίος συνέθεσε τη μουσική για τις ταινίες Star Wars και εκ των υστέρων χρησιμοποιείται σαν μουσική σε διάφορα παιχνίδια με θεματολογία τα Star Wars (RSS, V. A. P., & Press, G, 2016). Με αυτό τον τρόπο πολλοί συνθέτες ταινιών μπαίνουν στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών ως αποτέλεσμα ενώ στο τέλος πολλοί είναι αυτοί οι οποίοι στρέφονται προς της σύνθεση μουσικής βιντεοπαιχνιδιών πιστεύοντας ότι θα έχει ενδιαφέρον (RSS, V. A. P., & Press, G, 2016). Ένα παράδειγμα τέτοιου είδους συνθέτη που αναφέρει ο Κώστας Αναγνώστου (2009), είναι ο Harry Gregson - Williams (Shrek) ο οποίος γράφει μουσική για παιχνίδια. Επίσης, αναγράφει ότι γίνεται και το αντίθετο δηλαδή, συνθέτες που έγιναν γνωστοί λόγω της μουσικής για βιντεοπαιχνίδια εργάζονται και σε ταινίες και σειρές του Hollywood.

Σύμφωνα με τον Jennekens (2018), οι θεατές μιας ταινίας ταυτίζονται με τους χαρακτήρες του βιντεοπαιχνιδιού (που έχει ως θέμα την αντίστοιχη ταινία) και αυτό δεν είναι παρά μια εικονική σύνδεση ενώ ο παίκτης νιώθει μια αίσθηση σύνδεσης με τον χαρακτήρα τον οποίο ο ίδιος ελέγχει. Στο άρθρο του, υποστηρίζεται ότι αυτή η σύνδεση, εξαρτάται από το πόσο “καθηλωτικό” είναι το παιχνίδι αλλά και πόσο καλά ευθυγραμμισμένα είναι τα οπτικά και ηχητικά επίπεδα του κάθε παιχνιδιού.

Τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούνται για την ηχογράφηση της μουσικής των βιντεοπαιχνιδιών που είναι βασισμένα σε κινηματογραφικές ταινίες, ηχογραφούνται σε foley studio το οποίο είναι ένα δωμάτιο που έχει πολλά αντικείμενα και μπορούν να βοηθήσουν το καλλιτέχνη να δημιουργήσει διάφορους ήχους, όπως για παράδειγμα βήματα κ.α. (Peter Peerdeman, 2010). Αυτοί οι ήχοι που μπορούν να δημιουργηθούν μπορούν να κάνουν τον παίκτη να νιώσει ότι βρίσκεται σε πραγματικό κόσμο. Όπως αναφέρει ο Peerdeman στο άρθρο του, όσοι ήχοι δεν μπορούν να καταγραφούν στο στούντιο για παράδειγμα πυροβολισμός με ένα όπλο πραγματοποιούνται σε εξωτερικά περιβάλλοντα. Επίσης, αναφέρεται στα « franchise

games », τα οποία προσπαθούν να κάνουν το χρήστη να νιώθει ότι βρίσκεται στην ίδια την ταινία. Έτσι, ο δημιουργός του παιχνιδιού μπορεί να χρησιμοποιήσει πραγματικά soundtrack και ηχητικά εφέ από μια ταινία.

Μέσα σε αυτού του είδους βιντεοπαιχνίδια μπορεί να ακούγεται και κάποια φωνή που θα διηγείται μια ιστορία. Όταν ακούγεται η φωνή που διηγείται την ιστορία, από πίσω της ακούγεται μουσική υπόκρουση που συνδέεται με το σκηνικό που δείχνει η οθόνη ώστε να ενισχύσει την προσοχή του χρήστη και να κατανοήσει το μήνυμα της αφήγησης (Peter Peerdeman, 2010).

Μέσα από μελέτες φαίνεται ότι το ακροατήριο του κινηματογράφου θα αναπτύξει περισσότερα συναισθήματα αν υπάρχει μουσική υπόκρουση από την πραγματική ταινία παρά να απουσιάζει η μουσική (Klimmt, Possler, May, Auge, Wanjek, & Wolf, 2019). Αυτό θα μπορούσε να δικαιολογηθεί αφού ο ίδιος ο παίκτης μπαίνει στον ρόλο ενός χαρακτήρα που ήδη γνωρίζει μέσω του κινηματογράφου, μιας ταινίας.

## **Ανάλυση του Tomb Raider ως βιντεοπαιχνίδι και ως ταινία**

### **4. Βιντεοπαιχνίδια και Κινηματογράφος**

Ενώ παλαιότερα τα βιντεοπαιχνίδια δανείζονταν το αφηγηματικό τους περιεχόμενο από τον κινηματογράφο, τα τελευταία χρόνια παρατηρείται ότι οι ταινίες είναι αυτές που βασίζονται στα βιντεοπαιχνίδια για την κατασκευή του κόσμου της ιστορίας τους (Andrei Nae, 2020). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ταινία δράσης και περιπέτειας “Tomb Raider”, η οποία είναι επηρεασμένη από το ομώνυμο βιντεοπαιχνίδι του 2013.

Στην παρούσα ενότητα θα επιχειρηθεί μια παρουσίαση των βασικών πραγματολογικών στοιχείων και των χαρακτήρων τόσο της ταινίας όσο και του βιντεοπαιχνιδιού και στο τέλος της ενότητας θα επιχειρηθεί μια σύγκριση των πιο πάνω στοιχείων.

## 4.1 Βιντεοπαιχνίδι *Tomb Raider* (2013)

Το Tomb Raider του 2013 είναι ένα βιντεοπαιχνίδι δράσης και περιπέτειας το οποίο αναπτύχθηκε από την Crystal Dynamics ενώ εκδόθηκε από την Square Enix. Συγκεκριμένα, αυτή η έκδοση του βιντεοπαιχνιδιού όπως είναι γνωστό αποτελεί την δέκατη έκδοση της συγκεκριμένης σειράς καθώς η πρώτη κυκλοφόρησε το 1996. Κυκλοφόρησε στις 5 Μαρτίου 2013 για Linux, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 και Xbox One. Το Tomb Raider (2013) έχει διάρκεια περίπου 11½ ώρες, αυτό εαν ένας παίκτης εστιάσει στους κύριους στόχους του παιχνιδιού ενώ εαν ένας παίκτης θέλει να δει λεπτομερώς όλες τις πτυχές του παιχνιδιού είναι πιθανό να αφιερώσει περίπου 21 ώρες για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

**Πίνακας 1: Πραγματολογικά στοιχεία βιντεοπαιχνιδιού**

Τίτλος	Tomb Raider
Είδος	Δράση και περιπέτεια
Έκδοση	Square Enix
Σκηνοθεσία	Noah Hughes, Daniel Chayer, Daniel Neuburger
Μουσική	Jason Graves
Περίοδος κυκλοφορίας	2013
Ημερομηνία πρώτης κυκλοφορίας	5 Μαρτίου 2013

### 4.1.1 Πλοκή

Το παιχνίδι ακολουθεί τις περιπέτειες της Λάρα Κροφτ, μιας νεαρής αρχαιολόγου που προσπαθεί να επιβιώσει σε έναν επικύνδυνο κόσμο, στο απομονωμένο νησί Yamatai. Η πλοκή ξεκινά με την Λάρα και το πλήρωμα του πλοίου Endurance να ταξιδεύουν με τελικό στόχο το μυθικό νησί. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους, οι καιρικές συνθήκες γίνονται άγριες με αποτέλεσμα το πλοίο να χτυπηθεί από καταιγίδα και να βυθιστεί. Η Λάρα και οι επιζώντες βρίσκονται παγιδευμένοι σε έναν επικύνδυνο κόσμο. Η ίδια χωρίζεται από τους υπόλοιπους καθώς ένας περίεργος άντρας την



απαγάγει σε μια σπηλιά. Όμως καταφέρνει να δραπετεύσει και προσπαθεί να εντοπίσει τους υπόλοιπους επιζώντες. Μέχρι να τους βρει ανακαλύπτει ότι το νησί είναι κατοικήσιμο. Τελικά, βρίσκει την φίλη της την Σαμ μαζί με έναν άνδρα, τον Ματίας, ο οποίος ισχυρίζεται ότι ήταν κι αυτός στο πλοίο που ναυάγησε. Η Σαμ λέει στον Ματίας τους θρύλους για την Χίμικο ενώ η Λάρα λυποθυμά και όταν ξυπνάει δεν τους βλέπει πουθενά. Όταν βρίσκει τους υπόλοιπους επιζώντες, ο Γουίτμαν αποφασίζει να πάει με τη Λάρα και να ψάξουν για τον Ροθ που είναι εξαφανισμένος, ενώ η υπόλοιπη ομάδα (Ρείς, Τζόνα, Άλεξ και Γκριμ) ξεκινά να βρει την Σαμ και τον Ματίας. Καθώς η Λάρα και ο Γουίτμαν ψάχνουν για να βρουν τον Ροθ εξερευνούν το νησί και καταλαβαίνουν ότι οι κάτοικοι του, λατρεύουν την Χίμικο. Άρα επιβεβαιώνουν πως βρίσκονται στο νησί Yamatai. Καθώς ανακαλύπτουν ένα ιερό που είναι αφιερωμένο στη Χίμικο, αιχμαλωτίζονται από τους νησιώτες και μεταφέρονται σε έναν οικισμό μαζί με άλλους επιζώντες από το Endurance. Οι επιζώντες προσπαθούν να ξεφύγουν αλλά οι νησιώτες στρέφονται εναντίον τους. Η Λάρα και ο Γουίτμαν χωρίζονται και αυτή προσπαθεί να κρυφτεί όμως την βρίσκει ένας από τους αρχηγούς των κατοίκων (Βλαντιμίρ) και της επιτίθεται. Εκείνη για να ξεφύγει και να σωθεί αναγκάζεται να τον σκοτώσει. Πολέμα τους υπόλοιπους και καταφέρνει να εντοπίσει τον τραυματισμένο Ροθ, σώζοντάς τον από επίθεση λύκου σε ένα κοντινό εγκαταλελειμένο χωριό. Η Λάρα χρησιμοποιεί τον εξοπλισμό του με την ελπίδα να καταφέρει να ζητήσει βοήθεια επικοινωνώντας με τον έξω κόσμο. Η Λάρα καταφέρνει να ενεργοποιήσει έναν ραδιοφωνικό πύργο και να καλέσει για βοήθεια. Απαντά ένα αεροπλάνο το οποίο έψαχνε για το Endurance όμως χτυπιέται από μια τρομερή καταιγίδα και η Λάρα ακούει μια μυστηριώδη φωνή να λέει "Κανείς δεν φεύγει" στα Ιαπωνικά. Η ίδια δεν κατάφερε να σώσει τους επιζώντες πιλότους ενώ ήρθε σε επαφή με τον Άλεξ και τον Ρείς, οι οποίοι της λένε ότι η Σαμ έχει απαχθεί από τους νησιώτες, μια βίαιη οργάνωση γνωστή ως Αδελφότητα Σολάρι. Η Λάρα βρίσκεται κοντά στο σημείο που βρίσκεται η Σαμ και προσπαθεί να τον σώσει αλλά ο Ματίας την εμποδίζει και αποκαλύπτεται ότι είναι ο αρχηγός των Σολάρι και ο οποίος διατάζει να την σκοτώσουν. Σώζεται από μια επίθεση περιέργων πλασμάτων, των «Οπι» (ή αλλιώς Stormguard, φρουρούς της Βασίλισσας του Ήλιου), που μοιάζουν με σαμουράι και μεταφέρεται σε ένα αρχαίο μοναστήρι στα βουνά.

Ξεφεύγοντας από το αρχαίο μοναστήρι, ακούει από την Σαμ ότι ο Ματίας πρόκειται να την βάλει στην «Ανάληψη», ένα «τελετουργικό της φωτιάς» για να βρει την επόμενη βασίλισσα του Ήλιου που θα την κάψει μέχρι θανάτου. Η Λάρα κατευθύνεται προς το φρούριο των Σολάρι και τη βοηθά ο Γκριμ ενώ οι Σολάρι τον παίρνουν όμηρο, αλλά αυτός θυσιάζεται για να μπορέσει η Λάρα να δραπετεύσει. Με τη βοήθεια του Ροθ, η Λάρα μπαίνει στο φρούριο και βλέπει το τελετουργικό να ξεκινά. Βλέπει τον Ματίας να βάζει την Σαμ στο τελετουργικό της φωτιάς και διακόπτει το τελετουργικό σε μια προσπάθεια της να την σώσει, αλλά δεν τα καταφέρνει. Το τελετουργικό συνεχίζεται, αλλά η Σαμ δεν παθαίνει κάτι από τις φλόγες, αφού σβήνουν από μια μεγάλη ριπή ανέμου. Η Λάρα καταφέρνει να ξεφύγει, βρίσκει τους φίλους της, και καταστρώνουν ένα σχέδιο για να σώσει την Σαμ και να δραπετεύσει. Οι φίλοι της στην προσπάθεια να την βοηθήσουν συλλαμβάνονται. Έχοντας τη βοήθεια του Γουίτμαν, που κατάφερε να διαπραγματευτεί σε κάποιο βαθμό ελευθερίας από τους Σολάρι, η Λάρα επιστρέφει για να σώσει την Σαμ. Ο Ροθ κυβερνά ένα ελικόπτερο για να τους βγάλει έξω.

