

3

CUM PENTRU A CREA ARE SERIOASE JOC?

ERASMUS+ | COOPERAREA PENTRU INOVARE

Scrierea unui scenariu

În jocurile video, narațiunea ocupă în general un loc mult mai mic decât într-un film sau într-o carte. Ea este limitată la erou, la misiunea sa, la adversarii săi și la context. Universul jocului poate fi real sau abstract, în viitor sau în trecut, în lumea noastră sau într-o lume imaginară, dar este important ca aceasta să fie coerentă. Traectoria eroului este simplă, dar puternică (salvarea prințesei, restabilirea echilibrului pădurii, scăderea poluării), astfel încât jucătorul să știe, fără urmă de îndoială, ce trebuie să facă și de ce. Cu cât mizele sunt mai mari, cu atât mai mult este jucătorul implicat în poveste. De asemenea, trebuie să luăm în calcul faptul că povestea este spusă la fel de mult în fundal, cât și prin acțiunile întreprinse și prin cuvinte. Aceasta înseamnă că o atenție deosebită trebuie acordată atât abilităților eroului, care vor fi, de asemenea, abilitățile jucătorului, cât și graficii jocului.

Let's Play Greener

Acest card index educationale a fost conceput în cadrul proiectului Erasmus+ 2017-1-FR01-KA219-037298.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Expertise : Anne Lautrou.
Traduction : Mirandolina Matei
Edition : Hugues Labarthe.
Avril 2018.

Crearea unui prototip

Este foarte dificil să știi dacă o idee de joc video va fi un succes sau un eșec. Oricât de grozavă ar putea să apară o idee pe hârtie, există întotdeauna posibilitatea ca rezultatul final să nu fie distractiv. De aceea, în timpul dezvoltării jocurilor video este necesar să se identifice mai întâi cele mai puternice incertitudini, apoi să se creeze prototipuri pentru a ne asigura că totul o să funcționeze. În cazul unui joc care se bazează pe controlul jucătorului asupra gravitației obiectelor, este imposibil să știm dacă această mecanică a jocului va fi distractivă înainte de a o testa. Un prototip axat doar pe această mecanică (fără nicio grafică, nicio poveste, niciun sunet, nimic) va testa această idee și o va îmbunătăți. În acest proiect, incertitudinea a constat în capacitatea elevilor de a dezvolta un joc de platformă folosind Stencyl. Așa că, ei au făcut prototipul jocului de platformă cu Stencyl și vor putea să tragă concluziile necesare. Prototipul se poate juca și integrează o bună parte din funcționalitățile planificate cu elevii. Acesta va fi îmbunătățit și completat continuu.



Acest prototip are două utilizări principale:

- să verificăm dacă direcția urmată este corectă și dacă este necesar să o ajustăm
- să definim următorul pas și lista sarcinilor care trebuie îndeplinite.

Organizarea testării jocului

O sesiune de joc vă permite să evaluați ce funcționează și ce nu funcționează la prototipul respectiv. Toți aceia care au contribuit la crearea jocului participă și manipulează jocul de la început până la sfârșit. Observațiile trebuie să vizeze grafica, sunetele, comenzile, povestea, dar și coerența generală a jocului (merg toate elementele bine împreună?) și claritatea intențiilor noastre (noi, ca jucători, înțelegem scopul și mesajul jocului?). În mod ideal, trebuie realizată o discuție referitoare la aceste aspecte, cu toți elevii și un chestionar trebuie să fie completat individual.

Pentru fiecare joc, este recomandabil să continuăm îmbunătățirea prototipurilor în loc să trecem în mod direct la următoarea versiune a jocului. Noi putem să vedem această etapă ca o serie de experimente.

Ce ar fi putut jucătorul să învețe din joc?

Profesorii definesc acest aspect în termeni de noțiuni precise și folosesc propoziții simple. Este important ca profesorii să nu încerce să spună prea mult, deoarece există riscul de a afecta implicarea jucătorului. Un joc nu este o lecție, un joc te implică emoțional, iar acest angajament vine prin acțiune și nu prin citirea conținutului.

De exemplu, Poluarea apei există. Are un impact negativ asupra sănătății noastre. Se referă atât la apa de suprafață, cât și la apele subterane. etc.

Cum este această învățare organizată pe tot parcursul jocului?

Ca în orice alt parcurs de învățare, trebuie să se organizeze cunoștințe astfel încât jucătorul să intre în contact cu ele în ordinea în care acestea au sens și pot fi înțelese. Această ordine trebuie să respecte creșterea continuă a dificultății conceptelor discutate, legăturile lor logice și nararea jocului. Noțiunile trebuie învățate



pas cu pas pentru a permite înțelegerea lor. Cantitatea de informații transmisă într-un joc este în mod necesar una limitată.

Cum se transmite conținutul?