Η Λάρα τα καταφέρνει και στέλνει την Σαμ να φύγει από την στεριά και προσπαθεί να αναγκάσει τον πιλότο να προσγειωθεί αφού μια καταιγίδα ξεσπά χτυπώντας το ελικόπτερο και αναγκάζοντας το να συντριβεί. Η ίδια παραλίγο να σκοτωθεί στο ατύχημα ενώ ο Ροθ δεν τα καταφέρνει καθώς δέχτηκε ένα θανατηφόρο χτύπημα από τον Ματίας που δεν προοριζόταν για αυτόν αλλά για τη Λάρα. Ενώ θρηνεί τον Ροθ, η Λάρα αντιλαμβάνεται ότι οι καταιγίδες δεν είναι φυσικές, αλλά συνδέονται με κάποιο τρόπο με τη βασίλισσα του Ήλιου και έχουν σχεδιαστεί για να εμποδίζουν οποιονδήποτε να φύγει από το νησί. Ακολουθώντας συναντά τους άλλους επιζώντες οι οποίοι έχουν καταφέρει να αποφύγουν τους Σολάρι και προσπαθούν να επισκευάσουν μια βάρκα με την οποία θα δραπετεύσουν από το απομονωμένο νησί. Στο μεταξύ μαζί τους βρίσκεται και ο Γουίτμαν ο οποίος, υποστηρίζει ότι έχει δραπετεύσει από τους Σολάρι αν και η Λάρα αρχίζει να πιστεύει ότι συνεργάζεται με αυτούς. Η Λάρα θα συναντήσει τον Άλεξ εκεί που έγινε το ναυάγιο του Endurance όπου θα ψάξουν διάφορα εργαλεία που θα χρειαστούν για επισκευή του σκάφους. Όμως τον βρίσκει παγιδευμένο κάτω από τα συντρίμια. Δέχονται επίθεση από τους Σολάρι και ο Άλεξ πυροδοτεί μια έκρηξη, που θα έχει ως αποτέλεσμα να θυσιάσει τον εαυτό του για να

μπορέσει να δραπετεύσει η Λάρα με τα εργαλεία. Η Λάρα βρίσκει έναν απολογισμό μιας επιστημονικής αποστολής του ιαπωνικού στρατού και των Ναζί στο νησί της εποχής του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, που ερευνούσε και αναζητούσε έναν τρόπο να αξιοποιήσει και να εκμεταλλευτεί τις καταιγίδες ως όπλο. Με την καθοδήγηση αυτή αποφασίζει να εξερευνήσει έναν παραθαλάσσιο αρχαίο τάφο, όπου βρίσκει τα λείψανα ενός στρατηγού σαμουράι (του στρατηγού της Θύελλας - του Όνι) που διέπραξε σεπούκου. Σε ένα μήνυμα που άφησε αποκαλύπτεται ότι ήταν ο στρατηγός της βασίλισσας των Όνι που υπερασπιζόταν το μοναστήρι. Ο διάδοχος της Χίμικο αυτοκτόνησε για να αποτραπεί από το να λάβει την δύναμη της, αφήνοντας την ψυχή της Χίμικο παγιδευμένη στο σώμα της μετά θάνατον, με την οργή της να εκδηλώνεται στις καταιγίδες του νησιού. Η Λάρα συνειδητοποιεί ότι η “Ανάληψη” (the “Ascension”) δεν είναι μια τελετή στέψης μιας νέας βασίλισσας, αλλά μια τελετουργία που θα μεταφέρει την ψυχή της αρχικής Βασίλισσας του Ήλιου (της Χίμικο) σε ένα νέο σώμα και ότι αυτή η διαδικασία καταστρέφει την ψυχή του ατόμου που θα την υποστεί. Το πνεύμα της Χίμικο θέλει να ξεφύγει από το σώμα της και ο Ματίας έχει ως στόχο να χρησιμοποιήσει την Σαμ στην διαδικασία αυτή ως τον ξενιστή. Μετά επιστρέφει στην παραλία, στους υπόλοιπους επιζώντες και καταλαβαίνει ότι ο Γουίτμαν τους πρόδωσε. Απαγάγει την Σαμ και προδίδει την Λάρα στον Ματίας. Ανεβαίνοντας ένα ποτάμι προς το μοναστήρι, η Λάρα, ο Τζόνα και ο Ρέις κυνηγούν, ενώ η πρώτη φτάνει πάνω στην ώρα για να δει τον Γουίτμαν να σκοτώνεται από τους Ονι. Η Λάρα φτάνει στην κορυφή του μοναστηριού (αφού πρώτα παλεύει με αυτούς) όπου, ο Ματίας αρχίζει να εκτελεί το τελετουργικό της Ανάληψης. Κατευθύνεται προς αυτόν αντιμετωίζοντας τους φρουρούς και τους Σολάρι και σκοτώνει τον Ματίας καθώς τον πυροβολεί από την οροφή του μοναστηριού, χρησιμοποιώντας δύο πιστόλια, πριν καταστρέψει τα λείψανα της για να σώσει την Σαμ. Οι καταιγίδες διαλύονται και η Λάρα με την Σαμ, τον Ρέις και τον Τζόνα φεύγουν από το νησί αφού τους παραλαμβάνει ένα φορτηγό πλοίο. Κατά τη διάρκεια της επιστροφής τους για το σπίτι, η Λάρα θεωρεί ότι υπάρχουν πολλοί μύθοι που πρέπει να ανακαλυφθούν και έτσι αποφασίζει να τους αποκαλύψει με την ίδια να δηλώνει ότι δεν επιστρέφει ακόμα στο σπίτι.

#### **4.1.2 Σημαντικά πρόσωπα και χαρακτήρες**

Lara Croft (Λάρα Κροφτ): Η κύρια πρωταγωνίστρια του βιντεοπαιχνιδιού η οποία μόλις αποφοίτησε από το πανεπιστήμιο. Η 21χρονη αρχαιολόγος Λάρα αναζητά το νησί Yamatai ως πλήρες μέλος του πληρώματος Endurance (όπου είναι και η πρώτη της δουλειά μετά την αποφοίτηση της). Αφού εγκλωβίζεται στο νησί μετά από ένα ναυάγιο, αναγκάζεται να προσαρμοστεί και να αντιμετωπίσει μια σειρά από επικύνδινες καταστάσεις και δοκιμασίες μετατρέποντας την σε μια ξεροκέφαλη εξερευνητρια και σκληραγωγημένη επιζώντα.

#### **Σύμμαχοι:**

Conrad Roth (Κόνραντ Ροθ): Ο καπετάνιος του Endurance. Μακροχρόνιος φίλος των γονιών της Λάρα.

Samantha (Sam) Nishimura (Σαμάνθα (Σαμ) Νισιμούρα): Η καλύτερη φίλη της Λάρα που συμμετέχει στην αποστολή του Endurance. Σκηνοθέτης και δημιουργός ντοκιμαντέρ. Υπεύθυνη για την καταγραφή της αποστολής στο νησί Yamatai.

Alex Weiss (Αλεξ Βάις): Τεχνικός του Endurance. Θυσιάζεται στο Endurance αφού πυροδοτήσει μια έκρηξη για να εμποδίσει τους Σολάρι να κυνηγήσουν τη Λάρα.

Jonah Maiava (Τζόνα Μαιάβα): Ο μάγισσας του Endurance.

Joslin Reyes (Τζόσλιν Ρέις): Μηχανικός του Endurance. Το πλήρωμα την αποκαλεί Ρέις.

Angus “Grim” Grimaldi (Άνγκους “Γκριμ” Γκριμάλντι): Υπεύθυνος των πρώτων βοηθειών του Endurance. Σκωτσέζος φίλος του Conrad Roth.

## **Εχθροί:**

Mathias (Ματίας): Αρχηγός των Σολάρι. Εγκλωβισμένος στο νησί Yamatai για 31 χρόνια. Επιθυμία του να αναστήσει την Βασίλισσα του Ήλιου για να διαφύγει από το νησί. Σκοτώνεται από την Λάρα στην κορύφωση του παιχνιδιού.

Dr. James Whitman (Δρ Τζέιμς Γουίτμαν): Αμερικάνος αρχαιολόγος και τηλεοπτικός παρουσιαστής που έχει την δική του αρχαιολογική εκπομπή (που ονομάζεται "Whitman's World"). Θα έκανε τα πάντα για να αποκτήσει φήμη και περιουσία. Όμως η τηλεοπτική του εκπομπή δεν πάει και τόσο καλά. Έτσι, βρίσκεται στην αποστολή του Endurance όπου ελπίζει να πάρει υλικό για την τηλεοπτική του εκπομπή.

Himiko (Χίμικο): Η βασίλισσα του νησιού Yamatai. Γνωστή και ως Βασίλισσα του Ήλιου. Η Χίμικο είναι η αιτία των καταγίδων στο νησί ενώ κάθε κάτοικος του νησιού την εξυπηρετεί είτε είναι Σολάρι είτε Storm Guard. Η Λάρα αφού σκοτώσει τον Ματίας, μαχαιρώνει τη Χίμικο με έναν πυρσό, καταστρέφοντας την πριν μεταφερθεί η ψυχή της στη Σαμ, χωρίς όμως να ξέρει ότι πρόλαβε να μεταφέρει ένα μικρό κομμάτι της ψυχής της στο σώμα της πρώτου την καταστρέψει.

Vladimir (Βλαντιμίρ): Ρώσος και μέλος της αδελφότητας των Σολάρι. Ο πρώτος άνθρωπος που σκοτώνει η Λάρα.

## **Ομάδες / Κλίκες:**

Solarii Brotherhood (Αδελφότητα Σολάρι): Κύριοι ανταγωνιστές του παιχνιδιού. Η πλειοψηφεία των ανθρώπων που κατοικούν στο Yamatai. Λίγα μέλη των Σολάρι αναφέρονται ονομαστικά (π.χ. Ματίας, Βλαντιμίρ).

Stormguard (Oni): Στρατός από εξαιρετικά καταρτισμένους νεκρούς σαμουράι που ορκίστηκαν να υπηρετήσουν και να προστατεύσουν τη Βασίλισσα του Ήλιου (Χίμικο).

## 4.2 Ταινία *Tomb Raider* (2018)

Η ταινία *Tomb Raider* είναι βασισμένη στο ομώνυμο βιντεοπαιχνίδι της Crystal Dynamics του 2013. Αποτελεί μια ταινία δράσης - περιπέτειας σε σκηνοθεσία του Roar Uthaug, σενάριο των Geneva Robertson - Dworet και Alastair Siddons και παραγωγή των Gary Barber και Graham King.

**Πίνακας 2: Πραγματολογικά στοιχεία ταινίας**

Τίτλος	Tomb Raider
Είδος	Δράση και περιπέτεια
Εταιρεία παραγωγής	Metro - Goldwyn - Mayer, Warner Bros Pictures, GK Films, Square Enix
Σκηνοθεσία	Roar Uthaug
Σενάριο	Geneva Robertson - Dworet και Alastair Siddons
Μουσική	Tom Holkenborg
Ημερομηνίες πρώτης προβολής	14 Μαρτίου 2018 (Ηνωμένο Βασίλειο) 16 Μαρτίου 2018 (ΗΠΑ)
Διάρκεια	118 λεπτά
Γλώσσα	Αγγλικά
Χρώμα	Έγχρωμη
Βασισμένο σε	Tomb Raider (2013) από Crystal Dynamics
Προϋπολογισμός	\$90 - 106 εκατομμύρια
Εισιτήρια	\$274,7 εκατομμύρια

### 4.2.1 Πλοκή

Η Λάρα Κροφτ είναι η ατίθαση, άγρια και ανεξάρτητη κόρη ενός εκκεντρικού εξερευνητή (Λόρδου Ρίτσαρντ Κροφτ), του οποίου τα ίχνη αγνοούνται, από τότε που εκείνη βρισκόταν στην εφηβεία. Η νεαρή Λάρα μόλις 21 ετών δουλεύει ως ταχυμεταφορέας (κούριερ) ποδηλάτου στο Λονδίνο και όσο που βγάζει τα προς το ζην. Δεν αποδέχεται να αναλάβει την παγκόσμια αυτοκρατορία του πατέρα της

επειδή δεν μπορεί να αποδεχθεί ότι είναι νεκρός. Η ίδια πιστεύει ότι είναι ακόμα ζωντανός κι ας έχουν περάσει 7 χρόνια από την εξαφάνιση του. Μια μέρα συνελήφθη αφού προηγήθηκε μια σύγκρουση με ένα περιπολικό. Η συντάξιμος του πατέρα της (Άνα Μίλλερ) πληρώνει την εγγύηση της και προσπαθεί να την πείσει να αποδεχθεί την κληρονομιά της ενώ της αναφέρει ότι αν δεν την αποδεχτεί θα πουληθεί. Έτσι, δέχεται με το ζόρι και πριν καλά υπογράψει ανακαλύπτει ένα σημείωμα του πατέρα της. Λύνει κάποιο γρίφο και οδηγείται σε μια μυστική αίθουσα όπου βρίσκει ένα προηχογραφημένο βίντεο του πατέρα της στο οποίο της περιγράφει την έρευνα του για την Χίμικο και το μυθικό νησί όπου βασίλευε, ζητώντας της να κάψει όλα του τα έγγραφα. Πηγαίνοντας κόντρα στην τελευταία του επιθυμία να καταστρέψει την έρευνα του, τον αγνοεί και ψάχνει, αναζητά αυτόν τον τελευταίο του προορισμό. Πουλά ένα μενταγιόν που της χάρισε ο πατέρας της σε ένα ενεχυροδανειστήριο και με τα χρήματα που παίρνει ταξιδεύει προς το Χονγκ Κονγκ όπου ψάχνει κάποιον με το όνομα Λου Ρεν. Αφού τον βρει και μετά από πίεση που του ασκεί γίνεται ο καπετάνιος του πλοίου Endurance (με το οποίο θα ταξίδευε) δίνοντας του χρήματα. Έτσι, αφήνει πίσω της ότι έχει και ξεκινάει για το απομονωμένο μυθικό νησί της Ιαπωνίας προς την Ανατολική Ασία. Το νησί Yamatai. Η μετάβαση στο νησί αυτό είναι πολύ επικύνδινη. Ωστόσο, η Λάρα δεν τα βάζει κάτω. Στο Endurance βρίσκονται μόνο η Λάρα και ο Λου. Φτάνοντας κοντά στο νησί τους κτυπά μια καταιγίδα που τους αναγκάζει να αποβιβαστούν. Η Λάρα καταλήγει να παρασυρθεί στην ακτή όπου την κτυπάει ένας άντρας. Ξυπνά αιχμάλωτη από αυτόν τον άνδρα που ονομάζεται Ματίας ο οποίος είναι ο αρχηγός της αποστολής που ψάχνει τον τάφο της Χίμικο. Αφού πάρει την έρευνα του Ρίτσαρντ από την Λάρα, την χρησιμοποιεί μαζί με τον Λου Ρεν για να δουλέψουν ως σκλάβοι του για τον εντοπισμό του τάφου της Βασίλισσας Χίμικο. Εντωμεταξύ ο Ματίας της εξομολογείται ότι αυτός σκότωσε τον πατέρα της. Με την βοήθεια του Λου, η Λάρα ξεφεύγει και προσπαθεί να επιβιώσει. Ο Ματίας στέλνει κάποιον για να βρει την Λάρα καθώς μόνο αυτή μπορεί να ξεκλειδώσει τον τάφο της Χίμικο. Ο άνδρας που στέλνει βρίσκει την Λάρα η οποία τον σκοτώνει για να μπορέσει να επιβιώσει. Καθώς περιπλανάται βλέπει μια μυστηριώδη φιγούρα, την οποία ακολουθεί. Οδηγείται σε μια σπηλιά όπου διαπιστώνει ότι είναι ο πατέρας της και είναι ολοζώντανος. Όμως, τον αναστατώνει

καθώς του εξομολογεί ότι δεν κατέστρεψε την έρευνα του και τώρα την κρατάει ο Ματίας. Ο ίδιος αρνείται να επιτεθεί ενώ η Λάρα επιστρέφει με τόξο και βέλη για να εντοπίσει τον Λου Ρεν με στόχο να καταφέρουν να σταματήσουν το Ματίας. Η Λάρα αφού χρησιμοποιεί τα βέλη της ενάντια στους άντρες του Βόγκελ (Ματίας) βοηθά τον Λου και άλλους σκλάβους να ξεφύγουν. Στο μεταξύ ο Ρίτσαρντ παίρνει την απόφαση να πάει στον τάφο της Χίμικο. Η Λάρα πριν προλάβει να σκοτώσει τον Βόγκελ, τον βλέπει να τραβάει το όπλο του προς τον πατέρα της απειλώντας την να λύσει το παζλ για να ανοίξει τον τάφο, αλλιώς θα τον σκοτώσει. Εκείνη αναγκάζεται να το λύσει καθώς φοβάται για την σωματική ακεραιότητα του Ρίτσαρντ. Αφού ανοίξει ο τάφος, οδηγούνται μέσα με πρώτη τη Λάρα, τον Ρίτσαρντ και μετά τον Ματίας με μια ομάδα ανδρών του να ακολουθούν. Αφού περάσουν από θανάσιμες παγίδες φτάνουν στο φέρετρο της Χίμικο. Το ανοίγουν και βρίσκουν το σώμα της. Μετά από εντολή του Ματίας οι άντρες προσπαθούν να την σηκώσουν. Ένας από τους άντρες μολύνεται και αρχίζει να παρανοεί. Αμέσως η Λάρα κι ο πατέρας της συνειδητοποιούν ότι η Χίμικο δεν χρησιμοποιούσε τις δυνάμεις της για κακό αλλά η ίδια αποφάσισε να ταφεί εκεί για να αποτρέψει την εξάπλωση της ασθένειας της στον υπόλοιπο κόσμο. Ο Ματίας κόβει το δάχτυλο της Χίμικο, το βάζει σε μια τσάντα για να το πάρει μαζί του καθώς σκοπός του είναι να βγάλει λεφτά και τρέχει να φύγει. Στο μεταξύ ένας από τους μολυσμένους άνδρες του, μολύνει τον Ρίτσαρντ καθώς άγγιξε το πρόσωπο του, παρόλο που κατάφερε να τον σκοτώσει. Τώρα η Λάρα χάνει για δεύτερη φορά τον πατέρα της και αποχαιρετιούνται αφού ο ίδιος παίρνει την απόφαση να καταστρέψει τον τάφο με βόμβες (μαζί κι ο ίδιος) για να μην εξαπλωθεί αυτή η μεταδοτική και επικύνδινη ασθένεια. Η Λάρα φεύγει και φτάνει τον Ματίας, πολεμούν ενώ παράλληλα ο Ρίτσαρντ τοποθετεί τα εκρηκτικά. Καθώς χτυπιούνται η Λάρα παίρνει το μολυσμένο δάχτυλο της Χίμικο και το τοποθετεί στο στόμα του Ματίας. Τον μολύνει και τον κλωτσάει σε ένα χάσμα. Περνάει το χάσμα και καταφέρνει να φτάσει κοντά στην έξοδο του τάφου όμως παγιδεύεται κάτω από τα ερείπια. Για καλή της τύχη ο Λου Ρεν είναι κοντά και τη βοηθάει να βγει. Κυβερνούν ένα ελικόπτερο που τους βοηθά να ξεφύγουν από το Yamatai. Η Λάρα Κροφτ επιστρέφει πίσω στο Λονδίνο όπου αποδέχεται και διεκδικεί την κληρονομιά της. Ψάχνει όλες τις εταιρείες που ανήκουν στον πατέρα της, συμπεριλαμβανομένης



της εταιρείας Trinity (με την οποία συνεργαζόταν ο Ματίας). Συνειδητοποιεί ότι η συναίτερος του πατέρα της, είναι η επικεφαλής αυτής της εταιρείας και είχε άμεση σχέση με τον Ματίας. Έτσι, αποφασίζει να συνεχίσει τη δουλειά του πατέρα της και να πολεμήσει τους κακούς. Στο τέλος, επιστρέφει στο ενεχυροδανειστήριο όπου πούλησε στην αρχή το μενταγιόν της, ζητώντας το πίσω και αγοράζει επιπλέον δύο ίδια πιστόλια.

#### **4.2.2 Σημαντικά πρόσωπα και χαρακτήρες**

Lara Croft (Λάρα Κροφτ): Η κύρια πρωταγωνίστρια της ταινίας. Η 21χρονη ανεξάρτητη και εκκεντρική κόρη του Ρίτσαρντ Κροφτ που εξαφανίστηκε πριν από 7 χρόνια ενώ θεωρείται νεκρός. Η Λάρα πιστεύει ότι είναι ζωντανός και προσπαθεί να λύσει το μυστήριο της εξαφάνισής του. Έτσι, ξεκινά ένα επικίνδυνο ταξίδι στον τελευταίο προορισμό που ήταν ο πατέρας της, ένα ταξίδι στο μυθικό νησί της Ιαπωνίας, το Yamatai.

Lu Ren (Λου Ρεν): Αυτός που οδήγησε το Endurance και βοήθησε τη Λάρα να φτάσει στο μυθικό νησί Yamatai. Έχει το ίδιο όνομα με τον πατέρα του ο οποίος εξαφανίστηκε μαζί με τον πατέρα της Λάρα οδηγούμενοι στο νησί.

Lord Richard Croft (Λόρδος Ρίτσαρντ Κροφτ): Ο πατέρας της Λάρα Κροφτ ο οποίος αγνοείται για 7 χρόνια και πιστεύεται ότι είναι νεκρός. Μόνο η κόρη του πιστεύει ότι είναι ζωντανός κάτι που εν τέλει ισχύει. Είναι παγιδευμένος στο νησί Yamatai και κρύβεται από την Trinity (μια μυστηριώδη οργάνωση), η οποία βρίσκεται επίσης στο νησί αναζητώντας τον τάφο της Χίμικο.

Mathias Vogel (Ματίας Βόγκελ): Κυνηγός θησαυρών και αρχηγός μιας ομάδας μισθοφόρων που έχουν σταλεί από την Trinity στο νησί Yamatai για να βρουν τον τάφο της βασίλισσας Χίμικο αλλά και τον πατέρα της Λάρα. Επίσης, είναι αντίπαλος αρχαιολόγος του Ρίτσαρντ.

Himiko (Χίμικο): Η πρώτη βασίλισσα της Ιαπωνίας. Σύμφωνα με το μύθο ήταν μια μάγισσα που κυβερνούσε την αυτοκρατορία της με σκοτεινή μαγεία. Ωστόσο, η αλήθεια ήταν ότι ήταν φορέας ενός θανατηφόρου ιού που είχε ταλαιπωρήσει και σκοτώσει ανθρώπους και έτσι για να αποτρέψει την περαιτέρω εξάπλωσή της, μαζί με τους οπαδούς της και τους μολυσμένους, αυτοεξορίστηκαν στο νησί όπου αργότερα ενταφιάστηκε.

Ana Miller (Άννα Μίλλερ): Συνεργάτης του Ρίτσαρντ Κροφτ και κηδεμόνας της Λάρα. Αποτελεί τον εγκέφαλο της Trinity.

### **Ομάδες / Κλίκες:**

Trinity (Τρίνιτι): Μυστηριώδης και επικίνδυνη οργάνωση που αποτελεί τον κύριο αντίπαλο της Λάρα Κροφτ.

### 4.3 Σύγκριση πλοκής και περιεχομένου

Στην παρούσα υποενότητα θα επιχειρηθεί να γίνει εντοπισμός ουσιαστικών διαφορών μεταξύ πλοκής και περιεχομένου.

#### Παρατήρηση:

Αυτές οι διαφορές μεταξύ πλοκής και περιεχομένου οφείλονται αφενός στα αισθητικά κριτήρια και τις επιλογές των δημιουργών, αφετέρου στις ανάγκες που δημιουργούνται λόγω της διαφορετικής φύσης του μέσου, και άρα του στόχου ή των στόχων και των προτεραιοτήτων των δημιουργών (αφού είναι άλλο το μέσο έχουν τεθεί και άλλοι στόχοι).

**Πίνακας 3: Συγκριτικός πίνακας ταινίας και βιντεοπαιχνιδιού**

<b>Βιντεοπαιχνίδι “Tomb Raider” (2013)</b>	<b>Ταινία “Tomb Raider” (2018)</b>
Η Λάρα πήγε σε σχολή και έγινε αρχαιολόγος.	Η Λάρα δεν ήθελε να πάει πανεπιστήμιο και δούλεψε ως κούριερ.
Ο πατέρας της Λάρα είναι ένας επιτυχημένος και δημοφιλής αρχαιολόγος.	Ο πατέρας της Λάρα έχει ένα μυστικό χόμπι, την αρχαιολογία.
Ο πατέρας της Λάρα έχει δολοφονηθεί και μεγάλωσε χωρίς αυτόν.	Ο πατέρας της Λάρα είναι εξαφανισμένος και θεωρείται νεκρός ενώ στην πραγματικότητα βρίσκεται στο μυθικό νησί Yamatai.
Η Λάρα είχε 7 συνεργάτες στην αποστολή της στο Endurance.	Η Λάρα έχει μόνο τον Lu Ren. Μέσα στο Endurance βρίσκονται οι δυο τους.
Η Χίμικο είναι μια κακιά βασίλισσα που ελέγχει τον καιρό με τις δυνάμεις της στο βασίλειο της, το Yamatai. Η ψυχή της Χίμικο περιμένει να βρεθεί το κατάλληλο σώμα για να αναστηθεί.	Η Χίμικο αποδεικνύεται εν τέλει ότι θυσιάσε τον εαυτό της για να σώσει τον κόσμο ώστε να μην εξαπλώσει την επικύνδινη και θανατηφόρα της ασθένεια που μόλυνε όσους την άγγιζαν.
Η Λάρα αφού τελείωσε αρχαιολόγος μπαίνει στο Endurance για την πρώτη της μεγάλη αποστολή δίπλα στον γνωστό αρχαιολόγο Dr. James Whitman.	Η Λάρα ξεκινάει την πρώτη της αποστολή με στόχο να βρει τον εξαφανισμένο πατέρα της.

## **5. Μουσική / ηχητικός σχεδιασμός και μέσο: σύγκριση σκηνών ταινίας και βιντεοπαιχνιδιού**

Στην παρούσα ενότητα θα επιχειρηθεί η σύγκριση τεσσάρων σκηνών της ταινίας με τα αντίστοιχα σημεία στο βιντεοπαιχνίδι. Η επιλογή των συγκεκριμένων σκηνών έγινε βάσει του γεγονότος ότι αυτές οι σκηνές είχαν τα περισσότερα κοινά στοιχεία πλοκής και δομής μεταξύ τους.<sup>1</sup>

### **5.1 Σύγκριση σκηνής πρώτης**

#### **Σύντομη περιγραφή της πρώτης σκηνής της ταινίας**

Η Λάρα μεταβαίνει στο νησί Yamatai μαζί με τον Λου Ρεν. Καθώς πλησιάζουν στο νησί ξεσπά μια καταιγίδα που τους αναγκάζει να εγκαταλείψουν το Endurance. Οι δύο τους χωρίζονται άθελά τους και όταν η Λάρα καταφέρνει να βγει στην ακτή, κάποιος την χτυπάει πισώπλατα.

---

<sup>1</sup> Η κάθε υποενότητα θα περιλαμβάνει σκηνή της ταινίας και θα ακολουθεί η αντίστοιχη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού.

**Πίνακας 4: Ανάλυση της πρώτης σκηνής της ταινίας**

<b>Time Code</b>	<b>Κινηματογραφικά δεδομένα</b>	<b>Μουσικά δεδομένα</b>	<b>Παρατηρήσεις</b>
00:35:42 - 00:35:57	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εσωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>• Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χωρίς μουσική</li> <li>• Χρήση φιλμικού ηχοτοπίου</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Υπάρχουν διηγητικοί ήχοι (δηλ. φυσικοί ήχοι όπως ήχος από τον άνεμο, ήχος από την μετακίνηση των αντικειμένων που φεύγουν από τη θέση τους λόγω της θαλασσοταραχής, καταιγίδα, άνοιγμα από τις πόρτες του Endurance)</li> </ul>
00:35:57 - 00:36:11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εξωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>• Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μουσική αγωνίας</li> <li>• Μη διηγητική μουσική μαζί με χρήση φιλμικού ηχοτοπίου</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>• Ακούγονται διηγητικοί ήχοι (ήχος κυμάτων από τη θαλασσοταραχή που χτυπάνε με δύναμη πάνω στο Endurance)</li> </ul>
00:36:11 - 00:36:49	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εσωτερική και Εξωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>• Λάρα Κροφτ, Λου Ρεν</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μη διηγητική μουσική μαζί με χρήση φιλμικού ηχοτοπίου</li> <li>• Έντονη μουσική επένδυση</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>• Ακούγονται διηγητικοί ήχοι (χτύπημα του Endurance σε ένα βράχο, τα κύματα που χτυπάνε στο Endurance, ήχος τιμονιού του Endurance)</li> </ul>

<b>Time Code</b>	<b>Κινηματογραφικά δεδομένα</b>	<b>Μουσικά δεδομένα</b>	<b>Παρατηρήσεις</b>
00:36:49 - 00:37:08	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εξωτερική και εσωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>Λάρα Κροφτ, Λου Ρεν</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μη διηγητική μουσική</li> <li>Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li> <li>Μουσική αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση διηγητικών ήχων (πυροβολισμός για πυροτέχνημα - κάλεσμα βοήθειας, ήχος βροχής και κυμάτων, δυνατά χτυπήματα του Endurance στα κύματα)</li> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> </ul>
00:37:08 - 00:37:32	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εσωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>Λάρα Κροφτ, Λου Ρεν</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μουσική αγωνίας</li> <li>Μη διηγητική μουσική μαζί με χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>Ακούγονται διηγητικοί ήχοι (νερό που σταλάζει, μετακίνηση αντικειμένων, επιφωνήματα της Λάρα, ήχος από το άνοιγμα της συσκευασίας αποθήκευσης των σημειώσεων, φωνές των πρωταγωνιστών)</li> </ul>

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
00:37:32 - 00:39:53	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εξωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance, Ωκεανός, Νησί Yamatai)</li> <li>Λάρα Κροφτ, Λου Ρεν</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μουσική αγωνίας και μυστηρίου</li> <li>Μη διηγητική μουσική</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>Χρήση κρουστών</li> <li>Ακούγονται διηγητικοί ήχοι (πρόσκρουση του Endurance σε βράχια, βροχή, επιφωνήματα, κύματα που χτυπάνε με φόρα το σκάφος, καταιγίδες, χτύπημα στη Λάρα)</li> </ul>



**Εικόνα 1: Στιγμιότυπο από την πρώτη σκηνή της ταινίας**

### Σχολιασμός πρώτης σκηνής της ταινίας

Η πρώτη σκηνή της ταινίας είναι χωρισμένη σε έξι μικρότερες. Η πρώτη η οποία αποτελεί εσωτερική σκηνή (00:35:42 - 00:35:57) ξεκινά με την Λάρα να ξυπνά ξαφνικά από την κακοκαρία βρισκόμενη στο πλοίο Endurance. Σε αυτά τα λίγα πρώτα λεπτά δεν γίνεται χρήση μουσικής ωστόσο παρατηρείται έντονα η χρήση διηγητικών ήχων. Πιο συγκεκριμένα, φυσικών ήχων όπως ο άνεμος, η πτώση

αντικειμένων στο πάτωμα, η αναπνοή της Λάρα και το άνοιγμα από τις πόρτες του πλοίου.

Στην δεύτερη, πλέον εξωτερική σκηνή (00:35:57 - 00:36:11), όπου η Λάρα βγαίνει στο κατάστρωμα του πλοίου, η μουσική αγωνίας που εισάγεται έρχεται να εντείνει την προσμονή του θεατή για την εξέλιξη των πραγμάτων. Η μουσική είναι μη διηγητική καθώς δεν αποτελεί ρεαλιστικό στοιχείο, αλλά επιπρόσθετο. Παράλληλα όμως, με τη μουσική υπόκρουση ακούγονται προδήλως και διηγητικοί ήχοι δηλαδή, η βροχή, ο ήχος των κυμάτων που χτυπάνε με φόρα πάνω στο Endurance όπως και τα επιφωνήματα της Λάρα.

Στην μετέπειτα σκηνή (00:36:11 - 00:36:49), η Λάρα βρίσκει τον Λου Ρεν ο οποίος προσπαθεί να ανακτήσει τον έλεγχο του σκάφους. Αρχίζει μουσική μυστηρίου και αγωνίας, η οποία και πάλι ακούγεται σε συνδυασμό με διηγητικούς ήχους (τις φωνές των δύο πρωταγωνιστών, τα χτυπήματα του πλοίου στα κύματα, ο ήχος του τιμονιού, ο συναγερμός και το σπάσιμο της προπέλας του σκάφους πάνω στα βράχια).

Στην τέταρτη σκηνή (00:36:49 - 00:37:08), η Λάρα με τον Λου Ρεν αντιλαμβανόμενοι την επικυνηνότητα της κατάστασης, αποφασίζουν να εγκαταλείψουν το σκάφος. Όμως, τελευταία στιγμή η Λάρα θυμάται πως μέσα στην καμπίνα της υπάρχει κάτι σημαντικό το οποίο δεν θα μπορούσε να αφήσει πίσω της (σημειώσεις του πατέρα της). Ως προς τα του ήχου δεν υπάρχει κάποια έντονη διαφορά καθώς η μουσική συνεχίζει να είναι μη διηγητική. Όσον αφορά τους διηγητικούς ήχους που παρατηρούνται στη σκηνή αυτή ακούγεται ένας πυροβολισμός από πυροτέχνημα για το κάλεσμα βοήθειας, η βροχή, τα κύματα, τα δυνατά χτυπήματα των κυμάτων πάνω στο Endurance και οι φωνές των δύο πρωταγωνιστών.