Aceste noțiuni pot fi transmise prin text, dar și prin grafica jocului. În general, cu cât este mai puțin text, cu atât mai bine. De asemenea, ar trebui să evitați ieșirea jucătorului din poveste sau din joc, spunând "Știați că". O modalitate eficientă rămâne, în continuare, dialogurile cu personajele întâlnite în timpul jocului, personaje care povestesc modul în care viața lor de zi cu zi a fost modificată și problemele cu care se confruntă. Dacă dorința personajului principal de a-și îndeplini misiunea este întărită, este chiar mai bună.

Dorința de a face jocul distractiv și aceea de a transmite conținutul tind să se fie în contradicție. Într-adevăr, combinarea acestor două tendințe antagonice necesită doar efort. Cheia este de a vedea experiența jocului ca pe o oportunitate de a explora cunoștințe specifice. Cu cât cei care proiectează jocul se gândesc mai mult la cum să prezinte fundalurile jocului, personajele și obstacolele care reliefează aspecte de dezvoltare durabilă, cu atât mai ușor va fi pentru jucător să învețe despre ele.

Ușurința în joc

Într-un joc, este necesar să se facă distincția dintre obstacolele care au fost plasate în mod conștient, de către creatorii jocului, având scopul ca jucătorul să găsească modalitățile să le depășească și obstacolele care provin dintr-un defect de concepție. În cel de-al doilea caz, vorbim despre un defect de redare al jocului. De cele mai multe ori, defectele de redare provin din lipsa de informații cu privire la procedura de urmat sau de la o manipulare contra-intuitivă care este efectuată. Pentru a vă asigura că jocul poate fi jucat, trebuie să vă puteți în locul jucătorului, să vă imaginați că nu știți nimic despre joc și să planificați o experiență care să corespundă abilităților dvs., ceea ce înseamnă: oferirea unor comenzi simple și intuitive, anticiparea traiectoriei de învățare a jucătorului și sprijinirea acestui parcurs cu indicații discrete, dar explicite

Cele 3 reguli:

- Comenzile bine gândite sunt mai ușor de învățat
- noțiune bună este aceea care vine la momentul potrivit
- problemă bine adresată este o soluție bine învățată



Ori de câte ori este posibil, să lăsăm jucătorul să învețe singur, mai degrabă decât să-i spunem cum să o facă. Pentru aceasta, rolul creatorului jocului este de a pregăti obstacole potrivite unui obiectiv precis, care ar putea fi: să-i învețe pe jucători cum să sară, să meargă, să tragă, etc. Rolul jucătorului este să înțeleagă cum să progreseze în joc, chiar dacă aceasta înseamnă observarea inconștientă a indiciilor pe care designerii jocului le-au plasat pentru el, în fundalul jocului.

Captivare

Jocurile video sunt captivante, ceea ce este un lucru bine-cunoscut. De îndată ce jucătorii sunt captivați, îi putem face să învețe tot ce ne dorim, din ceea ce este spus, dar poate că acest lucru, nu este atât de simplu. Imersiunea trebuie câștigată. Jucătorul trebuie să creadă în universul pe care creatorii jocului i l-au oferit, pe lângă faptul că trebuie să aibe un motiv bun să meargă până la sfârșitul jocului. Din păcate, există multe motive ca jucătorul să iasă din joc și să îl închidă. Cum evităm acest lucru?

Printr-un univers familiar, dar nu prea familiar.

Este necesar să se găsească o cale astfel încât jucătorul să se simtă implicat din primele secunde ale jocului, făcându-l să viseze, prin elemente neobișnuite, în timp ce acesta e capabil să-i adreseze întrebări care îl afectează îndeaproape. De aceea, multe povestiri vorbesc despre lucruri universale precum dragostea dintre părinte și copilul său, abilitatea de a se depăși pe sine, de a lupta împotriva nedreptății. Ei fac acest lucru în timp ce explorează universuri necunoscute și periculoase.

Un univers coerent

Este foarte important ca elementele jocului (personajul principal, armele, fundalul, inamicii, aliații) să formeze un întreg coerent. Chiar dacă nu totul va fi explicat în joc, gândiți-vă să oferiți o explicație, o legătură logică între fiecare dintre componentele scenariului. Nu ezitați să inventați o știință sau o mitologie pentru a sprijini tehnicile folosite sau magia utilizată de jucător. Aceasta este ceea ce numim crearea de lumi fictive, care trebuie făcută chiar dacă universul jocului este același cu universul nostru.

Un univers dens

Utilizați toate mijloacele posibile pentru a face povestea să existe. Parte din ceea ce face ca aceasta să aibe sens se regăsește în detaliile din fundal și în dialoguri. De asemenea, puteți folosi un narator, fără a uita că pot exista mesaje ascunse în acțiunile proiectate, mesaje pe care jucătorul ar trebui să le înțeleagă.

Un univers orientat



Dacă universal jocului poate fi bogat și profund, în funcție de cât permit abilitățile tale de ilustrare, povestea trebuie să fie spusă în propoziții scurte, care expun situația și mizele ei, chiar dacă aceasta înseamnă utilizarea unor expresii obișnuite. Sfatul meu este să vă inspirați din călătoria eroului descris de Joseph Campbell. Nu este nevoie să se dezvolte toate etapele în jocuri, deoarece unele oferă mai mult decât altele.