Στην πέμπτη σκηνή (00:37:08 - 00:37:32) η Λάρα πηγαίνει πίσω στην καμπίνα για να πάρει τα χαρτιά με τις σημειώσεις του πατέρα της. Η μουσική παραμένει μη ρεαλιστική ενώ ενδιαφέρον έχει η πρόσθεση ενός εφέ γραμμικής αύξησης της συχνότητας τους ήχου (00:37:13 έως 00:37:17). Ειδικότερα, το εφέ αυτό ακούγεται όταν η Λάρα ασφαλίζει τις σημειώσεις του πατέρα της με γρήγορες κινήσεις, υπό την πίεση του χρόνου. Έτσι, το εν λόγω εφέ δημιουργεί στον θεατή την αγωνία για το αν



θα προλάβει η πρωταγωνίστρια να βγει εγκαίρως από την καμπίνα του σκάφους. Οι διηγητικοί ήχοι που ακούγονται καθόλη τη διάρκεια της σκηνής αυτής είναι το νερό που σταλάζει, η μετακίνηση αντικειμένων, επιφωνήματα της Λάρα, ο ήχος από το άνοιγμα της συσκευασίας αποθήκευσης των σημειώσεων και οι φωνές των πρωταγωνιστών.

Στην τελευταία σκηνή (00:37:32 - 00:39:53) η Λάρα με τον Λου Ρεν στην προσπάθεια τους να εγκαταλείψουν το σκάφος βρίσκονται αντιμέτωποι με αντίξοες συνθήκες (την μανία της θάλασσας και την περιορισμένη ορατότητα). Η Λάρα Κροφτ χάνει από το οπτικό της πεδίο τον Λου Ρεν και πλέον μένοντας μόνη συνειδητοποιεί ότι η τελευταία της ελπίδα είναι να βουτήξει στον ωκεανό για την επιβίωση της. Παλεύοντας με τα κύματα προσπαθεί και εν τελεί καταφέρνει να προσεγγίσει την ακτή του νησιού Yamatai. Για κακή της τύχη όμως, ο Ματίας της έχει στήσει ενέδρα και έτσι δέχεται μια πισόπλατη επίθεση εξαιτίας της οποίας χάνει της αισθήσεις της. Στα του ηχητικού περιβάλλοντος, η σκηνή εμπεριέχει μουσική αγωνίας και μυστηρίου. Στα πρώτα δευτερόλεπτα της σκηνής ακούγονται ήχοι κρουστών για να δημιουργήσουν στον θεατή συναισθήματα αγωνίας και επικυνδηνότητας. Ακόμη σημαντικό θα ήταν να τονισθεί πως η βουτιά της Λάρα από το πλοίο προς τον ωκεανό εκτυλίσσεται σε αργή κίνηση (slow motion) και κατά τη διάρκεια της όλοι οι φυσικοί ήχοι του περιβάλλοντος της ταινίας διακόπτονται, με τον μόνο διακριτό ήχο να είναι η μη ρεαλιστική μουσική αγωνίας. Καθώς ο χρόνος φαίνεται να παγώνει κατά την πτώση της Λάρα, τη στιγμή της επαφής της με το νερό πλαισιώνεται από έναν ηλεκτρονικό εκκωφαντικό θόρυβο, και όχι από τον αναμενόμενο φυσικό ήχο. Οι διηγητικοί ήχοι που υπάρχουν στην σκηνή αποτελούν η πρόσκρουση του Endurance σε βράχια, η βροχή, τα επιφωνήματα, οι φωνές της Λάρα και του Λου Ρεν, τα κύματα που χτυπάνε με φόρα το σκάφος, οι καταιγίδες και το πισόπλατο χτύπημα στη Λάρα.

### **Σύντομη περιγραφή της πρώτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Η Λάρα μαζί με το πλήρωμα του Endurance ταξιδεύουν με τελικό στόχο να φτάσουν στο μυθικό νησί Yamatai. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, οι καιρικές συνθήκες γίνονται άγριες με αποτέλεσμα το πλοίο να χτυπηθεί από καταιγίδα και να βυθιστεί.

Η Λάρα χωρίζεται από τους υπόλοιπους καθώς πέφτει στον ωκεανό. Βγαίνοντας στην ακτή και ψάχνοντας τα υπόλοιπα μέλη του πληρώματος, ένας περίεργος άντρας την χτυπάει και πέφτει λυπόθυμη.<sup>2</sup>

**Πίνακας 5: Ανάλυση της πρώτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
00:00:00 - 00:00:04	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εξωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Έναρξη με μη διηγητική μουσική</li> <li>Μουσική μυστηρίου</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Το πλοίο Endurance ξεκινάει το ταξίδι του προς το Yamatai</li> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>Η Λάρα αφηγείται παράλληλα με την μουσική υπόκρουση</li> </ul>
00:00:04 - 00:00:19	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εσωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μη διηγητική μουσική</li> <li>Μουσική μυστηρίου</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>Η Λάρα αφηγείται παράλληλα με την μουσική υπόκρουση</li> <li>Μουσική καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνής</li> <li>Στο τέλος της σκηνής η μουσική υπόκρουση σταματά απότομα</li> </ul>

<sup>2</sup> - Η συγκεκριμένη σκηνή είναι πανομοιότυπη σε όλα τα gameplay καθώς η Λάρα διηγείται την ιστορία. Ο χρήστης παρακολουθεί χωρίς να έχει τον έλεγχο του παιχνιδιού.

- Για την ανάλυση θα χρησιμοποιηθεί ο ακόλουθος σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=KdE2K0ONhMc>

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
00:00:19 - 00:00:58	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εσωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>• Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li> <li>• Μη διηγητική μουσική</li> <li>• Μουσική μυστηρίου και αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση διηγητικών ήχων (καταιγίδες, ήχος νερού από τα κύματα που μπήκαν με φόρα μέσα στο Endurance)</li> <li>• Η Λάρα συνεχίζει να αφηγείται αλλά πέρα από την αφήγηση ακούγεται και για πρώτη φορά στον πραγματικό χρόνο του παιχνιδιού η φωνή της</li> <li>• Η μουσική δεν ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνής</li> </ul>
00:00:58 - 00:01:37	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εσωτερική και Εξωτερική σκηνή (Πλοίο Endurance)</li> <li>• Λάρα Κροφτ, Κόνραντ Ροθ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μη διηγητική μουσική</li> <li>• Μουσική αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>• Η Λάρα αφηγείται παράλληλα με την μουσική υπόκρουση</li> <li>• Εμφάνιση για πρώτη φορά στο βιντεοπαιχνίδι κάποιου χαρακτήρα εκτός της Λάρα (συγκεκριμένα του Κόνραντ Ροθ - καπετάνιου του Endurance)</li> </ul>

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
00:01:37 - 00:02:30	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εξωτερική σκηνή (Ακτή Yamatai)</li> <li>Λάρα Κροφτ, Τζόσλιν Ρέις, Άλεξ Βάις, Δρ Τζέιμς Γουίτμαν</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση φιλμικού ηχοτοπίου</li> <li>Μη διηγητική μουσική</li> <li>Μουσική μυστηρίου και αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση διηγητικών ήχων (ήχος νερού από τα κύματα και την θαλασσοταραχή, ήχος βροχής)</li> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> </ul>



**Εικόνα 2: Στιγμιότυπο από την πρώτη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού**

### Σχολιασμός πρώτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού

Η πρώτη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού είναι χωρισμένη σε πέντε επιμέρους σκηνές. Η πρώτη (00:00:00 - 00:00:04), αποτελεί εξωτερική και δείχνει το πλοίο Endurance να ξεκινάει το ταξίδι του προς το νησί Yamatai. Η μουσική μυστηρίου που την απρατίζει, είναι μη διηγητική και συνδιάζεται με την αφήγηση της Λάρα.

Στην επακόλουθη εσωτερική σκηνή (00:00:04 - 00:00:19), εμφανίζεται για πρώτη φορά η κεντρική ηρωίδα του παιχνιδιού Λάρα Κροφτ, μέσα στην καμπίνα του πλοίου Endurance. Η μουσική και η αφήγηση συνεχίζει στο ίδιο μοτίβο, συνδεόντας έτσι την

σκηνή αυτή με την προηγούμενη έως και το σημείο 00:00:17, στο οποίο ένα μαύρο φόντο εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη και ο ήχος φθίνει κλιμακωτά.

Στην τρίτη σκηνή (00:00:19 - 00:00:58), επίσης εσωτερική, η Λάρα αιφνιδιάζεται από την απότομη αλλαγή του καιρού. Ένα δυνατό κύμα, ένα από τα πολλά με τα οποία θα έρθει αντιμέτωπη η ηρωίδα, την ταρακουνά και τραυματίζεται στο κεφάλι. Το νερό εισχωρεί στον εσωτερικό χώρο του πλοίου με αποτέλεσμα η στάθμη του να ανεβαίνει και να εγκλωβίζει την Λάρα, η οποία φαίνεται πως χάνει τις αισθήσεις της. Στα πρώτα δευτερόλεπτα ακούγονται μόνο φυσικοί ήχοι (βροντές και κεραυνοί) τους οποίους διαδέχεται μουσική μυστηρίου και αγωνίας, η οποία αρχίζει με κρουστά. Η μουσική δεν ακούγεται καθόλη την διάρκεια της σκηνής, καθώς κυριαρχούν διηγητικοί ήχοι (καταιγίδες, το νερό που μπαίνει με φόρα στην καμπίνα του πλοίου, η φωνή και τα ουρλιαχτά της Λάρα). Σημαντικό στοιχείο της σκηνής αποτελεί το ότι η Λάρα πέρα από την αφήγηση ακούγεται και για πρώτη φορά στον πραγματικό χρόνο του παιχνιδιού.

Στην επόμενη σκηνή (00:00:58 - 00:01:37) που μετατρέπεται από εσωτερική σε εξωτερική, ο Κόνραντ Ροθ διασώζει την Λάρα, ωστόσο η πρωταγωνίστρια φαίνεται να μπαίνει σε νέες περιπέτειες καθώς πέφτει στον ωκεανό. Η μη ρεαλιστική μουσική αγωνίας αρχίζει απότομα μαζί με την έναρξη της σκηνής και συνδυάζεται με την αφήγηση της Λάρα. Ταυτοχρόνως, παρατηρούνται κάποια επιφωνήματα ως φυσικοί ήχοι. Πλέον, την εμφάνιση του κάνει για πρώτη φορά ένας νέος χαρακτήρας εκτός της Λάρα και συγκεκριμένα ο Κόνραντ Ροθ, καπετάνιος του Endurance.

Στην πέμπτη εξωτερική σκηνή (00:01:37 - 00:02:30), η Λάρα παλεύει με τα κύματα και καταφέρνει να βγει στη στεριά του νησιού. Αναζητώντας τα υπόλοιπα μέλη του πληρώματος κάποιος την χτυπάει πισώπλατα και πέφτει λιπόθυμη. Η μουσική υπόκρουση επικαλύπτεται από φυσικούς ήχους του εικονικού περιβάλλοντος. Επίσης, γίνεται έντονη χρήση κρουστών ώστε να μεταδοθεί το συναίσθημα αγωνίας στον παίχτη. Η μουσική στο τέλος της σκηνής κλείνει ταυτόχρονα με το δυνατό πισώπλατο χτύπημα της Λάρα. Οι διηγητικοί ήχοι που ακούγονται είναι ο δυνατός

ήχος των κυμάτων και της θαλασσοταραχής, η βροχή, οι φωνές της Λάρα και των φίλων της.

### **Σύγκριση των δύο αντίστοιχων σκηνών:**

Μιας και οι δύο εκδοχές του Tomb Raider (ταινία και βιντεοπαιχνίδι) διέπονται από το στοιχείο της δράσης, το ύφος της μουσικής είναι κοινό. Και στις δύο περιπτώσεις στόχο έχει να εντείνει την αγωνία και την προσμονή του θεατή και του παίκτη αντιστοίχα για την εξέλιξη. Σεναριακά ωστόσο, υπάρχουν κάποιες διαφορές ως προς τον τρόπο που εξελίσσεται η τροπή μέχρι να δεχθεί η Λάρα το τελικό χτύπημα.

## **5.2 Σύγκριση σκηνής δεύτερης**

### **Σύντομη περιγραφή της δεύτερης σκηνής της ταινίας**

Η Λάρα αναγκάζεται να διασχίσει ένα επικίνδυνο ποτάμι με έντονο ρεύμα αφού ήταν κυνηγημένη από άντρες του Ματίας. Καθώς προσπαθεί να βρει ένα τρόπο να ξεφύγει από το ποτάμι, η ισχυρή ροή του νερού την παρασύρει και κοντεύει σε έναν καταρράκτη. Η Λάρα προσπαθεί να επιβιώσει και με δεμένα τα χέρια πιάνεται στα συντρίμια ενός παλιού αεροσκάφους. Μέσα στο αεροσκάφος αυτό ανακαλύπτει ένα αερόστατο. Έτσι, αποφασισμένη να σωθεί προσπαθεί να το απογειώσει, κάτι που καταφέρνει αφού χειρίζεται τις δέσμες του για να το αναχαιτίσει. Καθώς το αερόστατο ανεβαίνει, η Λάρα αισθάνεται την ανακούφιση της ασφάλειας και της ελευθερίας.

(Αυτή η σκηνή αναδεικνύει την αντοχή και το θάρρος της Λάρα, καθώς αντιμετωπίζει τη φύση και τις δυσκολίες για να επιβιώσει και να συνεχίσει την αποστολή της).

**Πίνακας 6: Ανάλυση της δεύτερης σκηνής της ταινίας**

<b>Time Code</b>	<b>Κινηματογραφικά δεδομένα</b>	<b>Μουσικά δεδομένα</b>	<b>Παρατηρήσεις</b>
00:51:28 - 00:53:43	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εξωτερική σκηνή (Ποτάμι)</li> <li>Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li> <li>Μη διηγητική μουσική</li> <li>Μουσική αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση διηγητικών ήχων (ήχος της ορμής του ποταμού, επιφωνήματα και κραυγές της Λάρα)</li> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>Χρήση κρουστών</li> <li>Η μουσική δεν ακούγεται καθόλη τη διάρκεια της σκηνής</li> </ul>
00:53:43 - 00:56:50	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εσωτερική (συντρίμια παλιού αεροσκάφος) και εξωτερική σκηνή (η πτώση της Λάρα από το παλιό αεροσκάφος και η προσγείωση της στο έδαφος μέσα από το δάσος)</li> <li>Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μουσική αγωνίας</li> <li>Μη διηγητική μουσική</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση διηγητικών ήχων (ανάσα της Λάρα, τρίψιμο σχοινιού για την αποδέσμευση των χεριών της, νερό που κυλάει, ο ήχος από τα παλιά σίδερα που ακούγονται από το αεροσκάφος, ήχος από το σπάσιμο των κλαδιών των δέντρων που με φόρα πέφτει απάνω τους η Λάρα)</li> <li>Η μουσική δεν ακούγεται καθόλη τη διάρκεια της σκηνής</li> <li>Μη ρεαλιστική μουσική</li> </ul>

- Η χρήση ηχητικών εφέ ενισχύει την ατμόσφαιρα της σκηνής. Για παράδειγμα, η προσομοίωση του ήχου της ισχυρής ροής του ποταμού ή του θορύβου του καταρράκτη δημιουργεί ακόμα πιο εντυπωσιακή ατμόσφαιρα.



**Εικόνα 3: Στιγμιότυπο από την δεύτερη σκηνή της ταινίας**

### **Σχολιασμός δεύτερης σκηνής της ταινίας**

Η συγκεκριμένη σκηνή της ταινίας, θα μπορούσε να χωρισθεί σε δύο μικρότερες. Η πρώτη σκηνή (00:51:28 - 00:53:43) είναι εξωτερική (ποτάμι). Η Λάρα με δεμένα τα χέρια προσπαθεί να επιβιώσει καθώς παρασύρεται από την ορμή του ποταμού μέχρι που ανακαλύπτει τα συντρίμια ενός παλιού αεροσκάφους και τα εκμεταλλεύεται για να αποφύγει τον καταρράκτη. Σχετικά με την μουσική υπόκρουση οι φυσικοί ήχοι του περιβάλλοντος υπερτερούν της μουσικής. Εμφανής είναι η παρουσία κρουστών, ειδικότερα στα σημεία που η πρωταγωνίστρια βυθίζεται κάτω από τη στάθμη του νερού ούτως ώστε οι θεατές να μπορέσουν να αισθανθούν την αγωνία, το άγχος και να ταυτιστούν με την κύρια πρωταγωνίστρια. Ο ήχος της ορμής του ποταμού αλλά και τα επιφωνήματα και οι κραυγές της Λάρα αποτελούν τους διηγητικούς ήχους της παρούσας σκηνής.

Η δεύτερη σκηνή (00:53:43 - 00:56:50), αρχικά εσωτερική και μετέπειτα εξωτερική, παρουσιάζει την Λάρα μέσα στα συντρίμια του παλιού αεροσκάφους. Η πρώτη



εντύπωση που δίνεται στον θεατή, είναι πως η Λάρα ξεφεύγει από τον κίνδυνο, ωστόσο αργότερα αντιλαμβάνεται πως το αεροσκάφος είναι έτοιμο να καταρρεύσει. Μέσα σε αυτό, διακρίνει ένα αερόστατο το οποίο χρησιμοποιεί για να αποδράσει τελικά από τον κίνδυνο. Όσον αφορά τη μουσική υπόκρουση, οι φυσικοί ήχοι και πάλι δεσπόζουν. Στα πρώτα δευτερόλεπτα, που όπως προαναφέρθηκε η Λάρα φαίνεται να γλίτωσε τα χειρότερα, η εικόνα πλαισιώνεται με τον ήχο του νερού που κυλάει και την ανάσα της Λάρα, η οποία εξωτερικεύει μια ανακούφιση. Ωστόσο, όταν ο κίνδυνος είναι και πάλι εκεί, πλαισιώνεται με ήχους αντίστοιχου ύφους, όπως τα ετοιμόρροπα σίδερα, το τρίψιμο του σχοινιού που δεσμεύει τα χέρια της πρωταγωνίστριας σε συνδυασμό με τα επιφωνήματα της υπό την πίεση του χρόνου και η σύγκρουση της με τα δέντρα κατά την πτώση της. Η μουσική παρέμβαση είναι διακριτική, με παρουσία κρουστών στα σημεία που το άγχος και η αγωνία του θεατή κορυφώνεται.

### **Σύντομη περιγραφή της δεύτερης σκηνής του βιντεοπαιγνιδιού**

Η Λάρα προσπαθεί να διασχίσει ένα ποτάμι με έντονο ρεύμα. Ωστόσο, καθώς προσπαθεί να το περάσει, χάνει την ισορροπία της και πέφτει στο νερό. Η Λάρα παλεύει να προσαρμοστεί στην κατάσταση και να καταφέρει να βγει από το νερό. Καθώς προσπαθεί, εκτοξεύεται από έναν καταρράκτη και πέφτει σε έναν άλλο ποταμό. Στη συνέχεια, πέφτει μέσα στο εσωτερικό από συντρίμια αεροσκάφους μέσα από το οποίο ανακαλύπτει ότι κρέμεται ένα αερόστατο πάνω από το κεφάλι της όπου καταφέρνει, το αρπάζει με τα χέρια της και το χρησιμοποιεί για να σωθεί. Καθώς το αερόστατο ανοίγει, η Λάρα νιώθει την ανακούφιση και την ελευθερία που απομακρύνεται από τον κίνδυνο.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> -Η σκηνή αυτή θα αναλυθεί από τρία διαφορετικά gameplay (τρεις διαφορετικούς παίκτες). Στη συγκεκριμένη ενότητα θα χρησιμοποιηθεί ένας εκ των τριών συνδέσμων για την ανάλυση της σκηνής ενώ στην επόμενη ενότητα θα ακολουθήσει σύγκριση, σχολιασμός και διαφορές που έχουν τα τρία gameplay μεταξύ τους.

-Για την ανάλυση θα χρησιμοποιηθεί ο ακόλουθος σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=KdE2K0ONhMc>

**Πίνακας 7: Ανάλυση της δεύτερης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
2:00:10 - 2:02:23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εξωτερική (Ποτάμι) και εσωτερική (αεροσκάφος) σκηνή</li> <li>• Λάρα Κροφτ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li> <li>• Μη διηγητική μουσική</li> <li>• Μουσική αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση διηγητικών ήχων (ήχος από το δυνατό ρεύμα του νερού από το ποτάμι, ουρλιακτά από τη Λάρα, ράγισμα γυαλιών αεροσκάφους, αέρας, ήχος από το σπάσιμο των κλαδιών των δέντρων που με φόρα πέφτει απάνω τους η Λάρα)</li> <li>• Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>• Όταν η Λάρα χάνει την ισορροπία της και παρασύρεται από το ρεύμα του ποταμού η μουσική εντείνεται και δίνει στον παίκτη την αίσθηση αγωνίας</li> <li>• Η μουσική υπόκρουση συνδυάζεται με ήχους του περιβάλλοντος προκειμένου να δημιουργηθεί το ρεαλιστικό στοιχείο, και να μπορέσει ο χρήστης να βυθιστεί ευκολότερα στον κόσμο του παιχνιδιού</li> <li>• Χρήση κρουστών για δημιουργία συναισθημάτων αγωνίας και επικινδυνότητας</li> </ul>



**Εικόνα 4: Στιγμιότυπο από την δεύτερη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού**

#### **Σχολιασμός δεύτερης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Η παρούσα σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού (2:00:10 - 2:02:23) είναι τόσο εξωτερική όσο και εσωτερική. Η Λάρα οδεύει προς ένα ποτάμι όπου στην προσπάθεια της να το διασχίσει παρασύρεται από το δυνατό ρεύμα. Καταλήγει στα συντρίμια ενός παλιού αεροσκάφους, τα οποία ωστόσο δεν εξασφαλίζουν την σωματική της ακεραιότητα, καθώς σε πολύ λίγα δευτερόλεπτα αρχίζουν να καταρρέουν και η Λάρα χρησιμοποιεί ένα αλεξίπτωτο για να επιβιώσει της πτώσης. Η μουσική υπόκρουση αποτελεί μη ρεαλιστικό στοιχείο, όπου σε συνδυασμό με τους ήχους του περιβάλλοντος συμβάλει στην εμπυθίσει του παίκτη ευκολότερα στον κόσμο του παιχνιδιού. Οι εν λόγω ήχοι του περιβάλλοντος είναι ο ήχος από το δυνατό ρεύμα του νερού, τα ουρλιαχτά από τη Λάρα, το ράγισμα των τζαμιών του αεροσκάφους, ο αέρας όπως και ο ήχος από το σπάσιμο των κλαδιών των δέντρων που με φόρα πέφτει απάνω τους η Λάρα καθώς κατεβαίνει με το αερόστατο στο έδαφος. Η μουσική αγωνίας, ακούγεται σχεδόν σε ολόκληρη την σκηνή, ένα συναίσθημα το οποίο ειδικότερα ενισχύει η χρήση κρουστών στα σημεία που η ηρωίδα κινδυνεύει.

### 5.3 Σύγκριση σκηνής τρίτης

#### Σύντομη περιγραφή της τρίτης σκηνής της ταινίας

Η Λάρα προσπαθεί να ξεφύγει από τους άντρες του Ματίας. (Σκηνή πριν να παρασυρθεί από το ποτάμι).

**Πίνακας 8: Ανάλυση της τρίτης σκηνής της ταινίας**

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
00:49:50 - 00:50:54	<ul style="list-style-type: none"><li>Εξωτερική σκηνή (Εγκαταστάσεις του Ματίας, δάσος)</li><li>Λάρα Κροφτ, Ματίας, Λου Ρεν, φύλακες του Ματίας, αιχμάλωτοι</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Μουσική αγωνίας</li><li>Μη διηγητική μουσική</li><li>Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Χρήση διηγητικών ήχων (πυροβολισμοί, φωνές, πτώσεις αντικειμένων)</li><li>Μη ρεαλιστική μουσική</li><li>Όταν τρέχει η Λάρα για να ξεφύγει από τους φύλακες η μουσική δυναμώνει και ακούγονται κρουστά που δημιουργούν το αίσθημα αγωνίας</li><li>Mickey - mousing (η μουσική συγχρονίζεται με τα συναισθήματα της Λάρα)</li></ul>



**Εικόνα 5: Στιγμιότυπο από την τρίτη σκηνή της ταινίας**

### **Σχολιασμός τρίτης σκηνής της ταινίας**

Η εν προκειμένω σκηνή (00:49:50 - 00:50:54) όντας εξωτερική, καθώς η Λάρα βρίσκεται αιχμάλωτη στις εγκαταστάσεις του Ματίας, αποπνέει έντονα το στοιχείο δράσης. Αυτό διακρίνεται αφού η ηρωίδα συνάμα με την βοήθεια του Λου Ρεν καταφέρνει να δραπετεύσει από τα χέρια του Ματίας. Βέβαια, καθόλη τη διάρκεια της σκηνής ο κίνδυνος παραμονεύει με την Λάρα να προσπαθεί να διαφύγει. Στα περισσότερα σημεία ακούγεται η μη ρεαλιστική μουσική υπόκρουση άλλοτε με πρωταρχικό ρόλο και άλλοτε με δευτερεύοντα, μιας και σε κάποια σημεία δίνεται έμφαση στους φυσικούς ήχους. Οι πυροβολισμοί, οι φωνές, τα επιφωνήματα και οι πτώσεις αντικειμένων αποτελούν τους κύριους διηγητικούς ήχους. Κατά τη διάρκεια της δράσης η μουσική υπόκρουση δυναμώνει, και ειδικότερα όταν η κυνηγημένη Λάρα τρέχει για να ξεφύγει από το οπτικό πεδίο των φυλάκων, ο συνθέτης χρησιμοποιεί κρουστά ούτως ώστε να δημιουργήσει στους θεατές το συναίσθημα της αγωνίας. Ένα άλλο στοιχείο που παρατηρείται είναι ότι ιδιαίτερα τη στιγμή που η πρωταγωνίστρια τρέχει να ξεφύγει και οδεύει προς το ποτάμι τα συναισθήματα της (φόβος, αγωνία) εντυπώνονται στη μουσική υπόκρουση (mickey mousing όπου η μουσική συγχρονίζεται με τα συναισθήματα της).

### Σύντομη περιγραφή τρίτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού

Η Λάρα προσπαθεί να αντιμετωπίσει τους Σολάρι σε μια μάχη με τη χρήση του όπλου της. (Σκηνή πριν να παρασυρθεί από το ποτάμι).<sup>4</sup>

**Πίνακας 9: Ανάλυση της τρίτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
01:58:40 - 2:00:10	<ul style="list-style-type: none"><li>Εξωτερική σκηνή</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Μουσική μυστηρίου και αγωνίας</li><li>Μη διηγητική μουσική</li><li>Χρήση φιλμικού ηχοτοπίου</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Μη ρεαλιστική μουσική</li><li>Χρήση διηγητικών ήχων (βέλη από τόξο, φωτιά, βροχή, σπάσιμο ξύλων, φωνές, πυροβολισμοί, επιφωνήματα)</li><li>Χρήση κρουστών για δημιουργία αισθήματος αγωνίας και επικινδυνότητας</li></ul>

<sup>4</sup> - Η σκηνή αυτή θα αναλυθεί από τρία διαφορετικά gameplay (τρεις διαφορετικούς παίκτες). Στη συγκεκριμένη ενότητα θα χρησιμοποιηθεί ένας εκ των τριών συνδέσμων για την ανάλυση της σκηνής ενώ στην επόμενη ενότητα θα ακολουθήσει σύγκριση, σχολιασμός και διαφορές που έχουν τα τρία gameplay μεταξύ τους.

- Για την ανάλυση θα χρησιμοποιηθεί ο ακόλουθος σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=KdE2K0ONhMc>





**Εικόνα 6: Στιγμιότυπο από την τρίτη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού**

### **Σχολιασμός τρίτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Η σκηνή (01:58:40 - 2:00:10) αποτελεί εξωτερική με μη διηγητική μουσική αγωνίας και μυστηρίου. Η Λάρα βρίσκει στον δρόμο της Σολάρι τους οποίους αντιμετωπίζει με τις ικανότητες της και τον οπλισμό της (τόξο και όπλο). Η μουσική υπάρχει καθόλη τη διάρκεια της παρούσας σκηνής σε κάποιες φάσεις υπάρχει με δυνατή ένταση και σε άλλες με πιο χαμηλή καθώς επισκιάζεται από τους πραγματικούς ήχους του φυσικού περιβάλλοντος του παιχνιδιού. Η χρήση διηγητικών ήχων είναι εμφανής και τους αποτελούν τα βήματα, η αναπνοή, τα βέλη από τόξο, η φωτιά, η βροχή, το σπάσιμο ξύλων, οι φωνές, οι πυροβολισμοί, τα επιφωνήματα και ο ήχος από τη σκανδάλη του όπλου. Σημαντικό στοιχείο αποτελεί η ένταξη κρουστών στην μουσική υπόκρουση με αποτέλεσμα τη δημιουργία των συναισθημάτων της αγωνίας και της επικινδυνότητας, κάνοντας τον χρήστη να βυθιστεί πιο εύκολα στην πραγματικότητα του παιχνιδιού.

## 5.4 Σύγκριση σκηνής τέταρτης

### Σύντομη περιγραφή της τέταρτης σκηνής της ταινίας

Η Λάρα προσπαθεί να σώσει τον Λου Ρεν και τους υπόλοιπους αιχμαλώτους του Ματίας οι οποίοι κρατούνται από την Trinity. Η Λάρα χρησιμοποιεί τις δεξιότητές της για να αντιμετωπίσει τους φύλακες ώστε να καταφέρει να τους ελευθερώσει.

- Η μουσική υπόκρουση συμβάλλει στην ατμόσφαιρα της σκηνής.