1. Eroul în lumea sa obișnuită: Aceasta este o introducere care va evidenția caracteristicile extraordinare ale aventurilor pe care acesta le va întreprinde.
2. Chemarea către aventură, care se prezintă ca o problemă sau o provocare.
3. Eroul este reticent la început, fiindu-i frică de necunoscut.
4. Eroul este încurajat de un mentor, de un bătrân înțelept sau de cineva asemănător. Uneori, mentorul va oferi și o armă magică, dar el nu va însoți eroul, care trebuie să înfrunte singur provocările.
5. Eroul traversează "pragul" aventurii, intră într-o lume extraordinară, nu se mai poate întoarce.
6. Eroul trece prin încercări, întâlnește aliați și dușmani.
7. Eroul ajunge în cel mai periculos loc, adesea realizat cu atenție și în detaliu, și unde obiectul căutării sale este ascuns.
8. Eroul înfruntă testul suprem, se confruntă cu moartea
9. Eroul ia cu hotărâre obiectul căutării sale: elixirul.
10. Drumul de întoarcere, în care uneori, apare problema de a scăpa de răzburarea celor de la care a fost furat elixirul.
11. Eroul se întoarce din lumea extraordinară în care s-a aventurat, fiind transformat de această experiență.
12. Întoarcerea la lumea obișnuită și folosirea obiectului căutărilor sale cu scopul de a îmbunătăți lumea (dând astfel semnificație aventurii).

Pasul 6 se referă la acțiunea jocului, iar restul este în ordinea introducerii și a încheierii.

Proiectarea nivelului

Într-un joc de platformă, trebuie plasate platformele, dușmanii, obstacolele și lucrurile pe care jucătorul le câștigă, pentru a crea un curs pentru jucător. De asemenea, trebuie acordată atenție aranjării informațiilor și a elementelor de decor. Nimic nu este plasat la întâmplare, totul este aranjat pentru a provoca jucătorul, pentru a transmite conținutul despre dezvoltarea durabilă și pentru a-i spune o poveste.

Reflecția corespunzătoare este ceea ce noi numim implementarea designului nivelului, adică concepția nivelurilor de joc.

Împărțiți nivelurile în scene



Pentru a facilita reflecția, sfătuiesc să împărțiți jocul în niveluri apoi să împărțiți nivelurile în scene. Deci, scenă după scenă, este mai ușor să determinați ce învață jucătorul și ce elemente sunt plasate în scenă pentru a-l îndruma de-a lungul aceluiași parcurs.

Distribuția învățării

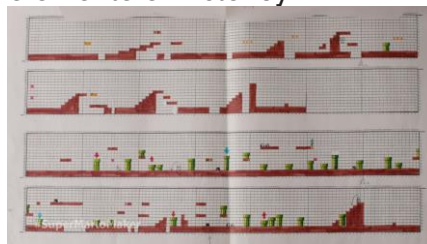
După cum am văzut în cele prezentate anterior, jucătorul trebuie să învețe comenzile jocului, durabilitatea și istoricul jocului. Aveți grijă să nu abordați prea multe concepte noi într-o scenă, ci să le divizați astfel încât acestea să fie cât mai mici posibil.

Convergența învățării

Fiecare scenă are un obiectiv educațional de realizat sau un fragment din poveste care trebuie spus sau un nou element de joc pe care să îl prezinte jucătorului. Aceste trei aspecte (gameplay, pedagogie și narațiune) trebuie să se intersecteze pe cât posibil, adică dobândirea saltului dublu (gameplay) trebuie explicată prin narațiune și să permită abordarea unui nou aspect al dezvoltării durabile.

Proiectarea nivelului se face în două etape.

Primul este desenarea scenei pe o foaie de hârtie de dimensiunea potrivită. Toate elementele importante trebuie specificate, cum ar fi obstacolele, un personaj, o serie de platforme, un inamic etc. Apoi, dezvoltatorii ar trebui să integreze elementele în Stencyl.



Testați proiectarea de nivel

Desigur, odată ce este integrată proiectarea nivelului, proiectantul trebuie să-l testeze și să se asigure că funcționează așa cum s-a așteptat. Se pot face ajustări pentru a vă apropia de intenția inițială. Dar nu ne putem opri aici! Este important să fie testat de oamenii care văd nivelul proiectat pentru prima dată și nu cunosc intențiile creatorului său.

În cele din urmă, designerii grafici și designerii de sunet se vor ocupa de "cizelarea" scenelor, adică crearea de sunete și grafică pentru a servi scopului jocului, cât mai mult posibil.

Proiectarea de nivel este o componentă importantă a jocului de platformă. Permite vizualizarea acestuia pe lungime, de la început până la sfârșit, cu toate obstacolele pe care jucătorul va trebui să le înfrunte și să le depășească pentru a deveni o versiune mai bună a propriei persoane.