**Πίνακας 10: Ανάλυση της τέταρτης σκηνής της ταινίας**

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
1:10:18 - 1:13:13	<ul style="list-style-type: none"><li>• Εξωτερική σκηνή</li><li>• Λάρα Κροφτ, Ματίας Βόγκελ, Λου Ρεν, αιχμάλωτοι</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li><li>• Μουσική μυστηρίου και αγωνίας</li><li>• Μη διηγητική μουσική</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Μη ρεαλιστική μουσική</li><li>• Χρήση διηγητικών ήχων (κελαϊδισμα πουλιών, βήματα, ήχος από το ποτάμι που ρέει, αναπνοή της Λάρα, φωνές των χαρακτήρων, πυροβολισμοί, δόνηση τηλεφώνου)</li><li>• Η μουσική στα πρώτα λεπτά έχει δευτερεύοντα ρόλο αφού όσο που ακούγεται ενώ πρωτεύοντα ρόλο έχουν τα ηχητικά εφέ που προσπαθούν να δώσουν την αίσθηση της σκηνής.</li></ul>





**Εικόνα 7: Στιγμιότυπο από την τέταρτη σκηνή της ταινίας**

### **Σχολιασμός τέταρτης σκηνής της ταινίας**

Η ολιγόλεπτη αυτή εξωτερική σκηνή (1:10:18 - 1:13:13), παρουσιάζει την Λάρα να προσπαθεί να βοηθήσει τον Λου Ρεν και τους υπόλοιπους αιχμάλωτους από τη δυναστεία του Ματίας. Αρχικά, όσο η Λάρα προσπαθεί να διεισδύσει στον χώρο φύλαξης των αιχμαλώτων, οι φυσικοί είναι οι μόνοι ήχοι που περιβάλλουν την σκηνή. Ωστόσο, την στιγμή που οι αιχμάλωτοι καταφέρνουν με την βοήθεια της Λάρα να δραπετεύσουν, ξεσπά ένα ανθρωποκυνηγητό μεταξύ αυτών και του στρατού του Ματίας, που αυτή την φορά πλαισιώνεται από δυναμική μουσική που εντείνει την αγωνία του θεατή. Οι διηγητικοί ήχοι που διακρίνονται είναι οι εξής: το κελαιδίσμα των πουλιών, τα τζιτζίκια, τα βήματα, ο ήχος από το ποτάμι που ρέει, η αναπνοή της Λάρα, οι φωνές των χαρακτήρων, η δόνηση τηλεφώνου του Ματίας και οι πυροβολισμοί.

### **Σύντομη περιγραφή τέταρτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Η Λάρα πρέπει να περάσει από εμπόδια και να αντιμετωπίσει τους Σολάρι προκειμένου να φτάσει και να απελευθερώσει τους φίλους της που έχουν αιχμαλωτιστεί από αυτούς. Οι φίλοι της (μέλη του πληρώματος Endurance)

κρατούνται μέσα σε ένα παλιό ελικόπτερο που κρέμεται από την οροφή (σαν κλουβί), σε εγκαταστάσεις των Σολάρι και η ίδια προσπαθεί να τους απελευθερώσει.<sup>5</sup>

- Η σκηνή επικεντρώνεται στη δράση, την επιβίωση και την αγωνία καθώς η Λάρα προσπαθεί να σώσει τους φίλους της από την αιχμαλωσία. Απαιτείται η χρήση των δεξιοτήτων της για να αντιμετωπίσει τους εχθρούς και να καταφέρει να τους ελευθερώσει.

**Πίνακας 11: Ανάλυση της τέταρτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
2:39:23 - 2:39:50	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εσωτερική σκηνή (εγκαταστάσεις Σολάρι)</li> <li>• Λάρα Κροφτ, Σολάρι</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση φιλικού ηχοτοπίου</li> <li>• Μουσική αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση κρουστών για δημιουργία συναισθήματος αγωνίας και επικινδυνότητας</li> <li>• Χρήση διηγητικών ήχων (ήχος του τόξου της Λάρα, φωνές, ουρλιαχτά)</li> <li>• Εστίαση στα ηχητικά εφέ και όχι στη μουσική</li> </ul>

<sup>5</sup> - Η σκηνή αυτή θα αναλυθεί από τρία διαφορετικά gameplay (τρεις διαφορετικούς παίκτες). Στη συγκεκριμένη ενότητα θα χρησιμοποιηθεί ένας εκ των τριών συνδέσμων για την ανάλυση της σκηνής ενώ στην επόμενη ενότητα θα ακολουθήσει σύγκριση, σχολιασμός και διαφορές που έχουν τα τρία gameplay μεταξύ τους.

- Για την ανάλυση θα χρησιμοποιηθεί ο ακόλουθος σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=KdE2K0ONhMc>

Time Code	Κινηματογραφικά δεδομένα	Μουσικά δεδομένα	Παρατηρήσεις
2:39:50 - 2:43:50	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εσωτερική σκηνή</li> <li>• Λάρα Κροφτ, Σολάρι, Τζόσλιν Ρέις, Τζόνα Μαιάβα, Άλεξ Βάις</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μη διηγητική μουσική</li> <li>• Αισιόδοξη μουσική</li> <li>• Λυπητερή μουσική</li> <li>• Μουσική αγωνίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Υπάρχουν διάλογοι μεταξύ της Λάρα και των Ρέις, Άλεξ, Τζόνα</li> <li>• Χρήση διηγητικών ήχων (βήματα της Λάρα, ήχος από τα βέλη του τόξου, εκρήξεις, ομιλίες, φωτιά, πτώσεις αντικειμένων)</li> <li>• Μη ρεαλιστική μουσική</li> <li>• Mickey - mousing (η μουσική συγχρονίζεται με τα συναισθήματα της Λάρα και των φίλων της π.χ. όταν καταφέρνει να νικήσει τους Σολάρι ακούγεται αισιόδοξη μουσική, όταν λέει στους φίλους της ότι ο Γκριμ δεν τα κατάφερε ακούγεται λυπητερή μουσική)</li> <li>• Η μουσική δεν είναι συνεχόμενη (σε διάφορα σημεία έρχεται σε παύση και ακολούθως συνεχίζει)</li> </ul>



**Εικόνα 8: Στιγμιότυπο από την τέταρτη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού**

### **Σχολιασμός τέταρτης σκηνής του βιντεοπαιχνιδιού**

Η τέταρτη σκηνή του βιντεοπαιχνιδιού χωρίζεται στις δύο εξής σκηνές:

Η πρώτη σκηνή (2:39:23 - 2:39:50) αποτελεί εσωτερική, καθώς διαδραματίζεται σε μια σπηλιά σε εγκαταστάσεις των Σολάρι. Η Λάρα αντιμετωπίζει τους Σολάρι με σκοπό να καταφέρει να απεγκλωβίσει τους τρεις φίλους της. Γενικότερα, στην προκειμένη σκηνή, η προσοχή εστιάζεται περισσότερο στα ηχητικά εφέ και όχι στην μουσική, εκτός από τα τελευταία δευτερόλεπτα που ακούγονται κρουστά, τα οποία εντείνουν την αγωνία. Υπάρχει χρήση διηγητικών ήχων όπως ο ήχος του τόξου της Λάρα, οι φωνές και τα ουρλιαχτά.

Η δεύτερη εσωτερική σκηνή (2:39:50 - 2:43:50) δείχνει την Λάρα να προσπαθεί να ελευθερώσει τους φίλους της (αφού αντιμετώπισε επιτυχώς τους Σολάρι προηγουμένως), κάτι το οποίο και τελικά καταφέρνει. Η μουσική αρχικά (σε μια από τις σπάνιες στιγμές του παιχνιδιού) δεν αποπνέει αγωνία αλλά αισιοδοξία, καθώς οι φίλοι της Λάρα πλέον φαίνονται ανακουφισμένοι μιας και είναι πιο κοντά στην απελευθέρωση τους. Επίσης, σε αυτό το σημείο παρατηρείται το φαινόμενο mickey

mousing, δηλαδή η μουσική συγχρονίζεται με τα συναισθήματα της Λάρα και των φίλων της. Όταν για παράδειγμα η Λάρα καταφέρνει να νικήσει τους Σολάρι, η μουσική που ακούγεται είναι αισιόδοξη, συμβαδίζοντας έτσι με τα συναισθήματα των προσώπων της σκηνής, ενώ αντίστοιχα μετά το συγκεκριμένο γεγονός, όταν τους αναφέρει ότι ο Γκριμ δεν τα κατάφερε η μουσική που ακούγεται είναι λυπητερή. Παράλληλα με τα προαναφερθέντα, υπάρχουν διάλογοι μεταξύ της Λάρα και των Ρείς, Άλεξ και Τζόνα. Η μουσική δεν είναι συνεχόμενη αφού σε διάφορα σημεία σταματάει και ακολούθως συνεχίζει. Οι χρήση διηγητικών ήχων υπάρχει όπως σε όλες τις σκηνές με τα βήματα της Λάρα, τον ήχο από τα βέλη του τόξου, τις εκρήξεις, τις ομιλίες, την φωτιά και τις πτώσεις αντικειμένων.

## **6. Η συσχέτιση του gameplay και του ηχητικού σχεδιασμού**

Στην παρούσα ενότητα εξετάζεται η επίδραση του gameplay στο τελικό ηχητικό περιεχόμενο που προσλαμβάνει ο χρήστης, καθώς ο ηχητικός σχεδιασμός του εν λόγω παιχνιδιού (Tomb Raider) είναι διαδραστικός, αναμένεται πως διαφορές στις επιλογές και στον τρόπο πορσέγγισης του παιχνιδιού από τον παίκτη αναμένεται να επηρεάσουν το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα. Για το λόγο αυτό έχουν επιλέγει τρία διαφορετικά gameplay, δηλαδή, τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις οι οποίες θα αναλυθούν στην συνέχεια.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Οι ακόλουθοι τρεις σύνδεσμοι αποτελούν την βιντεοσκόπηση των τριών χρηστών που αναλύθηκαν στην παρούσα εργασία.

Παίκτης 1: <https://www.youtube.com/watch?v=KdE2K0ONhMc>

Παίκτης 2: <https://www.youtube.com/watch?v=8gHea-oMh6k&t=9629s>

Παίκτης 3: <https://www.youtube.com/watch?v=ZcsVU70dI3s&t=15636s>

## 6.1 Σύγκριση πρώτης σκηνής gameplay

**Πίνακας 12: Πρώτη σκηνή σύγκρισης (2η σκηνή βιντεοπαιχνιδιού)**

	Χρονική διάρκεια σκηνής
Παίκτης 1	2:00:10 - 2:02:23 (2 λεπτά και 13 δευτερόλεπτα)
Παίκτης 2	2:42:17 - 2:44:47 (2 λεπτά και 30 δευτερόλεπτα)
Παίκτης 3	3:02:15 - 3:04:53 (2 λεπτά και 38 δευτερόλεπτα)



**Εικόνα 9: Στιγμιότυπο από το gameplay του παίκτη 1**

### **Σχολιασμός πρώτης σκηνής σύγκρισης (2η σκηνή βιντεοπαιχνιδιού)**

Στην παρούσα σκηνή, αρχικά δεν υπάρχει αλληλεπίδραση μεταξύ παίκτη και παιχνιδιού, καθώς ο πρώτος φαίνεται απλώς να παρακολουθεί την εξέλιξη της ιστορίας σε ένα κινηματογραφικό πλαίσιο. Ωστόσο, λίγο αργότερα, η εξέλιξη της πλοκής από 'προκαθορισμένη' αρχίζει πλέον να συνδέεται με τις επιλογές του παίκτη. Πιο συγκεκριμένα, ο παίκτης με τον μοχλό του χειριστηρίου του, διαγράφει την πορεία της Λάρα, στα σημεία όπου εκείνη πέφτει στο ποτάμι και έπειτα όπου πέφτει στο κενό με το αλεξίπτωτο. Επίσης, παρατηρούνται κάποια side missions όπου ο παίκτης πρέπει να αλληλεπιδράσει με γρήγορες κινήσεις ώστε να συνεχίσει η πλοκή του παιχνιδιού. Ο χρήστης πρέπει να ανταπεξέλθει σε απότομα ερεθίσματα,

δηλαδή γρήγορες κινήσεις, προκειμένου να εξελιχθεί η σκηνή. Για παράδειγμα, στο πρώτο μέρος της σκηνής όπου η Λάρα διασχίζει το ποτάμι, τα εμπόδια που εμφανίζονται μπροστά της είτε αποφεύγονται με τη χρήση του μοχλού, είτε καταστρέφονται με τη χρήση του όπλου της. Στο δεύτερο μέρος της σκηνής όπου η Λάρα καταλήγει στα ερείπια του αεροπλάνου, ο παίκτης αρχικά την παρακολουθεί ως θεατής, τη στιγμή που εκείνη αντιλαμβανόμενη το ράγισμα του γυαλιού που την στηρίζει, αρπάζει το διαθέσιμο αερόστατο που υπήρχε στον χώρο. Αφού σπάσει το γυαλί και εκθέσει τη Λάρα στο κενό, απαιτείται από τον παίκτη το πάτημα ενός κουμπιού “press” ούτως ώστε να ανοίξει το αλεξίπτωτο το οποίο εν συνεχεία θα βοηθήσει την ηρωίδα να επιβιώσει. Φαίνεται πως όπως και πριν στην περίπτωση του ποταμού, ο χρήστης καλείται με τον μοχλό του να αποφεύγει τα ψηλά δέντρα μέσα από τα οποία περνάει η Λάρα στην προσπάθειά της να προσγειωθεί. Αυτές οι παρεμβάσεις, θα μπορούσαν να θεωρηθούν ένα έξυπνο τέχνασμα των δημιουργών του παιχνιδιού, που ως στόχο έχουν να ταυτίσουν τον παίκτη με την ηρωίδα και να τον εμπυθίσουν στην δράση, με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένα αληθοφανές σκηνικό. Αν και στην αρχή φαίνεται ότι πρόκειται απλά για μια κινηματογραφική σκηνή, στη συνέχεια ο παίκτης πρέπει να συμμετάσχει. Οι εν λόγω κινήσεις όπως θα εξετάσουμε και παρακάτω παίζουν σημαντικό ρόλο στην χρονική διάρκεια του παιχνιδιού. Δηλαδή, η επιτυχής ή η αποτυχή επίτευξη των κινήσεων αυτών, καθώς και τα αντανακλαστικά του κάθε παίκτη γενικότερα, θα αποτελέσουν σημαντικά κριτήρια για την άμεση και γρηγορότερη επίτευξη του στόχου της κάθε σκηνής.

Όσον αφορά τον πρώτο παίκτη, φαίνεται ότι είναι ο μόνος εκ των τριών που αντιμετωπίζει καλύτερα τα ερεθίσματα του παιχνιδιού, κάτι που δείχνει ότι είναι ίσως πιο έμπειρος από τους άλλους δύο. Ο πρώτος παίκτης λοιπόν, όταν αποκτά τον έλεγχο του παιχνιδιού (όταν η Λάρα πέφτει στο ποτάμι), είναι σταθερός και του αρκεί μόνο μία προσπάθεια χρήσης του όπλου για να καταστρέψει ένα εμπόδιο το οποίο φράσσει τον δρόμο της Λάρα. Στη συνέχεια, χρησιμοποιεί το press για άνοιγμα του αλεξίπτωτου και ακολούθως κινείται σταθερά ανάμεσα στα δέντρα, χωρίς ιδιαίτερες προσκρούσεις.



Οι κινήσεις του δεύτερου παίκτη καθώς πέφτει στο ποτάμι είναι πιο ασταθείς, κάνει χρήση του όπλου τρεις φορές μέχρι να καταλήξει στο παλιό αεροσκάφος, αφού οι κινήσεις του τον κάνουν να βρίσκει περισσότερα εμπόδια από τον πρώτο παίκτη. Στο μεταξύ, αφού πυροβολήσει το πρώτο εμπόδιο (ξύλινος φράχτης) που εμφανίζεται μπροστά του, η Λάρα καρφώνει με τον λαιμό της πάνω σε ένα αιχμηρό αντικείμενο. Το παιχνίδι σταματάει στιγμιαία και αρχίζει πάλι από το σημείο που το άφησε ο χρήστης και πάλι πυροβολεί το ίδιο εμπόδιο, όμως αυτή τη φορά το περνάει με επιτυχία. Αργότερα, αφού προσπεράσει ακόμη ένα εμπόδιο και φτάσει στα ερείπια του αεροσκάφους, χρησιμοποιεί την ένδειξη press που του εμφανίζεται για να ανοίξει το αλεξίπτωτο το οποίο φοράει η Λάρα για να σωθεί. Κατά την κάθοδο της, ο παίκτης χάνει λίγο τον έλεγχο και η ηρωίδα χτυπάει πάνω σε ένα δέντρο όπου και τραυματίζεται.

Ο τρίτος παίκτης οπτικά είναι ο πιο αδύναμος από τους δύο προηγουμένως καθώς κινείται άτσαλα, κατά την πρώτη φάση της σκηνής, κάνει χρήση του όπλου για να αποφύγει εμπόδια και στο τέλος η Λάρα καρφώνει και στην δική του περίπτωση σε ένα αιχμηρό αντικείμενο με συνέπεια το παιχνίδι να σταματάει και να ξεκινάει πάλι από το σημείο που σταμάτησε. Κρατώντας και χρησιμοποιώντας το όπλο, ο χρήστης καταφέρνει να φτάσει στο σημείο με το παλιό αεροσκάφος, πατάει το κουμπί press και ανοίγει το αλεξίπτωτο, όπου κατεβαίνοντας χτυπάει δύο φορές πάνω στα δέντρα. Ο συγκεκριμένος παίκτης είναι εμφανέστατο ότι χρησιμοποιεί το όπλο περισσότερες φορές (7 συνολικά) και κάνει περισσότερα λάθη από τους υπόλοιπους παίκτες.

Σε αυτή τη σκηνή ο παίκτης που έχει φανερά την καλύτερη επίδοση είναι ο πρώτος, καθώς, το παιχνίδι φαίνεται να έχει ροή και να μην σταματάει σε σχέση με τους παίκτες 2 και 3. Βέβαια, η χρονική διαφορά ανάμεσα στους παίκτες δεν είναι τεράστια καθώς τους χωρίζουν μόνο λίγα δευτερόλεπτα για την ολοκλήρωση της συγκεκριμένης δοκιμασίας.

Σχετικά με τη μουσική υπόκρουση, και στα τρία gameplay είναι ίδια με τις διαφορές να εντοπίζονται στις περιπτώσεις που οι παίκτες δεν βγάζουν εις πέρας την αποστολή τους (π.χ. η μουσική εντείνεται και σβήνει κατά τη διάρκεια που η Λάρα καρφώνει στο αιχμηρό αντικείμενο ή όταν οι χρήστες πυροβολάνε τα εμπόδια, κάποιοι



βρίσκουν περισσότερα κάποιιοι λιγότερα). Όταν το παιχνίδι σταματάει και ξεκινάει πάλι από το ίδιο σημείο που έμεινε, η μουσική επανέρχεται στο ίδιο μοτίβο.

## 6.2 Σύγκριση δεύτερης σκηνής gameplay

### Πίνακας 13: Δεύτερη σκηνή σύγκρισης (3η σκηνή βιντεοπαιχνιδιού)

	Χρονική διάρκεια σκηνής
Παίκτης 1	01:58:40 - 2:00:10 (1 λεπτό και 30 δευτερόλεπτα)
Παίκτης 2	2:39:34 - 2:42:17 (2 λεπτά και 43 δευτερόλεπτα)
Παίκτης 3	2:59:51 - 3:02:15 (2 λεπτά και 24 δευτερόλεπτα)



Εικόνα 10: Στιγμιότυπο από το gameplay του παίκτη 2

### Σχολιασμός δεύτερης σκηνής σύγκρισης (3η σκηνή βιντεοπαιχνιδιού)

Αυτή η σκηνή διαμορφώνεται στην ολότητα της από τις κινήσεις του παίκτη, δηλαδή αυτός είναι που έχει τον πλήρη έλεγχο. Η Λάρα κατεβαίνει στη βάση των Σολάρι και τους πολεμάει με τη βοήθεια του εξοπλισμού της (όπλα και τόξο). Αναλυτικότερα, ο παίκτης πρέπει με το χειριστήριο του να πηδήξει και να κατέβει με τροχαλία στο σημείο που βρίσκονται οι εχθροί. Όταν τους εντοπίσει χρειάζεται να παλέψει μαζί τους ενώ είναι στην κρίση του κάθε παίκτη ο τρόπος με τον οποίο θα χτυπήσει τον

εχθρό (π.χ. αν θέλει να χρησιμοποιήσει κάποιο από τα όπλα που διαθέτει ή το τόξο). Γενικότερα, σε αυτό τουλάχιστον το σημείο ο τρόπος με τον οποίο θα ολοκληρώσει ο κάθε παίκτης την αποστολή, δεν είναι προκαθορισμένος. Δηλαδή, ο χρήστης εκμεταλλευόμενος τις συνθήκες γύρω του (έδαφος, σημεία στα οποία κρύβεται, εύφλεκτα υλικά που βρίσκονται γύρω του), αποφασίζει με ποιον τρόπο, με ποια σειρά και σε πόσο χρονικό διάστημα θα εξοντώσει τους αντιπάλους του.

Οι τρεις παίκτες φαίνεται ότι κατεβαίνουν και φτάνουν με τον ίδιο τρόπο κινησιολογικά αλλά και χρονικά, στη βάση των Σολάρι καθώς δεν υπάρχουν και πολλές επιλογές. Ο πρώτος παίκτης αφού φτάσει στο σημείο που βρίσκονται οι εχθροί χρησιμοποιεί αρχικά το τόξο ώστε να τους στοχεύσει ενώ στην συνέχεια χρησιμοποιεί και άλλα δύο όπλα πέραν αυτού. Αρκετές από τις βολές που εκτελεί προς τους εχθρούς στοχεύουν τα κεφάλια των Σολάρι. Ο συγκεκριμένος παίκτης φαίνεται να μην δυσκολεύεται να ολοκληρώσει την αποστολή του, καθώς σκοτώνει τους εχθρούς χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, αφού κάνει γρήγορες κινήσεις με την βοήθεια του οπλισμού και δεν κάνει άσκοπες ενέργειες. Εκτός αυτού κατά τη διάρκεια της αποστολής μαζεύει διάφορα εξαρτήματα όπλων τα οποία ανήκουν στους εχθρούς τους οποίους σκοτώνει.

Ο δεύτερος παίκτης με το που καταφθάνει κοντά στους Σολάρι, χρησιμοποιεί για τις πρώτες του βολές το τόξο, όπως και ο πρώτος. Μόνο που αυτός με δύο μόνο κινήσεις καταφέρνει να ελευθερώσει μαζικά το πεδίο από τους εχθρούς βάζοντας τους φωτιά, ενώ στη συνέχεια έρχεται αντιμέτωπος και με άλλους εχθρούς τους οποίους καταφέρνει να εξολοθρεύσει, αυτήν την φορά με τη χρήση όπλου. Η προσπάθεια του θα μπορούσε να χαρακτηριστεί αρκετά καλή, αφού τελειώνει τη διαδικασία αρκετά γρήγορα, όμως με το που τα καταφέρνει επιστρέφει πίσω για να μαζέψει τα εξαρτήματα όπλων των νεκρών εχθρών του. Αυτό ίσως να τον καθυστερεί χρονικά καθώς θα μπορούσε να τα είχε μαζέψει προτού φύγει από το κάθε σημείο.

Ο τρίτος παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει ως εξοπλισμό μόνο τα όπλα του, αφού δεν κάνει καμία χρήση του τόξου. Στην πρώτη φάση κάνει έντονες βολές προς τους Σολάρι τους οποίους σκοτώνει και εν συνεχεία τρέχει να αρπάξει τον εξοπλισμό τους, όμως εκείνη τη στιγμή εμφανίζεται ένας εχθρός ο οποίος την τραυματίζει, ωστόσο

καταφέρνει να τον σκοτώσει και εν τέλει να πάρει τον εξοπλισμό τους. Ακολούθως, κάνει κάποιες άσκοπες κινήσεις στον χώρο, κάτι το οποίο ίσως τον καθυστερεί στην άμεση ολοκλήρωση της σκηνής. Ενδεχομένως σε κάποιες φάσεις να χρειάζεται λίγο περισσότερο χρόνο λόγω της πιο προσεκτικής στρατηγικής που έχει στο μυαλό του, δηλαδή, ψάχνει τους υπόλοιπους Σολάρι με περισσότερη προσοχή για να μην τον αντιληφθούν. Αφού εξολοθρεύσει τους τελευταίους κάνει άλλο ένα γύρο ούτως ώστε να πάρει τον εξοπλισμό τους, πυροβολώντας βαρέλια που βρίσκει στον δρόμο του χωρίς κάποια ουσία.

Γενικότερα, ο πρώτος παίκτης ολοκλήρωσε την μάχη πιο γρήγορα από τους άλλους δύο, καθώς στόχευσε μόνο στο να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα (δηλαδή την εξολόθρευση των Σολάρι). Ο δεύτερος παίκτης ήταν πιο αργός από τον πρώτο αλλά χρησιμοποίησε περισσότερες τεχνικές και σε κάποιες στιγμές σκότωσε αρκετούς από τους εχθρούς χωρίς να κάνει αρκετές κινήσεις. Αντιθέτως, ο τρίτος παίκτης χρειάστηκε λίγο περισσότερο χρόνο από τους υπόλοιπους, διότι ίσως αντιμετώπισε το παιχνίδι πιο προσεκτικά .

Όσον αφορά τον ηχητικό σχεδιασμό και στα τρία gameplay, στην αρχή όπου η Λάρα κατεβαίνει την τροχαλία με το σκοινί είναι ίδιος, διότι ουσιαστικά ο κάθε παίκτης καλείται να κάνει τις ίδιες κινήσεις, αφού δεν υπάρχουν πολλά περιθώρια επιλογής. Μετέπειτα, όταν αρχίζει η δράση, δηλαδή η μάχη της Λάρα με τους Σολάρι, ο κάθε παίκτης παίζει διαφορετικά, με αποτέλεσμα η μουσική υπόκρουση να μην έχει τα ίδια μοτίβα αλλά μέσα από την κάθε κίνηση του (π.χ. βολές με τόξο, πυροβολισμοί με όπλα, ανατινάξεις κ.α.), να παραλάσσεται και να έχει διαφορές. Η κάθε μια από τις κινήσεις των παικτών έχει και τον αντίστοιχο ήχο, για παράδειγμα αν ο παίκτης χρησιμοποιήσει το τόξο της ηρωίδας θα ακουστούν οι βολές ή αν ο παίκτης αποφασίσει να δημιουργήσει ανατίναξη θα ακουστεί ο αντίστοιχος ήχος. Άρα οι ήχοι των πυροβολισμών, των εκρήξεων, των όπλων και των κινήσεων της Λάρα είναι ρεαλιστικοί, και εντυπωσιάζουν, με επακόλουθο αυτά τα ηχητικά εφέ να συνεισφέρουν στον ρεαλισμό της μάχης και να κρατούν τον παίκτη σε εγρήγορση. Σε γενικές γραμμές, η μουσική που επιλέγεται για αυτή τη σκηνή είναι δυναμική,

δημιουργώντας μια αίσθηση επερχόμενου κινδύνου και περιλαμβάνει στοιχεία που ενισχύουν την ατμόσφαιρα της μάχης και της αγωνίας.

### 6.3 Σύγκριση τρίτης σκηνής gameplay

**Πίνακας 14: Τρίτη σκηνή σύγκρισης (4η σκηνή βιντεοπαιχνιδιού)**

	Χρονική διάρκεια σκηνής
Παίκτης 1	2:39:23 - 2:43:50 (4 λεπτά και 27 δευτερόλεπτα)
Παίκτης 2	3:48:58 - 3:54:10 (5 λεπτά και 12 δευτερόλεπτα)
Παίκτης 3	4:20:00 - 4:24:00 (4 λεπτά)



**Εικόνα 11: Στιγμιότυπο από το gameplay του παίκτη 3**

### **Σχολιασμός τρίτης σκηνής σύγκρισης (4η σκηνή βιντεοπαιχνιδιού)**

Σε αυτή τη τελευταία σκηνή υπάρχει στο μεγαλύτερο μέρος της αλληλεπίδραση του παίκτη με το παιχνίδι ωστόσο, σε κάποια σημεία ο παίκτης απλά παρακολουθεί, καθώς υπάρχουν διάλογοι και συζητήσεις ανάμεσα στους εικονικούς χαρακτήρες του βιντεοπαιχνιδιού. Αρχικά, ο χρήστης πρέπει να εξολοθρεύσει τους εχθρούς ούτως ώστε σε δεύτερη φάση να ελευθερώσει τους υπόλοιπους χαρακτήρες της σκηνής. Δηλαδή, επιλέγει διάφορες τακτικές προσέγγισης, συνδυάζοντας επιδεξιότητες,

εξοπλισμό, και περιβαλλοντικά στοιχεία για να αντιμετωπίσει την πρόκληση. Ο παίκτης έχει την ευκαιρία να επιλέξει πώς θα προσεγγίσει τη σκηνή και έτσι ο καθένας ζει την δική του εμπειρία. Στην τελευταία φάση της σκηνής ο παίκτης πρέπει να δημιουργήσει κάποιες ανατινάξεις έτσι ώστε το κρεμασμένο ελικόπτερο που βρίσκονται μέσα οι φίλοι της Λάρα να ωθηθεί προς μια εξέδρα που θα καταφέρουν να απεγκλωβιστούν σε ένα ασφαλές σημείο.

Ο πρώτος παίκτης, δίχως να αναμένει την κατάλληλη στιγμή, χρησιμοποιεί το τόξο του εκτοξεύοντας φλεγόμενα βέλη με γρήγορες κινήσεις προς τους εχθρούς. Αφού τους εξοντώσει σε ελάχιστα δευτερόλεπτα, ακολουθεί η κινηματογραφική σκηνή στην οποία ξεκινά ένας διάλογος μεταξύ της ηρωίδας και των εγκλωβισμένων φίλων της. Μετέπειτα, ο χρήστης επεξεργάζεται τον χώρο μέχρι που αντιλαμβάνεται την ύπαρξη εύφλεκτου υλικού, το οποίο και χρησιμοποιεί για την δημιουργία ανατίναξης, έτσι ώστε να έρθει πιο κοντά στην απελευθέρωση των φίλων της. Κάνει αρκετές προσπάθειες και περιπλανιέται μες τον χώρο μέχρι να βρει ένα τρόπο να τους ελευθερώσει. Σε δεύτερη φάση, καταφέρνει με μια βολή να ανατινάξει ένα αντικείμενο που κρατάει το ελικόπτερο και έτσι είναι πιο κοντά στην επίτευξη του στόχου. Κάνοντας αυτή τη κίνηση και λόγω του ότι βρισκόταν στην κορυφή του ελικοπτερού, χάνει την ισορροπία της και κινδυνεύει, όμως στο τέλος λόγω των ικανοτήτων του χρήστη τα καταφέρνει. Τέλος, ο χρήστης εντοπίζει κάποιους μηχανισμούς όπου τους ενεργοποιεί και με ένα φλεγόμενο βέλος, προξενεί μια έκρηξη που κατευθύνει το ελικόπτερο σε ασφαλές σημείο.

Ο δεύτερος παίκτης λειτούργησε πιο στρατηγικά, δηλαδή στην αρχή χρησιμοποιώντας το τόξο έκανε μια θανατηφόρα βολή στο κεφάλι ενός εχθρού, ο οποίος βρισκόταν μακριά από τους άλλους, και έτσι η ηρωίδα δεν έγινε αντιληπτή από τους υπόλοιπους. Ακολούθως, καθώς μιλάνε δύο Σολάρι, ο χρήστης περιμένει κρυμμένος μέχρι να απομακρυνθεί ο ένας από τον άλλο, ώστε να κατευθυνθεί προς το μέρος τους. Όταν έφτασε κοντά τους, τους κτύπησε έναν έναν με δεξιοτεχνικές κινήσεις και συγκεκριμένα με την χρήση τσεκουριού ως θανατηφόρο όπλο. Ολοκληρώνει την εξόντωση των Σολάρι και την δοκιμασία αυτή διαδέχεται ένα cut - scene όπου ο παίκτης παρακολουθεί ως θεατής. Άρα, υπάρχει φανερή διαφορά στην

επιλογή της στρατηγικής παιξίματος του δεύτερου χρήστη από τον πρώτο, στο πώς επιλέγουν να εξοντώσουν τους εχθρούς. Συγκεκριμένα, ο πρώτος με το που τους βλέπει, αρχίζει να τους στοχεύει με το τόξο του δίχως να το σκεφτεί ενώ ο δεύτερος παίρνει το χρόνο του ώστε να βρει την κατάλληλη ευκαιρία για να γίνει απαρατήρητος με αποτέλεσμα να καθυστερήσει περισσότερο χρονικά. Ωστόσο, και οι δύο προσπάθειες ήταν πετυχημένες αφού το αποτέλεσμα ήταν το επιθυμητό. Στο δεύτερο μέρος ο παίκτης σχεδόν αμέσως βρίσκει και απασφαλίζει μια βαλβίδα αερίου ενώ στη συνέχεια περιπλανάται στον χώρο μαζεύοντας και κάποια αντικείμενα. Ο παίκτης σε αυτό το σημείο φαίνεται να σταματάει και να ακούει τους διαλόγους που έκαναν οι χαρακτήρες μεταξύ τους παρόλο που είχε τον έλεγχο. Αμέσως μετά, εστιάζει με ένα φλεγόμενο βέλος στο σημείο του αερίου που είχε ενεργοποιήσει δημιουργώντας έκρηξη. Από εκεί ο χρήστης ανεβαίνει σκαλιά, εντοπίζει κάποια αντικείμενα, κατευθύνεται και πηδάει προς το κλουβί των αιχμαλώτων. Εντοπίζει δύο διαρροές αερίου όπου και τις χτυπάει με βέλη φωτιάς για να εκραγούν. Η έκρηξη ήταν δυνατή και η Λάρα χάνει την ισορροπία της ενώ ο Τζόνα (ένας εκ των αιχμαλώτων φίλων της). Σε σχέση με τους άλλους δύο παίκτες είναι ο μόνος που καταφέρνει με δύο μόνο φλεγόμενες βολές να δημιουργήσει την έκρηξη σε ελάχιστο χρονικό διάστημα. Ο χρήστης με τις κινήσεις του σκαρφαλώνει και ξαναβρίσκεται και πάλι στην κορυφή. Ακολουθώντας, πηδάει σε μια πλατφόρμα βρίσκοντας και πάλι δύο βαλβίδες αερίου, τις οποίες αφαιρεί για να ελευθερωθεί το αέριο το οποίο χρησιμοποιεί με το τόξο και φλεγόμενα βέλη μέχρι που κατευθύνει το κλουβί σε μια προεξοχή, ελευθερώνοντας τους αιχμάλωτους. Βέβαια, χρειάστηκε αρκετές βολές μέχρι να πετύχει τον στόχο του σε σχέση με τον πρώτο παίκτη που κατεύθυνε το κλουβί στην προεξοχή με την πρώτη.

Ο τρίτος παίκτης όπως και ο πρώτος δεν περιμένει σχεδόν καθόλου και αρχίζει να εξολοθρεύει έναν έναν τους Σολάρι. Χτυπάει τον πρώτο φρουρό και δεν το αντιλαμβάνονται οι άλλοι δύο. Όμως όταν πυροβολήσει έναν από τους άλλους δύο, ο τρίτος το αντιλαμβάνεται και προσπαθεί να αμυνθεί. Ο παίκτης καταφέρνει να τον σκοτώσει και έτσι τα μέλη του πληρώματος, δηλαδή οι αιχμάλωτοι ζητωκραυγάζουν από χαρά και η σκηνή μετατρέπεται σε cut - scene όπου παρακολουθεί χωρίς να έχει τον άμεσο έλεγχο. Όταν ολοκληρωθεί το cut - scene, ο χρήστης έχει και πάλι τον

έλεγχο και προσπαθεί να τους απελευθερώσει. Μαζεύει τον εξοπλισμό ενός φρουρού, ανεβαίνει σκαλιά, κατευθύνεται προς μια βαλβίδα αερίου την οποία ενεργοποιεί και αμέσως ρίχνει με το φλεγόμενο βέλος, φωτιά με αποτέλεσμα να γίνεται έκρηξη. Στη συνέχεια, ο χρήστης προσπαθεί να βρει τρόπο να κατευθυνθεί προς το κλουβί, όπου περιπλανάται στον χώρο μέχρι να τα καταφέρει. Όταν φθάσει στην κορυφή του κελιού, αντιλαμβάνεται τις δύο διαρροές αερίου που υπάρχουν στον χώρο και κάνει κάποιες προσπάθειες ώστε να μπορέσει να πετύχει το αποτέλεσμα. Από την δύναμη της έκρηξης η ηρωίδα χάνει την ισορροπία της και την πιάνει ένας εκ των τριών αιχμαλώτων φίλων της (αυτό το μικρό σημείο μπορεί να εκφραστεί ως ελάχιστων δευτερολέπτων cut - scene. Αφού ο παίκτης ξαναβρεθεί με τις κινήσεις του στην κορυφή του κελιού (ανάποδη άτρακτος ελικοπτέρου), πηδάει σε μια κοντινή πλατφόρμα και με τη βοήθεια του τσεκουριού αφαιρεί δύο βαλβίδες που έχουν αέριο. Απομακρύνεται και με μια κίνηση με το φλεγόμενο βέλος στοχεύει σωστά και δημιουργεί ένα μεγάλο ανατίναγμα όπου χτυπάει το κλουβί και εκτοξεύεται σε μια άλλη προεξοχή, ελευθερώνοντας τα τρία μέλη του πληρώματος.

Οι τρεις παίκτες ολοκληρώνουν επιτυχώς και αυτή τη δοκιμασία. Ο δεύτερος παίκτης κάνει τον περισσότερο χρόνο ενώ ο τρίτος τον λιγότερο. Βέβαια, πέραν του συνολικού χρόνου που διαρκεί η σκηνή για τον κάθε παίκτη, υπάρχουν σημεία στα οποία ένας παίκτης που έχει κάνει περισσότερο συνολικό χρόνο, να εκτελεί ένα σημείο από την πρώτη, ενώ ένας που τελείωσε σε μικρότερη συνολική διάρκεια να αργεί να ολοκληρώσει το συγκεκριμένο σημείο και να χρειάζεται κι άλλες προσπάθειες.

Οι ήχοι των εκρήξεων και οι άλλες δράσεις συνδυάζονται για να προσφέρουν μια συναρπαστική εμπειρία, ενισχύοντας την αίσθηση της περιπέτειας και του κινδύνου κατά τη διάρκεια της σκηνής. Όλοι οι ήχοι του περιβάλλοντος του παιχνιδιού συμβάλλουν στο να καταστήσουν το περιβάλλον πιο ζωντανό και αξιόπιστο.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κατά τη διάρκεια της παρούσας εργασίας, εξερευνήθηκε η σχέση της μουσικής, των βιντεοπαιχνιδιών και του κινηματογράφου. Στόχος ήταν να διερευνηθεί και να εξεταστεί κατά πόσο η χρήση μια ευρέως διαδεδομένης εθνογραφικής μεθόδου ανάλυσης, μουσικής και ηχητικού σχεδιασμού κινηματογραφικών ταινιών, μπορεί να βρει εφαρμογή σε ένα άλλο μέσο, στην προκειμένη περίπτωση στα βιντεοπαιχνίδια. Λόγω της φύσης της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι αυτή η προσέγγιση αποτελεί δόκιμη μέθοδο ανάλυσης και μπορεί να αναδείξει στοιχεία.

Σημαντικό ρόλο στα δύο μέσα ψυχαγωγίας αποτελούν ο ήχος και η εικόνα όπου συνδυάζονται με σκοπό να δημιουργήσουν μια πιο ολοκληρωμένη συνολική εμπειρία.

Η μουσική επένδυση και η ηχητική σχεδίαση σε βιντεοπαιχνίδια και ταινίες, αποτελούν δύο σημαντικά ηχητικά στοιχεία που επηρεάζουν την εμπειρία του παίκτη ή του θεατή αντίστοιχα. Και στις δύο περιπτώσεις, η μουσική επένδυση αποτελεί σημαντικό ρόλο στη δημιουργία της ατμόσφαιρας και στην μετάδοση συναισθημάτων προς τον αποδέκτη.

Η ηχητική σχεδίαση (sound design) από την άλλη πλευρά, αφορά τη δημιουργία ήχων εντός του περιβάλλοντος. Τόσο σε ταινίες όσο και σε βιντεοπαιχνίδια, η ηχητική σχεδίαση επιδιώκει την προσομοίωση του πραγματικού κόσμου και τη δημιουργία αληθοφανών εφέ. Στα βιντεοπαιχνίδια, αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τους ήχους του περιβάλλοντος, τις φωνητικές ενέργειες των χαρακτήρων και τα εφέ δράσης. Από την άλλη στις ταινίες, η ηχητική σχεδίαση συμβάλλει στην πιστοποίηση της αυθεντικότητας του κόσμου της ταινίας.

Γενικότερα, η μουσική και η ηχητική σχεδίαση αποτελούν στοιχεία που ενισχύουν την αφηγηματική εμπειρία, είτε μέσα από την διαδραστική φύση των βιντεοπαιχνιδιών είτε μέσα από τον καθοδηγητικό ρόλο των ταινιών.



Η σύγκριση μεταξύ του βιντεοπαιχνιδιού και της ομώνυμης ταινίας του Tomb Raider αποκαλύπτει διαφορές και ομοιότητες, τονίζοντας τη σημασία της μουσικής και την προσαρμογή της βάσει των απαιτήσεων του κάθε μέσου.

Συμπερασματικά, στο ερώτημα με ποιο τρόπο σχετίζονται η μουσική επένδυση και η ηχητική σχεδίαση του βιντεοπαιχνιδιού με εκείνες της ταινίας, η παρούσα εργασία καταλήγει στο ότι οι διαφορές που παρατηρούνται μεταξύ του ηχητικού σχεδιασμού στην ταινία και στο βιντεοπαιχνίδι οφείλονται τόσο στη διαφορά του μέσου όσο και στις επιλογές που κάνει ο δημιουργός επειδή έχει διαφορετικούς στόχους και κριτήρια.

Ως συνήθως εστιάζουμε στη μουσική σε σχέση με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, όμως είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε πως η μουσική εξαρτάται επίσης και από τις κινήσεις του παίκτη. Σημαντικό στοιχείο είναι το ότι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι κινήσεις του παίκτη λειτουργούν ως οδηγός για τη μουσική. Ο παίκτης με τις ενέργειες του, δημιουργεί μια δυναμική συμβολή στον ήχο. Για παράδειγμα, μια σκηνή με μάχες μπορεί να αντικατοπτρίζεται σε ένα έντονο μουσικό υπόβαθρο που επικεντρώνεται στην ένταση των κινήσεων και των αντιδράσεων του παίκτη. Έτσι, η διαδραστικότητα του χρήστη συμβάλλει στον προγραμματισμό της μουσικής, δημιουργώντας ένα εξατομικευμένο μουσικό τοπίο. Αυτή η αμφίδρομη σχέση μεταξύ μουσικής και κινήσεων, ίσως να παρέχει στον παίκτη την ευκαιρία να γίνει συνθέτης της δικής του περιπέτειας.

Άρα στο ερώτημα σε τι βαθμό μπορούν οι επιλογές των παικτών να επηρεάσουν το μουσικό / ηχητικό πλαίσιο του παιχνιδιού, και κατά συνέπεια την ανωτέρω συσχέτιση, η απάντηση που προκύπτει βάσει της εργασίας είναι ότι στις περιπτώσεις όπως εδώ στο βιντεοπαιχνίδι “Tomb Raider” που η ηχητική και η μουσική σύνθεση ακολουθεί διαδραστικά τις επιλογές του χρήστη, παρατηρείται ότι είναι πιθανόν να οδηγήσει σε σημαντικά διαφορετικά ηχητικά αποτελέσματα αφού οι επιλογές και ο τρόπος με τον οποίο παίζει ο κάθε χρήστης, μπορεί να οδηγήσει σε διαφορετικά αποτελέσματα. Έως ένα βαθμό οι επιλογές του χρήστη μπορούν να επιδράσουν δημιουργικά στο τελικό ηχητικό αποτέλεσμα. Όπως προαναφέρθηκε, οι επιλογές που κάνει ο παίκτης, τον καθιστούν δυνάμει συνεργάτη του συνθέτη.

Με την συνεχόμενη πρόοδο της τεχνολογίας, η σχέση αυτή αναμένεται να εξελιχθεί, προσφέροντας ακόμη περισσότερες συναρπαστικές εμπειρίες στον κόσμο των ψυχαγωγικών μέσων.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

### **Ξενόγλωσση**

Bandral, N., & Kaur, R. (2018). A Psychological Inquiry into the Role of Music in Video Games. *Language in India*, 18(5).

Boen, J. (2021). Sound in Video Games: How Sound Is an Important Aspect of the Virtual Experience. Boen, J. (2021). Sound in Video Games: How Sound Is an Important Aspect of the Virtual Experience.

Collins, K. (2009). An introduction to procedural music in video games. *Contemporary Music Review*, 28(1), 5-15.

Jenekens, H. (2018). A Review of Karen Collins's *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. *Critical Voices: The University of Guelph Book Review Project*, 6(1), 12-16.

Klimmt, C., Possler, D., May, N., Auge, H., Wanjek, L., & Wolf, A. L. (2019). Effects of soundtrack music on the video game experience. *Media Psychology*, 22(5), 689-713.

Kurbanov, D. (2023). THE IMPORTANCE AND PLACE OF MUSIC IN CINEMA. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 3(05), 122-124.

Liu, S., & Wang, Y. (2018). *Music in Video Games*.

McLeran, A. *Sound and Music In Video Games*.

Munday, R. (2007). Music in video games. *Music, sound and multimedia: From the live to the virtual*, 51-67.

Nae, A. (2020). Salvaging Patriarchy in the 2018 Film Adaptation of Tomb Raider. *English Literature*, 127.

Peerdeman, P. (2010). *Sound and music in games*. Amsterdam: Vrije Universiteit.

Plans, D., & Morelli, D. (2012). Experience-driven procedural music generation for games. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 4(3), 192-198.

Rechsteiner A. (2020). *The history of video games*.

Rogers, K., & Weber, M. (2019, September). Audio habits and motivations in video game players. In *Proceedings of the 14th International Audio Mostly Conference: A Journey in Sound* (pp. 45-52).

RSS, V. A. P., & Press, G. *There and Back Again: The Circular Journey of Sound and Music in Video Games*.

Sanders, T., & Cairns, P. (2010). Time perception, immersion and music in videogames. *Proceedings of HCI 2010* 24, 160-167.

Thibault, M. *Considerations on the importance of music in video games*.

Wierzbicki, J. (2009). *Film music: A history*. Routledge.

## **Ελληνική**

Αναγνώστου, Κ. (2009). *Βιντεοπαιχνίδια: Βιομηχανία και Ανάπτυξη*. Εκδόσεις, Κλειδάριθμος.

**Σύνδεσμοι gameplay:**

<https://www.youtube.com/watch?v=KdE2K0ONhMc>

<https://www.youtube.com/watch?v=8gHea-oMh6k&t=9629s>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZcsVU70dI3s&t=15636s>